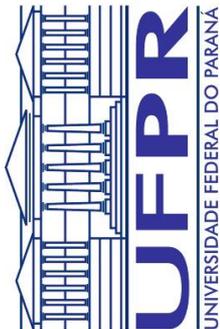


LEONCIO JOSÉ DE ALMEIDA REIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SETOR DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**SOZINHO, MAS JUNTO: SOCIABILIDADE E  
VIOLÊNCIA NO WORLD OF WARCRAFT**



CURITIBA

2013

**LEONCIO JOSÉ DE ALMEIDA REIS**

**SOZINHO, MAS JUNTO: SOCIABILIDADE E  
VIOLÊNCIA NO *WORLD OF WARCRAFT***

**Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do Título de Doutor em Educação Física do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, do Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná.**

**Orientador: FERNANDO RENATO CAVICHIOLLI**

# TERMO DE APROVAÇÃO

## LEONCIO JOSÉ DE ALMEIDA REIS

### “Sozinho, mas junto: sociabilidade e violência no World of Warcraft”

Tese aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Educação Física – Área de Concentração: Exercício e Esporte; Linha de Pesquisa: Sociologia do Esporte e Lazer; do Programa de Pós-Graduação em Educação Física do Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná, pela seguinte Banca Examinadora:



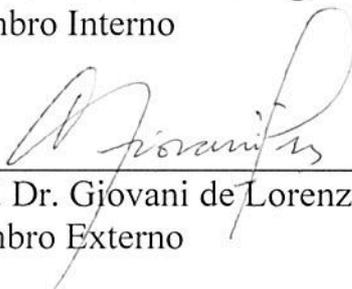
Professor Dr. Fernando Renato Cavichioli  
Presidente/Orientador - BL/UFPR



Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Doraíce Lange de Souza  
Membro Interno



Prof. Dr. Wanderley Marchi Junior  
Membro Interno



Prof. Dr. Giovanni de Lorenzi Pires  
Membro Externo



Prof. Dr. Theophilos Rifiotis  
Membro Externo

Curitiba, 27 de Agosto de 2013.

## AGRADECIMENTOS

Ouvi, certa vez, um membro da banca dizer ao avaliado que provavelmente as únicas pessoas na vida acadêmica que leriam o trabalho por inteiro e com extrema rigorosidade seriam os próprios professores da banca. Refleti, de imediato, que submeter um trabalho à avaliação da banca não era outra coisa senão um privilégio.

Assim, só tenho a agradecer sinceramente aos professores ora convidados pela disposição em participar dessa ocasião especial, mas também por já terem colaborado em outros momentos no estudo e na minha formação: Doralice, Giovani, Theophilos e Wanderley.

Jamais poderia deixar de ser grato ao amigo Cavica. No seu caso, ao ocupar a figura de orientador, o privilégio se deu ao longo de quatro anos.

Outro privilégio é poder contar com amigos e colegas de trabalho que especialmente no último ano se dispuseram a “carregar o piano” – daqueles de calda, pesadão – com um a menos. Cito especificamente os profs. Thomassim (pela leitura do material e as muitas e importantes colaborações), Isabel (ordenadora da nossa desordem), Marcelo (sempre incentivando e contribuindo), Sonoda (escreveu uma tese dentro do banheiro e provou que, apesar das adversidades, era possível seguir em frente) e Messa (“pilhado”, sempre nos ajudando). Obrigado mesmo por “segurarem as pontas” desse complexo novelo que se chama UFPR Litoral.

No geral, agradeço a todos - professores, técnicos e alunos - que contribuíram (e estão contribuindo) com o curso de Gestão Desportiva e de Lazer, sua construção e seu percurso nada fácil, especialmente Lesama, Rogério, Juliana, Andrea, Renata e Jacqueline.

Meus sinceros agradecimentos aos companheiros de aventuras e risadas noturnas que eu conheci e com os quais convivi durante a pesquisa *online* no *World of Warcraft*, os jogadores: Adriano, Kleber, André, Lage, Lorena, Suelen, Lucas, Mateus, Kruvi, Rafael, Lionman, Marcelo, Zoió e a todos que de uma forma ou de outra colaboraram ou permitiram que a pesquisa acontecesse. Em especial, ao Emerson e Roberto pela imensa ajuda!

Agradeço à minha esposa pela jornada dupla, paciência, incentivo e carinho durante os longos anos na pós-graduação.

À minha família por tudo!

Menções honrosas: Fernandinho (pela ajuda e parceria desde sempre), Evaldo (pela boa energia e pelos gráficos) e Juca (pelo compartilhamento das aflições e pela mútua-ajuda via artes marciais durante esse processo todo).

Aos meus pais

## RESUMO

Tendo estabelecido um novo paradigma no mercado dos jogos digitais e se tornado referência para jogos do gênero, *World of Warcraft* (BLIZZARD, 2004) é o mais conhecido e referenciado, como também o mais jogado entre os MMORPGs pagos (*multiplayer massive online role playing games*). No universo virtual lúdico do jogo, milhares de jogadores, de diversas idades, de diferentes contextos socioculturais e de vários lugares do globo se reúnem para jogar, competir, interagir e socializar. O objetivo do trabalho foi interpretar, no contexto da comunidade brasileira de jogadores, como diferentes *experiências de jogar* são construídas a partir do entrelaçamento entre o *jogar* e o *interagir*. Para tanto, como recurso metodológico, utilizou-se da pesquisa etnográfica no ciberespaço, da coleta de dados por meio de questionário (251 respondentes), entrevista (8 entrevistados) e análise documental no fórum oficial do jogo. Argumentou-se que a) *World of Warcraft* é uma atividade de lazer essencialmente *doméstica*, inscrita na dinâmica do lar e vinculada aos compromissos a ela relacionados, sempre mantida em permanente e constante articulação com outras atividades de rotina e obrigações cotidianas, tais como trabalho, estudo, cuidados de si e dos outros, etc.; b) há uma *heterogeneidade* de sentidos e significados atribuídos pelos jogadores à prática, com predominância da lógica performática e competitiva; c) a *performance*, realizada de diferentes maneiras, principalmente na demonstração de superioridade através de habilidade e conhecimento e no acúmulo de bens simbólicos, é o elemento central do jogo, tornado possível somente pela sua *natureza social*, porém se estabelecendo em condições desiguais de competição, mas dissimuladas por um conjunto complexo de variáveis que a determina; d) o jogo não é construído ou posto em funcionamento como nos jogos digitais *single-players* tradicionais, somente pela sua estrutura, arquitetura e mecânica – previamente determinadas pelos desenvolvedores – mas sim pela inter-relação dessas com uma complexa e fortemente arraigada *dinâmica social*, a qual regula, orienta, molda e determina maneiras de jogar e formas de agir e se comportar no jogo, e que não é formada senão pela *relação interdependente* dos jogadores uns com os outros no contexto do jogar; e) a *sociabilidade*, considerada pedra angular dos jogos do gênero, parece fundamental para a participação de certos jogadores, que investem no jogo visando a manutenção e consolidação de laços sociais, seja laços oriundos do próprio jogo ou anteriores e exteriores a ele (família, colegas de estudo ou trabalho, etc.); f) contudo, em que pese o valor atribuído por alguns à sociabilidade, parte do jogar não se realiza coletiva mas individualmente (estado que denominei *sozinho, mas junto*), ou então, quando realizada coletivamente, comumente não se verifica disposições por parte dos jogadores também no sentido de tentarem estabelecer relações sociais com vista à construção desses laços (*junto, mas sozinho*); g) no universo virtual do jogo as relações não são necessariamente harmônicas e nem sempre a interação se dá de forma amistosa, cordial ou pacífica. A presença de jogadores – distantes fisicamente mas virtualizada através de seus avatares – institui *relações de poder* decorrente dos desafios do jogar, especialmente capitalizada em função dos diferentes níveis de *saber* e *saber fazer*; h) em virtude da sensação de ausência de monopólio da violência, relativa frouxidão do autocontrole e regulação da conduta no ambiente *online*, há possibilidades de que com o desgaste das relações, com a colisão de interesses e com as disputas por privilégios, reconhecimento e prestígio, se instaure esporádica ou permanentemente estados sociais de relativo desconforto, frustração e crise, eventualmente descambando para situações de intenso conflito e até mesmo violência simbólica.

**Palavras-chave:** World of Warcraft, lazer, sociabilidade, violência simbólica, jogos eletrônicos digitais.

## ABSTRACT

*Having established a new paradigm in the market of digital games and become benchmark for the games genre, World of Warcraft (BLIZZARD, 2004) is the best known and referenced, as well as among the most played MMORPGs paid (massive multiplayer online role playing game). In your playful virtual universe, thousands of players of different ages, from different socio-cultural contexts and various places of the globe come together to play, compete, interact and socialize. The objective of this study was to interpret in the context of the Brazilian community of players how different playing experiences are constructed from the interlace between play and interact. Therefore, as a methodological resource, we used ethnographic research in cyberspace, data collection by questionnaire (251 respondents), interview (8 respondents) and document analysis in the official forum of the game. It was argued that a) World of Warcraft is a leisure activity essentially domestic, enrolled in the dynamics of home and linked to commitments related to it, always kept in permanent and constant liaison with other routine activities and everyday obligations, such as work, study, care of self and others, etc., b) there is a diversity of meanings attributed to the practice by the players, with a predominance of performative and competitive logic c) performance, executed in different ways, especially in demonstrating the superiority through skill and knowledge and the accumulation of symbolic goods, is the central element of the game, made possible only by its social nature, but settling in unequal conditions of competition, conditions that are disguised by a complex set of variables that determines it d) the game is not built and put into operation as in digital games single-traditional players only by their structure, architecture and mechanical - predetermined by developers - but the interrelation of those with complex and deeply rooted social dynamics, which regulates, directs, shapes and determines ways to play and ways to act and behave in the game, and that is formed by the interdependent relationship of the players with each other in the context of the play, e) sociability, considered the cornerstone of games the genre, seems central to the participation of certain players, who invest in the game in order to maintain and consolidate social ties, ties are derived from the game itself or earlier and exterior to it (family, classmates or work, etc.); f) However, despite the value attributed by some to sociability, part of the play takes place collectively but not individually (which I called the state alone, but together), or, when performed collectively, commonly there is no provisions by players also in the sense of trying to establish social relationships in order to build these bonds (together, but alone); g) in the virtual universe of the game relations are not necessarily and not always harmonious interaction occurs in a friendly, cordial and peaceful. The presence of players - physically distant but virtualized through their avatars - establishing power relations resulting from challenges to play, especially capitalized according to the different levels of knowledge and know-how; h) due to the feeling of lack of monopoly of violence, relative laxity and self-regulation of conduct in the online environment, there are possibilities that the wear of relations with the collision of interests and disputes with the privileges, prestige and recognition, whether sporadic or permanently initiate social states of relative discomfort, frustration crisis and eventually sliding into situations of intense conflict and even violence.*

**Keywords:** *World of Warcraft, leisure, sociability, symbolic violence, videogames.*

## LISTA DE FIGURAS

DIAGRAMA 1 – Representação do universo de interações no <i>World of Warcraft</i> .....	21
FIGURA 1 – Tela de início do jogo <i>Pacman</i> .....	39
FIGURA 2 – Cena do jogo <i>Call of Duty – Modern Warfare 2</i> .....	40
FIGURA 3 – Detalhes gráficos do jogo <i>Call of Duty – Modern Warfare 2</i> .....	42
FIGURA 4 – Imagem postada na seção “ <i>Screenshot of the Day</i> ” do site oficial do jogo <i>World of Warcraft</i> .....	46
FIGURA 5 – Cenas de jogo dos MMORPGs <i>World of Warcraft</i> e <i>Guild Wars 2</i> .....	47
FIGURA 6 – Propaganda utilizada para divulgar atividade realizada através do <i>Wii Fit</i> ..	55
FIGURA 7 – Tipologia dos mundos virtuais .....	77
FIGURA 8 – Personagem no mundo virtual .....	83
FIGURA 9 – Solicitação de <i>quest</i> .....	87
FIGURA 10 – Objetivos da <i>quest</i> .....	89
FIGURA 11 – Deslocamento com montaria .....	92
FIGURA 12 – Acampamento .....	94
FIGURA 13 – <i>Screenshot</i> panorâmica da belonave, na <i>Raide Alma Dracônica</i> .....	100
FIGURA 14 – A luta .....	106
DIAGRAMA 2 – Membros da guilda <i>Sem Choro nem Vela</i> .....	118
DIAGRAMA 3 – Características das atividades sociais em relação ao autocontrole, compulsão social e rotinização .....	155
FIGURA 15 – Luta do <i>Ultraxion</i> .....	176
FIGURA 16 – <i>Recount</i> .....	184
FIGURA 17 – A adaga virtual <i>Rathrak</i> .....	200
FIGURA 18 – Exemplo de montarias apreciadas .....	203
FIGURA 19 – O cavalo do <i>cavaleiro-sem-cabeça</i> .....	214
FIGURA 20 – Tira em quadrinhos sobre as diárias .....	217
DIAGRAMA 4 – Fluxo dos episódios de violência .....	286

## LISTA DE GRÁFICOS, QUADROS E TABELAS

GRÁFICO 1 – Participação dos jogadores estratificados por idade .....	112
GRÁFICO 2 – Participação masculina e feminina .....	113
GRÁFICO 3 – Grau de escolaridade .....	114
GRÁFICO 4 – Ocupação .....	114
GRÁFICO 5 – Renda Familiar .....	115
QUADRO 1 – Preferências no âmbito do lazer .....	116
QUADRO 2 – Posição do personagem relativa aos demais jogadores .....	192
TABELA 1 – Pessoas com as quais os jogadores costumam jogar .....	248

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	9
METODOLOGIA E DELIMITAÇÃO DO TEMA .....	21
<b>PARTE I O JOGO E OS JOGADORES</b> .....	34
<b>1 JOGOS DIGITAIS E MMORPG: DOS SINGLES AOS MULTIPLAYERS</b> .....	35
<b>1.1 UMA BREVE, METEÓRICA E REVOLUCIONÁRIA EXISTÊNCIA</b> .....	35
<b>1.1.1 CONTRASTES ENTRE GERAÇÕES</b> .....	38
<b>1.1.2 REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E ARTÍSTICA</b> .....	40
<b>1.1.3 TRANSFORMAÇÕES NA INTERATIVIDADE, TOMADA DE     DECISÃO E NARRATIVA</b> .....	51
<b>1.2 O GÊNERO MMORPGS E O RETORNO AO PARADIGMA <i>MULTIPLAYER</i></b> .....	61
<b>1.3 <i>WORLD OF WARCRAFT</i> COMO SERVIÇO LUCRATIVO NO MERCADO DE LAZER</b> .....	68
<b>2 <i>WORLD OF WARCRAFT</i></b> .....	73
<b>2.1 O MUNDO VIRTUAL DE <i>WORLD OF WARCRAFT</i></b> .....	73
<b>2.2 DIÁRIO DE UM MAGO</b> .....	81
<b>2.2.1 A REALIZAÇÃO DE UMA <i>QUEST</i></b> .....	83
<b>2.2.2 A PARTICIPAÇÃO DE UMA RAIDE</b> .....	99
<b>3 JOGADORES DO <i>WOW</i></b> .....	109
<b>3.1 DEMOGRAFIA DO <i>WOW</i> E O PERFIL DOS JOGADORES</b> .....	111
<b>3.2 JOGADORES DA “SEM CHORO NEM VELA” E SUAS PRÁTICAS</b> .....	118
<b>3.2.1 ALESSANDRO, 28 ANOS, CASADO, PAI DE DOIS FILHOS,     AGENTE EDUCACIONAL</b> .....	121
<b>3.2.2 MARCOS, 28 ANOS, FUNCIONÁRIO PÚBLICO, MORA SOZINHO</b> .....	124
<b>3.2.3 THIAGO, 19 ANOS, ESTUDANTE DE DIREITO</b> .....	128
<b>3.2.4 SÔNIA, 31 ANOS, CASADA, PROFESSORA</b> .....	132
<b>3.3 SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS</b> .....	135
<b>PARTE II O JOGAR</b> .....	144
<b>INTRODUÇÃO À PARTE II</b> .....	145

<b>4 LAZER E WORLD OF WARCRAFT</b> .....	148
<b>4.1 WORLD OF WARCRAFT COMO JOGO NO TEMPO DE LAZER</b> .....	148
<b>4.2 WOW: LAZER DOMÉSTICO NA ROTINA COTIDIANA</b> .....	158
<b>5 PERFORMANCE E MAESTRIA</b> .....	169
<b>5.1 RAIDES: PERFORMANCE E COMPETIÇÃO</b> .....	171
<b>5.1.1 A TENSÃO DO ERRO: VIGIAR E PUNIR</b> .....	174
<b>5.1.2 RECOUNT: A PERFORMANCE EM NÚMEROS</b> .....	183
<b>5.1.3 APONTAMENTOS SOBRE AS RAIDES</b> .....	193
<b>5.2 RECOMPENSAS VIRTUAIS</b> .....	196
<b>6 JOGAR POR OBRIGAÇÃO?</b> .....	210
<b>6.1 PRESO AO JOGO: ESTRATÉGIAS DE MANUTENÇÃO</b> .....	212
<b>6.1.1 DIÁRIAS: A LABUTA COTIDIANA NO WOW</b> .....	216
<b>6.1.2 TENSÕES: FALTA DE HABILIDADE, PERSEVERANÇA OU TEMPO?</b> .....	229
<b>7 SOCIABILIDADE</b> .....	239
<b>7.1 LAÇOS SOCIAIS E AMIZADES</b> .....	240
<b>7.1.1 FORTALECIMENTO DE LAÇOS ANTERIORES E EXTERNOS AO JOGO</b> .....	247
<b>7.2 SOZINHO, MAS JUNTO</b> .....	251
<b>7.2.1 SOCIAL E SOCIABILIDADE</b> .....	257
<b>7.2.2 SOLITÁRIO EM MEIO À MULTIDÃO</b> .....	261
<b>8 VIOLÊNCIA</b> .....	267
<b>8.1 O CASO DO “GUERREIRO EXILADO”</b> .....	270
<b>8.2 CONDIÇÕES DA VIOLÊNCIA</b> .....	278
<b>CONCLUSÕES</b> .....	296
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	307
<b>APÊNDICE</b> .....	319

## INTRODUÇÃO

Com um crescimento espetacular principalmente na última década, a indústria dos jogos digitais<sup>1</sup> cresceu tanto que superou, a partir do ano de 2001, a receita proporcionada pela indústria do cinema, consagrando-se como a indústria mais lucrativa no ramo do entretenimento moderno (BRESCIANI, 2007). Dentre todas as mídias – jornal, rádio, cinema, televisão, etc. –, a dos jogos é aquela “cujo ritmo de desenvolvimento avança de forma assombrosamente rápida” (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. x-xi): “enquanto a indústria fonográfica perdeu 18% em faturamento desde 1997, a de cinema cresceu 32% desde 1999 e a de DVDs cresceu 83%, a indústria de games cresceu 360% até 2007” (BARBUTTI, 2009).

Para se ter uma idéia do papel que os games estão desempenhando na cultura humana neste início do terceiro milênio, basta repetir o que vem sendo reiteradamente alardeado, a saber, que a movimentação financeira de sua indústria é superior a do cinema, e é a terceira no mundo, perdendo apenas para a indústria bélica e a automobilística. (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. x)

A indústria dos jogos digitais reúne hoje um corpo de profissionais extenso, altamente diversificado e capacitado (GALISI, 2009). Especialistas de diversas áreas como música, artes gráficas, criação de roteiro, design, psicologia, administração, marketing, além é claro, daqueles ligados às ciências computacionais, como programadores e analista de sistemas, somam-se para dar corpo e materialidade a títulos que serão distribuídos e comercializados em larga escala (na casa de milhões de unidades) e consumidos em nível global<sup>2</sup>.

Reunindo recursos humanos qualificados e pesados investimentos em termos de produção científico-tecnológica, o desenvolvimento do setor segue a todo vapor, trazendo a reboque outros setores do ramo do entretenimento. Não é à toa, como bem lembra Santaella (2009, p.51), que os games são grandemente responsáveis pelos avanços e inovações tecnológicas no ramo, dado que o setor lidera em pesquisa de ponta, sendo quase sempre o primeiro a disponibilizar esses avanços para o público.

---

<sup>1</sup> Os termos jogos digitais, jogos eletrônicos, jogos computacionais, videogames e *games* são frequentemente empregados na literatura para nomear a mesma prática cultural: jogos que requerem o uso de microcomputadores para o processamento de informações e sintetização de imagens e sons em vídeo (monitor, televisão, celular, etc.) e que permitem a interação direta do jogador através de dispositivo de entrada de dados (mouse, teclado, controle, *joystick*, sensor de movimentos, etc.). Ver Apêndice D “Nota sobre jogos digitais e seus sinônimos”.

<sup>2</sup> De acordo com a *NPD Group* (cf. NESTERIUK, 2009), a indústria do videogame (*hardware* e *software*) faturou 17,94 bilhões de dólares somente nos Estados Unidos. Na Europa e Ásia, de acordo com analistas da *Nielsen Games*, o faturamento foi de US\$ 7,4 e 10,8 respectivamente. No Brasil, conforme lembra Galisi (2009, p.227), “os números são bem mais discretos, mas já merecem respeito.” De acordo com o autor, estima-se que haja 10 milhões de consumidores desse tipo de entretenimento no país. Número que ultrapassa a TV a cabo como forma de divertimento nas residências brasileiras (cf. InfoExame, 2002, p.44 apud GALISI, 2009).

A existência de um mercado completamente estruturado, consolidado, e que movimenta cifras exorbitantes ao seu redor (BARBUTTI, 2009) é sintomática da existência de toda uma rede de indivíduos consumidores dispostos e interessados nos produtos oferecidos por esse mercado, a ponto de não só mantê-lo em atividade como até mesmo o impulsionar. Sob um olhar na perspectiva cultural isso também significa que existem em nossa sociedade sujeitos que em alguma medida adquiriram novos hábitos culturais de lazer. Indivíduos que passaram a usufruir dos jogos digitais como uma possível opção de divertimento no seu tempo livre. Não sabemos ao certo se velhos hábitos (e quais deles, por exemplo) foram abandonados ou substituídos – o que exigiria um estudo concentrado nesse problema – mas o fato é que novos hábitos de lazer estão sendo constituídos e, com eles, novas práticas culturais estão sendo constantemente produzidas e reproduzidas.

Contudo, visto que a história dos jogos eletrônicos é relativamente curta, já que o seu surgimento data da década de 1960 e sua popularização e consagração como divertimento ocorre praticamente a partir da década de 1980 e 1990 (LUZ, 2009), pode-se compreender que sua apropriação como hábito de lazer é bem recente. Mais tardia ainda é sua apropriação como tema de estudo. Perani (2008, p.1-2) conta que embora os estudos sobre *games* tenham surgido ainda nos anos 1980, o “marco zero dos *games studies*” é atribuído por Aarseth (2001) ao ano de 2001, pois “a revista, o primeiro congresso científico internacional da área e as primeiras disciplinas sobre jogos eletrônicos em cursos de graduação surgiram neste período”. O mesmo parece se aplicar ao contexto nacional, conforme verificado por Neves (2010). A pesquisadora afirma que embora os jogos digitais somem quase cinco décadas de história, foi só recentemente, na última década, que houve produção significativa sobre o tema no Brasil<sup>3</sup>.

Hoje é possível dizer que as questões envolvendo os jogos eletrônicos de maneira geral têm despertado bastante interesse de pesquisadores e estudiosos (NESTERIUK, 2009). Diversas áreas de estudo têm voltado seus “olhares” para o fenômeno e desenvolvido pesquisas objetivando tornar mais lúcida nossa compreensão acerca desse objeto de estudo:

O videogame – em si e também em seus aspectos circundantes – é hoje um dos fenômenos tecnológicos de maior interdisciplinaridade e complexidade para se estudar. Ciências e conhecimentos em campos diversos de áreas como filosofia, semiótica, psicologia, ciência da computação, antropologia, programação, ciências cognitivas, publicidade, crítica literária, animação, computação gráfica, narratologia, educação, engenharia elétrica, telecomunicações, artes, comunicação, design, marketing, entre inúmeras outras, possuem uma relação direta com as múltiplas e integradas características do videogame. (NESTERIUK, 2009, p.26)

---

<sup>3</sup> Localizei através do Banco de Teses da Capes somente 3 trabalhos de pós graduação publicados na década de 90: em 1994, 1996 e 1997.

Os esforços acadêmicos e científicos que têm sido observados por parte de pesquisadores, técnicos e cientistas oriundos das mais variadas áreas de conhecimento reforçam a ideia de que os jogos digitais merecem ser vistos como objetos dignos de estudo, haja vista sua repercussão no cenário mundial. No entanto, Galisi (2009) nota que mesmo entre os estudiosos e formadores de opinião existe um pouco de incompreensão acerca dos jogos digitais, pois ainda não se acredita na possibilidade de tratar seriamente do tema como objeto de estudo. No senso comum, acrescenta o pesquisador (2009, p.224), “os jogos eletrônicos são vistos como brincadeira de adolescente” – o que representa tanto uma depreciação de produtos destinados ao público infantil/adolescente, quanto um não reconhecimento da diversidade etária entre os praticantes. O fato é que embora os jogos eletrônicos componham parte do quadro de divertimento das crianças, são nos jovens e adultos<sup>4</sup> que têm encontrado ampla aceitação (POOLE, 2000) – como veremos na continuidade do trabalho. Hodiernamente, portanto, trata-se de um fenômeno que encontra ressonância numa diversidade de indivíduos e ocupa um papel central no cenário do lazer em nível mundial, inclusive com fortes perspectivas de crescimento.

Mas seja como prática de lazer ou como objeto de estudo, o fato é que os jogos digitais vieram para ficar. Ainda jovem no se refere às práticas de lazer cotidianas, tem um futuro que desafia nossa imaginação – basta, por exemplo, vermos as experiências que vem sendo desenvolvidas com a chamada “realidade virtual”, na qual sujeitos investidos de todo um aparato tecnológico sofisticado – com luvas, óculos e equipamentos especiais – são convidados a explorar e interagir com cenários virtuais e manipular objetos que não existem fisicamente (MURRAY, 2003); ou ainda, a transformação de videogames contemporâneos em aparelho de condicionamento físico em academias de ginástica e instrumento para tratamentos terapêuticos em clínicas fisioterápicas (Tópico 1.2 “Uma breve, meteórica e revolucionária existência”).

---

<sup>4</sup> Tecnicamente, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) considera “população jovem” as pessoas que se encontram na faixa etária de 15 a 24 anos. Segundo Henriques (2009, p.17), três características são utilizadas como justificativa do IBGE para esse recorte etário: trata-se de um segmento que influencia a economia ao reivindicar a criação de novos postos de trabalho; que se encontra expostos às mais elevadas taxas de mortalidade; e que contribuem para o aumento do quadro demográfico brasileiro devido a nível de fecundidade das mulheres desse grupo. Na visão de Lapassade (1977), interpretado ainda por Henriques (2009), “a distinção entre adulto e adolescente seria a noção de *status* do ser, isto é, enquanto o adulto remete a uma ideia de ser acabado, o jovem não estaria no mesmo plano, havendo, portanto uma série de etapas a serem completadas. O IBGE não demarca o que estamos chamando de idade adulta, a qual abarcaria um longo período, dos 25 até os 60 anos. A Organização Mundial de Saúde utiliza a seguinte classificação: Idade Adulta Jovem ou Juvenil – 15 à 30 anos; Idade Madura – 31 à 45 anos; Idade de Mudança ou Média ou Involução ou Envelhecimento – 46 à 60 anos; Idade do Homem mais velho – 61 à 75 anos; Idade do homem velho – 76 à 90 anos; Idade do homem muito velho – mais de 90 anos.

Os elementos apresentados até aqui apontam, numa visão geral, para um artefato cultural de lazer singular em nossa sociedade: são a maior indústria do entretenimento moderno; reúnem pesquisadores e especialistas de diversas áreas ao seu redor; possuem um mercado em ritmo acelerado de crescimento; promovem, incorporam e disponibilizam rapidamente descobertas e avanços tecnológicos; possuem um público diversificado (não apenas crianças e adolescentes) e globalizado; têm atraído a atenção e preocupação de pais, educadores e da mídia; têm se consolidado como objeto de estudo acadêmico e, por fim, vêm se tornando mais complexo enquanto jogo propriamente dito (suas novas estruturas e mecânicas têm criado novas experiências e maneiras de jogar – com jogadores movimentando e se exercitando corporalmente, por exemplo, ou então, permitindo e favorecendo interações sociais). Em suma, pode ser considerado um fenômeno cultural importante em nossa sociedade.

Auxiliar na compreensão dessa manifestação cultural é tarefa do pesquisador e da academia. Como bem aponta Ranhel (2009, p.3), “demorou cerca de quatro décadas para os videogames conquistarem o interesse do meio científico. [Hoje,] ainda que tardiamente, várias áreas no meio acadêmico os têm reconhecido como fenômeno estético e social relevante.” No que se refere ao presente estudo, os jogos foram observados e investigados como uma manifestação cultural de *lazer*<sup>5</sup>, ou seja, como uma atividade lúdica que preenche por certo período de tempo a esfera do lazer de indivíduos de *sociedades complexas contemporâneas*<sup>6</sup>. Compreender a esfera do lazer em suas múltiplas dimensões e a partir de suas diversas práticas sociais é tarefa de profissionais e pesquisadores ligados ao estudo desta esfera social que permeia a vida cotidiana do nosso tempo.

Dentre as modalidades de jogos digitais existentes no mercado têm crescido aquela nas quais vários jogadores interagem entre si mesmo estando distantes geograficamente. São os chamados jogos *multiplayers* (multijogadores). Se antes os jogos digitais eram jogados simultaneamente por no máximo duas pessoas, que ainda necessitavam dividir o mesmo

---

<sup>5</sup> Daqui em diante, quando não recorrer à outra referência, utilizarei o conceito de lazer segundo Gomes (2011, p.16-19), que o define como um produto cultural que constitui relações dialógicas com outras dimensões da vida humana (a educação, com o trabalho, a política, a economia, a linguagem, a saúde, a ciência, a natureza, etc.) e “participa da complexa trama histórico-social que caracteriza a vida em sociedade”, podendo ser compreendido “como uma necessidade humana e como dimensão da cultura caracterizada pela vivência lúdica de manifestações culturais no tempo/espaço social”.

<sup>6</sup> Utilizo-me do entendimento de Velho (1994, p. 38) quando se refere às sociedades complexas “moderno-contemporâneas” como constituídas e caracterizadas por um “intenso processo de interação entre grupos e segmentos diferenciados”. A natureza complexa desse tipo de sociedade estaria, apõe o autor, “indissoluvelmente associada ao mercado internacional cada vez mais onipresente, a uma permanente troca cultural através de migrações, viagens, encontros internacionais de todo o tipo, além do fenômeno da cultura e comunicação de massas” – e especialmente, poderíamos acrescentar, pela internet e novas formas de comunicação mediadas por computador.

ambiente físico e o mesmo aparelho, com os avanços tecnológicos e com a popularização da internet em alta velocidade (banda larga) os jogos passaram a criar espaços sociais virtuais nos quais se mistura e interage uma diversidade de indivíduos. São indivíduos que muitas vezes não se conhecem pessoalmente ou que, por pertencerem a diferentes origens culturais e sociais (NARDI, 2010), dificilmente poderiam se conhecer e ainda menos compartilhar a mesma atividade de lazer. Tais jogos digitais possibilitam que numa mesma prática social de lazer pessoas culturalmente diferentes e geograficamente distantes interajam, se relacionem e sociabilizem por meio de um componente cultural comum.

Há jogos nesse formato que não só tornam possível como facilitam, estimulam e até mesmo exigem a interação de pessoas a princípio desconhecidas. É o caso dos MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), que são jogos *multiplayers* nos quais muitos jogadores (milhares e até mesmo milhões) compartilham continuamente a experiência do jogar num mesmo mundo virtual (AZEVEDO, 2009). São jogos criados justamente visando proporcionar uma maior interação social entre os jogadores, inclusive permitindo que, através do encontro e sociabilização recorrentes, sejam estabelecidos laços sociais afetivos mais ou menos estáveis e duradouros, na forma de amizades, flertes e até envolvimento amorosos.

Nos ambientes virtuais criados por esses jogos há padrões de interações sociais que extrapolam a interatividade exigida pelo jogo propriamente dito. Há uma interação social que não acontece tão somente pela linguagem e narrativa do jogo – ou seja, somente através dos comandos/ações executados e do que o jogo oferece – mas por meio da comunicação verbal e escrita entre os jogadores. Dessa forma, como em muitas outras atividades esportivas e de lazer, é possível e esperado que nesses espaços virtuais os sujeitos acabem, querendo ou não, se relacionando: conversam, brincam, discutem, trocam ofensas, fazem amizades e inimizades, formam grupos, compartilham ideias, fazem intrigas, fofocam, trocam ameaças, criam rixas, vangloriam suas conquistas, disputam prestígio e poder, enfim, interagem tão intensamente uns com os outros como em qualquer rede social de lazer – ou assim se supõe. Porém, diferente das redes sociais estabelecidas a partir do contato face-a-face e da presença física, nos ambientes virtuais dos jogos MMORPG não há contato corporal e nem visual, salvo raras exceções (quando os jogadores trocam fotos e vídeos pessoais ou quando promovem reuniões e encontros fora dos espaços virtuais, ou seja, quando o ambiente *online* extrapola para o *offline*). Resguardados pelo anonimato e pelo isolamento espacial e temporal os sujeitos trocam todo tipo de afeto e desafeto com quem não veem nem alcançam, e com quem não pode vê-los nem alcançá-los.

Embora ainda seja difícil encontrar dados precisos principalmente em nível mundial a respeito do consumo dos jogos MMORPGs (BRAINBRIDGE, 2010)<sup>7</sup>, permanece no cenário de pesquisas e no universo dos jogos a compreensão de que o *World of Warcraft* – abreviado na forma de *WoW* – fabricado pela *BLIZZARD* (2004) é o mais popular do gênero (pelo menos até o primeiro semestre de 2013). Popular no sentido de que se tornou o mais conhecido e referenciado, como também o mais jogado entre os MMORPGs pagos, tendo atingido a marca recorde de 12 milhões de assinantes em 2008<sup>8</sup>. As notícias, levantamentos e pesquisas a seu respeito quase sempre reiteram a assertiva, e, se não o fazem, também não apresentam informação contraditória a ela. Na avaliação da crítica especializada o jogo foi muito bem recebido e atingiu uma média de pontuação acima dos seus concorrentes, segundo Aarseth (2008). De fato, o jogo estabeleceu um novo paradigma no mercado dos games e se tornou referência absoluta para os jogos do gênero. Seja para reproduzir ou negar seu estilo, produtores e consumidores sempre mantiveram sua atenção sobre ele, considerado suprasumo dos jogos do gênero desde seu lançamento.

Atualmente, de acordo com Nardi (2010), *WoW* é jogado por pessoas de diversas idades, de diferentes contextos culturais e sociais, e em vários cantos do globo: na América do Norte, Europa, América do Sul, Ásia, Rússia, Austrália, Nova Zelândia, dentre outros; estando disponível em diversas línguas: Inglês, duas versões em Chinês, Coreano, Alemão, duas versões em Espanhol, Russo e, recentemente, em Português<sup>9</sup>. Se os jogos digitais podem ser rotulados como fenômenos de lazer de enorme repercussão em nossa sociedade, como se tentou reforçar desde o início, *World of Warcraft* poderia ser tomado como expressão legítima desse processo. Assim sendo, dada sua popularidade em termos de jogadores e seu impacto no

---

<sup>7</sup> As variadas formas de consumo oferecida no mercado dos MMORPGs dificulta essa mensuração: enquanto produto de lazer, existem tanto jogos que são vendidos como aqueles que são fornecidos gratuitamente; enquanto serviço, e independente de serem vendidos ou não, existem tanto aqueles que não cobram mensalidade, quanto aqueles que se mantêm em função de algum tipo de cobrança ou comércio de produtos internos ao jogo, isto é, em função de sua utilização *no* jogo.

<sup>8</sup> Próximo à entrega final deste trabalho, em meados de 2013, o número havia decaído para 8,3 milhões, a marca mais baixa desde 2008.

<sup>9</sup> Esta última acrescentada por mim, pois em dezembro de 2011, enquanto esse estudo era desenvolvido, a *Blizzard Entertainment* – gigante mundial no setor dos *games* – lançou oficialmente o jogo *World of Warcraft* no Brasil. A partir de então, jogadores brasileiros puderam contar com uma versão do jogo totalmente traduzida e dublada para o português e com serviços e suportes locais (*website*, serviço de atendimento e auxílio ao usuário, etc.) tais como os encontrados em países onde o jogo já havia sido lançado oficialmente. A intenção da *Blizzard* em conquistar um público em nosso país, a ponto de investir dessa maneira, é também um sinal de que se despertou a atenção para o Brasil como um mercado promissor no mercado dos *games*, recentemente passando a vigorar cada vez mais imponente no cenário internacional. Embora em momento algum tivesse contado com esse lançamento, ele auxiliou sobremaneira o trabalho de campo e o desenvolvimento do estudo, permitindo, entre outras coisas, que eu encontrasse facilmente servidores que reunissem preferencialmente jogadores brasileiros. Fonte: *Blizzard*. Nota oficial do lançamento. Disponível em: <<http://us.blizzard.com/pt-br/company/events/wow-brazil.html>>. Acesso em 23/07/2011.

cenário dos jogos, o jogo foi prontamente definido como campo de análise desse estudo (ver metodologia, no tópico logo a seguir).

Sucesso no crescente universo dos jogos, *World of Warcraft* também pode ser considerado como um importante objeto e campo de estudo em diversas áreas de estudo, especialmente entre aquelas que estabelecem linhas de pesquisa em diálogo com temáticas ligadas a tecnologia, mídia, cibercultura, cultura digital e afins. De trabalhos acadêmicos exclusivamente relacionados ao jogo no cenário internacional (seja como objeto ou campo de estudo), além de diversos artigos publicados em jornais e revistas, tive acesso há pelo menos três livros: “*My life as a Night Elf Priest: an anthropological account of World of Warcraft*” (NARDI, 2010), produzido a partir da antropologia; “*The Warcraft Civilization: social Science in a Virtual World*” (BAINBRIDGE, 2010), da sociologia; e a coletânea “*Digital Culture, play and identity: a World of Warcraft reader*” (CORNELIUSSEN e RETTBERG, 2008), que reuniu pesquisadores de diversas áreas,

Já no cenário nacional de pesquisas na pós-graduação, encontrei 11 dissertações de mestrado no Banco de Teses da Capes que possuíam o termo *World of Warcraft* no resumo ou como palavra-chave; trabalhos produzidos a partir de diversas linhas de pesquisa, tais como: sociologia da educação (CHAGAS, 2010), desenvolvimento cognitivo (MELO, 2008), comunicação audiovisual (CAMPEDELLI, 2009), narrativa audiovisual (OLIVEIRA, 2010), educação matemática e científica (SILVA, 2008), computação e sistemas adaptativos (RODRIGUES, 2009), comércio eletrônico e sistemas distribuídos em larga escala (SANTOS, 2010), comunicação e semiótica (ALVES SILVA, 2010), ambientes comunicacionais midiáticos (TELES DA SILVA, 2010) e comunicação e cibercultura (FALCÃO, 2010). Além desses, outras 14 produções acadêmicas (doze dissertações de mestrado e duas teses de doutorado) estavam associadas a um termo mais abrangente, o MMORPG.

Esses achados testemunham que o *World of Warcraft* – exemplo emblemático no âmbito dos MMORPGs contemporâneos – tem atraído a atenção da comunidade acadêmica e tem sido considerado relevante como objeto e campo de estudo. Apesar da aparente quantidade de material e conteúdo já produzido, isso não significa que as possibilidades de pesquisa envolvendo a temática estejam esgotadas, haja vista a diversidade de enfoques possíveis e a própria complexidade do jogo. Corneliussen e Rettberg (2008, p. 3) apontam que, pelo fato de o jogo ser “enorme”, “tanto em termos de horas gastas para jogá-lo quanto

em termos de número de jogadores e maneiras através da qual ele pode ser jogado”<sup>10</sup>, múltiplas abordagens sobre o jogo podem ser necessárias para que ele seja compreendido em toda a sua multiplicidade. A abordagem apresentada ao longo desse trabalho é original na medida em que buscou interpretá-lo como prática de lazer, partindo do ponto de vista de jogadores e suas experiências com o jogo.

Dito de forma mais direta e específica, o objetivo do trabalho foi interpretar como diferentes *experiências de jogar World of Warcraft* são construídas a partir do entrelaçamento entre o *jogar* e o *interagir*: entre o jogar no sentido estrito, resultante da interatividade do jogador com a mecânica do jogo (isto é, com os procedimentos funcionais previamente determinados na sua gênese pelo fabricante) e o interagir socialmente falando, fruto do jogar ao lado, em companhia de ou em oposição a outros jogadores, coabitantes do mundo virtual e do universo social criados pela plataforma do jogo.

Do objetivo inicialmente traçado, ramificaram-se questões que orientaram o reconhecimento e a exploração desse novo terreno bem como a rota a ser percorrida, tais como: que práticas, modos e formas de jogar, sejam eles individuais ou coletivos, constituem a experiência do jogar? Que diferentes sentidos e significados são atribuídos pelos jogadores a suas experiências? Como eles se relacionam e interagem no ambiente virtual? Em que medida e como o jogo possibilita a instituição de relações de sociabilidade e a formação ou manutenção de laços sociais? Por outro lado, há relações de tensão, conflito e animosidade? Como e porque elas ocorrem? Afinal, o jogo é efetivamente social? Se sim, em que medida esse social orienta ou determina a dinâmica engendrada e influencia no comportamento e atitude dos jogadores e seus modos de jogar?

Estou entendendo a *experiência do jogar* como algo que vai além do mero ato de jogar e da prática em si. Refiro-me, quando utilizo essa noção, ao conjunto de experiências que o sujeito vivencia que estão articulados ao jogo, mas que não se atém apenas à sua própria prática: é a socialização com jogadores fora do ambiente do jogo (através de ferramentas de comunicação na rede ou de telefonia), o acesso a outras produções midiáticas relacionadas ao jogo e seu universo (notícias, notas, histórias, quadrinhos, vídeos, *machiminas*<sup>11</sup>, entre outras), o estudo e a pesquisa realizados em manuais, tutorias e guias especializados visando o

---

<sup>10</sup> Tradução livre do original: “*World of Warcraft is na enormous game, both in terms of hours spent playing it and in terms of the number of players and the ways in which it can be played. Multiple approaches to the game may be required to grasp its multiplicity*”.

<sup>11</sup> No caso dos jogos, *Machimina* é a produção audiovisual realizada geralmente pela comunidade de jogadores, que utiliza elementos e recursos gráficos do próprio jogo. Há uma série de produções desse tipo sobre *WoW*, como, por exemplo, paródias musicais que utilizam os gráficos do próprio jogo como elementos (personagens dançando, cenários do jogo, etc.).

aprimoramento no jogo, a participação nos fóruns e em sites dedicados ao tema, etc. Mas vai além desses atos observáveis – de jogar, de se comunicar, de acessar, de pesquisar – incluindo também os processos mentais a que o jogador se entrega: é o sonhar com jogo, o relembrar de episódios, o planejamento mental dos próximos passos no jogo (durante o trabalho, por exemplo), etc. Já como *prática do jogar* refiro-me ao somatório de vários *atos de jogar* – que é a ação do sujeito manipular ativamente o *software* geralmente sentado ao computador (ou, excepcionalmente, negociando itens pelo celular através de uma ferramenta do próprio jogo vendida separadamente). A *prática do jogar* seria o processo contínuo no tempo que torna o sujeito que joga num jogador.

Tendo a etnografia como ponto de partida e método estruturante de levantamento e análise dos dados, assumi a condição de jogador-pesquisador e imergi no campo de estudo – o mundo virtual do jogo – acompanhando durante aproximadamente 18 meses as atividades quase diárias de jogadores-nativos em seus agrupamentos sociais *no* jogo – nas chamadas *guildas*. Nesse ínterim, participei de variadas atividades realizadas *in-game* (dentro do jogo), desde aventuras simples, curtas e solitárias até campanhas coletivas altamente complexas que exigiam empenho e dedicação individual bem como pesquisa e estudos minuciosos em *sites* especializados; atividades que durante o seu desenrolar requisitavam comunicação por voz entre os membros para uma melhor coordenação das ações e procedimentos e que se realizavam de acordo com uma agenda pré-definida e acordada pelo grupo. Atividades bastante *tensas e excitantes* (ELIAS e DUNNING, 1992) que por vezes, dado o intenso envolvimento e absorção dos jogadores, conduziam à explosão de sentimentos e emoções nem sempre sentidas de forma agradável e prazerosa.

Interagi, jogando *on-line*, com centenas (milhares não seria exagero) de jogadores diferentes espalhados pelo Brasil e pelo mundo, especialmente brasileiros e norte-americanos. Com alguns desses, mais de uma dúzia talvez, membros de guildas que participei, mantive contato frequente e cotidiano em função do jogo, compartilhando aventuras, satisfações e frustrações, alegrias e aborrecimentos em jogatinas que iniciavam tarde e muitas vezes avançavam noite e madrugada à dentro. Não foi de todo surpreendente tomar consciência, a certa altura, que dado o convívio praticamente diário, os laços sociais estabelecidos com pessoas conhecidas através do jogo, embora distantes fisicamente, pareciam mais fortes e estáveis do que, por exemplo, com os simpáticos vizinhos que moram a alguns passos, na casa à frente onde resido. Todavia, da mesma forma que com a recorrência do jogar os laços se estreitaram e se fortaleceram e pessoas distantes se tornaram mais próximas e familiares, o inverso inevitavelmente ocorreu quando subitamente tive que abandonar o jogo para concluir

a pesquisa: laços se enfraqueceram e eventualmente romperam, e tão rápido quanto se constituíram.

Nesse período em geral, vi laços de amizades progressivamente se consolidando e outros já aparentemente consolidados se rompendo. Não presenciei inícios de namoros ou relações dessa natureza, muito embora tenha escutado muitas histórias a esse respeito e convivido com casais jovens, adultos, e com filhos que jogavam juntos. Acompanhei conflitos interpessoais e nos seios dos grupos, principalmente nas atividades coletivas cuja formação do grupo era realizada automaticamente pelo jogo, reunindo quase sempre pessoas que não se conheciam e às vezes sequer eram da mesma nacionalidade; atividades sobre as quais mais frequentemente se ouviam relatos de episódios de intolerância e violência simbólica. Não obstante, no sentido contrário, colecionei também relatos e falas positivas acerca da sociabilidade, da interação, do potencial do jogar junto e das satisfações dele decorrente.

Como ferramenta acessória à pesquisa de campo, questionários *on-line* foram disponibilizados na internet, convidando jogadores a preenchê-lo. Duzentos e cinquenta e um jogadores atenderam ao apelo, respondendo a questões socioeconômicas, de hábitos de lazer e relacionadas com seu envolvimento com o jogo. Também entrevistei à distância, via comunicação por voz, outros oito jogadores, com os quais conversei sobre sua vida pessoal, familiar e profissional e também sobre suas preferências com relação a atividades de lazer e suas opiniões sobre o jogar.

Estruturalmente, a tese divide-se em duas metades, a primeira delas intitulada “O Jogo e Os Jogadores” e a segunda “O Jogar” – esta referenciando à relação direta entre os substantivos que dão título aquela. A Parte I é composta por três capítulos que abordam respectivamente “os jogos” (visão geral dos jogos), “o jogo” (apresentação do *WoW* em específico) e “seus jogadores” (o público jogador de *WoW*). A Parte II reúne cinco capítulos dedicados à interpretação do jogar.

O Capítulo 1 “Jogos digitais e MMORPG: dos *single* aos *multiplayers*” é uma abordagem histórica das profundas e revolucionárias transformações operadas na esfera dos jogos digitais. Pretende-se evidenciar e discutir como inovações conceituais, evoluções dos aparatos tecnológicos e desenvolvimento técnico-artístico permitiram o surgimento de diversos formatos, variações e gêneros de jogos e de modos de jogar, por fim dando origem aos complexos MMORPGs, jogos digitais que parecem resgatar uma característica supostamente universal e milenar dos jogos (em sentido amplo): o fato de serem eles – com poucas exceções (como os próprios jogos digitais em sua origem e tradicional maioria) – invariavelmente *multiplayers* (PEARCE, 2009), isto é, destinados à participação simultânea

de mais de um jogador. Os jogos digitais, em uma de suas mais expressivas inovações, os MMORPGs, estariam remontando àquilo que sempre existiu, o *jogar junto*, mas que permaneceu latente enquanto a presença *do outro*, à princípio indispensável ao jogar, mas então limitada pelas inviáveis formas de comunicação da época, era substituída pela inteligência virtual das máquinas de maneira suficiente.

Dos jogos do gênero MMORPG, passa-se a abordar especificamente um deles: o *World of Warcraft* – tema central que dá nome ao Capítulo 2. Basicamente, procura-se ilustrar alguns processos essenciais da *mecânica* do jogo (do modo como ele funciona), processos aparentemente fundamentais para a apreensão de conceitos e elementos próprios do jogo e indispensáveis à adequada e completa compreensão das análises empreendidas nos capítulos posteriores. É um investimento na tentativa de colocar o leitor imaginariamente no papel de jogador, aproveitando também para apresentar alguns dos principais problemas regem as análises e discussões subsequentes.

Do referido jogo passamos então ao seu público principal, os jogadores, peça central do Capítulo 3 “Jogadores de *World of Warcraft*”. O capítulo é dividido em dois momentos contrastantes. No primeiro, são apresentados dados coletados por meio do questionário comparando-os com informações levantadas em literatura específica sobre demografia do *WoW* e de jogos do gênero. Já no segundo, são exploradas informações obtidas por meio de entrevistas e conversas informais com jogadores do jogo, com os quais convivi durante parte de minha estada no jogo. Se no primeiro momento a abordagem é quantitativa e oferece uma sondagem acerca de características socioculturais dos jogadores de *WoW*, no segundo ela é qualitativa, com um ajuste da lente de análise para uma abordagem na escala individual. O objetivo principal dessa parte do trabalho, mais do que traçar um “perfil” do jogador de *World of Warcraft* ou sugerir tendências sociais no que se refere à sua apropriação enquanto prática de lazer, é buscar destacar a diversidade dos jogadores e de suas práticas culturais.

Fundamentado em teorias do jogo e do lazer, a intenção do Capítulo 4 “Lazer e *WoW*” é analisar o jogar *WoW* como prática de lazer essencialmente doméstica, porém sem naturalizá-la enquanto tal, nem tratá-la como uma atividade abstraída da realidade cotidiana. A proposta é caracterizar a prática a partir de alguns dos diferentes sentidos e significados atribuídos por aqueles que lhe dão vida, mostrando também como a prática está inevitavelmente em constante e permanente articulação com as demais atividades do dia-a-dia, sejam elas de lazer, de trabalho, estudantis ou domésticas, exigindo sempre negociações, agendamentos, abnegações e escolhas frente às demandas, obrigações, necessidades, vontades e expectativas cotidianas.

Na sequência do trabalho, partindo de vivências em atividades-chaves do jogo (as *raides*), o Capítulo 5 “Performance e Maestria” procura enfatizar a característica predominantemente competitiva e performática do jogo, manifestada claramente na forma como jogadores, disciplinados, se “dedicam”, se “empenham” e se “esforçam” (palavras do vocabulário nativo) *dentro* do jogo (jogando, treinando, fazendo ajustes e combinações no personagem) e *fora* dele (pesquisando e estudando em fóruns e *sites* especializados) de maneira à aprimorar seu desempenho no jogo, ou então, à conseguir realizar façanhas e obter objetos (virtuais, como *montarias*) socialmente valorizados, que conferem certo status, reconhecimento e poder ao seu possuidor. Também são trazidos à superfície situações conflituosas, por vezes marcadas por atos de intolerância e violência simbólica, originadas em decorrência da competição exacerbada ou de discrepâncias quanto a interesses e modos de jogar.

A interrogação trazida no título do Capítulo 6 “Jogar por Obrigação?” almeja sugerir de imediato a aparente contradição em que se encontram envolvidos os praticantes do jogo, pois há jogadores que reclamam de realizar determinadas atividades sob argumento de que as cumprem não com prazer e diversão, mas com um suposto sentimento de obrigação, como se estivessem a fazer algo por auto-coerção ou coerção imposta pelo jogo e seus jogadores. Emerge das análises e interpretações decorrentes, sempre baseadas na observação-participante e reforçadas por comentários extraídos de fóruns nos quais os jogadores discutem o jogo e as formas de jogar, o conflito que se torna central de toda a análise e discussão subsequente: a tensão entre, de um lado, interesses e formas particulares de jogar e, de outro, dos modos de jogar socialmente estabelecidos.

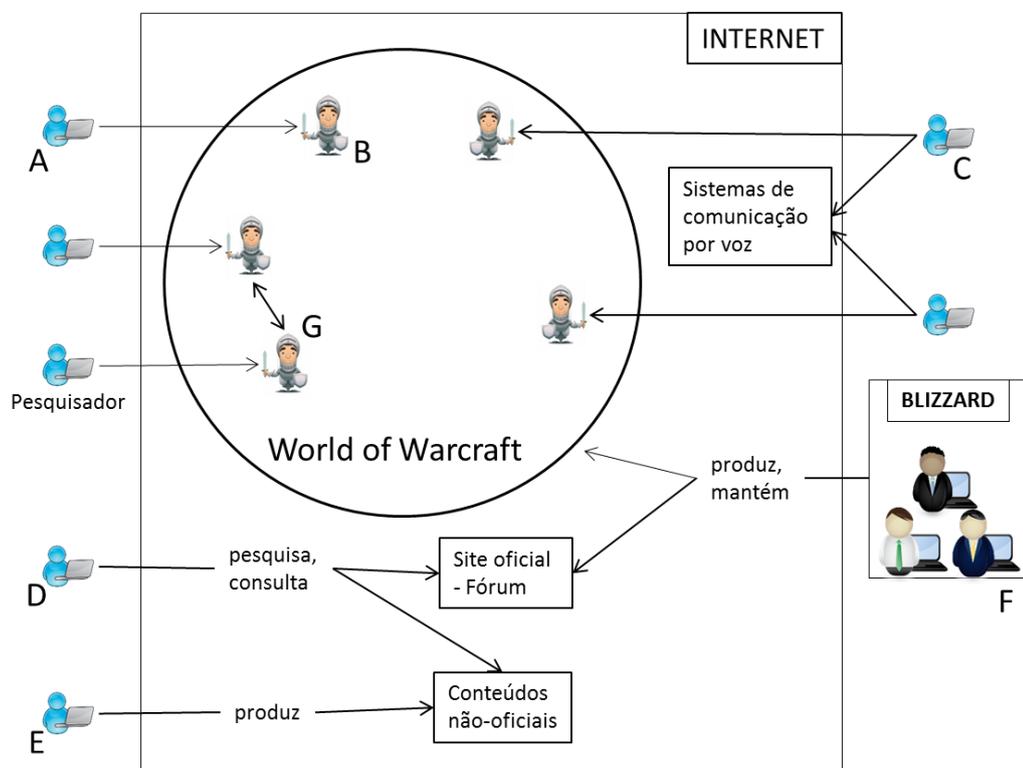
No Capítulo 7 “Sociabilidade”, são discutidas questões referentes àquilo que costuma ser considerado como aspecto distintivo dos jogos MMORPG, a sociabilidade, aspecto reivindicado frequentemente por jogadores, pela mídia especializada e por trabalhos acadêmicos como sendo seu maior atrativo. Depois de mostrar diversas opiniões acerca das relações sociais estabelecidas em virtude do jogo, algumas dessas, por exemplo, conduzindo à constituição de laços afetivos mais ou menos intensos e duradouros, outras nem tanto, com jogadores inclusive evitando ou preferindo não se relacionar e interagir ativamente com outros, tenta-se, ao final, argumentar como o jogar *junto, mas separado* e o *separado, mas junto* é imanente à lógica estabelecida. Ver-se-á que jogar *WoW* não é tão *sociável* quanto fatalmente *social*.

Por fim, na última parte do trabalho, o Capítulo 8 “Violência” é buscado evidenciar também as situações de conflito que emergem da por vezes imperceptível dinâmica social

existente. Analisando a repercussão no fórum brasileiro de um caso surgido originalmente na Coreia do Sul, procura-se identificar as condições em que os episódios interpretados como simbolicamente violentos se manifestam de forma mais veemente. Termina-se o trabalho tentando interpretar como e porque essas situações parecem tão presentes e corriqueiras em certos tipos de atividades no jogo, deixando muitos jogadores incomodados, insatisfeitos e frustrados com uma experiência que imaginariam à princípio ser somente rica, divertida e prazerosa.

## METODOLOGIA E DELIMITAÇÃO DO TEMA

O diagrama abaixo busca ilustrar de forma panorâmica o universo de interações mais gerais e abrangentes relacionados ao *World of Warcraft* (extensível, porém, a outros jogos do gênero MMORPG). A partir dele é possível também delimitar caminhos de pesquisas acerca do tema e explicitar os rumos tomados no tocante a esse estudo.



**Diagrama 1** – Representação do universo de interações no *World of Warcraft*

O quadro maior representa uma parte do *ciberespaço*<sup>12</sup> – o universo virtual potencialmente ilimitado criado por meio do cruzamento entre sociedade, cultura e tecnologia.

O círculo dentro dele representa o universo virtual de *World of Warcraft*, jogo produzido e mantido pela sua fabricante, a *Blizzard* (representado pela letra F no diagrama), que também é responsável por manter o Site Oficial do jogo e todo o conteúdo produzido. Através de microcomputadores com conexão à internet, jogadores (A) acessam o mundo virtual do jogo assumindo a forma de um personagem (B), comumente chamado de *char* (abreviação do inglês *character*). É na relação A-B que se produz *o jogar* propriamente dito. O indivíduo que joga, contudo, não o faz necessariamente sozinho. Ele pode (não necessariamente o faz) jogar com (em companhia de) e contra (em oposição a) outros jogadores – o que é, aliás, potencializado e estimulado pela própria arquitetura do jogo que é intencionalmente construída para fomentar esse tipo de relação entre jogadores. Com essas potencialidades sociais, é comum que jogadores (C) utilizem *softwares* que possibilitem a comunicação por voz via internet enquanto jogam. Mais comum ainda é o diálogo textual estabelecido através do canal de bate-papo próprio do jogo.

Jogadores (D) também costumam pesquisar e consultar diversos sites que oferecem conteúdos em alguma medida relacionados o jogo. Estou chamando de conteúdo tudo aquilo que é produzido em função do jogo (e não necessariamente que sirva ou tenha utilidade dentro dele) possuindo as mais diversas finalidades: didáticas (manuais, dicas, instruções, vídeos); utilitárias (macros, *add-ons*); analíticas (relatórios, gráficos, cálculos, tabelas); estéticas (desenhos, gravuras, imagens); sociais (fóruns, blogs) e humorísticas (charges, paródias, *machiminas*). Embora exista certa quantidade de conteúdo produzida e disponibilizada oficialmente, isto é, pela fabricante do jogo, a grande maioria é criada pela própria *comunidade*<sup>13</sup> de jogadores (E).

Este estudo teve como ponto de partida a ideia de descrever e interpretar experiências do jogar *World of Warcraft* enquanto prática de lazer. Dentre as possibilidades de fazer isso, optou-se por desenvolver o estudo a partir do *jogar*, da prática propriamente dita, acessando

---

<sup>12</sup> Ciberespaço pode ser definido como o espaço social “constituído simultaneamente pelas redes sociais que estabelecem culturas locais em seu interior e pelas redes técnicas que possibilitam essas conexões” (GUIMARAES JR., 2010, p. 49).

<sup>13</sup> Estou utilizando a expressão *comunidade* nesse trabalho no sentido adotada pelos nativos para se autoreferenciar. Jogadores de *WoW* frequentemente identificam a si próprios como membros de uma coletividade que possui características próprias e é formada em torno de interesses comuns relativo ao jogo, coletividade a qual auto referenciam como *comunidade*. A fabricante também utiliza o termo para se referir ao conjunto dos jogadores adeptos ao jogo e seu universo temático (no site do jogo, por exemplo, há um espaço destinado à “comunidade”, assim denominada). Para uma problematização do uso corrente e não refletido do termo *comunidade virtual* – às vezes assumido inclusive com um caráter nostálgico e romântico – ver o trabalho de Rifiotis (2010a).

os jogadores de *dentro* do jogo (de G, do interior do círculo no diagrama) e não de fora (presencialmente, face-a-face, por exemplo). Isso porque baseado na literatura sobre os jogos de MMORPGs, que enfatizavam os relacionamentos sociais como pedra angular do gênero, considerou-se que para melhor e mais adequada análise seria fundamental observar a forma como as relações sociais são estabelecidas e mantidas no ambiente virtual do jogo motivo pelo qual um olhar por dentro da prática, jogando, se fazia sumamente necessário.

Se *World of Warcraft* era, de fato, *outro* mundo, habitado por nativos com modos de ser, agir e pensar próprios ao seu universo cultural, cogitou-se de imediato que uma jornada até ele com a perspectiva de interagir diretamente com os sujeitos investigados seria uma razoável forma de iniciar o estudo. A etnografia, como método de pesquisa qualitativa nas ciências sociais, emergiu como uma solução metodológica adequada e desejável. Originária dos estudos da antropologia e embora emergente no caso das pesquisas envolvendo o ciberespaço, a etnografia já tem sido usada com frequência em pesquisas na internet e em mundos virtuais, produzindo resultados satisfatórios nesses novos campos de pesquisa, especialmente, como salienta Pearce (2009), quando os objetos de estudo envolvem dinâmicas sociais e construções culturais.

Como até o início do estudo o *WoW* e os jogos do gênero eram para mim meras curiosidades, nunca tendo sido alvo formal de investigação acadêmica por mim realizada<sup>14</sup>, considerei dúbia minha relação de pesquisador com os sujeitos investigados: por um lado, me sentia como um *pesquisador-nativo*, afinal, como na maioria dos estudos realizados através da internet, compartilhava com os sujeitos investigados o pertencimento à mesma sociedade e, nesse mesmo plano, à mesma cultura, sendo portanto também nativo da cultura investigada; por outro, embora tivesse familiaridade com jogos em geral, desconhecia completamente as práticas culturais produzidas e reproduzidas no interior do universo virtual de jogos MMORPG: seria então um *estranho* aprendendo, assimilando e sendo *socializado*<sup>15</sup> na/pela

---

<sup>14</sup> Quando comecei a elaborar o projeto que culminaria nesse estudo, o jogo *World of Warcraft* representava para mim um universo cultural distante. Como problema de pesquisa era apenas uma prática de lazer que eu sabia que existia, mas que não tinha a mínima ideia de como funcionava. Embora nunca tenha sido um jogador assíduo, um “viciado” em videogame como os próprios jogadores positivamente se referem, tive na vida momentos de contato mais e menos intensos, sempre me considerando, em todo caso, um apreciador. Já na vida adulta, a prática havia se tornado bastante infrequente. Mais do que jogar, havia passado a acompanhar quando podia o que vinha acontecendo nesse universo: inteirar-me sobre as novidades tecnológicas, os lançamentos, as novas tendências, inovações, etc. Esse consumo passivo de certa forma satisfazia o desejo de um maior envolvimento com a prática. Foi assim então que soube de histórias de mundo virtuais, de jogos que funcionavam como realidades paralelas, de plataformas sociais que prometiam supostas “segundas vidas” e do crescente gênero dos MMORPG. Daí, portanto, a ideia de ser um nativo, de fato, no ambiente do jogo.

<sup>15</sup> A socialização no ciberespaço pode ser entendida como “um conjunto complexo de afinidades, interesses, práticas e discursos que ocorrem como um processo de iniciação no qual interagem experiências online e off-line”. (RIFIOTIS, 2010b, p. 22)

cultura nativa. Nessa dúbia relação, o “transformar o exótico em familiar e vice-versa” (RIFIOTIS, 2010b, p. 16) das práticas etnográficas faria pleno sentido.

Quando comecei a desenvolver esse estudo eu não tinha um problema de pesquisa específico. Não dispunha – ou ao menos não pretendia dispor – de hipóteses a serem testadas, questões a serem levantadas, nem perguntas a serem respondidas. O que certamente não se configura como uma deficiência ou um problema metodológico nesse tipo de pesquisa. Como assevera Nardi (2010), a ausência desses elementos como ponto de partida é um tanto comum nas pesquisas etnográficas que envolvem o contato com o desconhecido, o não-familiar, o culturalmente distante.

Ao contrário das pesquisas na maioria das disciplinas acadêmicas, onde a investigação prossegue de acordo com um procedimento científico que envolve a elaboração de hipóteses e testes, a etnografia se move em um ‘ir com o fluxo’ padrão que tenta seguir o interessante e o inesperado tal como eles são encontrados no campo<sup>16</sup>. (NARDI, 2010, p. 27)

Tal como na etnografia tradicional, a forma primária de coleta de dados se deu através do trabalho de campo, com a imersão no contexto cultural investigado, o convívio intenso com jogadores e a descrição densa de suas práticas culturais (NARDI, 2010, p. 27). A investigação no campo não poderia ser realizada de outra forma senão por meio da minha participação na condição de jogador. Como notou Pearce (2009), no caso dos jogos digitais a questão do pesquisador decidir se deve participar ou simplesmente observar não chega a ser um problema filosófico mas técnico: a observação à distância é uma impossibilidade, visto que não há como observar um mundo virtual sem *estar lá*. Se o sujeito não joga, ele não tem acesso ao ambiente virtual do jogo, dado que mundo e jogo estão imbricados.

A observação passiva dos jogadores no caso específico do *WoW* (estando ao lado fisicamente do sujeito observado, por exemplo) colocaria o pesquisador numa posição completamente desprivilegiada (para não dizer extremamente incômoda para o observado) se o objetivo fosse (e de fato é, nesse estudo) compreender a dinâmica social engendrada; tão desprivilegiada quanto, por exemplo, observar à distância um grupo de jogadores de futebol sem contudo acompanhá-los no vestiário, sem com eles interagir, sem sentar-se junto à mesa para o bate-papo pós-jogo. Willians et al. (2006, p.342) compreendem que os pesquisadores e estudiosos na área dos jogos digitais *multiplayers* devem jogar os jogos que irão estudar, pois

---

<sup>16</sup> Tradução livre do original: “Unlike research in most academic disciplines, where investigation proceeds according to a scientific procedure involving hypothesis generation and testing, ethnography moves in a ‘go with the flow’ pattern that attempts to follow the interesting and the unexpected as they are encountered in the field.”

“se eles não o fazem, não conseguem saber quais questões formular, decifrar as linguagens locais, entender a mecânica do jogo, ou ter qualquer senso do contexto social”<sup>17</sup>.

Sobre a etnografia realizada em mundos virtuais, Nardi (2010) – antropóloga americana que realizou pesquisa envolvendo o *World of Warcraft* – afirmou que metodologicamente não houve grande diferença entre o trabalho realizado no mundo virtual do jogo e suas pesquisas previamente realizadas na Samoa Ocidental e Papua-Nova Guiné, por exemplo, pesquisas desenvolvidas no “mundo real” pelas vias etnográficas tradicionais. Em todos esses estudos os objetivos eram os mesmos, enfatizou a pesquisadora: tentar entender os nativos e dar um sentido para suas atividades.

Pelo fato de estar completamente envolvida com as “práticas nativas” no caso do jogo, Nardi (2010) apontou que sua pesquisa se inclinava mais para a extremidade *participante* de sua *observação-participante*. Na mesma linha, Pearce (2009) sugeriu o termo *participant-engagement* (engajamento-participante) para descrever esse profundo, mas indispensável envolvimento com as práticas nativas no caso dos jogos e mundos virtuais. Sem dúvida, no caso da presente pesquisa, o *jogar-observante*, e não o puro observar ou conversar com os informantes, ocupou a maior parte do tempo do trabalho de campo.

Estive atuando como pesquisador-jogador ao longo de um ano e meio. Durante esse período eu frequentei 5 guildas brasileiras. Guildas são estruturas formais do jogo que possibilitam o agrupamento de jogadores em torno de interesses comuns (objetivos no jogo, laços de amizade, graus de parentesco, etc). As guildas possuem diferentes dinâmicas, a depender dos perfis, preferências, interesses e modos de ser de seus membros. Participar de uma guilda facilita a realização de atividades com outros membros, mas não impede a realização de atividades ou conversas com não-membros. As formas de ingresso podem variar. Há guildas que exigem qualificação do jogador, requisição formal de entrada e às vezes entrevistas e até mesmo testes de eficiência e períodos probatórios – é o caso principalmente das guildas *hardcores*, voltadas para o alto-desempenho no jogo. De maneira oposta, há guildas que, valendo-se da política de “quanto mais, melhor”, utilizam sistemas para convidar automaticamente jogadores que não possuem nenhuma filiação no momento. Outras fazem anúncios no canal de bate-papo geral do jogo ou nos fóruns, visando repor a desistência/ausência de jogadores ou simplesmente ampliar o grupo. Há também guildas menores e mais reservadas que preferem restringir os convites somente a parentes, amigos da “vida real” e conhecidos.

---

<sup>17</sup> Tradução livre do original: “if they do not, they cannot know what questions to ask, decipher the local language, understand the game mechanics, or have any sense of the social context of play.”

Mantive-me como membro por mais tempo na “*Sem Choro nem Vela*”, onde permaneci afiliado por 10 meses. Ao ingressar nela, informei ao líder, Oscar, sobre a pesquisa que estava pretendendo desenvolver. Prontamente ele se colocou a disposição “para ajudar no que for preciso”, como de fato o fez. Reforçou convites que eu fiz para o preenchimento do questionário e por vontade própria colocou o convite como “informes” no *software* utilizado para comunicação por voz dos membros: quando estes se conectavam recebiam automaticamente o convite da pesquisa. Após sua saída temporária do jogo por motivos pessoais, seu principal ajudante, Lúcio – o jogador que havia me convidado para a guilda depois de me conhecer em decorrência de uma troca comercial no jogo – assumiu a liderança e se manteve igualmente solícito à pesquisa. Na guilda “*Black Moon*” meu ingresso na condição de pesquisador também foi aparentemente bem recebida – no entanto, mantive muito menos contato com os membros do que na anterior (especialmente em função da incompatibilidade entre o horário em que os membros da guilda estavam habituados a se conectar e a minha disponibilidade de acessar o jogo). Já em outra guilda, logo na tentativa de ingresso eu logo percebi que não seria bem-vindo: ao descrever brevemente a intenção de me filiar o líder preferiu simplesmente me *ignorar* (*ignorar* é um comando para não receber mensagens de um jogador; o jogador fica ciente de que está sendo *ignorado* pois o sistema faz a gentileza de informar). Anteriormente a essas, circulei por várias outras sempre atento às dinâmicas constituídas.

Nos períodos mais intensos de atividades ao longo desses 18 meses eu fiquei conectado no jogo de 15 a 25h por semana, principalmente à noite – período de maior movimentação no jogo<sup>18</sup>. Fiz parte de 3 *cores* diferentes (do inglês *core* – núcleo; grupos de jogadores com dinâmicas até certo ponto análogas a times esportivos) que se reuniam para atividades conjuntas em dias e horários fixos<sup>19</sup>.

Durante todo esse período, joguei junto com uma quantidade incontável de jogadores – muitos estrangeiros inclusive – em atividades coletivas nas quais o sistema do jogo agrupava automaticamente jogadores de forma aleatória. A convivência e o relacionamento mais íntimo, no entanto, foram com poucos, restritos à esfera das guildas. O contato social se

---

<sup>18</sup> Segundo Castronova (2005) o pico de uso nos *mundos sintéticos* – que é como o autor os denomina – é das 19h às 23h (FALCÃO, 2010, p.143). Em seu estudo envolvendo também o *WoW*, Campedelli (2009) apontou que o período de maior utilização do jogo era entre 21h às 24h.

<sup>19</sup> Na *Sem Choro nem Vela*, por exemplo, o *core* geralmente se reunia terça, quarta e quinta das 23h às 02h. Eventualmente jogadores combinavam de se reunir também em outros dias, quase como na forma de reunião “extraordinária”, para terminar uma atividade inconclusa ou iniciar outra. Mas de qualquer maneira isso não era tratado como exigência, pois escapava ao compromisso e acordos estabelecidos anteriormente.

estabelecia via canal de bate-papo do jogo, *softwares* de comunicação por voz<sup>20</sup> e mais raramente, e-mail.

Ao longo do trabalho de campo, tomando como base as sugestões metodológicas de pesquisa em ambientes virtuais oferecido por Fragoso, Recuero e Amaral (2011), foram realizadas observações, relatos, análises e reflexões acerca das práticas dentro do jogo, buscando construir, como diz Rifiotis (2010b, p. 19), “conceitos próximos da experiência vivencial estudada”. As observações e anotações realizadas no trabalho de campo foram complementadas com a aplicação de questionários, entrevistas e análise documental cuja fonte principal foi o fórum oficial do jogo.

O questionário foi disponibilizado em uma página da internet com informações sobre a pesquisa e o pesquisador. O link de acesso à página foi divulgado sob a forma de convite em fóruns<sup>21</sup>, guildas e canais de bate-papo do jogo. O questionário ficou disponível para preenchimento por dois meses. Tentei adotar a estratégia de, a cada uma ou duas semanas, compilar os dados dos formulários preenchidos e divulgá-los nos fóruns no formato de “boletins parciais da pesquisa”, esperando que os jogadores pudessem se interessar por discutir os resultados e, assim, acrescentar às análises empreendidas – o que de fato não ocorreu. Não de todo inválida, a operação ao menos serviu como forma de reforçar a cada nova semana o convite à pesquisa.

Concebido para coletar uma amostragem de conveniência, não representativa, o questionário tinha como principal objetivo o levantamento de dados que pudessem orientar ou chamar a atenção para elementos que estivessem incompatíveis com os achados da pesquisa de campo ou então super ou desvalorizados na análise. Aprovado pelo Comitê de Ética do Setor de Ciências da Saúde da UFPR (n. 84028, aprovado em 28/08/2012), trazia questões relativas a: idade; sexo; grau de escolaridade; profissão; estado civil; preferências com relação as atividades de lazer; tempo dedicado às atividades de trabalho, de estudo e de lazer; com quem costuma jogar; gostos e preferências em relação a atividades realizadas no jogo; opinião sobre o contato com outros jogadores e relações sociais estabelecidas no jogo; entre outras. (Ver Apêndice A “Modelo do questionário *online* aplicado”). Houve um total de 251 participantes (válidos).

---

<sup>20</sup> *Softwares* como *Skype*, *Ventrillo*, *TeamSpeaker* e *RaidCall* (esse foi o mais utilizado pelos *cores* e guildas que participei e por isso é citado mais frequentemente ao longo do texto).

<sup>21</sup> Fóruns do site oficial do jogo, do *Hangar Network* e do *WoWGirls*. Sobre o último, agradeço especialmente a jogadora e mantenedora do site Eikani, que fez a gentileza de disseminar o convite para seus contatos através de redes-sociais.

Partindo de temas parecidos com os apresentados no questionário, a entrevista (também aprovada pelo já referido comitê) buscou explorar com maior profundidade e liberdade as questões investigadas (Ver Apêndice B “Roteiro para entrevista semi-estruturada”). Convidei para participar da entrevista jogadores da guilda *Sem Choro nem Vela*. Inicialmente, pretendia escolher e lidar com casos que demonstrassem a diversidade e complexidade de situações referentes aos jogadores e suas experiências de lazer – seria, portanto, uma seleção intencional (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011). Contudo, com a dificuldade de contar com a participação de certos jogadores e, principalmente, com o deslocamento do foco da pesquisa (comentado a seguir) optei por estender o convite a todos os membros. A cada semana, realizava convites genéricos no bate-papo da guilda e a jogadores com quem tinha mais contato, aguardando até que alguém se voluntariasse. Oito jogadores participaram da entrevista, quantidade que não foi definida antecipadamente, já que, diferentemente da pesquisa quantitativa, que procura estabelecer generalizações a partir de amostras estatísticas representativas, a pesquisa qualitativa:

visa uma compreensão aprofundada e holística dos fenômenos em estudo e, para tanto, os contextualiza e reconhece seu caráter dinâmico, notadamente na pesquisa social. Nesse contexto, o número de componentes da amostra é menos importante que sua relevância para o problema de pesquisa, de modo que os elementos da amostra passam a ser selecionados deliberadamente, conforme apresentem as características necessárias para a observação, percepção e análise das motivações centrais da pesquisa. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL 2011, p.67).

A entrevista foi realizada à distância e via voz, através do próprio *software* que costumávamos utilizar para as atividades do jogo, mas em um canal privativo. A entrevista foi gravada mediante autorização do entrevistado (Ver Apêndice C “Termo de Consentimento Livre e Esclarecido”). Em nenhum momento previ contatos presencialmente, face-a-face, como parte da pesquisa, embora tenha em uma situação particular recebido em minha casa a ilustre visita de um jogador, o Oscar.

Uma forma possível, porém discutível, de coleta de informações se encontrava disponível no próprio jogo. O execução do comando “/chatlog” permite a qualquer jogador gravar todas as conversas textuais (públicas e privadas) realizados no canal de bate-papo, salvando-as em um arquivo do tipo “.txt”, no próprio computador. Ao mesmo tempo em que fiquei animado com a possibilidade de utilização desse recurso, imaginando a quantidade de material que poderia ser gerada para posterior análise, fiquei receoso quanto aos limites éticos de sua utilização. Há diversos canais de bate-papo no jogo, cada um deles estabelecidos em função de sua esfera de abrangência e privacidade. Os principais são: a) *geral*, acessível a

todos os jogadores presentes nas capitais e principais cidades (do mundo do jogo) de um servidor; b) *guilda*, acessível somente aos membros de determinada guilda; e c) *grupo* ou *raide*: acessível somente aos jogadores que estão compondo momentaneamente um grupo. O jogador ainda pode utilizar o comando de *falar* ou *gritar* para enviar sua mensagem a todos os personagens que se encontram virtualmente próximos no cenário do jogo (o *gritar* possui um alcance maior do que o *falar*). Por fim, existe também a forma de diálogo mais privativa do jogo, o *sussurro*, permitindo a troca de mensagens entre dois jogadores somente.

Ponderei, no caso do registro automático dos diálogos, não haver problemas éticos se o mesmo fosse usado no canal de bate-papo *geral* em virtude da característica pública desse canal no universo comunicacional do servidor. Quando o jogador diz algo através do canal geral ele está ciente de que sua mensagem está destinada potencialmente a todos os jogadores do servidor, sendo justamente por isso que ele recorre a esse canal: para pedir um auxílio, vender objetos, buscar parceiros, ou simplesmente fazer o que bem desejar (incitar debates, fazer piadas, proferir ofensas, comentar notícias, comemorar um gol ou mesmo “cantar” uma música, como bem pude observar). Já nos outros canais, a quantidade de receptores da mensagem é restrita e o emissor sabe dessa limitação, podendo dela fazer uso para manter certo grau de privacidade e intimidade nas comunicações. Embora o sistema permitisse a gravação, seria completamente antiético fazê-la nesses canais privados sem autorização dos participantes afetados (e seria inviável, nesse caso, solicitar a autorização cada vez que um usuário adentrasse a um canal). Decidi usar prudentemente o */chatlog*<sup>22</sup> com a condição de registrar somente as mensagens de caráter público no jogo. Mas como o comando registra mensagens de todos os canais (canais que o jogador participa, evidentemente), ainda tive de desenvolver uma pequena função no *software* Excel para importar do arquivo somente os registros referentes ao canal *geral*, ignorando e eliminando os demais.

O esforço, no entanto, foi praticamente em vão. A esperada regalia da ferramenta revelou-se inútil na prática, porque ao fim me deparei com uma abundância de informações desconectadas que pouco ajudava na análise qualitativa empregada. A forma como o diálogo se processa em bate-papos desse tipo dificulta a realização de análises *a posteriori* caso o pesquisador não tenha acompanhado em “tempo real” a sucessão dos diálogos, digo, a demora natural de sucessão de um diálogo ao outro. Isso porque a comunicação síncrona via texto (em bate-papos, *msn* e no jogo, por exemplo) possui uma temporalidade própria e permite que dois

---

<sup>22</sup> Sem discutir ou dar detalhes à respeito, Nardi (2010) menciona ter utilizado o recurso ao longo de sua etnografia envolvendo o *WoW*. Já Falcao (2010) também fez uso do recurso, mas desenvolveu seu estudo de mestrado na área de comunicação utilizando como fonte principal de dados as mensagens trocadas no canal *geral*.

ou mais temas sejam abordados paralelamente, o que ocorre com bastante frequência. Assim, por exemplo, entre o tempo de uma pergunta e uma resposta que não se sucedem ordenadamente na janela de bate-papo outras mensagens podem vir a preencher o interstício. Em tempo real, a compreensão dessas conversas paralelas é muito mais fácil do que se realizada posteriormente, visto que cada mensagem pode ser assimilada e acompanhada na medida em que vão sendo postadas. A depender do caso, a análise posterior de situações não acompanhadas em “tempo real” possivelmente exigiria que o pesquisador considerasse o exato registro temporal (isso se o comando de registro permitisse) em escala de segundos, por exemplo, para saber se a mensagem analisada não se refere à mensagem imediatamente anterior devido à impossibilidade do autor pensar e digitar em tal margem de tempo – tarefa desgastante e passível de erros.

Além de conversas textuais (escritas), o registro automático de conversas orais também era possível. O comando de “gravar” nos *softwares* de comunicação permitia que fosse gravado integralmente o diálogo estabelecido através deles. Nesses *softwares* a utilização de tal comando não exige como contrapartida qualquer tipo de autorização daqueles cujas vozes serão gravadas; estes sequer são informados da gravação. Utilizei esse recurso apenas para a gravação formal das entrevistas, sempre mediante ciência e autorização do entrevistado. Não tenho dúvidas de que as facilidades acerca do registro de informações (*chatlogs* e gravação de voz) – em que basta digitar um comando ou clicar em um botão, sem mesmo permitir que os usuários saibam que seus textos e vozes estão sendo gravados – deveriam ser revistas e analisadas com cautela pelos fabricantes dos *softwares* e também, naturalmente, pelos pesquisadores que utilizam a internet como meio ou objeto de estudo ou discutem os aspectos éticos dessa utilização.

A troca de informações pelos sujeitos-jogadores a respeito dos jogos e de seus ambientes virtuais não está restrita aos canais de comunicação existentes dentro do seu próprio ambiente virtual. Poder-se-ia dizer que a jogatina virtual complementa-se com bate-papos nos fóruns e outros canais de diálogos *on-line*, ou com a visita a *sites* especializados nos quais podem ser obtidas/trocadas informações técnicas e táticas visando a obtenção de melhor desempenho no jogo (situação D no diagrama). Os diversos fóruns são um destes espaços. Um deles em específico revelou-se como uma fonte valiosa de informação.

Relativamente bastante frequentado, o Fórum Oficial da Comunidade de Jogadores no Brasil tornou-se um ponto de visita constante ao longo do estudo. Ao contrário da *jogatina-observante* realizada no mundo virtual do jogo, nesse espaço social eu não precisava me preocupar em tomar notas às pressas no diário de campo nem me esforçar para lembrar-me de

frases e conversas realizadas durante o jogar: as discussões, opiniões, brincadeiras, ofensas e manifestações dos jogadores sobre temáticas as mais variadas possíveis estavam todas ali, voluntariamente registradas e simplesmente “à espera” de análise. Como por vezes pude constatar, sobre um mesmo *tópico* e de uma *postagem* para a outra o tom das mensagens corria de um extremo ao outro: da análise crítica e serena à radical intolerância; do humor singelo ao sarcasmo leviano; da brincadeira ingênua à ironia amarga. Esta fonte de dados também serviu para corroborar, contrastar ou completar análises e interpretações realizadas no trabalho de campo. Sendo o fórum um ambiente público, acessível a qualquer internauta, julguei não haver problemas na utilização das mensagens ali expostas desde que mantido o sigilo dos nomes dos jogadores e seus personagens. Preferi não incluir o endereço (*url*) de referência dos tópicos utilizados.

Todos os nomes utilizados (de personagens, jogadores e guildas) ao longo do trabalho são fictícios, salvo indicações ao contrário. Optei por manter as citações extraídas do fórum e dos questionários com pontuação, gramática e ortografia originais. Apesar de isso dificultar a leitura em certos momentos, avaliei que seria importante manter intacta a forma (e não só o conteúdo) dessas mensagens, pois as mesmas refletem no geral aspectos peculiares da cultura comunicacional dos jogadores e, em específico, a condição, o estado, a vontade de quem comunica (mensagens sem acentuação, vírgulas e pontuação, com espaçamentos excessivos ou a falta deles, ou ainda com palavras com letras trocadas pode sinalizar, por exemplo, que o autor não se deu ao luxo de revisá-la, escreveu às pressas, não possuía conhecimentos gramatical-ortográficos, etc.).

A coleta e acúmulo de dados através do trabalho de campo, da aplicação do questionário, da realização das entrevistas, da pesquisa nos fóruns e o trabalho de consulta bibliográfica foram realizados paralelamente. Não se tratava de coletar os dados para depois analisá-los a partir de uma teoria, nem mesmo de partir de uma teoria para definir o que coletar em campo, mas de fazê-los conjunta e reflexivamente, de forma a possibilitar, de um lado, que os dados obtidos no campo fossem interpretados a partir da lente epistemológica mais ajustada; e, de outro, que a interpretação construída a partir dos dados obtidos ajudasse a delimitar e definir o que buscar no momento seguinte no próprio campo.

Assim, ao longo do desenvolvimento da pesquisa, em função dos dados que foram emergindo do campo de estudo e das apropriações teóricas realizadas, as prioridades da pesquisa foram mudando, como já era de se esperar. Olhando retrospectivamente percebo claramente uma mudança do próprio *objeto* de estudo: dos *sujeitos* para suas *relações*, ou seja, um deslocamento da centralidade do foco do sujeito que joga (o que ele faz, onde

trabalha, quais são suas práticas de lazer, etc.) para as relações sociais eventualmente estabelecidas entre os sujeitos-jogadores no jogo (relações de poder<sup>23</sup>, sociabilidade, conflito, amizade, etc.). Com isso, o jogo deixou de ser visto apenas como pano de fundo, como o lugar virtual que aquele *sujeito* visitaria quando fosse jogar e passou a ocupar um lugar importante na análise, mas porque reconhecido durante a própria pesquisa como estruturante da *dinâmica social* experimentada. No entanto, essa mudança drástica de perspectiva se deu lentamente, de forma processual, e só pôde ser realizada na medida em que os dados se avolumavam e as análises traziam à superfície constatações e novos problemas.

As análises das relações sociais produzidas nos ambientes virtuais foram empreendidas com o auxílio de reflexões advindas das ciências sociológicas e antropológicas e de pesquisas sobre jogos do gênero. Entendeu-se que o território do ciberespaço estudada (o mundo virtual de *World of Warcraft* e seus diversos *ambientes virtuais de sociabilidade*<sup>24</sup>) podiam ser pensados como uma dimensão constitutiva das sociedades complexas modernas no sentido caracterizada por Velho (1994), como discute (MAXIMO, 2010, p. 31), sociedades marcadas “por um intenso processo de interação entre segmentos diferenciados e por grande mobilidade material e simbólica”.

Partiu-se da premissa de que o conjunto de saberes construído acerca das sociedades humanas e suas culturas, especialmente das sociedades complexas, urbanizadas e contemporâneas, são úteis à compreensão das relações sociais produzidos inclusive nas redes e configurações sociais cujas trocas sociais e simbólicas são mediadas por aparatos tecnológicos modernos e efetuadas somente à distância, como no caso dos jogos. Como certificou Maximo (2010, p. 34), os estudos “centrado em modalidades específicas de ‘comunicação mediada por computador’” podem ser “pensados na esteira dos estudos das sociedades complexas, especificamente daqueles que se dedicam às formas de sociabilidade característicos das cidades e grandes metrópoles”.

Portanto, parafraseando a assertiva de Guimarães Jr (2000) observada em seu estudo antropológico no ambiente virtual criado pela plataforma *Palace*, não se trata de um estudo *do*

---

<sup>23</sup> *Poder* aqui entendido não como um recurso a que se dispõe, como “um amuleto que um indivíduo possua e outro não; [mas sim como] uma característica estrutural das relações humanas – de todas as relações humanas”, que se distribui de forma sempre relacional entre dois ou mais polos, “onde quer que haja uma interdependência funcional entre pessoas” (ELIAS, 1999, p. 80-81).

<sup>24</sup> Difiro “plataforma de sociabilidade” e “ambiente de sociabilidade” baseado na sugestão de Guimarães Jr. (2010, p. 50), para quem a primeira “denota as diferentes tecnologias que permitem comunicação entre dois ou mais usuários”, enquanto a segunda, por sua vez, “são os espaços sociais estabelecidos através de uma ou mais plataformas.” *WoW* seria uma plataforma de sociabilidade, assim como o fórum oficial do jogo e os sistemas de comunicação por voz. Juntos, no entanto, comporiam um todo que seria o ambiente de sociabilidade dos jogadores.

ciberespaço, mas de um estudo *no* ciberespaço. Em outras palavras, na presente pesquisa o ciberespaço não foi investigado como objeto de estudo carente de uma lente interpretativa exclusivamente construída para sua análise, mas como um espaço social frequentado (mesmo que virtualmente) por indivíduos cujas relações podiam ser interpretadas a luz de teorias e conhecimentos tradicionalmente aplicados aos espaços materialmente constituídos (físicos); o que também pode ser intuído da reflexão de Máximo (2010, p. 36) quando diz que os “conceitos e abordagens originalmente centradas em situações face a face, desenvolvidas a partir da identificação dos traços típicos da vida social nas sociedades complexas, têm o potencial de explicar as formas sociais produzidas” no chamado ciberespaço.

Evitei, assim, cair na armadilha de considerar o ciberespaço como um “mundo paralelo”, por vezes caracterizado de forma polarizada na literatura pioneira, divididos entre aqueles que os viam como a panaceia de todos os problemas – os “apologéticos” – e os que o viam como a maximização extrema desses e outros males – os “apocalípticos” (RIFIOTIS, 2010b, p. 74). Tal polarização, conforme aponta (MAXIMO, 2010, p. 31), de um lado valoriza o “potencial democratizante decorrente da universalização dos meios de comunicação”, como na perspectiva sugerida por Pierre Levy (2008), e de outro o “potencial destrutivo decorrente de uma mediatização, massificação e desrealização generalizada”, como queriam fazer crer Paul Virilio (1993) e Jean Baudrillard (2008). Considerando isso, o recorte desta pesquisa iniciou preocupado menos em averiguar, certificar ou contrastar tais definições generalizantes e apriorísticas e mais em descobrir, descrever e analisar como se dá a experiência do sujeito, suas vivências e suas representações construídas em interação com outros nesses espaços, tal como defendem Rifiotis (2010b) e Maximo (2010).

**PARTE I**  
**O JOGO E OS JOGADORES**

## CAPITULO 1

### JOGOS DIGITAIS E MMORPG: DOS SINGLE AOS MULTIPLAYERS

Jogos digitais são produtos culturais contemporâneos utilizados principalmente como motor de experiências lúdicas vivenciadas no chamado tempo de lazer. Ainda que utilizados para finalidades terapêuticas, educativas ou instrumentais, sua principal função realmente tem sido, desde sua invenção, propiciar diversão, distração e entretenimento – como nos certifica a experiência cotidiana e os relatos históricos de seu desenvolvimento tal como encontrado em Kent (2001), por exemplo.

A forma como tem realizado isso, contudo, não permaneceu a mesma durante esse período. Inovações conceituais, evoluções tecnológicas e desenvolvimento técnico e artístico conduziram os jogos digitais por um intenso e rápido processo de complexificação, permitindo o surgimento de diversos formatos, variações e gêneros.

O objetivo desse capítulo é desenvolver de forma original uma análise sobre elementos importantes do processo de transformação experimentados pelos jogos digitais ao longo de sua história. A ideia é olhar muito mais para o processo como um todo, dando ênfase as principais transformações que levaram a produção de novas formas de jogar, sem, contudo, ter a preocupação de narrar cronológica e precisamente os fatos históricos relacionados a esse processo, o qual, aliás, já se encontra extensamente descrito na literatura<sup>25</sup>.

Após essa análise, o foco se volta para o gênero de jogos conhecido como MMORPGs. A intenção é mostrar como esse gênero se insere dentro desse processo mais amplo de transformações vivenciadas pelos jogos, buscando discutir suas características enquanto artefato de lazer, de modo a preparar a análise subsequente envolvendo o *World of Warcraft*.

#### 1.1 UMA BREVE, METEÓRICA E REVOLUCIONÁRIA EXISTÊNCIA

Os jogos digitais têm uma trajetória relativamente recente na história da humanidade. Embora exista certa controvérsia e discussão sobre qual foi realmente o primeiro jogo em vídeo e quem foi seu inventor<sup>26</sup>, é consenso na literatura que o surgimento de uma *indústria*

---

<sup>25</sup> Ver, por exemplo, obras de Kent (2001), Sheff (1993), Eddy (2012), Donovan (2010), entre outros.

<sup>26</sup> Três ilustres concorrem para o título de inventor do primeiro jogo digital (NESTERIUK, 2004): Ralph Baer, que embora só tenha construído efetivamente um aparelho de videogame doméstico tempos depois da indústria

propriamente dita de jogos digitais – ou seja, o surgimento de uma produção dos jogos visando sua comercialização e consumo em larga escala – inicia-se na década de 1970, com a fabricação em série e comercialização de jogos digitais sob o formato *arcade*<sup>27</sup> (mais conhecido como fliperama aqui no Brasil). Sua efetiva popularização, no entanto, acontece uma década mais tarde (LUZ, 2009), ao longo dos anos 1980.

Grosso modo, como opção de lazer, os videogames somam pouco mais de 4 décadas de história. Uma breve, porém, meteórica existência – nas palavras de Nesteriuk (2004). Meteórica no sentido de que sua aceitação, consolidação e finalmente consagração como forma de lazer se deu em uma velocidade exponencial e impressionante. Ainda hoje o número de adeptos continua a crescer, sendo perceptível o esforço da indústria para conquistar novos segmentos de mercado, como pessoas do sexo feminino ou idosos e adultos não ou pouco familiarizados com a tecnologia e a linguagem requerida por estes novos artefatos. Conquista essa que de fato tem ocorrido, sendo prova disso o sucesso do console *Wii*, lançado pela *Nintendo* em 2006, e dos jogos *casuais*<sup>28</sup> em redes sociais como o *Farmville* – ambos exemplares no que se refere a ampliação do nicho de mercado dos jogos, pois ganharam aceitação de um público até então não praticante dessa forma de diversão.

Outro fato interessante a ser discutido é que definitivamente os videogames não são brinquedos de uso exclusivamente infantil. Embora tenha sido essa a representação mais frequentemente encontrada no senso comum, pesquisas recentes apontam justamente o contrário: que são de fato os jovens e principalmente os adultos o público que mais adota esse

de videogame ter se iniciado através dos *arcade* (em 1972 Baer criou o *Odyssey* – o primeiro da história), ele foi o primeiro a idealizar e a propor na década de 1950, sem sucesso, a construção de jogos para a televisão; outro nome é Willy Higinbotham, físico que em 1958 criou um *software* de simulação de tênis no osciloscópio, objetivando atrair o público nas visitas ao laboratório de física e tecnologia. Conhecido como *Tennis for Two*, o *software* não chega a ser considerado para alguns como jogo digital por não incorporar certos elementos inerentes ao jogo (como competição, regras, vencedores, pontuação, etc.); e, por fim, Stephen Russel, que também objetivando estimular a visita ao seu laboratório de tecnologia, criou em 1962 um jogo de espaçonave, o *SpaceWar* – este sim considerado por muitos como primeiro jogo digital.

<sup>27</sup> *Arcades* são equipamentos comerciais destinados a centros de entretenimentos, bares e casas de jogos, na qual o jogador adquire o acesso ao jogo por meio da compra de créditos (ficha/moedas ou cartões). Diferentemente de um console de videogame doméstico, nesse tipo de equipamento o jogador não pode trocar o jogo, devendo se dirigir a outra máquina caso queira jogar outro título. Existem variados tipos e formatos de *arcades*. Em geral, são compostos por uma placa de circuito contendo o videogame; um monitor de TV ou monitor vetorial para exibição do jogo; controles (*manches*, botões, volantes) para interatividade e um módulo para aceitar moedas/fichas/cartões que permite ao jogador usufruir do jogo por um número limitado de tempo ou partida. (LUZ, 2009)

<sup>28</sup> Jogos *casuais* são aqueles cuja mecânica é relativamente fácil de ser entendida. São jogos que não demandam muita habilidade técnica e conhecimento de seus jogadores; que geralmente se aprende a jogar mais facilmente e que não exigem muito tempo nem dedicação dos jogadores. Já os jogos *hardcore*, por sua vez, são praticamente o oposto: são mais difíceis de serem aprendidos e dominados, exigindo empenho, dedicação e tempo dos jogadores. A qualidade de ser *casual* ou *hardcore* pode ser, no entanto, atribuído não ao jogo, mais a forma como o jogador prefere vivenciar o jogar: se mais despreocupado e sem muito empenho ou mais dedicado e intenso.

tipo de divertimento. As informações que corroboram essa afirmação provêm de estudos em diversos âmbitos. Temos por exemplo, uma pesquisa realizada pela Associação de Consumo de Eletrônicos dos Estados Unidos que constatou que os adultos jogam mais que os adolescentes (KOPPE, 2007). Em outro estudo, Poole (2000) verificou que o consumidor de videogame tem mais de 18 anos de idade em 61% das vendas. Em levantamento realizada no ano de 2006, Lee (2006) constatou que a média de idade dos jogadores que participaram de um encontro mundial de *games* era de 33 anos. No questionário aplicado por este estudo, a média de idade foi de 24,5 anos entre os 251 respondentes.

Por mais que esses dados sejam variados e não permitam apontar com precisão estatística a faixa etária do público jogador, pelo menos uma informação é trazida de forma clara e unânime: a de que os jogos digitais são um “fenômeno adulto por excelência”, como bem atesta Luz (2009, p.21). Esses dados mostram que o jogo digital, antes considerado entretenimento apenas para crianças e adolescentes, está atingindo um público cada vez mais amplo e diversificado (em termos de gênero, idade, classe social e estilo de vida), consolidando-se como um importante objeto de lazer nas sociedades contemporâneas.

Se numa fase inicial da breve, porém meteórica trajetória dos jogos digitais como opção de lazer eles foram destinados principalmente ao público infantil (JAHN-SUDMANN; STOCKMANN, 2008, p. xii), sendo comercializado como brinquedo, numa fase posterior ele passou a ser tomado, pelo menos para os fabricantes, distribuidores e comerciantes, como um eletroeletrônico altamente especializado e com recursos tecnológicos de ponta.

A essas alturas já estava começando a ficar claro, pelo menos para o mercado, que o lugar dos jogos digitais não era, ou não deveria mais ser, junto aos brinquedos de plástico, borracha e tecido das prateleiras infantis, mas ao lado do videocassete, do reproduzidor de DVD e do computador pessoal nas lojas especializadas. Não é a toa que os fabricantes dos consoles de última geração apostam, inclusive, em um título mais apropriado para seu produto<sup>29</sup>, já que procuram, na tentativa de ampliar o mercado consumidor, transformá-lo num verdadeiro centro de entretenimento que permita a convergência de diversas mídias, possibilitando, por exemplo, ao usuário escutar músicas, alugar filmes (através da rede), acessar a internet e, além é claro, rodar jogos; enfim, apostam transformar seu produto num equipamento que ocupe um lugar central na sala de estar. Nesse sentido, o videogame estaria mais para eletroeletrônico adulto do que para brinquedo infantil.

---

<sup>29</sup> O novo console da *Microsoft* chama-se *X-Box One* – o numeral evoca a ideia de “tudo em um”.

Simultaneamente à essa popularização dos jogos digitais e a ela associada estão as transformações tecnológicas e de natureza conceitual e artística pelas quais passaram; como será visto a seguir, são transformações decorridas tanto em função de desenvolvimentos tecnológicos na área da informática e computação quanto de inovações criativas na própria maneira de conceber e elaborar os jogos.

Ao mesmo tempo em que as tecnologias envolvidas na construção dos videogames desenvolveram-se rapidamente, permitindo novas apropriações artísticas em termos de imagens, gráficos e sons; inovações na jogabilidade, na mecânica e narrativa revolucionaram completamente os estilos dos jogos e as maneiras de jogar. Uma breve, meteórica (NESTERIUK, 2004) e, acrescento, revolucionária existência...

### 1.2.1 CONTRASTES ENTRE GERAÇÕES

Procurando ilustrar a intensidade dessas transformações, para efeito comparativo colocarei lado a lado dois grandes sucessos do mundo dos games, mas separados por três décadas de evolução: os jogos *Pacman* (Namco, 1980) e *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision, 2009).

O jogo *Pacman* foi um dos primeiro grandes sucessos dos *arcades* e um dos jogos digitais mais conhecidos de todos os tempos. Além de inovar no estilo e na forma de jogar<sup>30</sup> e de trabalhar pela primeira vez de forma competente com as imagens gráficas do ambiente de jogo e de seus personagens – estabelecendo assim uma nova era no que se refere a preocupação visual dos *games* – o jogo foi o primeiro a trazer uma figura simpática no papel de protagonista (LAFRANCE, 1995). De acordo com Luz (2009, p. 21), “pela primeira vez um avatar<sup>31</sup> de videogame era carismático e carregado de personalidade o suficiente a ponto de se tornar presente em outros meios de comunicação”:

A pacmania tomou conta do mundo quando a Namco licenciou o jogo a empresas norte-americanas e européias. Nos Estados Unidos, o Pac-Man foi capa das revistas Time e Mad. A música “Pac-Man Fever” chegou ao primeiro lugar nas paradas de sucesso e o desenho animado Pac-Man se tornou um popular programa de televisão nas manhãs de sábado. (SHEFF, 1993, p.87)

<sup>30</sup> Até então os jogos de sucesso utilizavam-se da temática espacial e eram basicamente jogos de nave e tiro; também eram populares jogos relacionados a temas esportivos.

<sup>31</sup> *Avatar* é um termo derivado da filosofia Hindu. É tecnicamente utilizado para dar nome a representação gráfica do jogador nos ambientes virtuais, “que pode ser desde uma imagem estática, até um personagem bem constituído, de corpo inteiro e dinâmico, capaz de simular expressões de humor e afetividade” (CHAGAS, 2010, p.36).

O sucesso do jogo e do seu protagonista evidenciava o surgimento de uma nova mídia, completamente diferente do jornal, do rádio, da televisão e do cinema. No fim das contas, *Pacman* era um presságio. Seu sucesso representava o prelúdio de um promissor e lucrativo mercado de jogos digitais.



**Figura 1** – Imagem do início do jogo *Pacman* <sup>32</sup>.

Guardemos essa imagem (Figura 1) na memória enquanto avançamos na linha do tempo. O jogo “*Call of Duty: Modern Warfare 2*” (de agora em diante abreviado por *Modern Warfare 2*), lançado mundialmente em novembro de 2009, é mais um entre tantos outros sucessos contemporâneos. Aclamado pela crítica especializada<sup>33</sup>, o jogo também foi bem recebido pelo público afeto. É considerado como um dos jogos que mais vendeu no dia de sua estréia – reflexo tanto da expectativa gerada pelo sucesso do seu antecessor, “*Call of Duty 4: Modern Warfare*”, quanto do renome da franquia a que o jogo pertence<sup>34</sup>. O jogo já soma, até o momento, mais de 12 milhões de unidades vendidas no mundo todo<sup>35</sup>.

<sup>32</sup> Fonte: Wikipedia. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>>. Acesso em 17/01/2011.

<sup>33</sup> No site *MetaCritic*, que reúne a pontuação dada aos jogos pelos diversos sites especializados, o jogo *Modern Warfare 2* apareceu em sexto lugar, com um escore de 94 pontos de um máximo de 100, computados a partir da média da avaliação de um total de 67 críticas. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/call-of-duty-modern-warfare-2/critic-reviews>>. Acesso em 11/07/2011.

<sup>34</sup> O referido jogo é o sexto título da série de jogos “*Call of Duty*”.

<sup>35</sup> Fonte: *VGChartz Network*. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/>>. Acesso em: 17 01 2011.



**Figura 2** – Cena do jogo *Call of Duty – Modern Warfare 2*<sup>36</sup>.

Obviamente, como as próprias imagens indicam, os dois jogos, *Pacman* e *Modern Warfare 2*, são jogos completamente distintos, e a não ser pelo fato de pertencerem a categoria de jogos digitais, ou de serem jogos em sua acepção mais abrangente, nada ou muito pouco tem eles em comum. Mas são justamente essas diferenças que nos interessam e que possibilitam, dentro de um quadro de análise comparativa, compreender mudanças significativas operadas nos jogos e nas formas de jogar. A intenção é apresentar características contrastantes destes jogos, de modo a referenciar as principais transformações vividas pelos videogames ao longo de sua trajetória evolutiva.

### **1.2.2 REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E ARTÍSTICA: A ARTE DO *PIXEL* SOBRE TELA**

No que se refere a qualidade e definição da imagem, pode-se dizer que ambos os jogos (*Pacman* e *Modern Warfare 2*) buscaram à sua maneira e ao seu tempo explorar ao máximo as potencialidades de processamento gráfico disponíveis no momento. A discrepante diferença, no entanto, percebida logo à primeira vista quando se observa as imagens capturadas (Figura 1 e 2), pode ser explicada, entre outras coisas, por dois processos

<sup>36</sup> Fonte: *VGChartz Network*. Disponível em: <<http://gamrreview.vgchartz.com/review/28848/call-of-duty-modern-warfare-2/>>. Acesso em: 17 01 2011.

fundamentais relacionados a história do videogame: o desenvolvimento tecnológico e a divisão e especialização do processo de produção.

De modo geral, a evolução dos jogos digitais esteve bastante condicionada à evolução tecnológica, notadamente no campo da microeletrônica e microinformática, inclusive impulsionando o desenvolvimento desses setores. Embora a história dos jogos seja marcada por exemplos de sucesso advindos de inovações criativas no design do jogo – as quais por diversas vezes introduziram novas maneiras de se pensar e conceber os jogos – a utilização de novas tecnologias (ou a exploração máxima dos recursos tecnológicos existentes) quase sempre instituíram novos paradigmas<sup>37</sup>.

A história dos jogos digitais sempre esteve, por assim dizer, completamente entrelaçada a história dos computadores (cabe lembrar que todos os equipamentos que *rodam* os jogos – sejam *arcades*, *consoles* domésticos, dispositivos móveis ou microcomputadores pessoais – são, em última análise, uma espécie de computador).

O desenvolvimento tecnológico no ramo da microinformática e microeletrônica, desde meados do século XX, tem sido extraordinário. A velocidade de processamento das informações e a capacidade de armazenamento de dados aumentaram vertiginosamente ao mesmo tempo em que o tamanho dos equipamentos diminuiu quase de modo proporcional.

No rastro dessa trilha evolutiva, os antigos e gigantescos computadores, formados por toneladas de metal e ocupando salas, até mesmo andares inteiros, foram sendo substituídos por equipamentos eletrônicos cada vez menores e mais potentes, levando por fim ao surgimento do microcomputador e do computador pessoal. Aquilo que antes custava milhões passou a ser fabricado em série e consumido como um eletroeletrônico comum, tornando-se um instrumento presente e indispensável no funcionamento de muitas empresas, estruturas e instituições contemporâneas. Com isso a informática se popularizou, atingindo quase todos setores da vida econômica, social e política, modificando profundamente o modo de vida da nossa sociedade (GADELHA, 2004).

Nos lares, sua função meramente utilitária foi superada, dando lugar a um novo e autêntico equipamento de lazer. Assim, de instrumento funcional de escritório o microcomputador transformou-se em ferramenta de entretenimento e passou a oferecer formas até então inusitadas de divertimento, seja no formato das diversões interativas com

---

<sup>37</sup> No trabalho de Luz (2009) há uma interessante análise de como o amadurecimento da linguagem gráfica dos jogos esteve vinculado a avanços no campo tecnológico. O estudo procura colocar lado a lado o surgimento de certas linguagens gráficas paralelamente às descobertas tecnológicas.

*games*; seja através dos passeios despreziosos nos sítios virtuais, ou então por meio das atividades sociais à distância nos canais de bate-papo, blogs e redes sociais.

Pegando carona na evolução tecnológica da informática e dela se beneficiando, os jogos digitais foram tecnicamente se aprimorando e transformaram-se de tal maneira que

Diferentemente dos primeiros jogos eletrônicos criados, os quais apresentavam imagens de baixa resolução e poucas opções de interatividade, os últimos videogames produzidos atingiram níveis tecnológicos tão avançados que, devido a suas extraordinárias capacidades no processamento e à rapidez na geração de recursos gráficos, conseguem sintetizar<sup>38</sup> imagens cada vez mais semelhantes às imagens reais. (REIS, 2008b, p.2-3)

A imagem apresentada a seguir (Figura 3) pode ser tomada como um bom exemplo dessa capacidade de processamento gráfico.



**Figura 3** – Detalhes gráficos do jogo *Call of Duty – Modern Warfare 2*<sup>39</sup>.

Embora possa enganar um olhar apressado essa imagem não é real. Não se trata de uma fotografia, longe disso. Trata-se da captura de uma cena do jogo referido anteriormente, o *Modern Warfare 2*.

<sup>38</sup> Imagem sintetizada ou imagem de síntese é a “imagem obtida através da síntese de matrizes numéricas através de algoritmos e cálculos algébricos. Hoje, o processo de modelagem e animação da imagem numérica já está automatizado. O que quer dizer que nem sempre é necessário fazer cálculos algébricos na determinação dos algoritmos e das matrizes numéricas. Os programas avançados de visualização e texturização produzem imagens numéricas virtuais. A imagem de síntese é dita virtual porque, ao contrário dos processos de captação mecânicos, ela não remeteria ao “real preexistente”. A imagem de síntese é utilizada em videogames, simuladores de voo, vinhetas, publicidade e em efeitos especiais no âmbito audiovisual” (PARENTE, 2008, p. 284).

<sup>39</sup> Fonte: VGChartz Network. Disponível em: <<http://gamrreview.vgchartz.com/review/28848/call-of-duty-modern-warfare-2/>>. Acesso em: 17 01 2011.

A imagem nos faz lembrar com perfeição a arquitetura urbana peculiar de uma favela densamente povoada, com suas casas construídas sobre os terrenos inclinados dos morros, umas próximas das outras, entrecortada por íngremes ladeiras. A riqueza de detalhes é impressionante. Antenas de TV, caixas d'água, roupas no varal, reboco por terminar nos muros, tijolos à vista nas paredes, telhas improvisadas, fios de luz pairando sobre as casas, tudo minuciosa e arduamente projetado e desenhado para fazer crer que as cenas de ação vividas pelo jogador se passam realmente numa típica favela carioca.

Ao fundo e acima na imagem o sol parece lutar para surgir. Por entre as nuvens cinzentas escapam feixes luminosos que incidem sobre o Morro do Corcovado, distribuindo luz e sombra pelo cenário. A despeito do tema bélico, a imagem é incrivelmente bela<sup>40</sup>. Poderia ser tomado como uma pintura, óleo sobre tela, dada o meticuloso trabalho artístico envolvido. Mas uma pintura diferente, dinâmica, que se constrói e reconstrói dependendo de como o jogador orienta a visão do personagem.

Não por acaso, muitos dos jogos criados hoje são observados e apreciados como obras de arte, haja vista o envolvimento de profissionais ligados ao ramo artístico, profissionais indispensáveis, por exemplo, à criação gráfica de ambientes, à concepção de enredos e roteiros, à composição de trilha sonora, à edição musical, à construção de cenários e personagens, etc. Como bem defende Matias (2002), “videogames são, de certa forma, um coquetel de várias artes”.

Se no presente a exploração da abundância de recursos tecnológicos demandam tremendo esforço técnico e artístico, no passado era o limite imposto pela escassez de recursos que exigia malabarismos e astúcias técnicas dos programadores. Na época do *Pacman*, por exemplo, as dificuldades no trabalho de concepção gráfica também existiam, mas eram outras. Envolver lidar, entre outras inconveniências, com a tarefa de conseguir escolher e reunir, entre um total de apenas 16 cores disponíveis, aquelas que pudessem ser cuidadosamente combinadas de forma a demarcar, acentuar ou suavizar as diferenças entre cada elemento ou aspecto do jogo (tais como cenários, personagens e objetos).

Um exemplo interessante, dessa vez envolvendo o personagem de videogame mais emblemático de todos os tempos, o encanador *Mário Bros*, ilustra essa dificuldade: seu bigode, nariz avolumado, boné e macacão – que vieram a se tornar marcas registradas do herói – foram frutos dos limites e condições tecnológicas existentes à época de sua criação. Nas palavras de Luz (2009, p. 49), as características do personagem nasceram de “decisões de

---

<sup>40</sup> Consideramos aqui o conceito de beleza não como sinônimo de boniteza mas no sentido filosófico da estética da arte, para qual mesmo aspectos tristes e desagradáveis podem ser belos. (COSTA, 2004).

design com background técnico: era mais fácil desenhar um rosto reconhecível com detalhes exagerados como o nariz e bigode, e o macacão também era mais fácil de animar e exigia apenas uma cor.”

Talvez a dificuldade não tenha aumentado. Mas sim o número de profissionais envolvidos, cada qual deles lidando com outras e novas dificuldades. Hoje, o processo completo de produção de um único jogo digital demanda o envolvimento de um grande e variado corpo profissional, formado por especialistas de diversas áreas do conhecimento, desde a engenharia da computação até as artes, passando pela administração, marketing, design, desenho industrial, computação gráfica<sup>41</sup>, engenharia eletrônica, entre outras.

O envolvimento de uma equipe multidisciplinar no processo de criação dos jogos – a que me referi anteriormente como divisão e especialização do processo produtivo – promoveu avanços significativos na qualidade dos jogos. Antigamente, na época de jogos como o *Pacman*, por exemplo, a equipe de trabalho era extremamente reduzida. Poucas pessoas – as vezes somente uma – era responsável por conceber, planejar e construir (programar) todo o jogo. Em outras palavras, todo o processo de construção, que ia da ideia inicial à materialização do produto, estava nas mãos de um ou outro programador/engenheiro. Estes tinham que, além de pelear com a árdua tarefa de programar em linguagens de programação com poucos recursos técnicos e gráficos, ainda precisavam lidar com outros afazeres indispensáveis, como definir a composição das cores do jogo, desenhar os personagens e os cenários, editar os sons do jogo, etc. Na medida em que a distribuição de tarefas e funções se tornou possível – e necessária – e profissionais cada vez mais especializados assumiam funções mais exclusivas, a qualidade do produto final evidentemente foi aumentando.

Apesar do domínio do mercado dos jogos pelas grandes desenvolvedoras e produtoras, cabe aqui comentar sobre os jogos produzidos de forma independente, os chamados *indie games*. Ao contrário dos jogos *blockbusters*, produzidos por equipes numerosas e destinados ao público de massa, os jogos independentes são jogos de baixo orçamento geralmente frutos do esforço de uma, às vezes duas pessoas – tal como os jogos mais antigos. Os jogos *indie* entraram em cena no mercado dos jogos principalmente com *Braid* (2008), um jogo produzido quase inteiramente por um só designer/programador e que vendeu milhares de unidades no seu lançamento, competindo inclusive com franquias renomadas e mega-produções. Devido ao seu sucesso, *Braid* provou que jogos simples, porém inovadores e

---

<sup>41</sup> Computação gráfica, ou infografia, é a produção, por meio de computador, de imagens sintéticas – imagens que são construídas digitalmente por procedimentos lógico-matemáticos. (BETTETINI, 2008)

criativos, podiam fazer frente aos complexos, porém repetitivos, jogos *mainstream* (destinados ao público de massa).<sup>42</sup>

Ainda referente a imagem (Figura 3), o mais impressionante de tudo é que diferente de uma fotografia, pintura ou desenho – invariavelmente estáticos – dentro do jogo a imagem é sintetizada dinamicamente, ou seja, é montada e remontada dezenas de vezes por segundo, o tempo todo. Dado que o cenário construído é tridimensional, a imagem vista na tela não preexiste de forma armazenada na memória; ela vai sendo construída através de algoritmos e precisos cálculos algébricos a medida que o personagem se movimenta e em função da simulação do direcionamento do seu olhar<sup>43</sup>.

O modelo tridimensional do cenário, as cores, as texturas, os objetos e os detalhes, bem como as leis (físicas, de luz) que os regem estão todos ali, preexistem, pois foram programados e estão armazenados na memória do computador. Quando o modelo é dinamicamente transformado em imagem, através da síntese gráfica e do processamento das informações, surge diante da tela um cenário virtual, passível de ser explorado, observado e experimentado como se fosse real.

Assim, em jogos tridimensionais com nível de detalhamento gráfico como vistos no *Modern Warfare 2* não é incomum existirem incentivos por parte das produtoras para que os jogadores encaminhem *screenshots*<sup>44</sup> de cenas ou cenários do jogo considerados belos, como nos tradicionais concursos de fotografias, com a diferença de que, nesse caso, a paisagem e os “modelos” são virtuais.

Algumas dessas empresas produtoras mantêm no seu próprio sítio virtual uma seção específica para as fotos encaminhadas. Nesse caso os jogadores, geralmente fãs dos referidos jogos, capturam momentos do jogo considerados interessantes – valendo desde paisagens esteticamente admiráveis até situações tidas como inusitadas ou mesmo hilárias – e os compartilham através da internet. No exemplo a seguir temos uma imagem do *World of Warcraft* encaminhada por um jogador para o site oficial da produtora, que mantém uma seção especializada para lidar só com a seleção e publicação das *screenshots* recebidas.

---

<sup>42</sup> Ver documentário canadense *Indie Game: o Filme* (PAJOT, SWIRSKY, 2012) que a partir da narrativa do processo de desenvolvimento de três jogos independentes, procura destacar o árduo, extenuante, solitário e arriscado processo de criação desses jogos.

<sup>43</sup> O jogo em questão pertence a categoria dos chamados “jogos em primeira pessoa”. Nesses estilos de jogos a imagem simula a visão do personagem controlado no jogo. A imagem reproduzida na tela seria aquela captada pelos olhos do personagem. Já num estilo de jogo muito próximo, os “jogos em terceira pessoa”, é como se a imagem fosse captada por uma câmera que acompanha o desenrolar da ação, geralmente atrás ou por sobre os ombros do personagem.

<sup>44</sup> Imagem captura da tela de vídeo, geralmente através da utilização da tecla “PrintScreen” do teclado.



**Figura 4** – Imagem postada na seção “*Screenshot of the Day*” do site oficial do jogo *World of Warcraft*<sup>45</sup>.

O interessante é que a confluência do processamento gráfico de diversos mecanismos e elementos, como os cenários tridimensionais; a manipulação de cores (ex: amarelamento do cenário ocasionado pelo pôr do sol); os efeitos de luz (ex: alongamento das sombras); combinados com situações de jogo (ex: personagens lutando, uma ponte sendo elevada); geram cenas e imagens imprevisíveis – daí surgirem imagens *screenshots* que surpreendem até os próprios produtores do jogo, verdadeiras pinturas sintéticas: *pixel* sobre tela<sup>46</sup>.

No caso de *World of Warcraft*, apesar de seus gráficos serem considerados bonitos e suficientemente elaborados para tornar perfeitamente reconhecíveis seus objetos, cenários e paisagens, nesse quesito o jogo pode ser considerado muito menos ambicioso que seus contemporâneos de lançamento (AASPERTH, 2008, p.113), menos ainda se o compararmos com jogos mais recentes, visualmente beneficiados pelos avanços sempre constantes da computação gráfica e do processamento de dados, como *Guild Wars 2* (ArenaNet, 2012) – que era uma promessa para acabar com o monopólio do *WoW* no mercado dos jogos do gênero MMORPG:

<sup>45</sup> Fonte: *Blizzard*. Disponível em: < <http://us.battle.net/wow/en/media/screenshots/screenshot-of-the-day/>>. Acesso em 11/07/2011.

<sup>46</sup> *Pixel* é “abreviação de *Picture Element*: é a menor unidade de uma imagem eletrônica, seja ela digital ou analógica” (PARENTE, 2008, p.287).



**Figura 5** – Cenas de jogo dos MMORPGs *World of Warcraft* e *Guild Wars 2*<sup>47</sup>;

Porém, a inferioridade visual do *World of Warcraft* em relação a seus concorrentes diretos não se expressa em termos de popularidade e preferência entre os jogadores, mostrando que gráficos mais realistas e de alta resolução não são suficientes ou determinantes de sucesso no mercado dos MMORPGs – pelo menos é o que o monopólio do *World of Warcraft* tem sugerido.

Com relação ao aspecto sonoro dos jogos digitais, as transformações experimentadas tem seguido o mesmo ritmo, tanto no que se refere ao processo de divisão e especialização de funções – caracterizado pela necessidade de se recorrer a diversos profissionais e artistas do

<sup>47</sup> Disponível nos sites dos desenvolvedores de *World of Warcraft* <<http://us.battle.net/wow/pt/media/screenshots/classes?keywords=&view#/mage-human02>> e *Guild Wars 2*: <https://www.guildwars2.com/en/media/screenshots/> Acessado em 30/08/2012.

ramo (compositores, músicos, designers de sons, editores, dubladores de voz, etc.) –, como no de avanço tecnológico – confirmado pelo aumento da capacidade de armazenar, processar, editar e reproduzir sons com mais qualidade.

Um exemplo particular pode ajudar a ilustrar esse processo. Em 2012, assisti em Curitiba um concerto musical de orquestra sinfônica intitulado *Games Classic*. O repertório reunia desde adaptações de temas musicais produzidos para jogos clássicos, como *Super Mario Bros* (Nintendo), até *sinfonias* compostas para jogos mais recentes, como *World of Warcraft*.

Embora não tão comum, concertos envolvendo músicas primariamente compostas para videogames já não são nenhuma novidade<sup>48</sup>. Considerando que as orquestras sinfônicas têm lutado há tempos para sobreviver financeiramente frente à diminuição da participação do público e ao aumento dos custos, iniciativas desse tipo têm sido vista como uma alternativa interessante para atrair um público jovem aos concertos (COLLINS, 2008). Ao mesmo tempo, tais eventos promovem e difundem a música e a cultura dos jogos digitais por entre diferentes gerações. No evento que presenciei, devido a heterogeneidade de participantes e o clima de descontração não foi de todo estranho ver o maestro trocar de fantasia a cada música (sim, ele estava fantasiado), nem mesmo um filho sendo levado pelo pai vestido de *Mário Bros* – a ambiguidade foi providencial: era o pai e não o filho de bigode, macacão azul, blusa e boné vermelhos.

Participar dessa apresentação me levou a refletir sobre dois aspectos interessantes desse movimento: de a orquestra se dignar a usar suas competência artísticas para reproduzir músicas concebidas originalmente para jogos, e de existir uma plateia, nem toda ela composta por jogadores, disposta a apreciar esteticamente tais músicas. Iniciativas desse tipo são principalmente viáveis porque muitas das músicas criadas para os jogos são frutos de qualificado trabalho de composição artística, a tal ponto que o resultado desse trabalho é passível de apreciação, mesmo estando fora do contexto para o qual foi construído. Ou seja, dada sua excelência, são produtos musicais cuja escuta e fruição podem ser um fim em si mesmo.

A sofisticação do trabalho de produção de áudio não está restrita à trilha sonora, mas a todos os tipos de efeitos sonoros presentes nos jogos. Em seu artigo sobre as paisagens sonoras nos games, Shum (2009) evidencia a complexidade de processos de captação, edição e programação envolvidos na produção do áudio para os jogos. Como exemplo, o autor

---

<sup>48</sup> Diversas músicas de games reproduzidas por orquestras podem ser facilmente encontradas no site do *youtube*.

resgata o relato do jornalista Théo Azevedo, entrevistado no documentário *GamesBr*<sup>49</sup>, onde destaca o cuidado com a produção sonora de um game. Relata que, para o desenvolvimento de um jogo de tiro, a equipe de produção de áudio da produtora *Ubisoft* (produtora do referido *Modern Warfare 2*) chegou a se isolar em um deserto norte-americano para captar os sons de disparo de 53 armas diferentes, além dos sons de trocas de cartuchos e armações de gatilhos. Chegou ao “requisite”, como lembra Shum (2009, p.96) “de observar que, em algumas armas, o som do disparo do último cartucho era diferente do som provocado pelos demais”.

No campo da tecnologia o autor explica que hoje já existem *softwares* e *hardwares* que foram criados especificamente para simular e controlar fenômenos acústicos dentro dos jogos, como a reverberação de um ambiente, as reflexões sonoras, a representação dinâmica das fontes sonoras em função da distância e posição em relação ao personagem, os ecos, além de outras simulações físicas. Tudo para aprimorar a experiência sonora do jogador.

A qualificação sonora nos games pode ser tomada como um fato também importante nesse processo de transformação dos jogos, afinal, como bem destacou Shum (2009), tal como no cinema, os sons desempenham papel fundamental como potencializador da sensação de *imersão*. É a partir da sincronização dos elementos visuais com a paisagem sonora, composta pelo conjunto de sons de um determinado ambiente, sejam eles produtos de fontes sonoras visíveis (um relógio que o jogador vê na parede; objetos, pessoas, seres ou máquinas) ou não visíveis (o som do vento ou de ondas quebrando, dando a sensação de que o jogador está próximo ao mar), que os jogadores vão experimentando a sensação de *estar lá*, imersos naquele ambiente.

O termo *imersão* é frequentemente utilizado nos estudos sobre jogos e tecnologias digitais para fazer referência a sensação experimentada pelo jogador ao ser absorvido e envolvido pelas imagens, sons e interação propiciados. Remete a ideia de “mergulhar”, ou seja, de estar completamente submerso nesse meio. Sato (2009) destaca que a imersão é a propriedade que, ao ser estimulada e promovida pelo contato com o ambiente virtual, permite que o sujeito se integre a esse ambiente, passando a sentir que é parte efetivamente dele. Na visão da pesquisadora, a imersão é o objetivo das mídias digitais interativas em geral, sendo os jogos digitais um dos ambientes mais imersivos que se conhece<sup>50</sup>. Conforme nos leva a entender Murray (2003, p. 102), a imersão seria considerada como uma experiência prazerosa,

---

<sup>49</sup> Documentário produzido por Pedro Bayeux e Flávio Soares (2004-2005). Disponível em: <[http://archive.org/details/Gamer\\_Br\\_Alta\\_Portuguese](http://archive.org/details/Gamer_Br_Alta_Portuguese)>. Acessado em: 14/08/2012.

<sup>50</sup> Santaella (2009, p.60) considera que a imersão pode se dar em vários níveis, e classifica como *imersão representativa* a proporcionado pela maioria dos jogos digitais. Afirma que: “Enquanto na realidade virtual [*imersão perceptiva*] o participante experimenta a sensação de estar dentro, agindo no cenário virtual”, na imersão representativa ele é representado no ambiente virtual da tela, geralmente por meio de um *avatar*.

derivada do encanto de vivenciar outros mundos, da emoção de realizar aventuras, do deleite de concretizar fantasias e do receio de experimentar o novo, o diferente.

Ainda de acordo a pesquisadora, para a que mente seja completamente absorvida pelo processo imersivo não se trata simplesmente de suspender intencionalmente as reflexões, ideias e pensamentos que contradizem ou comprometem a fruição da experiência. Mais que isso, trata-se de formular ativamente reflexões, ideias e pensamentos que dão sentido e significado à experiência:

A prazerosa rendição da mente a um mundo imaginário é geralmente descrita, nas palavras de Coleridge, como “a suspensão intencional da descrença” [...]. Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto *criamos ativamente uma crença*. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência. (MURRAY, 2003, p. 111).

Sabemos que filmes e teatros são apenas produtos da encenação artística, que mundos virtuais são apenas cores e procedimentos computacionais, que livros são apenas palavras – todos eles simplesmente inventados por pessoas – mas ainda assim tentamos o tanto quanto possível mobilizar ativamente nossa capacidade criativa, de modo a forjar intencionalmente uma “crença” à respeito daquilo que, se reduzirmos a objetividade imediata, é irreal ou impossível.

Independente da nossa criatividade ou criticidade, o fato é que a maioria dos jogos digitais contemporâneos busca oferecer condições gráficas e sonoras bastante elaboradas (como no exemplo de imitar com perfeição a favela ou gravar o tiro de 53 armas diferentes) de modo a favorecer e estimular ao máximo esse processo de imersão. Afinal, por ser uma experiência prazerosa, a imersão acaba sendo também um dos elementos atrativos dos jogos digitais, e, por isso, especialmente prometida por certos consoles e jogos nos seus anúncios de imagens realistas e sons perfeitos<sup>51</sup>.

Contudo, não só gráficos e sons dos jogos digitais transformaram-se completamente desde o seu surgimento. Como será visto a seguir, outros aspectos também sofreram mudanças significativas. São eles: interatividade, tomada de decisão e narrativa.

---

<sup>51</sup> Um dos slogans do console PlayStation 3, da Sony, é “*imagens* claras, nítidas e *realistas* e som de altíssima qualidade”.

### 1.2.3 TRANSFORMAÇÕES NA INTERATIVIDADE, TOMADA DE DECISÃO E NARRATIVA

De acordo com Marco Silva (1998), o conceito de interação vem de longa data, sendo inicialmente utilizado na física para se referir às relações estabelecidas entre as partículas e, posteriormente, na sociologia e psicologia social para denotar a relação do ser humano com seu meio social. Já o termo interatividade é mais recente. Foi criado por volta do final da década de 1970 e início da década de 1980, no contexto das tecnologias de informação, com o intuito de comunicar o novo tipo de relação que surgia entre homem e computador.

Na mesma direção, Fragoso (2001) indica que o termo foi cunhado para “denominar uma *qualidade* específica da chamada computação interativa”, ou seja, para traduzir melhor os aperfeiçoamentos operados na relação humano-computador. Contrariamente, Alves (2005) relata que o aparecimento do termo data do início do século XX, na teoria da comunicação, sendo difundido e estando relacionado mais às tecnologias eletrônicas.

Hoje se percebe que interatividade e sua adjetivação, interativo, se tornaram palavras de uso frequente no cotidiano, sendo comumente utilizadas para qualificar objetos, sistemas ou relações cujo “funcionamento permite ao usuário algum nível de participação ou suposta participação” (SILVA, 1998), como nos programas de TV em que o telespectador participa de votação pelo envio de torpedos; que elege o filme a ser assistido; nos brinquedos e aparelhos que respondem ao toque; nos cinemas com cadeira que se movimentam, etc.

Silva (1998) salienta que, de modo geral, os termos interação e interatividade tem sido usados por autores, artistas e tecnólogos praticamente como sinônimos; existindo ainda aqueles que diferenciam-nos usando interação para se referir exclusivamente às relações humanas e interatividade no contexto restrito das relações entre ser humano e máquina. Fragoso (2001, p.1-2), por sua vez, entende que “não há consenso a respeito do significado e aplicabilidade” do termo interatividade, e que parcela significativa dos estudos que envolvem o conceito “se desenvolve a partir de definições demasiado amplas ou exageradamente restritivas”.

Para o filósofo francês Pierre Levy, o termo interatividade é geralmente usado para ressaltar “a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação” (LEVY, 2008, p.79), o que para ele atribui, no entanto, um sentido muito restrito a ideia de ativo-passivo. O autor problematiza a ideia do que seria uma “participação ativa”, utilizando o exemplo de que nem mesmo ao assistir televisão o destinatário deixa de decodificar, interpretar e participar, ou seja, deixa de reagir de forma relativamente ativa ao conteúdo emitido. Para o autor, o que

caracteriza o grau de interatividade é a possibilidade dada ao receptor de, em tempo real, reapropriar e de recombinar o material da mensagem recebida, ou de interromper a sequência de informações recebidas e reorientar o fluxo informacional. O conceito também pode ser entendido como a qualidade de transformar ambos os polos do processo comunicativo ao mesmo tempo em emissores e receptores da mensagem.

Para Lemos (1997), a interatividade se trata de um caso específico de interação do ser humano com o mundo, possibilitada e potencializada pelo desenvolvimento tecnológico digital experimentado nos últimos tempos. Nada mais é do que a interação, só que realizada em tempo real, através de interfaces gráficas, e sob base eletrônica-digital e não mais mecânico-analógica. O autor destaca que a tecnologia digital possibilita a interação “não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o “conteúdo” (1997, p.3). Ou seja, tendo os texto, imagens e sons convertidos em informação digital, é possível manusear e interagir com eles de inúmeras maneiras, dispensando o uso de processos químicos e físicos tradicionais.

Se entendidos em última instância não como mídias, mas como “computadores interativos” (*interactive computing*), no sentido como eram denominados os primeiros computadores a facilitar o diálogo entre homem-máquina, os jogos digitais e suas plataformas computacionais (consoles, microcomputadores, celulares, etc.) podem ser adequadamente associados ao termo interatividade, tal a *qualidade* da relação estabelecida entre jogador-computador, sem, contudo, incorrer no erro de corromper o significado original do termo, no sentido criticado por Fragoso (2001, p.4):

uma vez que a palavra interatividade surgiu para esclarecer a diferença qualitativa entre duas possibilidades de interação humano-computador, também a adoção da expressão interatividade midiática, a rigor, só se justificaria em relação a um tipo específico de interação. Extrapolando seu sentido original, bastante mais restrito, o neologismo interatividade perde completamente a razão de ser.

Para efeito desse estudo, considera-se que nos jogos digitais a interatividade se faz presente na medida em que a interação estabelecida entre jogador-computador se processa de forma recíproca, com o fluxo informacional passível de reorientação (LEVY, 2008), através de interfaces gráficas e sob uma base eletrônica-digital (LEMOS, 1997), e em um nível *qualitativamente* diferenciado de relação usuário-máquina (FRAGOSO, 2001), tal como na sua acepção original.

Nos jogos digitais, a interatividade se manifesta pela participação do jogador no rápido e constante ciclo computacional de entrada, processamento e saída de dados. Como o ciclo se

processa muito rapidamente produzindo resultados imediatos e sensíveis (visíveis, audíveis ou tácteis) o jogador experimenta a sensação de *agência*, que na definição de Murray (2003, 127), é a “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”.

Juntamente com o sentido de *imersão*, a *agência* seria um dos responsáveis pelo prazer associado a utilização dos ambientes eletrônicos, em partes propiciado pela percepção dos resultados das ações tomadas (MURRAY, 2003). Ainda de acordo com a pesquisadora, embora estruturante e presente no âmbito dos jogos em geral (não somente digitais), a *agência* é uma característica normalmente ausente em outros ambientes narrativos. No cinema, no teatro e nos livros, por exemplo, a participação do sujeito que assiste ou lê é geralmente limitada. Não é permitido, às vezes nem mesmo possível, ao sujeito interagir, manipular ou interferir diretamente no conteúdo que está sendo produzido – o que não significa, conforme pontuamos anteriormente, que a participação seja passiva. Consequentemente, se decisões não são tomadas, não há resultados possíveis de serem logrados, e, portanto, não há sentido de *agência*. Tendo esclarecido e justificado o uso dos termos interatividade e *imersão*, prosseguirei com a comparação entre as duas distantes gerações de jogos.

Para além das mudanças gráficas, sonoras e tecnológicas, outro fator marcante na história dos videogames foi o aumento da complexidade da própria mecânica do jogo e do seu funcionamento enquanto tal. Relacionado a esses aspectos está o aumento da relação entre as possibilidades de *tomadas de decisões*<sup>52</sup> do jogador e suas consequências em jogo.

O controle, enquanto dispositivo de entrada de dados que permite a captura das intenções de comando do jogador, pode ser tomado como exemplo ilustrativo desse aumento de complexidade. Basta que sejam observadas, de forma bem objetiva, a quantidade de botões presentes neles: controles de gerações mais antigas, como o do popular *Atari*, possuíam não mais que um botão e uma alavanca direcional, o que limitava diretamente a quantidade de ações possíveis de serem realizadas pelo personagem no jogo. Um controle de um videogame de última geração, por sua vez, como do *Xbox 360*, por exemplo, possui nada menos que onze

---

<sup>52</sup> Conceitualmente, o “mecanismo de tomada de decisão” seria uma “estrutura cognitiva, interveniente no processamento de informação, [que] tem a tarefa de escolher o que fazer em função dos objetivos da ação e das alternativas disponíveis, selecionando um plano apropriado que atenda às necessidades específicas da situação” (GONZALES, BRACHT, 2012, p.29), que entra em operação depois dos processos de *percepção* definindo plano de ações à *execução motora*. Empréstimo esse conceito da proposta pedagógica de Gonzales (2008), Gonzales e Fraga (2012) e Gonzales e Bracht (2012) aplicada no âmbito da Educação Física e do ensino dos esportes. Embora a “tomada de decisão” seja discutido na referida proposta para tratar dos esportes, especialmente daqueles nos quais a dinâmica de jogo é marcada por situações de *interação* com o adversário, arrisco-me aqui a utilizá-lo para discutir uma prática a princípio não-esportiva (os jogos digitais) por entender que, a não ser pela dimensão e amplitude do gesto motor (um chute contra um apertar de botão, por exemplo) não há diferença significativa em termos conceituais no “mecanismo de processamento de informação” em si.

botões, além de duas alavancas direcionais analógicas e um controle direcional em cruz – o suficiente para possibilitar inúmeras e variadas ações dentro do jogo.

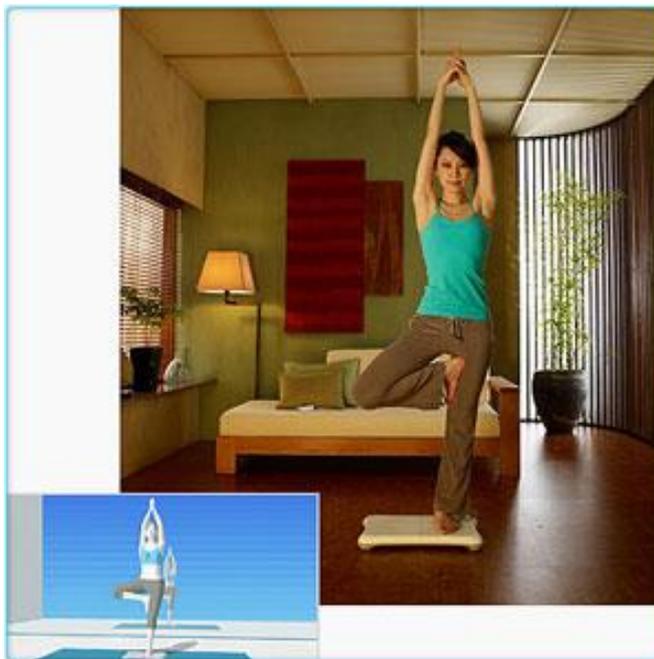
Dessa forma, diferentemente do jogo *Pacman*, cujos comandos de interação se resumiam à mudança de direção (para cima, baixo, esquerda ou direita), no *Modern Warfare 2* as situações de jogo envolvem combinações de comandos altamente complexas, exigindo que o jogador coordene ações como movimentar o personagem, direcionar sua visão, trocar a arma, abaixar, correr, alvejar inimigos, lançar granadas, etc. – e tudo isso simultaneamente.

No extremo desse processo vemos surgir dispositivos de interação que capturam não somente o apertar de botões, mas mais que isso, capturam as posições dos dispositivos em função de suas movimentações no tempo e espaço. Ao serem utilizados como controles nos videogames, são capazes de fornecer as informações necessárias para que os movimentos corporais humanos sejam interpretados e traduzidos pelo computador. Assim, enquanto nos controles tradicionais o número de informações passíveis de serem capturadas é limitada pela quantidade de botões e alavancas existentes, não variando em extensão nem possuindo níveis intermediários de escala (ou o botão está apertado ou não está, não sendo computado o quanto está apertado, por exemplo) nesses novos dispositivos os tipos de informações capturadas pode ser muito maior, já que resulta de equações matemáticas envolvendo diversas variáveis, tais como coordenadas espaciais, aceleração, velocidade, tempo, etc.<sup>53</sup> Através dessas novas ferramentas, as possibilidades interativas oferecidas ao jogador podem ser de outra natureza, afinal não é mais o simples apertar do botão no controle que desencadeia ações dentro do jogo, mas sim o próprio movimento corporal realizado pelo jogador ali, em frente da televisão; não são mais os polegares que mediam a interatividade, mas o corpo como um todo.

A figura abaixo mostra uma “jogadora” – se é que assim pode ser chamada – praticando uma atividade num “jogo” que simula uma aula de ginástica/alongamento. Sob os seus pés está a plataforma *Fit* do console *Nintendo Wii*, que captura a pressão e o posicionamento dos pés. Pode-se dizer que esse console criou um novo conceito de videogame ao oferecer possibilidades até então inéditas de relação entre o jogador e o jogo (ou entre o praticante e a atividade).

---

<sup>53</sup> O aparelho de videogame *Wii* da *Nintendo* tem construído seu sucesso em cima de um dispositivo desse tipo. Na batalha pelo mercado dos games disputada entre os consoles da última geração de videogames, a aposta da *Nintendo* tanto na inovação na forma de jogar e quanto na conquista de um novo segmento de mercado (o dos jogadores ditos *casuais*) tem-se revelado bem sucedida: o console da empresa já vendeu 99 milhões de unidades, enquanto os concorrentes *Xbox 360* (*Microsoft*) e *PlayStation3* (*Sony*) venderam, respectivamente, 74 e 73 milhões. Fonte: VGChartz. Disponível em: <http://www.vgchartz.com/> Acesso em: 17/02/2013.



**Figura 6** – Propaganda utilizada para divulgar atividade realizada através do *Wii Fit*.<sup>54</sup>

Evidentemente, e cabe aqui uma ressalva, não são os controles os responsáveis pelo aumento das possibilidades interativas; eles são, antes, o reflexo desta complexificação. Sua utilização aqui como exemplo serve para demonstrar que paralelamente à evolução dos jogos (e de certa forma contribuindo com ela) houve a necessidade de se criarem dispositivos capazes de oferecer possibilidades maiores de interatividade, dispositivos capazes de capturar e transmitir uma quantidade maior de informação.

Outro ponto importante refere-se as tomadas de decisões. Ao longo da evolução dos videogames, as decisões *táticas* (em que há “tomadas de decisão”, cf. Gonzales, 2008) dentro de certos tipos de jogos também se tornaram comparativamente muito mais complexas. No *Pacman*, por exemplo, as decisões táticas se resumiam em analisar instantânea e continuamente as situações do jogo – em função do posicionamento das “pílulas” a serem “engolidas” e dos “fantasmas” a serem evitados no labirinto – e escolher rapidamente qual melhor caminho a seguir, prevendo possíveis rotas de colisão com os “fantasmas” e ponderando possíveis ganhos em termos de “pontos engolidos”. Explicado dessa maneira a dinâmica do jogo pode até parecer pobre e pouco cativante. Todavia, o sucesso e a fama alcançados pelo jogo mostram justamente o contrário, que o jogo era ou é realmente divertido, desafiador e instigante – exigindo boa dose de atenção, astúcia e ousadia do jogador. O fato é

<sup>54</sup> Fonte: MyGames. Disponível em: < <http://ez.mygames.pt/wii/desporto/wiifit/noticia/wii-fit-alvo-de-acao-judicial-9681/>>. Acesso em 11/07/2011.

que entre as fronteiras do arriscar-se completamente e do fugir freneticamente havia margem para o jogador experimentar constantes e inúmeras situações excitantes.

Já em alguns jogos contemporâneos como o *Modern Warfare 2*, as opções táticas são tantas que, inclusive, chegam a ser motivo de discussão nos fóruns de comunidades de jogadores. Vejamos, por exemplo, o praticamente ininteligível depoimento de um jogador emitindo sua opinião sobre qual seriam as melhores combinações de armas e habilidades especiais para conseguir sucesso no jogo:

Discordo do *Steady Aim* e do *Scavenger*, no lugar do *Steady Aim* eu gosto de colocar *Last Stand* e o *Bling* (normalmente no *Bling* eu coloco os acessórios *Heartbeat Sensor* + *Red Dot*). Em termos de *Assault Rifle* minha escolha é o *M16A4*, usando *Stopping Power* praticamente 1 burst = 1 kill. De *Kill Steak* eu coloco *Predator Missel*, *Harrier* e *AC130*. Uma dica é usar o *HardLine*, assim 4 kills você já tem o míssil; [daí] usa o *Predator Missel*, mata mais 2 e você tem o *Harrier*; se esconde e deixa o *Harrier* fazer o trabalho e tu ganha o *AC130*; ai é só correr pro abraço. (Jogador Schwarz) <sup>55</sup>

Tendo como referência suas experiências de vitória e derrota no jogo, basicamente o que jogador tentou fazer com esse depoimento foi compartilhar suas estratégias com relação a quais procedimentos adotar para obter mais sucesso no jogo – prática comum de colaboração e troca que sedimenta a construção dessas comunidades de jogadores.

Provavelmente quem acaba de ler esse depoimento a partir desse estudo o julgará completamente incompreensível. O interessante é que as centenas de jogadores que postaram ou leram as 690 postagens existentes no tópico sobre estratégias e táticas do fórum *online* de onde o depoimento foi extraído provavelmente não só compreenderam facilmente o que o jogador estava querendo dizer como podem ter achado a informação especialmente útil <sup>56</sup>.

As linguagens utilizadas pelos jogadores nas suas conversas escritas (referentes a este e a outros jogos) incorporam símbolos e características tão peculiares e diversas do padrão culto e normatizado da língua nativa que as correspondências trocadas se tornam praticamente

<sup>55</sup> Fonte: Fórum do Portal Xbox. Disponível em: <[http://www.portalxbox.com.br/e107\\_plugins/forum/forum\\_viewtopic.php?846860.0](http://www.portalxbox.com.br/e107_plugins/forum/forum_viewtopic.php?846860.0)>. Acesso em 11/07/2011.

<sup>56</sup> É praticamente impossível traduzir em poucas linhas para quem não conhece o jogo o que o jogador que postou a dica estava querendo dizer. A título de curiosidade, a “tradução” seria algo como: “Discordo da habilidade que aumenta a precisão dos disparos e da que permite pegar as armas dos inimigos mortos. No lugar dessas eu gosto de colocar a habilidade que possibilita permanecemos um período vivo no chão após levarmos tiros, ganhando uma sobrevida para alvejar os inimigos antes de morrer; e também a habilidade que possibilita adicionar dois acessórios na arma principal (como acessórios normalmente eu coloco o sensor, que mostra a posição dos inimigos, e o laser, que facilita a mira). Em termos de arma do tipo rifle de assalto minha escolha é o *M16A4*. Usando a habilidade de aumento do poder do disparo basta praticamente um tiro para matar o oponente. De arma especial eu coloco o míssil predador. Uma dica é usar a habilidade que te possibilita acessar a arma especial com uma morte a menos, assim, com a contagem de quatro mortes você já tem o míssil predador. Então você usa a arma especial do míssil predador para matar mais dois oponentes e você consegue a arma especial que realiza um ataque aéreo num determinado local. Aí é só se esconder e deixar essa arma especial fazer o trabalho (ou seja, matar facilmente os oponentes), e você ganha a arma especial *AC130*, aí é só correr para o abraço.”

indecifráveis aos leitores não familiarizados com o jogo em específico ou a cultura dos games em geral. São linguagem híbridas, formados por elementos culturais de várias ordens: misturam termos técnicos e táticos referentes ao próprio jogo; utilizam muitas palavras e expressões emprestadas da Língua Inglesa; diversas abreviações; neologismos (sendo frequente o “aportuguesamento” de palavras estrangeiras); caracteres simbólicos já comuns às comunicações via rede (como o sinal de sorrir, formado pelos sinais de dois pontos e parêntese), além é claro, dos elementos próprios da língua nativa (em nosso caso, a Língua Portuguesa).

Deixando de lado essa peculiaridade linguística, outro ponto que o depoimento bem ilustra é a ampliação da margem de escolha dos jogadores, tanto no que se refere às escolhas realizadas antes do início da “partida” (que armas e equipamentos escolher), quanto às realizadas durante (o que, onde e quando utilizá-las; como proceder). Diferentemente de jogos das gerações mais antigas como o *Pacman*, cujas tomadas de decisões eram bastante limitadas (não havia muitos movimentos, ações e escolhas dentro do jogo), em muitos dos jogos contemporâneos o leque de opções táticas disponíveis é bastante amplo e variado (disponíveis em função dos limites impostos pela mecânica de cada jogo e em função do repertório técnico-tático de cada jogador). Num jogo de tiro como o *Modern Warfare 2*, o jogador está a todo instante decidindo qual trajeto percorrer, quais anteparos usar para se proteger, onde direcionar sua visão e mira, que arma utilizar. E tudo isso ao mesmo tempo em que tenta sincronizar sua ação com a dos companheiros e se antecipar ao movimento dos adversários.

São exemplos que mostram que com os avanços geracionais, em geral as ações dentro dos jogos tornaram-se variadas e complexas, requisitando mais conhecimentos, aprendizagens e destreza por parte do jogador. Não sem motivos que em jogos bastante complexos, como o *World of Warcraft*, os jogadores pesquisem e estudem estratégias em compêndios, enciclopédias e diversidades de fontes para melhorar seu desempenho no jogo, como será visto quando for discutido o jogar.

O mesmo ocorreu com as narrativas, objetivos e desafios presentes no jogo. Em muitos dos jogos contemporâneos os objetivos nem mesmo são fornecidos a priori, devendo o jogador descobri-los na medida em que vão interagindo com os elementos do jogo. Em outros casos, o objetivo também pode ser colocado de forma explícita, mas, diferentemente dos jogos das gerações mais antigas, as formas de alcançá-los são inúmeras, devendo o jogador escolher ou descobrir essas formas, tendo até mesmo de lidar com dilemas morais (mentir ou dizer a verdade, roubar ou comprar, matar ou salvar), todos com implicações diretas no desenrolar da história.

Diversamente, jogos das primeiras gerações possuíam objetivos muito simples, praticamente evidentes, bem como, em muitos casos, uma ausência de enredo ou de qualquer tipo de estrutura narrativa. No *Pacman*, por exemplo, o objetivo está colocado desde o primeiro momento de jogo, sendo suficientes apenas alguns segundos de interatividade ou alguns erros para que o jogador intua que o desafio do jogo é simplesmente conseguir engolir todas as pastilhas dispersas pelo labirinto, evitando ser apanhado pelos fantasmas. Não há qualquer tipo de história que narre ou explique o fato do *Pacman* estar preso num labirinto, ou que justifique a existência dos elementos presentes no jogo (as pastilhas, os fantasmas). Perguntas como “quem é o *Pacman*”, “o que ele faz lá dentro do labirinto”, “por que ele quer sair” ou qualquer outra não são respondidas ao longo do jogo – se é que possuem respostas, afinal, provavelmente nem os produtores pensaram a respeito, tal era a estrita possibilidade de amarrar histórias narrativas aos *games* naquela época.

Embora o conteúdo narrativo dos jogos digitais mais contemporâneos ainda possa ser avaliado como “escasso”, com “falta de profundidade” e ainda imaturo diante de suas excepcionais potencialidades, como critica<sup>57</sup> Murray (2003), não se pode deixar de notar que com o passar do tempo, também esse conteúdo narrativo tornou-se mais complexo. Com roteiros criado até mesmo com a ajuda de profissionais do campo das artes cinematográficas, muitos dos jogos contemporâneos transformaram-se, sob certos aspectos, em verdadeiros filmes, sendo construídos a partir de narrativas envolventes, em cenários densos e absorventes e com tramas ricamente elaboradas. Tal como qualquer estória tradicional, os jogos das últimas gerações podem ter início, meio e fim definidos, contando ainda com a vantagem de que, em muitos deles, por meio da interação, o jogador pode assumir um papel principal na condução da narrativa, tendo inclusive a oportunidade de escolher ou construir a própria estória.

A incorporação da narrativa nos videogames, transformando-os em meios de comunicação que contam histórias, teve consequências também para outras mídias. Hoje se vê tanto jogos digitais que são adaptações de produções de mídias tradicionais, como produções de mídias tradicionais que são adaptações de jogos digitais de sucesso (como a série *Resident Evil*, que surgiu primeiramente como jogo digital, mas já rendeu uma sequência de quatro longas para o cinema).

---

<sup>57</sup> Murray (2003, p.201), pondera: “A criação de enredos digitais, assim como outros aspectos do meio, ainda está num estágio incunabular [nas primeiras fases]. Os recursos tecnológicos dos desenvolvedores de jogos estão mais direcionados para os visuais em rápida transformação do que para a narração de histórias expressivas.”

Numa era de *convergência midiática*<sup>58</sup> total, as narrativas bem sucedidas comercialmente acabam sendo readaptadas e convertidas para tantos novos suportes midiáticos quantos forem possíveis, suplantando seu formato original: é o filme que vira tema de jogo digital, o personagem de gibi que vai protagonizar uma série na televisão, o herói do jogo digital que vira desenho na tv, e por aí vai. Santaella e Feitoza (2009, p. xii) chamam isso de *tradução intersemiótica*, que é a “transposição de um sistema de signos a outro, para se adequarem aos potenciais abertos pelas novas tecnologias”.

Exemplos não faltam. A série *Harry Potter*, da autora J. K. Rowling, nasceu em formato impresso de livro, mas foi posteriormente adaptada para o cinema e depois ganhou versões em jogos digitais. O sucesso da série, no entanto, não parou por aí. Extrapolou sua narrativa original e chegou a influenciar outras narrativas produzidas em outros suportes. Aqui no Brasil, por exemplo, a conhecida série de quadrinhos *A Turma da Mônica* não ficou de fora da influência. Com uma bem-humorada adaptação, o desenhista Maurício de Souza tratou de incorporar elementos do famoso bruxo e seus companheiros produzindo uma sátira em quadrinhos intitulada *Cascão Porker*. Trata-se daquilo que pode ser chamado de *auto-referencialidade midiática* (SANTAELLA, 2009), ou seja, as produções midiáticas se referenciando em outras produções midiáticas – é a mídia falando dela mesma.

Outro exemplo é apresentado por Mendes (2004, p. 209) à respeito de *Lara Croft*, a protagonista dos jogos da franquia *Tomb Raider* que curiosamente ganhou status de celebridade e extrapolou o mundo dos *games*. Com seu corpo hipersexualizado e seu espírito aventureiro, Lara conseguiu criar popularidade tanto com um público masculino como feminino, chegando a aparecer, como o autor destaca: vestindo roupas íntimas em propagandas de revistas; em comerciais de automóveis; em shows de rock, dançando com a banda *U2*; e representada por Angelina Jolie no filme hollywoodiano que recebe o nome da franquia.

O *World of Warcraft* também foi alvo desse processo de *auto-referencialidade*. Ganhou paródias em episódios inteiros dos desenhos animados americanos *Simpsons* e *South Park* e já foi motivo de passagens cômicas no seriado americano *The Big Bang Theory*, cujos personagens principais são ávidos jogadores. De modo inverso, ele próprio faz referências

---

<sup>58</sup> De acordo com Santaella (2009, p.55-56), a convergência midiática “implica o tratamento de todo tipo de informação – som, imagem, texto e programas informáticos – com uma mesma linguagem, a digital. Isso resultou na convergência inconsútil das ‘três matrizes de linguagem e pensamento’, a sonora, a visual e a verbal [...], e dos principais tipos de mídias de transmissão da comunicação humana, a saber: o texto impresso (nos livros, jornais e revistas), o audiovisual (no cinema, na televisão e em vídeo), os meios de transmissão à distância (telefones, satélites, cabos), e a informática (computadores e *softwares*), constitutivos de uma mídia emergente e complexa, a hipermissão”.

cômicas e homenagens a dezenas de obras, personagens e produções midiáticas, desde filmes (ex: *Indiana Jones*), desenhos (ex: *Tartarugas Ninjas Mutantes*), escritores (ex: *Ernest Hemingway*), músicos (ex: *Bob Dylan*), conto de fadas (ex: *Chapeuzinho Vermelho*), até outros games (ex: *Street Fighter*), entre outros.

No que se refere a *tradução intersemiótica*, existe também o projeto de adaptação da história do jogo para o cinema. É possível que, como outros grandes sucessos dos jogos digitais, *World of Warcraft* apareça futuramente nas telas do cinema. Esse diálogo, essa conversação dos jogos com outras mídias é “abusivamente frequente”, especialmente com relação aos filmes, como bem nota Santaella (2009, p.64-65): “A interface dos games com os filmes vai cada vez mais longe. Não só as campanhas de marketing dos filmes e dos games agora se interconectam, como também ambas as produções e seus desenvolvimentos estão interligados.”

Ainda sobre o processo de tradução intersemiótica, pode-se dizer que o universo temático que dá origem a trama de *World of Warcraft* foi expandido para além do conteúdo inicialmente concebido e oferecido. A narrativa de pano de fundo desse jogo foi construída inicialmente com base em seus jogos antecessores (pertencentes ao gênero *RTS – Real Time Strategy*, ou estratégia em tempo real; o *Warcraft I* (1994), *II* (1995) e *III* (2002), todos da *Blizzard*), mas se ampliou para além do jogo propriamente dito através de outras produções midiáticas. No site da *Blizzard* é possível encontrar 18 livros; 34 edições de revistas em quadrinhos e 15 de mangás (histórias em quadrinhos no estilo japonês) que contam histórias narrando acontecimentos, fatos e personagens do jogo<sup>59</sup>. Tudo produzido exclusivamente em função do *World of Warcraft* (baseado no seu universo ou fundamentando e expandindo esse universo), mas que pode ser consumido de forma independente ou complementar.

Cabe lembrar que a tendência evolutiva em termos de complexidade foi observada a partir de certa temporalidade (gerações) e exemplos mais gerais extraídos de casos particulares. A intenção não foi, de forma alguma, simplificar a história dos jogos digitais, mas possibilitar sua leitura a partir de algumas transformações significativas.

A história dos jogos não se divide em dois pólos opostos, estanques, como eventualmente a análise pode ter sugerido: de um lado as gerações de jogos mais antigas, com jogos simples, pouca interatividade, poucos recursos gráficos; e de outro as gerações de jogos contemporâneos, com seus jogos complexos, altamente interativos. É claro que hoje existem jogos tão casuais, simples, ou com tão pouquíssimos recursos visuais, sonoros e narrativos

---

<sup>59</sup> Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/en/game/lore/>>. Acesso em 10/09/2012.

quantos os das primeiras gerações. O inverso, contudo, não é verdadeiro, pois as primeiras gerações de videogames não poderiam possuir jogos tão complexos e elaborados quanto os das gerações vindouras. Isso demonstra uma profunda transformação nos jogos ao longo de sua história, constatada pelo aumento de complexidade do: processo produtivo, da elaboração gráfica e sonora, da mecânica de funcionamento, dos modos de interagir, das formas narrativas, entre outros.

Elucidar esses aspectos foi o principal objetivo até aqui. Tendo-os apresentado é agora necessário discutir, ainda referente ao processo de evolução dos jogos digitais, o surgimento dos jogos *multiplayers* e da possibilidade de participação simultânea de vários jogadores conectados em rede. Será analisado de forma mais apurada o gênero de jogos MMORPG, de forma a situá-los no contexto mais geral dos jogos digitais e oferecer os fundamentos necessários à compreensão de um desses jogos, o *World of Warcraft*, como vivência de lazer.

## **1.2 O GÊNERO MMORPG E O RETORNO AO PARADIGMA *MULTIPLAYER***

O contínuo processo de evolução dos jogos digitais deu origem ao surgimento de inúmeros formatos e tipos de jogos, os quais podem ser classificados de acordo com suas características. Enquanto nos filmes a classificação é feita principalmente em função do gênero narrativo (tais como drama, suspense, comédia, etc.), nos jogos digitais a classificação está mais relacionada com a forma de jogar e com a mecânica de funcionamento do jogo. Justamente em função da diversidade de jogos produzidos até hoje e da dificuldade de enquadrá-los em categorias estanques, ainda não existe um sistema taxionômico único, universalmente aceito.

Em que pese a existência de inúmeras propostas de classificação, para análises mais gerais é possível usar como referência algumas categorias genéricas, comumente referenciada por jogadores e utilizada por sites e revistas especializados. Algumas dessas categorias são: jogos de corrida, de plataforma, de luta, de esporte, de simulação, de estratégia, de tiro, de aventura, de ação, quebra-cabeça, de RPG, de MMORPG, musical, erótico, e por aí vai.

Os MMORPG são uma dessas categorias de jogos. A sigla vem da junção de MMO (*massively multiplayer online*) – jogos nos quais dezenas, centenas e até milhares de jogadores podem jogar simultaneamente através de computadores ou consoles conectados à internet –, com RPG (*role playing game*) – jogos de interpretação de papéis nos quais os

jogadores criam e interpretam personagens, numa mistura de elementos de teatro com jogos de estratégia.

A cultura dos RPG começou a se popularizar no mundo universitário americano com o jogo de tabuleiro *Dungeons & Dragons (D&D)*, lançado em 1974. Não há definição clara e consistente para o termo (MACCALLUM-STEWART; PARSLER, 2008). Hoje, existem inúmeros tipos de jogos que são chamados de RPG, desde os tradicionais jogos de tabuleiro e de mesa (ex: *Generic Universal Role Playing System – GURPS*), até os mais recentes jogos eletrônicos (ex: *Skirym*), passando por jogos de cartas (ex: *Magic: The Gathering*) e por jogos teatralizados que envolvem jogadores fantasiados (ex: *Live Action – jogos de RPG de interpretação ao vivo*).

Como se pôde notar, o termo é bastante amplo, sendo utilizado para referenciar tipos de jogos bem distintos entre si. De costume, são chamados de RPG os jogos que geralmente tem em comum a mecânica de funcionamento (sistemas de raças, classes e evolução do personagem); ou a inspiração em gêneros narrativos recorrentes – principalmente de fantasia, aventura, terror, guerra e ficção científica (como, por exemplo, baseados em ambientes e histórias de *O Senhor dos Anéis*, de J.R.R. Tolkien, *Guerra nas Estrelas*, de George Lucas e *Entrevista com o Vampiro*, de Anne Rice). De acordo com Maccallum-Stewart e Parsler (2008), muitos desses jogos que são assim designados, como os jogos digitais, “nem mesmo requerem que o jogador atue com qualquer tipo de interpretação de papel” – o que seria de se esperar de uma verdadeira atuação “*role-play*” (no papel do personagem) e descaracteriza bastante o termo.

Considerados “sucessores naturais” dos jogos de RPGs pioneiros, os jogos MMORPGs adotaram a mesma denominação; contudo, acabaram removendo alguns elementos importantes e característicos do jogo, nomeadamente a forma livre de interpretar, atuar e agir<sup>60</sup> (MACCALLUM-STEWART; PARSLER, 2008, p.226). Em tese, MMORPGs nem outros jogos digitais poderiam ser de fato RPGs<sup>61</sup> porque não há sistema computadorizado que permita e comporte riqueza de imaginações e amplitude de comportamentos e de interpretações possíveis como aqueles verificados em RPGs de mesa ou de interpretação ao vivo, por exemplo.

Quanto a sua ligação com os jogos *online*, os jogos do gênero MMORPGs tem suas raízes nos MUDs (*multi-user dungeons*, posteriormente também chamados de *multi-user*

---

<sup>60</sup> Tradução livre do original: “*MMORPG are seen by many as the natural successors to these games; however, they remove some elements, namely the freeform and ‘acting out’ aspects of the game*”.

<sup>61</sup> Nick Yee (2006a) sugeriu que os jogos de MMORPGs deveriam ser chamados apenas de MMOs, devido ao fato de o formato RPG não estar presente (MACCALLUM-STEWART; PARSLER, 2008).

*domains* ou *multi-user dimension*) que foram os primeiros jogos de RPGs para computadores surgidos na década de 1970 a permitir que usuários geograficamente distantes entre si jogassem e conversassem em tempo real, através da internet (MURRAY, 2003, p.54-55).

Muito embora o termo MMORPG tenha sido criado em 1997, pelo autor do jogo *Ultima Online* (*Origin System*, 1997) – jogo o qual, juntamente com *Tibia* (*CipSoft*, 1997), é reconhecido como o responsável pela popularização do gênero nesse período – de fato a designação de primeiro MMORPG da história é comumente atribuída ao jogo *Meridian 59* (*The 3DO Company*) lançado em 1996. Foi o primeiro jogo no estilo MMORPG a adotar um ambiente tridimensional e a hospedar um mundo virtual persistente num servidor *online*. Outros jogos também fizeram sucesso nesse período, contribuindo para o crescimento e disseminação desse estilo de jogo, como *Nexus: The Kingdom of the Winds* (*NCSOFT*, 1996), *Lineage* (*NCSOFT*, 1998) e *Everquest* (*Sony Online Entertainment*, 1999). Os primeiros alcançando sucesso principalmente no mercado asiático e, o último, no norte-americano.

Mas é na década seguinte, a partir de 2000, que o mercado do gênero se amplia e passa a atrair mais fãs e investidores, consagrando-se definitivamente como gênero dentro da indústria dos *games* com o sucesso paradigmático de *World of Warcraft*, que praticamente eliminou a concorrência e passou a deter o monopólio do então promissor e ascendente mercado dos MMORPGs pagos. Embora não tenha sido pioneiro no design dos MMORPG o jogo de fato consolidou o mercado do gênero (AASPERTH, 2008, p. 115).

Atualmente existem diversos MMORPGs no mercado, sendo o *WoW* o jogo que mantém o maior número de assinantes que pagam mensalmente para jogá-lo. Lançado em 2004, o jogo foi ganhando progressivamente mais adeptos, chegando a atingir a marca de 12 milhões de assinantes em outubro de 2010, segundo informações da própria *Blizzard*. Porém, em fevereiro de 2012 o número de pagantes havia caído para 10 milhões, sinalizando que o mercado já havia saturado e que o jogo já estava entrando em decadência. Em tempos de finalizar esse trabalho, em maio de 2013, o número havia caído para 8,3 milhões.

Independente disso, é de espantar que dentro de um mercado acirrado e disputado como o dos *games*, marcado por uma intensa rotatividade e perenidade dos títulos, o jogo tenha mantido tamanha quantidade de jogadores ativos por tanto tempo – por mais de oito anos. Vários concorrentes foram lançados nesse período e nenhum deles conseguiu desbancar sua supremacia<sup>62</sup>. Evidentemente que, a fim de cativar novos clientes, de oferecer novas

---

<sup>62</sup> Como exemplo recente temos o jogo *Guild Wars 2*, lançado no fim de 2012. O jogo foi bastante aguardado e era uma das promessas para acabar com o monopólio de *WoW* no mercado do gênero. O alarde não se efetivou. Embora tenha feito sucesso considerável, não chegou a destronar o rival. Como previu um veterano jogador em

possibilidades e desafios aos fãs mais antigos, e de alongar a vida útil do jogo a produtora lançou vários pacotes de expansão de conteúdo nesse período (*The Burning Crusade*, 2007; *Wrath of The Lich King*, 2008; *Cataclysm*, 2010; *Mists of Pandaria*, 2012)<sup>63</sup>. Pouco a pouco, a cada expansão e atualização lançada o produto foi se adequando ao sempre mutante interesse do mercado e dos jogadores, permitindo que o jogo reinasse absoluto por todo esse tempo.

Cabe frisar que a criação e popularização dos MMORPGs está diretamente relacionado ao surgimento e ampliação do acesso a internet, pois foi através da rede mundial de computadores que começaram a surgir jogos que possibilitavam que vários jogadores jogassem juntos, mesmo estando distantes geograficamente. Eram os então denominados jogos *multiplayers*. Esses jogos trouxeram novas características para o universo dos jogos digitais. Até então, jogar em companhia de outros jogadores exigia estar no mesmo ambiente físico. E ainda havia um limite para o número de participantes simultâneos, condicionado geralmente pela quantidade de entradas de controles/joysticks disponíveis no console. Para certos jogos a possibilidade de jogar junto vinha com a inconveniente necessidade de dividir a projeção em tela ao meio, ficando metade dela para cada jogador. Muitos dos jogos que não usavam desse artifício só permitiam que um jogador jogasse por rodada, o que na prática significava jogar junto mas não simultaneamente. Com a conexão em rede e com os jogos *multiplayers*, foi se tornando possível a participação simultânea e remota de vários jogadores no mesmo jogo.

Embora os jogos *multiplayers* pareçam uma grande novidade, sendo inclusive louvados como o gênero mais novo e crescente no mercado dos jogos, seu surgimento pode ser visto “como o retorno à ordem natural das coisas”, usando as palavras da antropóloga americana Pearce (2009). A pesquisadora se refere ao fato de que os jogos das sociedades humanas em geral (não só os digitais) em sua esmagadora maioria sempre foram destinados para vários jogadores:

O advento do gênero *single-player* como o paradigma central para os jogos é uma aberração histórica da tecnologia digital (Pearce, 1997; Herz, 1997). Antes da introdução do computador como uma plataforma de jogos, a maioria dos jogos disputados por centenas de culturas durante milhares de anos, com poucas exceções, eram *multiplayers*. Desde suas primeiras evidências, do Senet egípcio, do Ur mesopotâmico, e do antigo jogo africano mancala, aos jogos tradicionais chineses Go e Mah Jongg, e o xadrez, cujo odisséia multicultural nasceu na Índia e no Oriente

---

conversa no bate-papo, atestando a suposta superioridade de *WoW*: “estão lançando MMORPGs que dizem que vão derrubar o *WoW* desde 2004. *Guild Wars 2* é apenas mais um desses”.

<sup>63</sup> Cabe salientar que muitos jornalistas e analistas do mercado dos games e vários jogadores consideram que *WoW* está em decadência e não poderá fazer frente aos novos MMORPGs que estão sendo lançados no mercado. A própria *Blizzard* estaria já há alguns anos trabalhando no seu sucessor, ainda não divulgado.

Médio para se tornar perene na Europa (Yalom, 2004), os jogos sempre foram predominantemente *multiplayers*.<sup>64</sup> (PEARCE, 2009, p.7-8)

Acrescenta a pesquisadora que embora o advento da produção em massa tenha permitido o surgimento de novos tipos de jogos destinados a um único jogador, os jogos de tabuleiro da era industrial e os jogos de cartas continuaram destinados em sua maioria para dois ou mais jogadores. Lembra que até mesmo os primeiros jogos digitais criados eram para mais de um jogador, o *Tennis for Two* e o *Spacewar!*. De acordo com sua análise, as razões pelas quais esse tipo de prática cultural – quase sempre social em sua milenar história – se transformou numa prática predominantemente individual são complexas, estando relacionadas com o paradigma do jogador versus máquina; com o desenvolvimento de oponentes automatizados; com o paradigma do computador pessoal e com as limitações das plataformas dos jogos e das próprias redes de computadores.

Antes do advento da internet, também a formação de grupos de interesse em torno dos videogames e de jogos específicos era bastante dificultada em virtude das distâncias geográficas e das barreiras de comunicação. Geralmente colegas de bairro, clube ou escola também eram os mesmos colegas de videogame. A formação de grupos de interesse estava muito condicionada, limitada, pelo próprio território cultural por onde circulavam esses jogadores.

A internet ampliou essas possibilidades. Facilitou o agrupamento de pessoas que tinham o mesmo interesse em comum, permitindo a rápida consolidação de comunidades de jogadores em função de suas preferências por certos jogos ou gêneros. Ficou mais fácil compartilhar informações, dicas, ideias, truques, estratégias, críticas e opiniões com outros interessados. Antes, a principal fonte de informação sobre o universo dos jogos digitais eram as revistas especializadas compradas nas bancas de revistas, estando a troca de informações entre os jogadores praticamente restrita às seções de cartas dos leitores. Hoje é possível acessar através da internet informações sobre qualquer jogo produzido. Sites comerciais especializados ou construídos de maneira colaborativa por jogadores formam verdadeiras

---

<sup>64</sup> Tradução livre do original (note que o substantivo *game* em inglês se refere tanto a jogos como jogos digitais. Senet, Ur e Mancala são jogos de tabuleiro): “*While massively multiplayer online games (MMOG) are lauded as the newest and fastest-growing genre of computer games, they could as much be viewed as a return to the natural order of things. The advent of single-player genres as the central paradigm for games in an historical aberration of digital technology (Pearce 1997, Herz 1997). Prior to the introduction of the computer as a game-playing platform, the majority of games played by hundreds of cultures for thousands of years, with few exceptions, were multiplayer. From their first evidence, such as the Egyptian Senet, the Mesopotamian Ur, and the ancient African game of mancala, to the traditional Chinese games of Go and Mah Jongg, to chess, whose multicultural odyssey spanned India and the Middle East to become a European perennial (Yalom, 2004), games were predominately multiplayer.*”

enciclopédias *online*<sup>65</sup>, onde basicamente se pode encontrar toda e qualquer informação à respeito do jogo.

Com relação ao ato de jogar em si, a dinâmica também se alterou. Ficou muito mais fácil e rápido encontrar parceiros com as mesmas preferências, parceiros com quem e contra quem jogar. O universo de jogadores interessados num tipo específico de jogo ou gênero se tornou mais amplo, não mais limitado pelo território de circulação dos jogadores. É o que um entrevistado possivelmente quis dizer falando à respeito dos jogos *multiplayers*: “O bom é que eu jogo o que eu quiser, na hora que eu quiser. Sempre vai existir alguém que gosta da mesma coisa que você.”.

Consoles de última geração, como o *Xbox 360*, por exemplo, permitem ao jogador manter-se conectado à rede enquanto joga. Quando algum de seus contatos cadastrados se conecta utilizando o console, o jogador é imediatamente informado, bastando apenas o acionamento de alguns botões para convidar esse amigo para participar do mesmo jogo ou para iniciar uma conversa à distância. Se nenhum de seus amigos está *online*, ele pode facilmente buscar por outros jogadores conectados que estão interessados em jogar juntos ou disputar uma partida no mesmo jogo *online*.

Os MMORPGs, que no fim das contas são jogos do tipo *multiplayer*, porém construídos para suportar uma grande quantidade de jogadores simultaneamente, potencializam esse jogar junto na medida em que as ações do jogo acontecem em um mundo virtual onde é possível ver, encontrar e conversar com jogadores que estão de fato ali, presentes virtualmente. Nesses mundos os jogadores interagem uns com os outros com certa frequência, sendo geralmente essa possibilidade de interação um recurso não só disponível como essencialmente necessário para a própria construção da experiência do jogar, já que o cumprimento de certas tarefas e objetivos dentro do jogo só são passíveis de serem realizados coletivamente (como no próprio mundo do *World of Warcraft*).

Entretanto, mais do que possível e necessária, a possibilidade de interação acaba sendo muito provavelmente o grande atrativo e diferencial desses tipos de jogos. São a partir dessas interações no jogo que os jogadores criam laços de amizade (e inimizade) com outros jogadores, podendo inclusive estender essas interações para outros ambientes virtuais, como fóruns, correio eletrônico e outras ferramentas de conversas, chegando mesmo a transferi-las para o ambiente *offline*, através de encontros, reuniões e convívios no “mundo real”. É bem possível que sejam justamente essas possibilidades de interações sociais que tornam o ato de

---

<sup>65</sup> Inspirados na *Wikipedia* há inúmeros sites *wikis* sobre jogos, ou seja, sites para jogos com conteúdos criados coletivamente, pelos próprios jogadores, como o *WoWiki*, por exemplo.

jogar *online* e simultaneamente com vários jogadores uma experiência diferente, experiência esta ainda não profundamente compreendida do ponto de vista acadêmico.

E em que pese a crítica do senso comum de que os jogos digitais isolam os indivíduos em suas casas privando-os do convívio social, a popularidade crescente dos jogos MMORPGs vai de encontro a esta crítica, pois a sociabilidade e a interação propiciada por estes jogos parece ser o principal ingrediente de sucesso do gênero (AZEVEDO, 2009). O que não seria muito diferente da internet, cuja maior utilização se dá em função “da busca efetiva de conexão social (e-mail, listas, logs fóruns, webcams...)” (LEMOS, 2003, p.16). Evidentemente, ponderam Willians et. al. (2006, p.339), esses jogos não são os únicos lugares *online* nos quais a interação social pode ocorrer, “mas eles são os únicos que de fato reúnem e misturam pessoas perseguindo objetivos em espaços tridimensionais”<sup>66</sup>.

Outro fato interessante é que, enquanto jogos, os MMORPG trazem dinâmicas e estruturas próprias bem distintas daquela representada tradicionalmente, na qual o jogador derrota seus inimigos, acumula pontos e avança nas fases até concluir o jogo. Com uma mecânica muito peculiar, esses jogos criam situações extremamente inusitadas e surpreendentes (como no caso do vírus virtual que se espalhou entre os *avatares* de *World of Warcraft* em 2005 e transformou-se em uma verdadeira “epidemia virtual”, chamando a atenção inclusive de epidemiólogos<sup>67</sup>) e até mesmo lamentáveis, como no caso de indivíduos que, em condições subumanas típicas de exploração trabalhistas, sobrevivem miseravelmente com a produção material *dentro* do mundo virtual do jogo, através das práticas de *gold farming*.

O *Gold farming* é o nome dado ao processo de realizar repetidamente certas tarefas no jogo para obter recursos virtuais (armas, objetos e moedas, por exemplo) que podem, legal ou ilegalmente, ser comercializados e trocados por moeda real. Levada ao extremo, a prática do *gold farming* pode se tornar uma atividade rentável. Casos recentes de exploração trabalhista (com ambientes insalubres, longas jornadas de trabalho, moradia e alimentação precários,

---

<sup>66</sup> Tradução livre do original: “MMOs are of course merely one of several online “places” in which social interaction might occur, but they are unique in the fact that they collect and mix people pursuing goals in three-dimensional space”.

<sup>67</sup> Em 2005, quando o *World of Warcraft* contava com cerca de 6,5 milhões de assinantes, uma espécie de vírus transmitida por um novo vilão no jogo transformou-se num fato inusitado. Propagado através do contato virtual entre os *avatares*, o vírus se espalhou de forma surpreendente e não imaginada pelos produtores de jogo, se transformando de fato em uma epidemia virtual. Cidades inteiras foram afetadas, convertendo-se em campos repletos de cadáveres virtuais. No fim, como a tentativa de imposição de quarentena não surtiu efeito (os desavisados e curiosos continuavam a se contaminar e a propagar a doença) a produtora se viu obrigada a reiniciar os servidores para eliminar definitivamente a “peste”. O fato chamou a atenção de epidemiologistas para a utilização de mundos virtuais para o estudo de epidemias. Disponível em: <<http://colunistas.ig.com.br/arena/2011/02/28/doenca-virtual-de-world-of-warcraft-ajudou-a-pesquisa-de-epidemias/>>. Acesso em: 22/08/2011.

entre outras práticas condenáveis) já foram observados especialmente na China, onde empresários/patrões proprietários dos meios de produção (nesse caso, computadores e toda infraestrutura necessária para acesso à rede) pagam jovens e adolescentes para se dedicarem à prática do *gold farming*, extraindo lucro sobre a conversão de capitais acumulados virtualmente em capital financeiro real<sup>68</sup>.

Dada a riqueza dos universos virtuais construídos nesses jogos, a experiência de jogo no ambiente virtual pode chegar, na compreensão de Azevedo (2009, p. 214), a confundir-se com a vida real: “por mais que a maioria destes jogos seja ambientada em mundos de fantasia, as semelhanças com a nossa sociedade são inevitáveis: os participantes têm residência, profissão, objetivos de carreira, e até mesmo se casam.”

Para concluir esse capítulo, resta ainda tocar numa última questão. Foi falado do desenvolvimento dos jogos e de aspectos relativos à sua indústria, mas não se preocupou em discutir a lógica econômica que sustenta essa produção. Embora esse estudo não tenha pretensão de análises nesse sentido, de investigar, por exemplo, os jogos digitais como mercadorias de lazer destinadas ao público de massa na sociedade capitalista globalizada, entendo ser importante tangenciar alguns pontos desse debate.

### **1.3 WORLD OF WARCRAFT COMO SERVIÇO LUCRATIVO NO MERCADO DE LAZER**

Analisando o panorama da produção de jogos digitais, sem romantizar ou questionar a legitimidade do sistema produtivo no qual estão inseridos, Rettberg (2008, p.20-21) sobriamente enfatiza que:

A forma e estrutura do engajamento dos jogadores com os videogames tem sempre sido em grande parte determinados pelos objetivos econômicos dos desenvolvedores dos jogos, e por razões completamente lógicas. Videogames são primariamente produtos de entretenimento, não formas de arte. Cada tipo de videogame e jogo de computador é desenvolvido com a ideia de como mais eficazmente extrair dinheiro de seus jogadores e gerar uma receita confiável e rentável para seus produtores.<sup>69</sup>

<sup>68</sup> Palestra sobre os *gold farmers* na China pode ser visto em <<http://www.youtube.com/watch?v=rEegohRPsgg>>. Acessado em 17/08/2011. A análise da relação das trocas econômicas entre ambientes reais e virtuais dos jogos eletrônicos e de sua relação com a prática de *gold farming* é vista em Heeks (2010). Para uma interpretação marxista sobre a exploração da mais-valia e a crítica ao trabalho alienante nos cenários virtuais ver Wang (2011).

<sup>69</sup> Tradução livre do original: “*The form and structure of players’ engagement with video games have always been to a large part determined by the economic goals of game developers, and for completely logical reasons. Video games are primarily entertainment products, not forms of art. Each type of video game and computer*

No caso do *WoW*, sua desenvolvedora, a *Activision Blizzard*, é uma subsidiária da Vivendi Games, que é uma subsidiária do conglomerado Vivendi, que por sua vez atua em diversos ramos do entretenimento (RETTBERG, 2008), como se pode confirmar pela descrição encontrada na própria página da corporação (inclusive com influência direta no Brasil através de uma empresa de telefonia e acesso a internet)<sup>70</sup>:

Vivendi combines the world leader in video games (Activision Blizzard), the world leader in music (Universal Music Group), the French leader in alternative telecommunications (SFR), the Moroccan leader in telecoms (Maroc Telecom), the leading alternative broadband operator in Brazil (GVT), and the French leader in pay-TV (Canal+ Group).

Com isso, é de se esperar que o design do *WoW*, assim como de qualquer jogo desse porte, seja alta e obviamente influenciado por questões comerciais e decisões de mercado. Influência, aliás, que não está restrita aos jogos digitais mais modernos, mas que sempre existiu, associados as diferentes formas de conceber, produzir, comercializar e consumir o produto. Observando a evolução dos jogos digitais numa perspectiva econômica, Rettberg (2008) destaca sucintamente três grandes fases do desenvolvimento dos jogos, prevalecendo em cada uma delas certa estrutura de funcionamento do jogo a depender da forma como ele seria comercializado.

De acordo com o autor, na época do *arcade* (também chamado de fliperama no Brasil), os jogos tinham como objetivo extrair o máximo de ficha dos jogadores o mais rápido possível. Os jogos iam direto ao ponto: ofereciam ao jogador “rápidas doses de adrenalina, com cada nível [do jogo] tornando-se rápido e progressivamente mais difícil” (RETTBERG, 2008, p.21), até que o jogador inevitavelmente falhasse. Comprar fichas significava comprar uma série de tentativas ou uma quantidade de minutos de acesso ao jogo.

Num momento posterior, com o surgimento dos cartuchos para consoles, a lógica se alterou. Por ser um produto mais caro de ser adquirido, a desenvolvedora agora tinha que atrair e convencer os jogadores da qualidade do jogo, convencê-los de que valeria a pena comprar o produto permanentemente, afinal não se estava vendendo mais uma partida ou um tempo de jogo, mas a possibilidade de o jogar repetidas vezes.

Recentemente, dentro dessa mesma lógica comercial, a estratégia de venda se ajustou mais ainda às leis de mercado. Não interessa ao produtor oferecer diversão por muito tempo

---

*game is developed with an idea in mind of how to most effectively extract money from its players and provide a reliable income stream for its producers.”*

<sup>70</sup> Disponível em: <<http://www.vivendi.com/vivendi-en/vivendi-in-brief/>>. Acessado em 24/08/2012.

ou ilimitadamente, mas só pelo tempo suficiente para o lançamento de uma nova versão (RETTBERG, 2008). É o que vemos em jogos como, por exemplo, nas séries *Fifa Soccer*, *Call of Duty*, entre tantas outras, que são renovadas ou atualizadas quase anualmente. Não que o jogo se torne de fato inutilizável após esse período, é o seu valor simbólico de uso que cai, como se o jogador sentisse que aquele jogo não pudesse mais oferecer tanta diversão quanta aquela oferecida por uma versão mais atualizada do produto ou por um novo título supostamente melhor e mais divertido. É o que pode ser entendido como uma dinâmica do sistema capitalista relacionada ao que tem sido chamado conceitualmente de “taxa decrescente do valor de uso das mercadorias” (MASCARENHAS, 2005, p. 84):

Valendo-se deste artifício, ao se reduzir o valor de uso ou durabilidade de uma determinada mercadoria, o capitalista consegue agilizar seu ciclo reprodutivo, o que, nos dias atuais, tem resultado em descarte e obsolescência em escalas impressionantes, com a produção generalizada do desperdício.

No âmbito dos jogos, podem ocorrer dois tipos de obsolescência: a premeditada e a prematura. Premeditada quando o jogo é alimentado com uma quantidade de conteúdo que a produtora espera ser suficiente para manter o jogador envolvido até o lançamento de uma versão atualizada, um conteúdo que não seja pequeno, a ponto de permitir que o jogador busque diversão na concorrente, nem muito extenso, a ponto do jogador não sentir a necessidade de comprar um título mais recente, mas o necessário para mantê-lo ocupado até o surgimento de uma novidade.

Prematura quando, em virtude dos constantes esforços de manipulação e propaganda, os jogos são descartados antecipadamente, mesmo estando em condições de perfeita utilização. É a lógica do “Largue o velho! Peque o novo!” (HAUG, 1997, p.54 apud MASCARENHAS, 2005). Jogos não envelhecem ou estragam, apenas tornam-se obsoletos, ultrapassados, vítimas da novidade.

Com os MMORPGs a situação mudou novamente exigindo a adaptação para um novo modelo de negócio e uma nova lógica de consumo (RETTBERG, 2008). Nesse modelo, não se trata mais de vender tentativas ou tempo limitado (fichas), nem de vender a possibilidade de repetição até o lançamento de uma novidade (cartuchos), mas de vender um único jogo para ser jogado *infinitamente*. No caso desses jogos o lucro advém da manutenção dos jogadores pelo maior tempo possível, seja ele obtido pelo recolhimento de taxas periódicas ou pela venda de objetos e produtos para serem utilizados *dentro* do jogo (como é

o caso de muitos MMORPGs que são gratuitos mas que obtém lucro com a venda de armas, vestimentas e outros variados itens no jogo).

A lógica é realmente manter pelo máximo de tempo possível, e num duplo sentido: tanto na forma extensiva (meses, anos) quanto na forma intensiva, concentrada (horas jogadas). Afinal, é mais vantajoso para a produtora que o jogador jogue não só a longo prazo, mas de maneira intensa nesse período, de modo que não sinta a necessidade de experimentar e procurar diversão em outros jogos (leia-se, concorrência).

Não é a toa que o tempo geralmente dedicado a esses tipos de jogos são significativos, possibilitando ou exigindo que o jogador se envolva intensamente. Muito embora se argumente que o *WoW* demanda bem menos tempo de jogo e menos esforço e dedicação do jogador em comparação com o gênero MMORPGs em geral, ele não foge à regra, configurando-se não como um tipo de jogo casual que se joga um dia ou outro mas como um tipo de jogo que é jogado intensamente, vários dias e horas durante a semana (o questionário apontou uma média de tempo de jogo de aproximadamente 20h semanais, corroborando com pesquisas nessa linha), e à longo prazo, durante meses ou anos (é comum encontrar jogadores que jogam há dois, três e até oito anos, o que não se vê com frequência com relação a jogos de outras modalidades).

No *WoW*, é plausível pensar que a tentativa de manter o jogador vinculado ao jogo o maior tempo possível ocorre através de algumas estratégias como, por exemplo, a de tornar a processo de *progressão* (termo nativo) cumulativamente mais lento a medida que o jogador avança no jogo, ou a de impor limites semanais ou diários de atividades, que ao mesmo tempo que evita que o jogador experimente todo o conteúdo de uma só vez, instiga-o a tentar consegui-lo na semana seguinte. Contudo, é implausível pensar que tais estratégias sejam facilmente aceitas pelos jogadores. E o mais estranho de tudo: além daqueles jogadores que não aceitam passivamente decisões dos produtores que vão nesse sentido (de tornar mais lenta a progressão e impor mais limites diários e semanais de atividades), há aqueles que não só aprovam essas decisões quanto querem mudanças para tornar o jogo mais difícil (mais lento, com mais limites, para tornar “cada conquista mais prazerosa e fazer valer a pena o esforço”, como disse um jogador).

Não importa para o presente trabalho discutir se essas estratégias resultam de decisões comerciais que buscam de fato manter o jogador “preso”, atrelado ao jogo, mas talvez o contrário, discutir como os jogadores “*se prendem*” e se atrelam ao jogo; como eles lidam com essas estratégias no jogar cotidiano; e como alguns se divertem enquanto outros se frustram com elas.

A questão de como satisfação e frustração, liberdade e obrigação, lazer e trabalho se opõe, misturam-se e se fundem nas experiências dos jogadores propiciou um interessante debate acerca das diferentes formas de apropriação e atribuição de sentidos e significados ao jogar (discutido adiante, na Parte II).

Passemos, na sequência, a tratar especialmente do *World of Warcraft*.

## CAPÍTULO 2

### *WORLD OF WARCRAFT*

Apresentar o modo como o *World of Warcraft* funciona a partir de dois exemplos descritivos é o propósito desse capítulo, que no conjunto do trabalho visa trazer elementos do jogo essenciais às análises posteriores. Após uma introdutória contextualização e definição conceitual, descrevo duas experiências muito distintas experimentadas no jogo: o relato de uma atividade solitária, simples, rotineira e mais introdutória que se repete extensamente ao longo do período de início e meio-jogo, período anterior ao chamado *end-game* – onde o jogador tem acesso ao conteúdo mais avançado e que é, para muitos, ao contrário do que a palavra denota, onde o jogo “realmente começa”; e uma atividade social, coletiva, complexa e mais avançada que acontece justamente nas atividades do *end-game*<sup>71</sup>.

#### 2.1 O MUNDO VIRTUAL DE *WORLD OF WARCRAFT*

A criação de um mundo tem se tornado a característica central de muitos jogos digitais recentes, e isso serviu como uma luva em relação as características genéricas da fantasia; os cuidadosamente construídos e extensos mundos encontrado nos MMORPGs como *Guild Wars*, *EverQuest II* e *World of Warcraft* oferecem aos jogadores a oportunidade de habitá-los, e onde eles podem jogar e interagir com outros sob o pretexto de aventuras heroicas<sup>72</sup>. (KRZYWINSKA, 2008, p.123)

*World of Warcraft* é um jogo de ação e aventura que se ambienta num mundo medieval imaginário, habitado por raças e monstros fantasiosos, e onde magias e feitiços existem. Com fortes raízes nos jogos e nas histórias de fantasia e ficção, o jogo incorpora elementos bastante variados da tradição literária fantástica da cultura ocidental (BRAINBRIDGE, 2010, p.13), herdando especialmente traços culturais das obras do escritor inglês J.R.R. Tolkien e de seus predecessores. Lembra George Martin (2001) – escritor norte-americano popularmente conhecido pela série “Crônicas de Gelo e Fogo” – que Tolkien foi o primeiro a criar um universo completo, um mundo inteiro com geografia, histórias e lendas próprios, completamente desconectado do nosso mundo, mas ao mesmo tempo tão real devido a qualidade da descrição e imaginação literária do escritor.

---

<sup>71</sup> Lembrando que o jogo não possui formalmente um fim, até porque novos conteúdos são distribuídos ou vendidos de tempos em tempos.

<sup>72</sup> Tradução livre do original: “*World creation has become a core feature of many recente digital games, and this fits hand-in-glove with the generic features of fantasy; the carefully crafted, extensive world found in massively multiplayer role-playing online games such as Guild Wars, EverQuest II, and World of Warcraft offer players the opportunity to inhabit such world wherein they play and interact with others in the guise of heroic adventures.*”

Embora possuidor de uma cultura e história próprios, *Azeroth*, o mundo virtual de *World of Warcraft*, guarda perceptíveis semelhanças com a *Terra-média* de Tolkien e seu universo ficcional, tornados conhecidos pelas histórias de *O Hobbit* (1937) e principalmente pela trilogia *O Senhor dos Anéis* (1954, 1954, 1955) – a qual ganhou, na última década, uma bem-sucedida adaptação cinematográfica.

O jogo ocorre em um ambiente tridimensional criado sinteticamente por processamento gráfico que simula características físicas (gravidade, espacialidade, etc.), visuais e sonoras baseadas no nosso mundo. Esse ambiente é constituído por uma rica variedade de paisagens e cenários, formados a partir de diferentes superfícies, terrenos, relevos e acidentes geográficos (ex: florestas, rios, cordilheiras, desertos, etc.) e também construções (ex: casas, vilas, cidades, castelos, etc.), paisagens pelas quais circulam e habitam centenas de espécies de animais, criaturas e outros seres, todos eles controlados por computador (simulados pela chamada inteligência artificial).

Nele, os jogadores podem, através de seus personagens e a qualquer momento, mover-se pelo espaço, interagir com seus elementos e se relacionar com outros jogadores conectados. Pretensamente, foi construído para transmitir a sensação de que se trata de um mundo autossuficiente e vivo, similar ao nosso. Esse ambiente funciona de forma *persistente*, permanecendo ativo e em funcionamento (exceto nos períodos de manutenção) independente do jogador permanecer ou não conectado ou de o jogo estar *rodando* (em funcionamento) no computador pessoal deste.

É nesse espaço virtual que o *jogar* propriamente dito ocorre. Ou seja, é ali onde os jogadores podem realizar ações e tarefas propiciadas pelo jogo: completar missões e aventuras, lutar com monstros e criaturas, enfrentar outros jogadores, conduzir negócios na casa de leilão, participar de atividades e batalhas em grupo, acumular tesouros e recompensas, etc. Algumas dessas atividades possuem um caráter inerentemente social, pois só são possíveis de serem realizadas com a ajuda de outros jogadores. No entanto, como tentarei argumentar, pode-se dizer que mesmo as atividades que não são realizadas coletivamente, em conjunto ou parceria de dois ou mais jogadores, são inegavelmente sociais, pois estão condicionadas a uma série de constrangimentos, coerções e normas sobre as formas esperadas de se jogar e divertir com o jogo – vivências, portanto, completamente imersas no *social*.

Tecnicamente falando, não se trata de um único ambiente virtual, mas de várias cópias idênticas desse ambiente espalhadas por diversos servidores, cada um deles com capacidade para aproximadamente 4.000 jogadores. Assim, embora os ambientes virtuais instanciados em cada um desses servidores (também chamados de *reinos*) sejam exatamente iguais, a dinâmica

estabelecida em função das preferências, dos objetivos e do perfil dos jogadores que nele habitam podem variar (BRAINBRIDGE, 2010).

Isso exige certa cautela quanto a generalização de resultados de pesquisas, pois as experiências vivenciadas pelos jogadores podem ser diferentes dependendo dessa dinâmica estabelecida. Pode ser bem diferente (ou não, como pontuarei em algumas discussões), por exemplo, jogar num servidor chinês, americano ou brasileiro. Na mesma linha, pode ser que haja diferença significativa quanto ao modo de jogar mesmo entre os cinco servidores brasileiros. Embora não tenha pretensão alguma de generalizar os achados, não tenho dúvidas de que muitas das dinâmicas sociais aqui expostas são engendradas em outros locais onde o jogar ocorre, seja em servidores brasileiros ou mesmo estrangeiros. Compreendo isso pelo fato de parte das análises e interpretações aqui expostas encontrarem ressonância em outras pesquisas do gênero, realizadas em âmbito nacional e internacional; e também pelo fato das opiniões e comentários de jogadores brasileiros de diferentes servidores (nacionais ou não), coletadas através de questionários e visitas aos fóruns, coincidirem com informações etnográficas levantadas a partir da imersão no campo.

Formalmente, *World of Warcraft* é vendido e comercializado como um jogo – mais propriamente um serviço. No âmbito acadêmico, no entanto, ele tem sido compreendido como um espaço onde não apenas se joga, mas onde se brinca, se diverte e se relaciona. O sociólogo americano Bainbridge (2010, p. 4), por exemplo, afirma que o *WoW* “é tão complexo, e oferece aos jogadores tanto escopo para a ação, que ele transcende a categoria de jogos para se tornar mundo virtual”<sup>73</sup>.

A ideia de transcender a categoria de jogos é utilizada com o intuito de lembrar que dentro do mundo virtual do *WoW* o jogador se envolve com ações, atividades e vivências que não podem ser exclusivamente classificadas como *jogar*: bater um papo com alguém, apreciar uma paisagem, compreender a história, customizar a aparência do personagem, comercializar produtos, etc – experiências que estão costumeiramente mais presentes em ambientes virtuais não tão destinados ao jogo mas principalmente à sociabilidade, como o *Second-Life*<sup>74</sup> ou *Palace*, por exemplo.

---

<sup>73</sup> Tradução livre do original: “*it is so complex, and offers players so much scope for action, that it transcends the game category to become a virtual world.*”

<sup>74</sup> O *Second Life* é um *software*, frequentemente descrito também como jogo, que simula um mundo virtual onde os usuários/jogadores corporificados na figura dos seus *avatars* interagem, socializam, trabalham, criam e comercializam produtos virtuais. A ferramenta recebeu muita atenção da mídia internacional (e da academia por consequência) quando o número de interessados em experimentar a vendida promessa de viver uma “segunda vida” cresceu vertiginosamente.

No editorial da edição especial dedicada ao *WoW* da revista científica *Game and Culture* ele aparece descrito da seguinte forma: “O *World of Warcraft* é realmente um mundo complexo, uma extraordinária mistura de arte, design, tecnologia, economia, sociedade e cultura. É um jogo, um mundo virtual, e uma comunidade online”<sup>75</sup> (KRZYWINSKA; LOCKWOOD, 2006).

Do ponto de vista conceitual, Nardi (2010) utiliza o termo mundo virtual para referenciar os espaços virtuais que permitem ao participante: a) criar um personagem animado, b) mover esse personagem em um espaço tridimensional, c) se comunicar com outros participantes e d) acessar um rico vetor de objetos digitais.

Numa forma conceitualmente mais elaborada, Pearce (2009, p.19-20) define mundo virtual a partir das seguintes características, reunidas a partir de estudos sobre a temática:

a) *spatial*: mundos virtuais são espaciais, podendo ser construídos sob a forma de texto, gráfico, ou mesmo híbridos;

b) *contiguous*: mundos virtuais apresentam geografia contígua, oferecendo a sensação de continuidade espacial, podendo, em sua maioria, serem mapeáveis;

c) *explorable*: a contiguidade faz dos mundos virtuais inerentemente exploráveis através do deslocamento espacial;

d) *persistent*: permanecem ativos o tempo todo, independente da presença dos personagens, cujas ações são cumulativas no tempo;

e) *embodied persistente identities*: todos os mundos virtuais incluem a representação do jogador – também conhecido como *avatar*;

f) *inhabitable*: são habitáveis e participativos, diferindo-se dos mundos virtuais da literatura, dos filmes e de outras mídias;

g) *consequential participation*: o resultado da habitabilidade é a consequência da participação do jogador no mundo: os personagens fazem parte do mundo virtual e suas ações geram consequências nele;

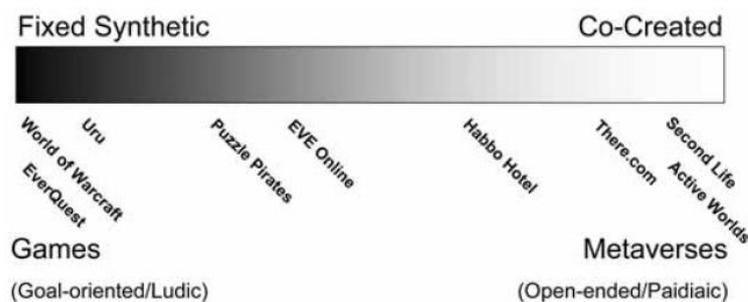
f) *populous*: mundos virtuais são por definição mundos sociais, portanto, construído por indivíduos e suas relações;

g) *worldness*: termo usado para expressar um senso de coerência, completude e consistência do mundo virtual em termos ambientais, estéticos e de suas regras – é possível perceber isso também em mundos de filmes, livros e quadrinhos, por exemplo.

---

<sup>75</sup> Tradução livre do original: “*The World of Warcraft is a complex world indeed, an extraordinary mixture of art and design, technologies, economics, the social and the cultural. It is a game, a virtual world, and an online community.*”

*World of Warcraft* também atende às definições e características de mundos virtuais apresentadas. Todavia, devido a diversidade de mundos virtuais existentes, cada qual com suas características próprias, classificá-lo dentro de uma única e abrangente categoria poderia ser insuficiente, pois não permitiria distingui-lo de outros mundos virtuais, alguns deles completamente diferentes, como o *Second Life*, por exemplo. Pearce (2009) solucionou o problema elaborando um esquema de análise baseado nas características desses mundos virtuais: se mais regradados e orientados por objetivos (*Fixed Synthetic*) ou se mais livres e abertos (*Co-Created*), conforme o esquema abaixo extraído do seu trabalho:



**Figura 7** – Tipologia dos mundos virtuais: exemplos dos diferentes mundos virtuais posicionados no espectro, extraído de Pearce (2009, p. 2).

Essas duas categorias representam polos opostos dentro do mesmo espectro de análise. Mais próximos ao polo *co-created* estão os mundos virtuais abertos à intervenção dos seus participantes. São ambientes dependentes da espontaneidade e criatividade de seus usuários/jogadores, pois são estes próprios que definem seus objetivos. Neles, os usuários/jogadores geralmente são estimulados a contribuir ativamente com a construção do mundo e produção de conteúdo. Tendem a ser classificados mais como mundo social ou “metaverso” do que como jogo. O exemplo mais conhecido é o *Second Life*.

Mais próximo ao polo oposto, *fixed-synthetic*, estão os ambientes lúdicos que tendem a ser mais propriamente definidos como jogo. São os mundos virtuais que possuem objetivos relativamente fixos; com estruturas e regras bem definidas; que geralmente possuem narrativas pré-determinadas; que praticamente dão pouca ou nenhuma margem para a produção de conteúdo ou de adaptações por parte dos jogadores; enfim, são aqueles cujo conteúdo e mecânica são definidos antecipadamente pelos seus produtores e designers.

É o caso, por exemplo, do *World of Warcraft*. Nele há um mundo virtual cuja geografia, narrativas, sons, regras, história, enfim, tudo foi arbitrariamente construído por seus

desenvolvedores. Os jogadores podem se deslocar pelo espaço virtual do jogo e interagir com certos elementos predefinidos e até exercer uma influência determinante no sistema econômico, mas não tem poder nenhum para alterar diretamente qualquer estrutura ou conteúdo.

Há apenas uma importante exceção: a interface gráfica (estrutura oferecida para intermediar a troca de informações entre jogador e o sistema). Através dos chamados *add-ons*, jogadores, fãs e desenvolvedores produzem *softwares* que podem ser acoplados ao jogo na forma de uma estrutura complementar e que servem para ajudar na execução de tarefas do jogo ou para introduzir mudanças estéticas na interface. Por vezes, essas estruturas podem provocar mudanças profundas no comportamento dos jogadores e no modo como se relacionam entre si. O exemplo mais claro é o uso de *add-ons* que produzem dados estatísticos sobre os combates e cujos resultados servem para avaliação da eficiência do jogador e dos seus pares. Na prática, ao organizar por ordem de eficiência os membros de um grupo a partir de dados numéricos, reforçam a pressão social por melhor desempenho (Tópico 5.2 “*Recount*: vigiar e punir”).

Pelo fato de *WoW* oferecer um mundo virtual intencionalmente mais fechado, a atuação do jogador é bastante condicionada pela estrutura original do jogo, a qual já foi definida anteriormente no processo de design e desenvolvimento – estrutura que condiciona mas não exatamente determina, dando margem para uma série de comportamentos e interações não previstas, o chamado *comportamento emergente* (PEARCE, 2009) ou *desviante*<sup>76</sup> (MORTENSEN, 2008), exigindo constantes reformulações e adaptações por parte dos fabricantes, levadas até os jogadores através de novas versões, atualizações e expansões. No *WoW* não é possível, por exemplo, construir, redesenhar, pintar ou excluir objetos e cenários, nem alterar suas funções e estruturas de funcionamento. Nem, do ponto de vista narrativo, alterar permanentemente o curso das histórias contadas no jogo (MACCALLUM-STEWART; PARSLER, 2008, p.236). O foco do mundo virtual está voltado completamente para o jogar em si e só tem razão de existir em função dele.

Diferentemente, em mundos virtuais como o *Second-life*, por exemplo, o usuário pode criar objetos, construir imóveis, desenvolver acessórios e roupas que podem ser utilizados ou comercializados dentro do jogo. Com conhecimento e dedicação, é possível fazer réplicas ou

---

<sup>76</sup> Como comportamento emergente, Pearce (2009) se refere ao movimento não planejado e variável de alterações constantes e às vezes profundas nas dinâmicas sociais de comunidades culturais, principalmente naquelas estabelecidas em ambientes virtuais, onde tais alterações se operariam de forma mais acelerada. Já o comportamento desviante é descrito por Mortensen (2008) como as ações e condutas que são realizadas em oposição, em desvio da norma estabelecida, do comportamento aceitável, das regras sociais ou daquelas embutidas no jogo, no código.

referências de espaços e lugares reais, tais como cidades, pontos turísticos, estabelecimentos e praças (RECUERO, 2010); de equipamentos, meios de transporte e outros objetos complexos; e inclusive de ambientes tridimensionais de outros jogos digitais (como pode ser visto em Pearce, 2009).

Embora o *World of Warcraft* não permita a interferência dos jogadores sobre sua estrutura previamente construída, já que não foi desenvolvido com essa finalidade, o jogo oferece um leque amplo de possibilidades em relação a escolha do jogador sobre quais atividades realizar ou como se divertir (característica presente nos jogos modernos como visto no tópico sobre as transformações em relação a objetivos e interatividade dos jogos digitais). O jogador tem opções de escolher o que, onde, como, com quem e em que ordem ele fará as atividades disponíveis; ou pode, simplesmente, não escolher as atividades oferecidas e ficar papeando através do canal do bate-papo. É nesse sentido que Bainbridge (2010) argumenta que *WoW* apresenta uma estrutura “altamente não-linear”, pois não possui uma ordem sequencial a ser seguida. Para o autor, quanto maior a não-linearidade de um jogo, e quanto maior as escolhas em geral, mais ele se torna um mundo virtual.

Com relação a essa ideia de mundo virtual, Aarseth (2008) afirma que o ambiente representado por *World of Warcraft* não pode ser tomado literalmente por mundo tal como o conhecemos. Para o autor, o mundo de *WoW* é pequeno, estático e profundamente falso se o comparamos com nosso padrão real de mundo ou mesmo com outros RPGs. Embora pareça gigantesco para o jogador imerso, em termos físicos seu mundo virtual é relativamente pequeno em comparação ao nosso: de norte a sul o continente dos Reinos do Leste (um dos três principais) tem apenas 13 quilômetros aproximadamente<sup>77</sup>, equivalente ao tamanho da Ponte Rio-Niterói, por exemplo. Além disso, do ponto de vista geográfico, os continentes de Azeroth parecem mais uma “colcha de retalhos do que uma entidade geológica” (AARSETH, 2008, p.117): geleiras fazem fronteira com desertos, que tem florestas na vizinhança, e assim vai.

Mas para o autor, todas essas contradições, imprecisões e afastamentos do mundo real tem uma razão de ser específica: seu objetivo é obviamente providenciar um ambiente regido

---

<sup>77</sup> No site Wowwiki, construído de forma colaborativa por vários jogadores há uma série de estimativas geográficas e comparativas de *Azeroth* com a Terra (em relação a massa, por exemplo, “Mass (kg), Earth –  $5.9736 \times 10^{24}$ , *Azeroth* –  $2 \times 10^{19}$ ”). Muito mais interessante do que os dados propriamente ditos é o esforço conjunto mobilizado para produzir tais tipos de informação. Embora completamente inúteis, inclusive para o jogo em si, esses dados podem ser considerados reflexos do prazer da pesquisa, da descoberta e da produção de conhecimentos como fim em si mesmo; algo bastante presente nas comunidades de jogadores. Disponível em <[http://www.wowwiki.com/Talk:Azeroth\\_\(world\)](http://www.wowwiki.com/Talk:Azeroth_(world))>. Acessado em 31/08/2012. Aarseth (2008) estimou o tamanho do continente a partir do site “mapwow.com”, que usa ferramenta e interface baseados no Google Maps, utilizando como referência para o cálculo uma casa no jogo que ele supôs ser de 20 metros.

por princípios de *divertimento* e não de realismo geopolítico e material. Um lugar aonde “muitos diferentes tipos de pessoas vão para se divertir, para jogar juntos e socializar, apreciar o cenário, e escapar da chatice dos deslocamentos e do trabalho”<sup>78</sup> (AARSETH, 2008, p.119) e não para encontrar uma cópia do mundo real, saturado de obrigações e rotinas.

Nesse sentido, *World of Warcraft* não é e nem pretende ser um mundo tal como o conhecemos, mas apenas um ambiente funcional, jogável e minimamente coerente – um *gameworld* nas palavras de Aarseth (2008, p.118). Sua semelhança com a realidade é apenas secundária da sua função como “*playground*” e canal social. Na visão do autor, se *WoW* pudesse ser comparado com o mundo real, então ele seria o equivalente virtual dos nossos *parques de diversões temáticos* – um espaço físico que simula outros mundos, civilizações e culturas, mas que é organizado única e exclusivamente em função do divertimento.

A analogia com os parques de diversões é interessante para tentar apresentar ao leigo a dinâmica de funcionamento do *WoW* e de sua comunidade de jogadores. Imaginemos um parque de diversão temático, visitado por sujeitos de diferentes perfis sociais e de diversas regiões do país (e até estrangeiros). São usuários que costumam visitá-lo com certa frequência, seja diária ou semanalmente (ou até mesmo várias vezes no mesmo dia), mas quase sempre no mesmo horário em virtude da liberação de outras rotinas e obrigações cotidianas. Como o acesso ao parque se dá com certa frequência, é comum aos usuários se relacionarem e conhecerem outros que ali estão, chegando até mesmo a desenvolver laços afetivos mais ou menos intensos. O parque permanece aberto 24h por dia e 7 dias na semana, fechando em alguns horários para manutenção. Dependendo do horário e dia que o visitante ingressa, é maior ou menor a chance de encontrar seus amigos, colegas ou conhecidos.

Dentro desse parque há diversos tipos de brinquedos e opções de atividades disponíveis que os visitantes acessam de acordo com seu próprio interesse ou, às vezes, por solidariedade ou companhia a um colega ou amigo. Nem todos gostam de fazer as mesmas atividades e nem todos estão dispostos a fazer as mesmas atividades no mesmo momento: “Vamos lá na montanha-russa?” – um visitante convida; “Não, vou ficar aqui na fila do trem-fantasma” – responde o outro<sup>79</sup>.

Nesse parque, os visitantes mantêm seus dispositivos de comunicação ligados (ex: celulares) e estão a todo o momento acessando um canal de bate-papo e enviando e recebendo

---

<sup>78</sup> Tradução livre do original: “[...] *far from being modeled on fictional worlds or even on the real worlds, is a place where many different kinds of people come to have fun, play together and socialize, enjoy the scenery, and escape the boredom of real-world travel and travail*”.

<sup>79</sup> Essa frase, por exemplo, é perfeitamente transferível para o contexto do jogo. É comum observar um jogador realizando um convite “vamos fazer uma *masmorra*?”; ao que o outro responde “não, agora estou na fila da *raide*”.

mensagens via SMS em diversas escalas: particular (mensagem privativa entre duas pessoas); em grupo (todos do grupo de conhecidos/amigos tem acesso às mensagens); ou geral (todos que estão no parque tem acesso). Alguns dos visitantes, além de trocar mensagens por escrito, optam por se comunicar oralmente, principalmente quando vão fazer alguma atividade coletiva cuja comunicação rápida via voz é necessário. Contudo, mesmo quando estão independentes e distantes uns dos outros, realizando atividades individuais, alguns preferem continuar em contato com seus colegas.

Para a representação do que é jogar *World of Warcraft* ficar um pouco mais clara basta que, partindo dessa analogia, se troque o substantivo visitante por jogador e imagine que esse parque é sintetizado virtualmente pelo computador e que seu acesso é realizado através de um computador conectado à internet, podendo o visitante ingressar estando em sua própria residência, e que quem caminha por esse parque de diversão virtual não é o próprio jogador, mas seu *avatar*, uma figura criada digitalmente. Sobre o tipo de pessoas que participam, divertem-se e brincam nesse parque de diversões virtual, reservo o capítulo seguinte (“Jogadores do WoW”) para discussão mais aprofundada.

Tendo apresentado as características gerais do *WoW*, passo agora a descrever duas experiências pontuais vivenciadas. A primeira, uma atividade simples, rotineira, que até pode ser realizada em grupo de até cinco jogadores, mas que geralmente é realizada individualmente, mais ou menos da forma como foi descrita. A segunda atividade, reconstruída a partir de recortes do diário de campo, é muito mais complexa (do ponto de vista das relações sociais envolvidas, dos saberes e conhecimentos necessários, etc.) e exclusivamente coletiva. O objetivo é descrever o funcionamento de alguns elementos do jogo, bem como também levantar pontos importantes para questionamento e problematização ao longo do estudo. Sem essa descrição mínima imagino ser muito difícil para sujeitos não com jogos similares, compreender as análises e reflexões desenvolvidas na sequência do trabalho.

## **2.2 DIÁRIO DE UM MAGO**

Ao fundo, uma imagem em tons azul, vermelho e cinza ocupa toda a cena. Nela, um enorme dragão assenta suas pesadas patas dianteiras sobre as torres de um castelo tipicamente medieval. Suas asas, um pouco abertas, balançam suavemente. Seus olhos e suas narinas são vermelhos, como se deles emanassem fogo. Por entre suas escamas azuladas e arroxeadas

brilha um vermelho intenso, sugerindo que a criatura queima em fogo por dentro. O céu é escuro, com nuvens negras e acizentadas. O cenário todo arde em chamas.

A cena não é nem um pouco assustadora, nem pretende ser, haja vista a opção artística pela utilização de uma paleta de cores mais vivas e um desenho no estilo cartunesco (ALVES SILVA, 2010). Antes, a imagem parece ser um convite para um desafio a ser vencido, para uma aventura fantástica a ser vivida: estou na tela de abertura do jogo.

No centro da tela, uma caixa de diálogo solicita minhas credenciais. Diferentemente da maioria dos jogos hoje comercializados, cuja compra do jogo original dá direito a jogá-lo por tempo ilimitado e por quantas vezes quiser, para jogar *WoW*, além de eu ter adquirido uma cópia original, é necessário também que eu possua uma conta no sistema de sua produtora, a *Blizzard*, pagando mensalmente para mantê-la ativa<sup>80</sup>. Estando com o computador conectado a internet e com a conta (assinatura mensal) em dia, forneço meus dados e efetuo a autenticação no sistema. Na sequência, abre-se a tela de seleção de personagens.

Embora seja comum aos jogadores de *WoW* possuírem diversos personagens (em média, três personagens de acordo com o questionário aplicado) eles acabam utilizando um deles com maior frequência. Geralmente esse personagem – também chamado de personagem principal ou *main char* – é aquele que atingiu os mais altos níveis hierárquicos no jogo. Na prática, o personagem principal acaba sendo aquele que recebeu maior investimento em termos de horas jogadas, dedicação e esforço.

Comparado aos personagens de níveis mais baixos, os de níveis mais alto, mais desenvolvidos, mais evoluídos, são os personagens mais qualificados para enfrentar os desafios do jogo. São os que possuem mais habilidades e melhores equipamentos, que gozam de mais privilégios – como, por exemplo, a possibilidade de usar montaria para voar ou se deslocar mais rapidamente de um lugar a outro – e que podem desfrutar de mais recursos – como o acesso a determinadas regiões do mundo virtual ou a modalidades específicas de batalhas. Enfim, são personagens que possuem maior habilidade, força e poder (num sentido mítico-mágico) dentro do jogo, principalmente se comparados com os personagens de níveis inferiores, e que, por isso, concedem diretamente maior poder (num sentido das relações sociais) aos seus donos, os jogadores.

Decido jogar com meu personagem principal, o *Magomaluco*. Seleciono-o e clico no botão “Entrar no Mundo”. Basta aguardar alguns instantes (enquanto ocorre o *loading* – o

---

<sup>80</sup> Em janeiro de 2012, o valor da compra do jogo era de R\$ 29,90 (mais R\$ 69,90 pela última expansão), que dava direito ao acesso por 30 dias. Para usar além desse período era necessário pagar mensalmente R\$ 15,00.

carregamento dos dados para a memória do computador) e pronto, já estou virtualmente corporificado no mundo do jogo.

### 2.2.1 A REALIZAÇÃO DE UMA *QUEST*<sup>81</sup>

De imediato, identifico facilmente que estou numa fazenda: a minha esquerda vejo uma pequena plantação de abóbora e um pouco mais adiante um milharal; à direita, vejo uma construção de madeira de dois andares, edificada sobre uma base de pedras, com sua frente voltada para as plantações. Aparenta ser uma construção antiga para os dias atuais. Uma pequena cerca marrom de madeira separa a casa das plantações.



**Figura 8** – Personagem no mundo virtual.

Meu personagem está exatamente do mesmo jeito e no mesmo lugar onde o havia deixado pela última vez. Embora o mundo virtual de *WoW* seja *persistente*, ou seja, está em constante funcionamento, quando eu saio do jogo meu personagem não permanece lá e deixa de exercer influência ou ser influenciado por qualquer evento do jogo. Ele simplesmente inexistente para aquele mundo virtual enquanto eu não estiver conectado. Quando decido ingressar novamente, meu personagem aparece automaticamente no último lugar visitado.

---

<sup>81</sup> Embora no *WoW* a palavra *quest* apareça traduzida por missão, optei por manter a expressão em inglês ao longo do texto por ser esta a forma mais utilizada pelos jogadores brasileiros do *WoW* (junto com seus variados neologismos, como por exemplo, “estou só terminando uma *questzinha* aqui.”). *Quests* são comuns e de diversos tipos nos jogos digitais. Aarseth (2004) define *quest* como o movimentar do avatar do jogador por um cenário em ordem de cumprir um objetivo estabelecido enquanto supera uma série de desafios.

O estilo de imagem produzido é também denominado “visão em terceira pessoa”. Isso significa que a imagem que eu vejo não é necessariamente a que meu personagem estaria vendo com seus próprio olhos (nesse caso, chamado “visão em primeira pessoa”), mas é aquela que vejo como se eu fosse um terceiro elemento observando o que acontece. Com o mouse eu posso direcionar a visão para o que eu gostaria de ver, independente para onde meu personagem esteja voltado. Assim, ao mesmo tempo em que jogo, luto e ando com meu personagem, posso agir como se fosse um “*camera-man*”, escolhendo o melhor ângulo, posição e distância para “filmar” o que se passa na cena. Na maior parte do tempo, no entanto, é preferível deixar a câmera ser controlada automaticamente pelo jogo. Nesse modo, ela se posiciona atrás do personagem, mostrando suas costas e o que está diante dele no cenário.

Com minha mão esquerda repousada sobre o teclado, controlo o movimento do personagem. Coordenando o pressionamento de teclas posso fazer o personagem caminhar/correr e se deslocar para onde eu desejar no mundo virtual.

Há vários elementos nesse ambiente (ex: sacos, carrinho de mão, pá, barris, carroça) que tem pouca importância para a mecânica (o funcionamento) do jogo em si, pois não podem ser manuseados. O jogador não pode, por exemplo, interferir no plantio, se apossar dos objetos descritos ou puxar a carroça. Ele não pode produzir qualquer modificação nesse cenário. Todos os elementos pensados e desenhados só estão ali para ajudar a criar uma sensação de *imersão*. Ou seja, criar a sensação de que o personagem está realmente numa fazenda, onde pessoas estiveram ali recentemente trabalhando. O objetivo principal é transmitir a impressão de que o mundo que o personagem habita é vivo. Do ponto de vista da mecânica, contudo, estão ali apenas como elementos cenográficos. Ressaltam o nível de detalhamento pensado pelos criadores do jogo. Jogos digitais como *World of Warcraft* são mídias “essencialmente visuais”<sup>82</sup> (ALVES SILVA, 2010, p.58). É principalmente através das imagens que o jogador identifica as características do jogo e sua relação com o ambiente virtualmente representado.

O objetivo básico e latente de grande parte dos RPGs – de tabuleiro, digitais e o próprio *WoW* – gira em torno da evolução do personagem. Evoluir um personagem é fazer com que, galgando os níveis de uma escala sempre numérica, ele aprimore certas

---

<sup>82</sup> Cabe notar que os sons também desempenham um papel importantes para a criação da atmosfera e do ambiente e responder à *agência* do jogador. Como analisou Alves Silva (2010, p.83-84), “além de acrescentar mais realismo ao jogo, os efeitos sonoros alertam o jogador e aceleram sua curva de aprendizagem, além de ser uma forma de comunicação direta do ambiente para com ele. A trilha sonora e as músicas ambiente transportam o jogador para dentro do universo do game, funcionando como as trilhas sonoras de filmes, mas criando sensações de uma forma não-linear, contextualizada e dinâmica, em resposta a cada situação, facilitando que o jogador se situe em diferentes partes do cenário e passe a se familiarizar com os elementos inerentes a cada uma delas”.

características quantitativamente mensuráveis (atributos, habilidades, perícias, especialidades, profissões, etc). Na prática, a evolução de certas características é conseguida como resultado de sua repetição: se quero “aprender” a cozinhar melhor, devo cozinhar mais vezes; se quero aprender a pescar melhor, devo pescar mais.

Os jogadores percebem e acompanham facilmente o suposto aprendizado (abstrato) e a evolução de seus personagens através de informações ilustradas em barras coloridas e números que prontamente identificam o *progresso* (termo nativo, como em “*progressão*”). O jogador sabe em que nível se encontra e o que exatamente precisa fazer para melhorá-lo. Subir um nível representa um ganho efetivo para o personagem em questão. Dado que essa lógica de progressão é facilmente compreendida e assimilada pelos jogadores, e considerando inclusive que esse sistema é clássico em diversos tipos de jogos digitais (principalmente nos RPGs e suas variações), é praticamente esperado que os jogadores familiarizados com a dinâmica – e também os iniciantes que logo a aprendem – assumam e definam a progressão até o nível máximo como sendo um dos objetivos fundamentais do jogo, senão o principal.

No caso do *WoW* a situação não é diferente. O sistema de níveis está colocado desde o início, definindo quais atividades poderão ser feitas e quais conteúdos poderão ser acessados ao longo do jogo. Rigorosamente, delimitam quem é incluído ou excluído de certas atividades, quem tem e que não tem acesso a certos conteúdos. Logo, é de esperar que jogadores novatos, com personagens pouco desenvolvidos, anseiem evoluir o mais rápido possível para adentrar ao círculo dos que tem o direito e o poder de acessar tudo que o jogo tem a oferecer.

Nos níveis iniciais, a progressão é intencionalmente muito rápida, favorecendo ao iniciante apreender o seu funcionamento e estimulando o seu envolvimento com o jogo. Contudo, com o andamento do jogo e a cada degrau alcançado, o processo de progressão vai se tornando cumulativamente mais lento, mais difícil, exigindo conseqüentemente mais tempo e dedicação do jogador. Em longo prazo, essa diferença para passagem de nível tende a ser bem grande, exigindo bastante tempo de jogo<sup>83</sup>.

Embora haja aqueles que considerem o processo de *upar* o personagem (do inglês *to up*, subir, ou seja, fazer com que o personagem suba, evolua, avance progressivamente através dos níveis) divertido, prazeroso, também existem aqueles que o consideram penoso, desgastante, demorado e extremamente repetitivo. Há aqueles que, inclusive, chegam a

---

<sup>83</sup> Por exemplo, ao passo que é possível transitar do nível 1 ao nível 10 em apenas 1h, a escalada do nível 89 para o 90 pode levar dias. É como se estivesse mais para um sistema matemático de progressão geométrica do que aritmética. Tradicionalmente muitos RPGs funcionam da mesma forma.

considerar essas atividades como uma espécie de obrigação, completamente desvirtuadas do espírito lúdico do jogo (ver o caloroso debate dos jogadores no tópico 6.1.1 “*Diárias: a labuta cotidiano no WoW*”).

Olho no mapa para saber onde estou e decido ir até um vilarejo na proximidade. É provável que lá tenha alguma *quest* (missão) a ser cumprida.

O cumprimento de *quests* é um dos principais mecanismos condutores da dinâmica do jogo, especialmente entre os períodos iniciais e intermediários (considero inicial e intermediário o período que abarca do nível 1 ao 90; e final ou *end-game* quando atinge o 90, que é para muitos onde o jogo efetivamente começa, como explicarei adiante). Uma *quest* é uma determinada tarefa que tem que ser realizada no mundo virtual. Geralmente envolve recolher objetos em certa região ou matar criaturas de um determinado tipo. Se a tarefa for cumprida adequadamente, como contrapartida o personagem irá receber moedas, equipamentos e, principalmente, experiência. É o acúmulo de experiência (representado quantitativamente por números) que possibilitará o desenvolvimento do personagem e o avanço progressivo – *upar* – através dos níveis (do 1 ao 90). É através de pequenas mas constantes recompensas que o jogador vai se prendendo à dinâmica colocada.

Chegando ao vilarejo, vejo alguns soldados montando guarda, outros caminhando por ali e outros aparentemente ocupados com seus afazeres. Todos eles são personagens controlados pelo computador<sup>84</sup> – chamados também de NPC (*non-player character*). Foram colocados ali pelos produtores do jogo com a intenção de tornar o ambiente verossímil – a tentativa, mais uma vez, de dar vida ao mundo virtual. Alguns desses personagens oferecem serviços bem específicos (ex: *quests* para serem cumpridas, ensino de habilidades, comércio de itens, textos narrativos).

---

<sup>84</sup> Saber se um personagem no jogo é controlado por jogadores reais ou pelo computador (também chamados de NPCs) é uma tarefa muito simples. Do ponto de vista da interface gráfica, o personagem que é controlado por jogadores aparece com seu nome escrito em um texto em fonte azul ou verde, uma espécie de rótulo, que fica acima da cabeça desse personagem. Depois de uma certa familiarização com o jogo, o comportamento motor do personagem torna-se um bom indicativo. Geralmente os jogadores correm de maneira um tanto desordenada pelo terreno, isso quando não saltitam desnecessariamente. Já os personagens controlados pelo computador são programados para caminhar lentamente, de forma organizada, respeitando o traçado das ruas e das trilhas. Mesmo quando não estão se movimentando é possível, na maioria das vezes, perceber se se trata de um personagem jogador, pois as posições onde são colocados os NPCs são minuciosamente escolhidas pelos produtores do jogo. Quase sempre estão numa posição coerente com a distribuição do cenário. Não há NPCs olhando para onde uma pessoa real não olharia: parado de frente para uma parede, por exemplo. Tudo isso objetiva dar maior expressão e realidade aquele mundo. Já os jogadores param de forma desorganizada nos espaços: em pé sobre uma mesa, de costas para quem estão conversando, etc.



**Figura 9** – Solicitação de *quest*

Aproximo-me de um NPC sinalizado com um ponto de exclamação amarelo sob sua cabeça – símbolo que significa que ele possui uma missão a oferecer. “Adrina Couro Claro” é seu nome. Pelos traços identifico ser uma personagem do sexo feminino (mesmo sendo uma criatura metade boi e metade humano). As principais características utilizadas genericamente para construir a noção de gênero no jogo são: seios, linha de cintura, músculos e tamanho dos corpos dos personagens (CORNELIUSSEN, 2008). Nos jogos digitais em geral as personagens do sexo feminino são apresentadas como objetos sexuais mais frequentemente que o masculino; elas são mais hipersexualizadas (seios protuberantes e volumosos; corpo esbelto; cintura fina; roupas justas) e com mais frequência apresentam nudez parcial ou total do que o masculino (DOWS, SMITH, 2005).

Embora a caracterização sexual seja evidente no *WoW*, através de corpos masculinos mais robustos e musculosos e de femininos menores e desenhados com traços mais delicados, ela não aparece de forma tão excessiva ou superdimensionada como em outros jogos (CORNELIUSSEN, 2008). Ainda assim, a gosto do jogador, a sexualidade dos corpos femininos pode ser enfatizada pelo uso de vestimentas decotadas e mais curtas. Como nota Maccallum-Stewart e Parsler (2008, p.230) é comum verificar que a mesma peça de roupa que “cobre totalmente a figura masculina é excessivamente reveladora da feminina”<sup>85</sup> no jogo. Pode ser frustrante para o *avatar* feminino, satirizam os autores, utilizar uma armadura que

<sup>85</sup> Tradução livre do original: “It is common to find that a piece of clothing that fully covers the male figure is overly revealing on a woman.”

consiste num par de placas de metal unidos, formando uma calcinha – “não é realista nem seria útil num combate”<sup>86</sup>. *Avatares* masculinos e femininos não apresentam diferenças técnicas em termos de jogabilidade. Circula por entre os jogadores a ideia de que muitos jogadores se “vestem de mulher”, também chamados de *shemale* (transexual) para supostamente se beneficiar da cortesia e regalias de serem tratados como mulheres, recebendo itens, *gold* e outras graças no jogo. Interagi com vários jogadores do sexo masculino que utilizavam *avatares* femininos, embora fossem minoria no cômputo geral. Os que puderam ser interpelados justificaram o uso de personagens do sexo feminino pela estética e não pela intenção de querer se passar por mulher. O argumento de alguns era que preferiam passar as longas horas de jogo observando o corpo de uma mulher do que de um homem.

Aproximo-me e clico com o botão do mouse para verificar qual é a *quest* oferecida. As *quests* geralmente funcionam da mesma maneira: ao interagir com o NPC que está oferecendo uma missão, abre-se uma janela de interface contendo textos escritos em folhas de aparência antiga, amareladas. Esse texto, que não é pronunciado oralmente, narra em primeira pessoa o que o NPC está dizendo e traz algum acontecimento, situação ou estória relacionada com o contexto ficcional do jogo. Na análise de Rettberg (2008, p.34, em nota), tais textos são na maioria das vezes apenas “fachada”, um descarado disfarce do que poderia ser simplesmente um “vá matar vinte crocodilos<sup>87</sup>”; quer dizer, “uma simples estratégia para fazer as tarefas parecerem melhores do que realmente são”, o que de fato tenho que concordar. Na sequência, expresso na forma de objetivos e numa linguagem fora do contexto ficcional, o texto apresenta de maneira sucinta e pragmática o que deve ser efetivamente realizado.

---

<sup>86</sup> Tradução livre do original: “*This sexualization of clothing can be frustrating for female avatars, often prompting complaints that, for example, “armor” consisting of a pair of plate-mail knickers is not realistic or useful in a fight!*”. (MACCALLUM-STEWART; PARSLER, 2008, p.231).

<sup>87</sup> Tradução livre do original: “*The majority os quest narratives are simply window-dressing around tasks that could be simply restated as ‘go kill twenty crocodiles’*”.



Figura 10 – Objetivos da quest

Pelo que pude perceber conversando com outros jogadores (ou simplesmente observando eles agirem<sup>88</sup>), poucos são os que leem a história contada nesses textos. Em geral, o que costumam fazer é ler somente os objetivos, ou seja, somente o mínimo necessário para entender o que deve ser realizado, cumprido. Não estão muito interessados em entender o contexto em que a missão está inscrita – alguns até dizem estar, mas a quantidade maçante delas, somado à pressa para adquirir experiência e avançar logo pelos níveis anima-os a quererem cumpri-la o mais rapidamente possível. Talvez não seja muito arriscado dizer que, em geral, os jogadores não estão interessados realmente em ler enquanto jogam, como bem expressou um jogador, reclamando espontaneamente sobre o tamanho dos textos das *quests*: “se eu quisesse *ler*, eu pegava um livro e *lia*. Mas eu quero *é jogar!*”<sup>89</sup> (o itálico corresponde à ênfase dada em sua pronúncia). Para Walker (2008), também a maioria dos jogadores provavelmente não prestam muita atenção nas narrativas das *quests*. Para Alves Silva (2010, p.81), por serem tantas as *quests* e também “devido à pressa dos jogadores em realizá-las para alcançarem seus objetivos, é comum que [elas] não sejam inteiramente lidas”.

<sup>88</sup> Pela quantidade de tempo que um jogador fica parado em frente a um NPC é possível deduzir se ele está lendo integralmente o texto da missão (possivelmente acompanhando a história do jogo, nesse caso) ou se está lendo o mínimo necessário para o cumprimento da missão.

<sup>89</sup> Faço referência ao não interesse pela leitura no contexto do jogo *WoW*. Os *MUDs* – primeiros jogos para vários jogadores, considerados predecessores dos MMORPGs – eram construídos exclusivamente sobre interfaces textuais (em texto, sem gráficos), sendo a leitura condição imprescindível para o jogar. Apesar de usarem tecnologias ultrapassadas, esses jogos ainda mantém comunidades de jogadores ativos (PEARCE, 2009).

Nesse aspecto, o esforço dos produtores de criar pequenos enredos para dar maior sentido às *quests* (ou para minimizar o impacto de sua excessiva, porém estratégica repetição) é praticamente em vão. Embora o universo temático de *World of Warcraft* seja considerado rico e bastante elogiado pelos jogadores, poucos de fato são os jogadores que são totalmente versados nas estórias que compõe o cenário narrativo do jogo (chamada de *lore* – substantivo em inglês que significa conhecimento). (KRYZWISNKA, 2008). Reproduz-se no ambiente do jogo um entendimento coletivo de que sua *lore* é incrível e melhor do que a de qualquer outro MMORPG. Trata-se quase de uma pressuposição coletiva pois o elogio está na fala inclusive daqueles que praticamente a desconhecem (sabiam comentar muito pouco à respeito). É quase, pois, uma aceitação que não se ousa questionar, sob o risco de estar proferindo uma grave ofensa.

Para resolver as *quests* sem delongas e assim progredir de maneira mais eficiente possível há jogadores que usam *add-ons* (utilitários instalados no jogo) que orientam de forma pragmática em qual ordem e de que maneira as tarefas devem ser feitas, fornecendo também as coordenadas exatas para a navegação. “Rende bem mais!”, comentou um jogador que utilizava o recurso, aconselhando-me a também tirar proveito do benefício. Com tamanha *eficiência* a narrativa fica realmente deixada de lado. O uso do termo eficiente foi proposital. Para muitos jogadores, jogar de forma eficiente é evoluir o mais rapidamente possível. Expressões como “busca por soluções rápidas”, “poupar o máximo de tempo” e “otimizar o tempo” aparecem na descrição de Alves Silva (2010, p.81-82) sobre essas atividades, o que só evidencia a percepção de uma acentuada *pressa* por parte dos jogadores, como se quisessem resolver algo que os incomoda. Para alguns, cumprir *quests* seria quase uma obrigação, uma necessidade *para* o jogar, e não *o* jogar propriamente dito.

Recortei quase na íntegra uma extensa postagem de um jogador publicado no fórum oficial do jogo, com o título “*WOW* não está morrendo, mas os players estão tentando mata-lo”, onde ele desabafa sobre sua insatisfação à respeito do modo veloz como os jogadores tem jogado. (Nas citações de jogadores, reservei o uso do negrito para enfatizar palavras e orações referente às análises e interpretações. Utilizei o itálico para indicar expressões nativas – gírias, termos em inglês, neologismos, etc. – as quais podem vir precedidas de uma breve explicação entre colchetes)

**Elfo:** Vou perder alguns minutinhos aqui pra postar sobre meu ponto de vista em relação ao papo de que o *WOW* está morrendo, antiquado, etc. [...] *WOW* não está morrendo. A *Blizzard* oferece um universo GIGANTE em um MMORPG, o problema é que 99% dos jogadores não aproveitam isso que existe no jogo e pensam apenas em sentar a bunda na cadeira, fazer *powerleveling* [subir de nível rapidamente], pegar *realm first* [ser

o primeiro do servidor a atingir nível máximo em alguma coisa] e a *gear* [armadura] mais forte possível.

Aposto que se colocassem NONONO NONO NNONONO NONONO nos textos das *quests*, a maioria não ia perceber a diferença, pq vocês não leem porcaria nenhuma do jogo. A *lore* [história] de *WOW* é enorme, mas vocês tem preguiça de ler, **acham perda de tempo** (pra que vou ler, vou demorar muito pra pegar *lv cap* [atingir o nível máximo]).

É lógico que pra esses o jogo parece repetitivo. Vocês matam os *mobs* [inimigos controlados pelo computador], coletam itens e outras coisas sem ao menos saber o motivo. A Expansão [conteúdos adicionais lançados pela fabricante] mal saiu e em 2 horas já pipocavam *realm firsts* [primeiros lugares no reino/servidor] pelo mundo. Será mesmo que esses caras aproveitaram alguma coisa de *Pandaria* [continente que dá nome à expansão]? [...]

*WOW* é um RPG, é feito pra ser jogado como um RPG e não **como uma maquina numa linha de produção**. [...]

A única coisa que eu acho que piorou, é que a *Blizzard* facilitou demais a vida dos jogadores, justamente pq todos sentem essa necessidade de fazer tudo muito rápido. [...]

A *Blizzard* nos deu um dos melhores MMOs que existem (na minha opinião, o melhor), mas **a necessidade de querer ser o melhor e mais rápido** em tudo, impede que vocês enxerguem como esse jogo ainda continua interessante

Como tentarei explicar na Parte II, embora haja jogadores interessados em compreender profundamente o universo narrativo e as histórias contadas em *World of Warcraft* (várias respostas no questionário apontaram para esse interesse), muitos deles se deixam levar pela *dinâmica social estabelecida*, incorporando a ideia de progredir rapidamente no jogo em virtude da pressão social criada pelos próprios jogadores (que parecem estar em uma “máquina numa linha de produção”). Num espaço de lazer extremamente *competitivo e performativo* (com jogadores sentindo “a necessidade de querer ser o melhor e mais rápido”), as atividades que não proporcionam ganhos diretos em termos de desempenho, como a experiência narrativa, podem ser deixadas em segundo plano pela maioria. A ideia aqui foi pontuar duas questões que serão debatidas adiante no trabalho: a centralidade do aspecto competitivo e performático (Capítulo 5 “Performance e Maestria”), e o modo como a dinâmica social induz e molda o comportamento dos jogadores no jogo, inclusive definindo como ele deve ser jogado (Capítulo 6 “Jogar por Obrigação”).

No meu exemplo, a missão oferecida basicamente solicita que eu ajude a libertar ursos que foram aprisionadas por uma seita. Vendo no mapa que a distância até o local onde os ursos estão presos é longa, aciono o comando para invocar minha montaria, que faz com que meu personagem apareça montado em um tigre.



**Figura 11** – Deslocamento com montaria

As montarias – que podem ser animais, criaturas mitológicas e até máquinas – permitem aos personagens se deslocarem mais rapidamente pelo mundo virtual, sendo indispensável para a realização de trajetos de média e longa distância, os quais exigiriam muito tempo e paciência do jogador para serem percorridos a pé. As montarias são privilégios de certos níveis e, tal como outros itens e conquistas no jogo, por vezes são ostentadas como objetos de status e distinção. Há jogadores que se entretêm com o colecionamento de tais objetos, empenhando parte de seu tempo no jogo em busca dessas recompensas, algumas das quais raras e muito difíceis de serem conseguidas, exigindo inúmeras tentativas, dedicação, paciência. Quanto mais difíceis, provavelmente maior será a satisfação de desfilar nas populosas capitais<sup>90</sup> montado sobre as ditas preciosas conquistas, distinguindo-se daqueles que não a possuem. (Tópico 5.2 “Recompensas virtuais”)

No caminho, encontro uma planta que se destaca em meio às demais (os objetos que podem ser adquiridos e manipulados são sinalizados com luzes piscantes e reluzentes, de modo a chamar visualmente a atenção dos jogadores para sua utilidade). Sei que se trata de uma planta que eu posso coletar, mas só posso fazê-lo porque uma de minhas profissões no jogo é saber lidar com plantas e ervas, a profissão chamada de “Herborismo”. As profissões desempenham um papel importante na dinâmica do mundo virtual, pois são através delas

<sup>90</sup> As capitais são cidades-referências no jogo que costumam ser bastante frequentadas por oferecer diversas opções de serviços de interesse, principalmente no que se refere à compra e venda de mercadorias (através da Casa de Leilão), mas também à busca de jogadores para a composição de equipes de *raides* através do canal de bate-papo que integra todos os jogadores eventualmente presentes nessas cidades.

principalmente que os jogadores conseguem produzir *gold* (ouro) e se inserir no movimentado mercado econômico do jogo. No meu caso é como se meu personagem possuísse competências botânicas para identificar e extrair plantas e ervas com utilidades especiais dentro do jogo. Com essa profissão eu consigo coletá-las para depois comercializá-las na Casa de Leilões (*Auction House*), por exemplo.

A Casa de Leilões é o centro da economia do jogo. Através dela os jogadores podem oferecer diretamente aos outros jogadores os produtos de sua profissão<sup>91</sup>, bem como comprar, vender e leiloar variados itens: carnes de animais que servem para produzir refeições e alimentos, minérios que podem ser lapidados, tecidos utilizados para a fabricação de bolsas e peças de roupa, peles de animais para confecção de vestimentas e armaduras, ervas, iguarias, equipamentos, partes de armaduras, poções, etc. Embora os itens adquiridos ou produzidos possam ser facilmente vendidos para NPCs (personagens do computador), é muito mais lucrativo e divertido vendê-los através do leilão para outros jogadores, pois o preço pago pelos interessados pode ser especialmente alto, a depender da dinâmica de oferta/procura do referido produto. Segundo análise de Rettberg (2008), o resultado disso é uma simulação quase perfeita da economia livre de mercado de sociedades capitalista.

Há jogadores que dispensam boa parte do seu tempo de jogo com operações comerciais através desse sistema, reproduzindo técnicas de mercado já conhecidas, como a de comprar no atacado (grandes quantidades de produtos, por preços baixos) para vender no varejo (pequenas quantidades por preços altos) e de aguardar momentos de escassez do produto para vendê-lo à elevados preços. Também se especializam na produção e comercialização de certos tipos de mercadorias e costumam estar atentos aos dias/horários em que a oferta/demanda varia a seu favor. Às vezes, reservam momentos do jogo para *farmar*, ou seja, para se dedicar a coleta de itens e ingredientes através da repetição de tarefas muito simples, mas que exigem tempo e paciência, tudo isso para vende-los posteriormente, dando sentido para sua profissão e funcionando como uma espécie de *trabalho* dentro do jogo. Não foram poucos os jogadores que disseram se divertir com as tarefas de compra, venda e negociação de mercadorias e se mostraram satisfeitos com a possibilidade de poderem “fazer *gold*” dessa forma; talvez nem tanto pelo acúmulo de dinheiro virtual quanto pela sensação de sucesso no empreendimento.

---

<sup>91</sup> O jogador pode optar por desenvolver duas profissões primárias dentre as onze disponíveis (alfaiataria, alquimia, couraria, encantamento, engenharia, escrivania, esfolamento, ferraria, herborismo, joalheria, mineração); e mais quatro profissões secundárias (arqueologia, culinária, pescaria e primeiros socorros).

Utilizando a montaria chego rapidamente ao lugar assinalado no mapa para o cumprimento da *quest*. Para atender aos objetivos, basta que me aproxime da jaula e acione com um clique do mouse o comando para abri-la. Antes, contudo, como o ambiente está protegido por inimigos, é antes necessário derrotá-los.



**Figura 12** – Acampamento

As táticas a serem utilizadas em situação de combate dependem das habilidades/poderes da *classe* do personagem. Cada uma das onze *classes*<sup>92</sup> disponíveis possuem características, habilidades e poderes próprios, definindo quais funções o personagem poderá exercer no jogo. Cada uma delas ainda possui três tipos de especialização, de subtipos, formando um leque de 33 tipos de personagens. De modo a se beneficiar e explorar essa diversidade, é costumeiro e necessário aos jogadores se reunirem em grupos para mutua colaboração (onde se dividem em papéis de ataque, defesa ou cura). Ao definir atributos/poderes/especialidades aos seus jogadores a *classe* cria condições de identidade e

<sup>92</sup> No caso do *WoW*, as *raças* são opções que exercem influência mais em relação a narrativa, mas que também delimitam quais *classes* podem ser escolhidas, estas sim determinante da maneira como o jogador exercerá sua participação no jogo. São elas: guerreiro, paladino, caçador, ladino, sacerdote, cavaleiro da morte, xamã, mago, bruxo, druida e monge. Outras características a serem definidas quando da construção do personagem mas que não interferem na mecânica são a *aparência* (cor da pele, formato do rosto, estilo do cabelo, cor do cabelo, pelos faciais, formatos de chifres e presas, etc.), o *sexo* e o *nome* do personagem. As possibilidades de customização inicial da aparência são muito sutis, tornando “todo mundo amplamente igual” (MACCALLUM-STEWART; PARSLER, 2008, p.230). Todavia, através da combinação de roupas e armaduras é possível customizar sua aparência de forma a diferenciá-lo e distingui-lo (no sentido de distinção) dos praticamente iguais personagens da mesma classe.

exclusividade, podendo tornar o jogador mais ou menos valorizado conforme as demandas de oferta e procura por certos tipos de personagens. Durante a composição de um grupo e dependendo da situação o jogador pode ser assediado ou descartado por conta de sua *classe*.

Após eliminar os inimigos e revistá-los, *saqueando* seu *loot* (tesouro), isto é, guardando na bagagem os itens e pertences deixados por ele, abro as jaulas e liberto os ursos cativos.

Para que outro jogador possa realizar essa mesma missão, as jaulas e os ursos que desapareceram após serem libertados irão reaparecer em poucos minutos. Os inimigos mortos também irão ressurgir novamente. Essa é uma das características do jogo: as missões nunca são cumpridas em definitivo em relação ao mundo virtual, elas o são somente para os personagens que a realizaram. Assim, embora o personagem não possa refazer a maioria das missões já cumpridas, os objetos e inimigos referentes a elas sempre reaparecem nos lugares programados de modo a possibilitar que outros jogadores as realizem. No fim das contas: “nada realmente muda em Azeroth” (WALKER, 2008, p.181)<sup>93</sup>. Essa foi a solução encontrada pelos desenvolvedores para fazer com que o mundo virtual estivesse sempre repleto de missões, igualmente disponíveis a todos os jogadores.

Tendo realizado a missão, retorno até o personagem que me contratou para receber a recompensa por cumpri-la. A *quest* está concluída. Viro-me e vejo que um pouco mais adiante tem um personagem da facção inimiga, da *Horda*, controlado por um jogador. Existem duas facções dentro do jogo, a *Aliança* e a *Horda*<sup>94</sup>. A escolha da facção desempenha um papel social importante pois determina com quem os jogadores poderão se relacionar amigavelmente. Não se pode, por exemplo, conversar com pessoas da outra facção. Tudo o que é dito por jogadores de uma facção soa para os da outra como se fosse dito em outra língua (as falas são convertidas automaticamente para um idioma indecifrável). Como pano de fundo narrativo do jogo, essas facções encontram-se historicamente em guerra. Isso acaba produzindo, intencionalmente, uma esperada atmosfera de hostilidade entre os jogadores das facções rivais, que é frequentemente reforçada por confrontos e embates dentro do jogo e fora dele (em sites e fóruns, por exemplo).

Analisadas crítica e semioticamente, tal como estão colocadas, divididas em duas facções rivais, as raças são, na visão de Langer (2008), reflexos do discurso e da ideologia colonialista ocidental – norte-americana principalmente. Para o autor as raças da Aliança são

---

<sup>93</sup> Tradução livre do original: “*Nothing ever really changes in Azeroth*”

<sup>94</sup> Aliança é composta por personagens das raças: Humano, Anão, Elfo Noturno, Gnomo, Draenei e Worgen; a Horda é formada pelas raças: Orc, Morto-vivo, Tauren, Troll, Elfo Sangrento e Goblin.

desenhadas com características (seus corpos, a arquitetura de suas moradias, suas gírias e modos de falar, etc.) que tem como referência o que é aprovado na cultura ocidental hegemônica, enquanto as raças da Horda são desenhadas como *os outros*. Para o autor a produtora deliberadamente evitou o maniqueísmo do bem/mal em favor da construção familiar/estrangeiro, instituindo uma separação racista entre o civilizado e o animalesco, entre o racional e o irracional, entre o conhecido e o desconhecido, entre o eu e o outro. As raças da horda, diz o autor, são sujas, desorganizadas, primitivas – o extremo oposto da Aliança.

Não haveria problema nenhum, segundo o autor, se o jogo fizesse isso sem fazer referências à realidade concreta. Aí que surge o problema: certas raças, umas mais outras menos, poderiam ser identificadas como equivalentes virtuais de culturas existentes no mundo real, tanto culturas subjugadas e marginalizadas ao longo da história, como a cultura dos povos negros caribenhos, a dos índios nativos americanos e a cultura negra em geral (representadas no jogo, para o autor, pelas raças *hordas* dos *Trolls*, *Taurens* e *Orcs* respectivamente), quanto culturas dominadoras, como a dos brancos britânicos (representadas pela raça dos *Humanos* – da *Aliança*). E ao fazer isso, o jogo perpetua estereótipos etnoculturais colonialistas (e ideias articuladas como a de que a raça, o biológico, define a personalidade e o comportamento cultural), permitindo que eles se atualizem num ambiente socialmente hostil: o conflito entre as facções, em perpétua guerra no mundo virtual.

Mais do que aprofundar tal debate, o importante para efeito desse estudo é transmitir a ideia de que o *World of Warcraft*, como todo e qualquer jogo digital, é uma artefato de lazer construídos por indivíduos histórico e culturalmente situados, estando sujeito, portanto, à impregnar-se da cultura e ideologia de seus criadores. Como qualquer jogo digital ele não é neutro<sup>95</sup>. Deliberadamente ou não, incorpora ideologias e concepções de mundo de quem o constrói e, mais tarde, de quem o joga.

Deixo de lado esse possível debate sobre as ideologias e noções culturais imbricadas intencionalmente ou não no jogo para concluir o exemplo descritivo da realização da *quest*. Dizia que estava diante de um personagem da facção adversária, controlado por jogador. Estar

---

<sup>95</sup> Vejamos, por exemplo, o *Sim City* – jogo de administração e construção de cidades. Embora considerado frequentemente como um excelente jogo do ponto de vista educativo pelo fato de colocar o jogador em constante reflexão e planejamento sobre como administrar os recursos frente às necessidades e demandas dos habitantes de uma cidade, o jogo trás explicitamente uma concepção de desenvolvimento pautada pelo crescimento econômico *ad infinitum*. Não que faça isso intencionalmente, por uma ação deliberada dos seus produtores. Acredito, pelo contrário, que o jogo apenas reproduz uma concepção vigente em nossa sociedade, o pressuposto neoliberal de que a melhor alternativa em termos de desenvolvimento é unicamente o crescimento (sustentável, porém sempre o crescimento). Para uma crítica sobre o debate da ideologia desenvolvimentista pautada no crescimento e uma provocativa contraposta de “decrecimento” ver Latouche (2006). Para uma análise crítica dos discursos embutidos nos jogos digitais ver a dissertação de Magnani (2008).

diante de *um Horda* é possivelmente estar diante de uma situação de combate. Basicamente há três opções: atacá-lo – de preferência antes que ele o faça; ignorá-lo – ficando na dependência de que ele deseje também me ignorar; ou fugir, prevenindo que o combate ocorra. Tenho a impressão de que o jogador parece também ter percebido a minha presença. Ficamos os dois na expectativa, um esperando o outro. Depois de alguns segundos fica subentendido que preferíamos não partir para a luta e assim cada um seguiu seu rumo sem que nada acontecesse.

Interessantemente, quando do lançamento da última expansão do jogo, o *Mits of Pandaria*, os jogadores estavam tão obcecados em *upar* rapidamente até o nível máximo (cada lançamento expande o nível máximo dos personagens; até então, o nível máximo era 85, expandindo até 90) que praticamente não havia conflito entre as facções. Jogadores da *Horda* e da *Aliança* cruzavam-se o tempo todo nos pontos de realizações de *quests* sem que a mínima possibilidade de conflito fosse aventada. Havia um acordo tácito de que “*upar* rápido” era mais importante do que “perder tempo” lutando com o adversário. Impressionou-me a forma como os jogadores praticamente “devoraram” (palavra de outro jogador) o conteúdo novo da expansão em busca de ser os primeiros a conseguirem concluir as novas atividades oferecidas.

Essa foi resumidamente uma atividade rotineira e comum no *WoW*. É uma atividade estruturante do jogo nos períodos iniciais e médio (considerados do nível 1 ao 90 para efeito desse estudo). O que aqui foi descrito de forma detalhada e em articulação com problemas teóricos que serão posteriormente desenvolvidos, não ocupou efetivamente mais do que cinco minutos de jogo. Embora atividades como essas sejam realizadas na maioria das vezes de maneira individualizada, isso não significa necessariamente que o jogador esteja solitário. É comum, por exemplo, os jogadores realizarem as atividades de sua preferência, conforme seu gosto ou suas necessidades no jogo de forma independente dos seus amigos e colegas, mas ao mesmo tempo conectado com eles através do canal do bate-papo ou de programas auxiliares para comunicação por voz. De fato, em muitos dos momentos os jogadores estão sozinhos nas suas atividades de jogo, mas em companhia dos seus amigos no que se refere à comunicação, favorecendo as relações de sociabilidade (Capítulo 7 “Sociabilidade”).

Realizar *quests* como a relatada aqui até poderia ser uma atividade interessante, não fosse o fato de ela ser praticamente igual ou parecida às outras centenas de *quests* espalhadas pelo mundo virtual e que obrigatoriamente precisam ser cumpridas para que o personagem atinja o nível mais alto.

Tendo experimentado o processo de evolução de dois personagens até o nível máximo, repetindo atividades semelhantes à descrita acima nada menos do que centenas de vezes

(foram cumpridas aproximadamente 1500 missões para atingir o nível 85 com o primeiro personagem criado, e exatamente 926 missões com o segundo), certamente a classificaria como uma atividade bem mais rotineira, repetitiva, enfadonha e alienante do que inusitada, divertida e crítica.

Embora essa seja uma opinião pessoal, ela também encontrou ressonância na fala de alguns participantes da pesquisa, para os quais as atividades realizadas até que se alcance o nível máximo (atividades como a *quest* que acabou de ser descrita) nada mais são do que um “mal necessário”, “uma chatice”, “uma preparação” para a diversão maior e os desafios que estão por vir. Para esses, como eles próprios disseram, “o jogo começa pra valer” apenas quando se atinge o nível máximo (elevado de 85 para 90 no período em que a pesquisa foi desenvolvida). Entendido dessa forma, o processo de *upar* (evoluir o personagem por entre os níveis) seria apenas uma forma de preparar os jogadores e possibilitar que eles aprendam o necessário para realizar as atividades subsequentes. Supostamente apenas a “entrada” do prato principal que está por vir. Para se ter uma ideia, para progredir um personagem do nível 1 ao 85 eu levei exatamente 114h de jogo. Ou seja, gastei 114h<sup>96</sup> para alcançar o ponto onde, para muitos, a verdadeira diversão começaria (ou a chateação terminaria).

Rettberg (2008) é duro na análise. Para ele as *quests* realizadas nesse período de evolução do personagem são “claramente um tipo de trabalho”, dada a sua repetitividade alienante. Lembra o autor que, mesmo existindo aos milhares (há 9.850 *quests* disponíveis no jogo de acordo com o WoWWiki<sup>97</sup>) e sendo de vários tipos, a maioria das *quests* desenhadas para serem jogadas individualmente envolvem a pura e simples repetição de algum tipo de tarefa, tal como “chacinar vinte aranhas gigantes” ou “coletar uma dúzia de ovos de dragão”. Tarefas que somente demandam maior reflexão do jogador quando este tem que, por exemplo, reelaborar táticas de combate em função de uma nova habilidade adquirida. Na maioria delas o desafio em si não está relacionado com resolver nenhum tipo de problema, mas com o deslocamento geográfico, com a procura por objetos e com o combate – realizados de forma

---

<sup>96</sup> Isso considerando que o fiz de forma apressada, contando com a ajuda de um *software* (que fora inventado pela comunidade de jogadores e devia ser instalado à parte pois não vinha originalmente com o jogo) que indicava quais caminhos eu deveria percorrer para fazer *da forma mais rápida possível*, e ainda contando com 35% de bônus de experiência (ou seja, sem o bônus, demoraria 35% a mais do tempo total). Esse bônus era concedido por itens que só podiam ser comprados por personagens que já atingiram o nível máximo, servindo como um estímulo para o jogador repetir o processo de progressão com um novo personagem desde o início. Em termos da lógica de mercado, funciona como um processo de fidelização do cliente, ou seja, são bônus, promoções, presentes e descontos concedidos ao cliente para que ele se sinta estimulado a continuar fiel ao jogo. No *WoW*, ser fiel é continuar jogando e explorando todos os recursos disponíveis ao longo das periódicas expansões. Caso o jogador já tenha atingido o nível máximo e se encontre enjoado de jogar com o mesmo personagem, o bônus de 35%, por exemplo, pode funcionar como o estímulo que faltava para o jogador enfrentar o desafio de recomeçar, do zero, com um novo personagem.

<sup>97</sup> Disponível: < <http://www.wowwiki.com/Portal:Main> > Acessado em: 02/09/2012.

automática e irrefletido devido a assimilação decorrente da repetição constante. Thomas (2005 apud Krzywinska, 2008) também criticou a maneira como jogos desse tipo forçam os jogadores a realizarem atividades mecânicas, repetitivas, como núcleo central da jogabilidade.

Mas certamente há muitos jogadores que gostam. E outros tantos que gostam bastante – principalmente os que estão atentos ao enredo narrativo. O fato é que, independente de os jogadores declararem se gostam ou não, e de quanto gostam ou não, o processo de evolução dos personagens é cumprido com esforços e dedicação necessários, sendo, inclusive, apesar de falas contrárias, fonte de divertimento, pois do contrário os jogadores teriam simplesmente abandonado o jogo. Fiquei atento a isso quando, investido no papel de jogador e vivenciando atividades que considerava pouco divertida, tentei entender de que maneira os outros jogadores poderiam achá-la divertida e, num outro sentido, aqueles que a consideravam muito, pouco ou nada divertida ainda assim eram impelidos a cumpri-la.

Como compreender uma atividade aparentemente contraditória, onde para alguns se sobressaem aspectos negativos associados ao trabalho (como a repetição obrigatória, por exemplo) e para outros pura diversão? Como é possível e o que torna esse tipo de atividade prazerosa?

São perguntas que só podem ser respondidas levando-se em conta a dinâmica do jogo e a lógica na qual todos os processos que estruturam a maneira de jogar estão inseridos. É o que pretende ser analisado e compreendido adiante, na Parte II.

Antes, até mesmo para contrastar o relato anterior, descreverei uma atividade coletiva e altamente complexa, acessível somente quando os personagens atingem o mais alto nível. Uma atividade que, pela sua natureza essencialmente coletiva e pela dificuldade e complexidade exigida, propicia fortes emoções a seus jogadores: divertida, às vezes estressante, tensa, às vezes hilariante, desafiadora, às vezes, desanimadora, e assim segue.

### **2.2.2 A PARTICIPAÇÃO EM UMA *RAIDE***

São onze horas da noite de uma quarta-feira. Somos um grupo de dez jogadores e estamos numa espécie de barco voador – a *belonave*. Reunimo-nos para tentar dar continuidade à atividade que havíamos iniciado na noite anterior, a *Raide* Alma Dracônica. *Raides* são atividades coletivas nas quais, dependendo da modalidade, dez, vinte cinco e até quarenta jogadores somam forças para derrotar uma série de inimigos poderosos e obter itens

e equipamentos valiosos. Essa é a sexta etapa de um total de oito (6/8) que temos que vencer para completar essa raide.



**Figura 13** – Screenshot panorâmica da belonave, na Raide Alma Dracônica.

Os personagens que compõem o grupo não foram escolhidos aleatoriamente. Eles foram escolhidos de acordo com suas funções e especialidades, de modo a formar uma equipe completa, balanceada e autossuficiente. Dos dez jogadores, dois cumprem o papel de *tank* (tanque), dois de *healers* (cura) e os seis restantes de DPS (*damage per second* – dano por segundo). Os *tanks*, devido a sua grande capacidade de absorver dano, são os responsáveis por atrair a atenção dos inimigos e sofrer seus ataques; os *healers* têm a função de curar os demais jogadores, especialmente os *tanks*; os DPS, finalmente, são os responsáveis por causar a maior parte do dano aos inimigos. Esses três tipos de funções são complementares entre si, devendo estar ajustadas as necessidades do grupo e as características dos inimigos a enfrentar. Juntos, formam o equivalente a uma equipe esportiva, com cada jogador ocupando sua posição e cumprindo seu papel específico no time.

Seis dos jogadores já se conheciam no jogo. Quatro deles pertenciam a mesma Guilda e os outros dois à outra. Os seis já estavam se organizando há pelo menos três semanas para tentar montar um *core* (núcleo), ou seja, um grupo de jogadores fixos para realizar semanalmente atividades de *raides* – apesar de preferirem adotar uma denominação própria, não seria imperfeito chamar esse grupo de “time”, pois organiza-se de forma muito similar. Como ainda não haviam encontrado jogadores suficientes para compor o *core* em definitivo, as quatro vagas remanescentes foram completadas com jogadores *pugados* através do canal de

bate-bapo. O termo *pugar* deriva de *pug* (contração de *pickup group* – grupo formado por jogadores desconhecidos que foram convidados). *Pugar* um jogador é consegui-lo através de um anúncio no bate-bapo geral. Embora essa seja uma solução prática adotada por muitos grupos quando algum jogador falta ou quando o grupo que compõe o *core* ainda não está completamente definido, a montagem de grupos de *raides* com jogadores *pugados* é vista apenas como uma solução paliativa, às vezes indesejada. Primeiro porque não há como garantir que o jogador *pugado* irá atender as expectativas do grupo; segundo, porque o jogador pode não saber como realizar as ações necessárias daquela atividade ou pode não se entrosar com o grupo; e terceiro, porque a procura por um jogador, dependendo da especialidade desejada, pode demorar muito e atrasar o início das atividades. Durante as *raides*, as relações sociais estabelecidas entre jogadores que já se conhecem (mesmo que sem intimidade) e os jogadores *pugados*, desconhecidos, são marcadas pelo exercício de poder daqueles sobre estes últimos (geralmente minoria). Jogadores conhecidos, por sua vez, tendem a se proteger coletivamente contra aqueles que vêm de fora. Por causa das exigências com relação ao desempenho e performance propendem a ser tornar excessivamente intolerantes, fazendo com que as tensões e conflitos da atividade nem sempre se dissipem sem episódios de violência (Capítulo 8 “Violência”).

A oferta e a procura de vagas para as atividades coletivas do *WoW* ocorrem a todo momento, seja dentro do ambiente no canal de bate-papo ou fora dele, nos fóruns e sites especializados, e são anunciadas tanto por jogadores que não estão participando de um grupo fixo e manifestam seu interesse em participar de determinada atividade, quanto por grupos incompletos que noticiam a existência de vagas para essas mesmas atividades. O anúncio é realizado numa linguagem altamente codificada, todavia compreensível a maioria dos jogadores familiarizados com a cultura gramatical do jogo. Um jogador, *Anão*, postou o seguinte comentário no bate-papo geral:

**Anão:** DK ilvl 387 LFG DS BARCO Alma Dragônica! SEI AS LUTAS

Que deve ser interpretado assim:

**DK**= DarkKnight (Cavaleiro da Morte – uma classe de personagens),

**ilvl 387**= com 387 de nível dos equipamentos,

**LFG**= *Look For Group* (procurando por grupo)

**DS**= *Dragon Soul* (se refere à raide Alma Dracônica em português)

**BARCO**= que ele está na etapa do barco da Alma Dracônica (a mesma que estou descrevendo)

**SEI AS LUTAS**= ele afirma que sabe como agir adequadamente e os procedimentos necessários para derrotar os inimigos nessa raide.

Notem que o jogador faz questão de frisar que ele sabe as lutas. Ciente de que o nível dos seus equipamentos é abaixo do ideal necessário para boa realização da atividade, o jogador se antecipou e tentou prevenir sua eventual exclusão afirmando no seu anúncio que já sabia a luta, já que não “saber as lutas” pode ser motivo certo de exclusão, principalmente quando o grupo é formado por jogadores que não gostam ou que não possuem tempo e paciência para ensinar os mais novatos ou inexperientes que ainda não aprenderam “a luta”.

Do ponto de vista textual, percebe-se que a linguagem é marcada por uma gramática única, incompreensível aos não alfabetizados no jogo. Saber decifrá-la e usá-la corretamente é indispensável para o estabelecimento de boas relações e também para a completa apropriação dos conteúdos oferecidos. Seu uso incorreto pode resultar em ininteligibilidade na comunicação ou mesmo, como reparou Falcão (2010, p.149), em retaliação, visto que vão de encontro aos interesses coletivos da comunicação eficiente, presentes no polo emissor (digitação) e receptor (leitura). Essa alfabetização vai ocorrendo passo a passo, à medida que o jogador se socializa no jogo; mas às vezes pode vir como herança de socializações anteriores em jogos do gênero.

É uma linguagem marcada pelo uso da contração de palavras, tanto da língua nativa quanto do inglês; pela incorporação de palavras e expressões inglesas (adquiridas de outros MMORPGs; da convivência dos brasileiros com estrangeiros nos servidores norte-americanos e da própria linguagem do jogo, que só recentemente, há pouco mais de um ano, ganhou uma versão em Português), mas que são constantemente aportuguesadas – na pronúncia e na conjugação verbal, como poderá ser observado nas diferentes falas dos jogadores ao longo desse estudo. De fato, numa mesma frase os jogadores misturam diversos desses elementos, construindo uma linguagem própria, exclusiva, única. Bem lembra Falcão (2010, p.147) sobre a importância desses elementos para a construção do sentido de pertencimento coletivo por meio da cumplicidade estabelecida através dessa exclusiva, mas também necessária e eficiente forma de comunicação.

Em outro exemplo, agora outro jogador faz anúncio de vaga existente:

**Lutador:** LFM RANGED DPS para DS luta do BARCO

Interpretado assim:

**LFM=** *Look For More* (Procurando por mais jogadores).

**RANGED DPS**= com a especialidade de *RANGED DPS*, ou seja, o personagem precisa ser do tipo DPS (dano por segundo) e, além disso, ser do tipo de DPS que realiza ataques à distância (*ranged*) e não corpo-a-corpo.  
**para DS luta do BARCO**= para a luta do barco na raide *Dragon Soul* (Alma Dracônica)

Quando fazem seus anúncios de vagas, os grupos de *raides* esperam encontrar jogadores que atendam a certos requisitos. É comum colocarem no anúncio exigências com relação ao nível dos equipamentos que o personagem veste, às especializações de classe e ao conhecimento da luta. Exigências, inclusive, com relação à performance, traduzidas por expressões nos anúncios como “tem que ter dedo”, “não ser noob” ou “ter cérebro”.

A expressão “ter dedo” refere-se as habilidades e conhecimentos necessários para a execução dos comandos certos nas horas certas, bem como o acionamento veloz dos comandos. “Ter dedo” é ser habilidoso, jogar bem. É o equivalente a ser boleiro na gíria futebolística. *Noob* é uma expressão derivada de *newbee*, que significa novato, inexperiente. No jogo (e nos jogos digitais em geral) o termo é usado com frequência num tom pejorativo e depreciativo contra o outro. É bastante comum observar os jogadores trocarem ofensas chamando-lhes uns aos outros de *noob*, acompanhadas de argumentos técnicos que atestam a *noobice* de um sujeito, ou que, por outro lado, comprovam sua experiência, inteligência e conhecimentos do jogo. Na maioria das vezes, ser chamado de *noob* é o mesmo que ser chamado de incompetente, de ruim.

Portanto, para poder participar de um grupo, você precisa atender aos requisitos daquele grupo. Precisa ser de uma determinada classe e especialista em uma determinada função. Precisa ter um nível mínimo de armadura e itens, o qual é perguntado e algumas vezes conferido pelos demais membros, que querem se certificar de que o jogador possui o mínimo necessário para ajudar (ou não atrapalhar) o grupo. Para fiscalizar participantes desconhecidos os jogadores costumam, sem pedir licença, verificar qual equipamento o personagem está vestindo e qual é a sua progressão (quantas etapas e quais *raides* já venceu) – informações que podem ser facilmente acessadas em site da *Blizzard*, que disponibiliza um cadastro atualizado de todos os personagens. Publicizar os desempenhos individuais é uma estratégia importante para manter a atmosfera competitiva e performática do jogo, como poderá ser percebido adiante no trabalho.

No relato em cena, todos os jogadores estão utilizando *RaidCall* – *software* de comunicação por voz – para ouvir e falar com seus companheiros. Alguns, no entanto, não utilizam o microfone e preferem, por motivos diversos (problemas técnicos, timidez, para evitar fazer barulho em casa, etc.), apenas escutar os companheiros e dizer somente o

estritamente necessário através do canal de bate-papo do próprio jogo. O uso do *RaidCall* ou de outros *softwares* para comunicação durante o jogo, tais como *Ventrilo* ou *TeamSpeaker*, é considerado fundamental para a cumprimento de certas atividades. É o caso das atividades de *raides* de alto nível. Sem a comunicação instantânea e imediata dos jogadores (cujos dedos estão ocupados em pressionar insistentemente as teclas para controlar as ações do personagem e que, por isso, impedem ou dificultam a comunicação por escrito) seria muito difícil vencer esses desafios. Isso porque as *raides* geralmente exigem que os jogadores obedeçam a certas regras de ação individuais e coletivas, que acordem conjuntamente o que fazer e o que não fazer, que alertem uns aos outros, que se ajudem, que se cobrem, que promovam correções e ajustes de comportamentos no decorrer do jogo, enfim, que coordenem todas as suas ações enquanto equipe.

Além do *software* para comunicação, outro *software* é necessário para a realização dessa atividade, o DBM (*Deadly Boss Mods*), que é um *add-on* (produzido independentemente, sem apoio ou impedimento da *Blizzard*) que auxilia os jogadores durante o combate. Quando instalado, o DBM emite sinais sonoras e visuais alertando o jogador sobre ataques “mortais” e orientando-o a respeito de determinadas ações na luta. Sem ele, dado a imprevisibilidade de certos eventos ou a dificuldade de perceber certas pistas, os combates podem ser tornar insuportavelmente difíceis para a maioria dos jogadores. Dessa forma, seu uso é considerado, assim como o *RaidCall*, obrigatório para o bom desempenho individual e, conseqüentemente, coletivo.

Com o grupo formado e já reunido no local da luta, um dos jogadores pergunta: “Alguém aí não sabe a luta?”. Após alguns segundos de silêncio, outro jogador complementa: “Acho que todo mundo sabe então... Vam’bora”. Quando a maioria dos jogadores que formam um grupo não se conhece, ou quando algum jogador avisa que não sabe a luta, geralmente alguém se prontifica para explicá-la. Basicamente ele relata a sequência dos eventos que vão acontecer e quais são os procedimentos a serem adotados em cada momento. Outros jogadores costumam auxiliar na explicação, principalmente aqueles que conhecem as características e especificidades da classe do jogador que não sabe a luta, aproveitando para reforçar alguns procedimentos considerados imprescindíveis. Também é comum a colocação de marcas coloridas no cenário para servirem de referência (uma funcionalidade acessória do próprio jogo), facilitando a explicação da luta e auxiliando a movimentação dos jogadores durante o combate.

Como todos aparentemente sabiam o que deveriam fazer, o líder da raide anuncia: “*Buffa* aí e toma os *flasks* que eu vou iniciar”. *Buffar* é o aporuguesamento do que seria

conceder um *buff*, que é um feitiço que beneficia os companheiros de raide, melhorando seus atributos, defesas e poderes. Da forma como foi colocado, o jogador lembra os demais para que lancem seus *buffs* uns aos outros. Também lembra aos jogadores de tomarem seus *flasks* (frascos) – poções que os jogadores compram ou fabricam e que melhoram os atributos dos personagens durante certo período de tempo (por 1 hora, por exemplo).<sup>98</sup>

A batalha começa. Como mago, minha função principal nessa luta é, junto com outros *Ranged* DPS (personagens que atacam à distância) atacar dragões que se aproximam das laterais da belonave. Esses dragões lançam magias explosivas que danificam seu casco. Se não forem abatidos rapidamente a belonave pode sofrer muito dano e explodir, resultando em derrota e morte para todos os personagens (a morte de todos é chamada de *wipe*). Como os dragões atacam alternadamente uma lateral e depois a outra, um ou outro jogador sempre procura alertar os companheiros de função através do *RaidCall* “Vai na direita, agora! O dragão azul desceu lá!”, fazendo com que os personagens *Ranged* DPS se desloquem de um lado para o outro para atacá-los.

Além de “cuidar” dos dragões, eu e todos os outros jogadores devemos estar atentos para, de tempos em tempos, correr para uma área marcada por um círculo luminoso. Esse círculo sinaliza que uma bola de fogo cuspidada pelo dragão atingirá em breve o casco da belonave naquela região. Para proteger o barco e evitar sua explosão, o grupo deve se reunir rapidamente no local onde a bola de fogo irá atingir para que a maior quantidade de dano seja distribuída entre os jogadores, e não no barco. “Staca, stacaa!!!” – é o grito comum escutado no *RaidCall*, advertindo os colegas para se reunirem, para se empilharem no local indicado (*stack* significa empilhar).

Outra tarefa importante é prestar atenção na chegada do *sapper* (sapador<sup>99</sup> em português). Carregado de explosivos, a criatura pode provocar dano elevado na belonave se conseguir chegar até a ponte de comando e detonar seus explosivos. Por isso, a ordem é matá-lo o mais rapidamente possível. Quando ele aparece, algum jogador alerta os demais “Atenção galera, *Sapper* vai cair no vermelho!” (vermelho em referência a uma marcação feita pelo líder do grupo sobre o cenário).

---

<sup>98</sup> Percebe-se novamente que o aportuguesamento, o neologismo, a incorporação de palavras do idioma inglês está presente em todo momento. Isso deve-se em partes pelo fato de o jogo ter sido lançado originalmente em inglês (somente seis anos depois do lançamento ele ganhou uma tradução para o português). A influência de outros jogos – a maioria em inglês – e os intercâmbios promovidos por essa interação, talvez tenham acelerado e contribuído com esse processo de aculturação linguística.

<sup>99</sup> Segundo Housais, sapador é “aquele que ou aquele que faz ‘sapa’ ou outros trabalhos ligeiros de engenharia militar”.

A luta corre agitadamente. A tela é pura poluição visual (ver figura abaixo), um misto de brilho, luz e explosão, somados a inúmeras janelas e botões de interface, e também às informações de *add-ons* necessárias ao desempenho. Igualmente é o som: um combinado de sons da interface (efeitos sonoros, vozes, gritos, alertas, etc.) somados a comandos de voz dos jogadores (nem sempre destinados à todos – às vezes de um para outro) e a um barulhento “tac! tac! tac!” produzido pelo pressionamento frenético das teclas no teclado. Saber lidar atentamente com todas essas informações, captando e selecionando somente as necessárias em cada circunstância do jogo é essencial para a vitória. Erros individuais podem colocar tudo a perder, o que torna a atmosfera do jogo bastante tensa e excitante, com jogadores observando e vigiando uns aos outros a todo momento (Tópico 5.1.1 “A tensão do erro”).



**Figura 14** – A luta: brilhos, luzes e explosões, somados a inúmeras janelas e botões de interface

Passados alguns minutos de combate, um dos jogadores morre junto com a explosão provocada pelo *Sapper*. “O que aconteceu?” – alguém lamenta. “Morri na explosão do *Sapper*” – o outro responde. Em tom áspero, outro jogador repreende “Não dá pra deixar o *sapper* passar, pessoal! Pô!”. Silêncio momentâneo. A luta prossegue. Percebendo que o barco já havia recebido muito dano e não aguentaria até o fim do combate, outro jogador prenuncia: “Vai *wipar* geral, galera. Olha a energia do barco...”. Previsão correta. O barco explode alguns segundos depois.

Geralmente após um *wipe* e enquanto os personagens são ressuscitados e retornam novamente ao local do combate, os jogadores analisam e avaliam os procedimentos tomados durante a luta. Verificam o que deu certo e o que não deu e apontam falhas individuais e/ou coletivas (como por exemplo: “o paladino não está *stackando* direito” ou “pessoal, vocês estão esquecendo de atacar o *sapper*! Quando cair o *sapper*, pára tudo e foca [focalizar, mirar] nele”). Alguns jogadores também sugerem alterações e às vezes redistribuem as funções de alguns membros. Em casos mais extremos, principalmente quando há desconhecidos, *pugados*, no grupo, pode ocorrer a expulsão de um jogador, sob o argumento de que ele não está agindo corretamente, ou que não possui o mínimo necessário para participar do combate.

Também são utilizados nessa avaliação pós-luta os dados coletados por *add-ons* (programas independentes que acrescentam novas funcionalidades ao jogo) que registram números referentes a performance dos jogadores (o dano causado por cada jogador aos inimigos, a quantidade de cura realizada, o total de dano recebido, etc.). Através desses dados é possível aos jogadores compararem os seus desempenhos e ao grupo avaliar o desempenho de cada indivíduo para com a equipe. A partir dessa leitura surgem críticas individuais – “você não está *healando* nada!” (acusação de que o jogador não realizou a cura de seus companheiros de forma eficiente) – e ou direcionada a um grupo de jogadores – “o DPS está muito baixo...” (insinuando que o dano provocado aos inimigos não está sendo suficiente para realizar aquela tarefa, ou seja, culpa dos jogadores especializados no DPS). Já participei de grupos cuja conversa descambou para discussões nem um pouco amistosas, com ânimos exaltados, comentários raivosos e ofensas – o que ocorre com mais frequência quando o grupo é composto por jogadores desconhecidos, *pugados* (Tópico 8.2 “Condições da Violência”).

No caso que estou descrevendo o grupo avaliou e revisou o que deveria ser feito sem maiores transtornos. Após mais duas *tries* (tentativas) frustradas que resultaram em *wipe* – morte de todos os jogadores – o grupo finalmente derrotou o *boss* (chefe) e agora podia avançar para a etapa seguinte. Antes disso, no entanto, havia o momento mais esperado e às vezes o mais polêmico das lutas: a distribuição do *loot* (tesouro) – os itens e equipamentos que estavam em posse do *boss* e agora seriam divididos. Em grupos de *raide*, geralmente um jogador assume a função de “mestre saqueador” e fica com a responsabilidade de distribuir os itens e equipamentos para os demais. É um cargo a ser exercido por alguém de confiança no grupo. A opção por esse procedimento busca garantir que a distribuição de itens seja realizada de forma mais equitativa possível ou prevenir que algum *ninja* (jogador trapaceiro, ladrão) roube um item desejado e abandone o grupo. Após o “mestre saqueador” noticiar os itens e equipamentos saqueados, os jogadores passam então a manifestar seus interesses e

necessidades a respeito de cada item. Aqueles que justificam seu interesse, sua necessidade e recebem a aprovação dos demais membros ficam então autorizados a participar da disputa do objeto através de um sorteio numérico, realizado pelo próprio sistema. Conseguir esses itens é motivo de satisfação e orgulho dos jogadores. (Tópico 5.2 Recompensas Virtuais)

Na sequência, o grupo se organiza para explicar a próxima luta e combinar os procedimentos necessários. E assim o jogo prossegue...

Esse foi um relato de uma atividade complexa e coletiva dentro do jogo. Como foi visto, exige a cooperação entre todos os jogadores participantes e necessita de certo grau de organização e coordenação das ações, que só é possível após um processo de aprendizagem individual que é desenvolvido através de disciplinado treinamento e, principalmente, estudo<sup>100</sup>.

Passemos à discussão sobre os jogadores de WoW no próximo capítulo.

---

<sup>100</sup> “Estudar” é como os próprios jogadores chamam o ato de pesquisar em tutorais e manuais na internet formas de se organizar para derrotar certos inimigos: “Dá uma *estudadinha* na luta pra semana que vem” – aconselha, por exemplo, o líder ao fim de uma *raide*.

### CAPÍTULO 3

#### JOGADORES DO WOW

Início com uma rápida história. Há alguns anos atrás, numa manhã corriqueira de trabalho, eu, Rosa e nosso chefe, Jorge, todos investidos na função de bancário, estávamos a cumprir religiosamente nossas costumeiras obrigações laborais. Como não trabalhávamos atendendo diretamente o público, o silêncio das atividades de preenchimento de planilhas, conferência de documentos e consulta a sistemas informatizados era frequentemente rompido com o som de nossas vozes. Seguiam paralelas ao cumprimento das demandas conversas sobre os mais variados assuntos.

Num desses bate-papos, em que eu e meu chefe – ele um japonês *hightech*, entendido em tecnologia – comentávamos sobre videogames, fomos surpreendidos quando Rosa, uma mulher com seus quarenta anos de idade, mãe de dois filhos, entrou no assunto de forma um tanto inusitada. Com a maior naturalidade, Rosa disparou a falar. Utilizando termos estranhos e um linguajar nada conservador, começou a falar das coisas que vinha fazendo num tal de GB. Com a exceção de algumas palavras captadas à solta, o discurso soou ininteligível. Eu e Jorge giramos nossas cadeiras e nos entreolhamos surpresos: não havíamos entendido nada. “Do que você está falando?” – perguntei a ela, eu e o Jorge rindo.

Mais tarde eu descobriria que GB era abreviação de *GunBound* (SOFTNYX, 2004), um jogo *online* de computador em que vários jogadores jogam simultaneamente. Rosa adorava o jogo. Fazia tudo o que se esperava de um jogador “comum”: disputava partidas com jogadores desconhecidos; possuía colegas virtuais; comprava objetos no jogo com dinheiro real; etc. Seus filhos também o jogavam. O jogo era assim um tema comum no seio familiar, aproximando as duas gerações. Que jogadores não gostariam de ter uma mãe “moderninha” que joga com eles? Pensei.

Nessa época eu estava envolvido com trabalho de mestrado na área dos estudos do lazer e o episódio despertou uma grande curiosidade. Como é que uma pessoa que fugia completamente do estereótipo atribuído aos jogadores de videogames (não era jovem/adolescente, nem do sexo masculino) estava falando com tanta propriedade de algo que eu – até certo ponto entusiasta dos jogos – nunca nem tinha ouvido falar? Ou eu estava muito por fora dos jogos digitais ou uma grande transformação havia acontecido (ou estava acontecendo) e eu nem tinha me dado conta, conjecturei.

Um ano mais tarde, em outra repartição do banco, conheci um sujeito barbudão, com sotaque forte e um jeito de falar quase caipira. Não sabia sua idade, mas certa vez ouvira que

homem já estava contando os anos para se aposentar. Ele também tinha como passatempo um jogo de computador: o já popular *World of Warcraft*. Orgulhoso, me mostrou imagens de seu personagem e me explicou um pouco sobre como o jogo funcionava.

Através desses episódios, comecei a supor que os jogos digitais haviam mudado sem que eu percebesse. Haviam se tornado um gigantesco fenômeno na esfera do entretenimento. Não eram mais exclusividade de crianças e adolescentes como eu e muitos ainda supunham, mas uma prática de lazer que adquirira adeptos de faixas etárias mais amplas.

Iniciei os estudos de doutorado motivado a explorar inquietações germinadas a partir dessas situações descritas. Basicamente, queria descobrir se jogadores improváveis (segundo meu preconcebido ponto de vista) como Rosa e o barbudão, ambos parceiros de uma geração que não teve contato com os videogames na infância, representavam mero acaso ou sinais de novos tempos no contexto dos jogos digitais. Por isso mesmo, no contexto dessa pesquisa, em certo momento acabei indagando: quem, afinal, eram os sujeitos por trás daqueles *avatares* nos jogos *multiplayers online*?

Logo, contudo, à medida que o trabalho de campo e a consulta a literatura foram se desenvolvendo, a pergunta foi sendo relegada pra segundo plano. Isso porque a resposta foi se tornando óbvia demais para mim: por trás daqueles avatares havia uma *diversidade* de sujeitos. Poder-se-ia até pensar num levantamento quantitativo em larga escala construído a partir da frequência com que os dados se repetiam para apontar certas tendências sociais (em termos de classe, gênero e idade, por exemplo); mas ao fim isso poderia descaracterizar o que eu considerava mais interessante: a existência de jogadores com diferentes gostos, práticas e hábitos; de diferentes culturas e classes sociais; e de várias idades, desde adolescentes nativos da era digital até inusitados imigrantes como a “Rosa” e o camarada barbudão, e mais importante, todos jogando juntos.

O objetivo desse capítulo, mais do que buscar estabelecer um “perfil” do jogador de *World of Warcraft* ou indicar tendências sociais no que se refere à sua apropriação enquanto prática de lazer, é buscar explorar essa diversidade. Organizo a exposição dos dados em duas partes. Na primeira, partindo de uma abordagem macro, quantitativa, apresento dados coletados por meio de questionário aplicado a 251 jogadores comparando-os com informações oferecidas pela literatura específica sobre demografia do *WoW* e jogos do gênero. Na segunda, em uma abordagem micro, qualitativa, busco explorar informações obtidas por meio da observação-participante e, mais precisamente, de entrevistas e conversas com 8 jogadores. A ideia, portanto, é partir de uma observação mais geral e abrangente para uma análise e discussão mais específica, deslocando-se do plural para o singular.

### 3.1 DEMOGRAFIA DO WOW E O PERFIL DOS JOGADORES

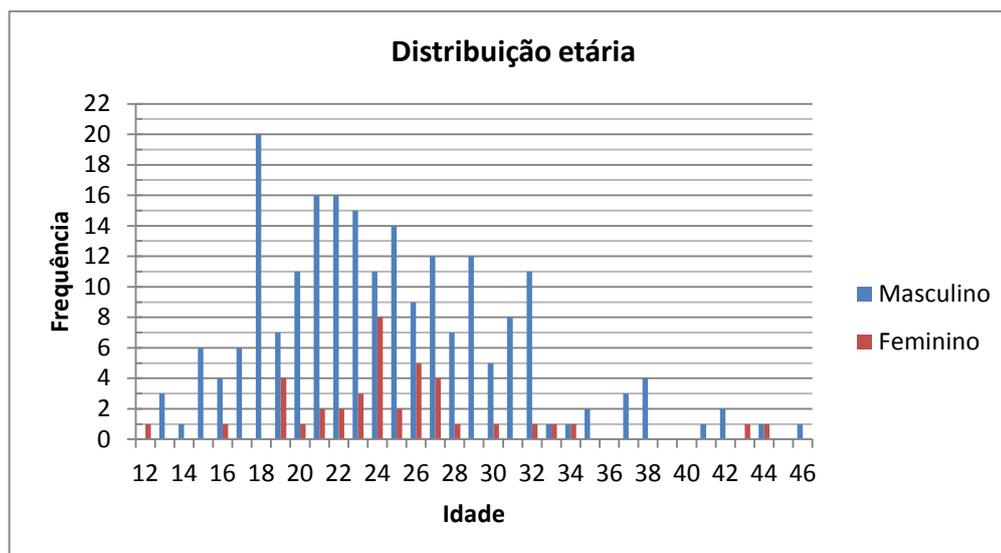
Início salientando que a fabricante do jogo resume toda possível informação sobre os jogadores a um único dado bruto, a quantidade de assinantes ativos (arredondado à casa dos milhões), apresentando-o quando lhe bem convém. Para além dessa informação, não há quaisquer outros dados oficiais sobre a participação dos jogadores, muito menos estratificados por regiões ou países, de onde se poderia verificar, por exemplo, a quantidade de brasileiros que jogam *World of Warcraft* utilizando o serviço oficial (há jogadores que utilizam “servidores piratas” e não pagam pelo serviço ou então pagam menos do que gastariam caso optassem pelo acesso oficial).

Embora não exista ainda nenhuma publicação acadêmica com informações sólidas a respeito da demografia do *WoW* (NARDI, 2010), é possível recolher e agrupar dados de diferentes pesquisas que fornecem alguma noção à esse respeito. A fonte com maior quantidade de pesquisados que tive acesso foi a pesquisa de Yee (2006b, p.2) envolvendo a coleta *online* de 30 mil jogadores de vários MMORPGs. Dentre outros achados, o autor destaca que não apenas os MMORPGs “atraem uma ampla faixa etária” (média de idade de 26,57, variando de 11 até 68 anos) como “essa atração é forte” em todas as idades no que se refere ao tempo de uso: média de utilização de 22 horas por semana.

Com amostragem por conveniência e não representativa<sup>101</sup>, a pesquisa desenvolvida por meio de questionário ao longo desse trabalho apresentou resultados similares. Considerando os 251 jogadores de *WoW* que responderam voluntariamente ao questionário *online*, a média de idade foi de 24,55, variando de 12 até 46 anos. O tempo médio de uso do jogo por jogador foi de 19,95 horas por semana. A frequência de distribuição da idade dos jogadores é apresentada no Gráfico 1. Embora seja a idade de 18 que tenha o maior número de participações (20 respondentes), a concentração de jogadores basicamente se distribui entre os 18 e 32 anos. A participação masculina é superior em ampla maioria das idades listadas.

---

<sup>101</sup> Os sujeitos participantes da pesquisa eram jogadores que eventualmente participavam dos fóruns onde o convite para o preenchimento do questionário foi postado e, além disso, que se interessaram e se dispuseram a participar. Como descrevi na metodologia, essa ferramenta não foi aplicado com pretensões numéricas; ela foi usado com a finalidade de contribuir e auxiliar nas análises ao oferecer um contraponto às informações oriundas do trabalho de campo.

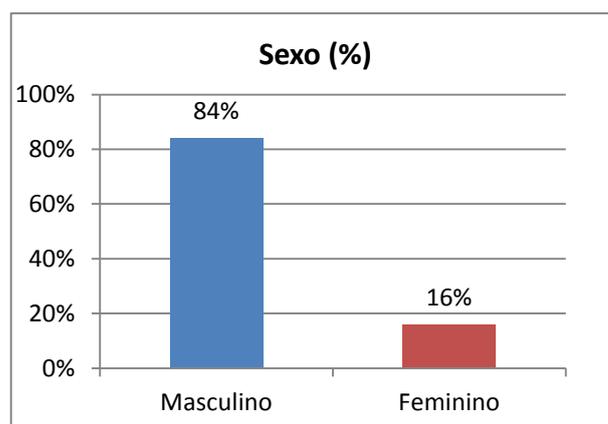


**Gráfico 1** – Participação dos jogadores estratificados por idade.

Também apresentando resultados parecidos, Campedelli (2009, p.20) informa que dos 586 jogadores de *WoW* com quem “interagiu” 70% eram maiores de 18 anos; destes, 40% tinham mais de 25 anos. O tempo médio de jogo apurado variou de 20h até 24h por semana. Na interpretação da pesquisadora o videogame estava substituindo o tempo antes dedicado à televisão.

Sem respaldo dos números, mas descrevendo achados semelhantes, Nardi (2010) observou em pesquisa etnográfica que entre os jogadores de *WoW* existia considerável variação em termos de idade e gênero. Com relação ao sexo, a autora apontou que seus achados nos servidores norte-americanos assemelhavam-se ao encontrado em pesquisa realizada por Yee (2005), na qual 21% de 2.000 jogadores pesquisados eram do sexo feminino. Os achados da autora em estabelecimentos como *lan-houses* e internet-café da China, porém, indicavam uma menor participação feminina: representavam 10% do público observado.

Embora a participação feminina seja bastante desproporcional, a pesquisadora sugeriu que o *WoW* é mais receptivo a mulheres e a jogadores mais velhos do que outros jogos, como os de “tiro em primeira pessoa” (jogos como *Modern Warfare 2*, comentado no primeiro capítulo). Sobre o público feminino, Campedelli (2009) relata que 30% do público com quem interagiu eram mulheres – um valor relativamente alto se considerarmos outras pesquisas. No caso do presente estudo, as jogadoras representavam aproximadamente 16% do total de respondentes do questionário. Na pesquisa de campo também tive a clara percepção de se tratar de um público geral predominantemente masculino.



**Gráfico 2** – Participação masculina e feminina.

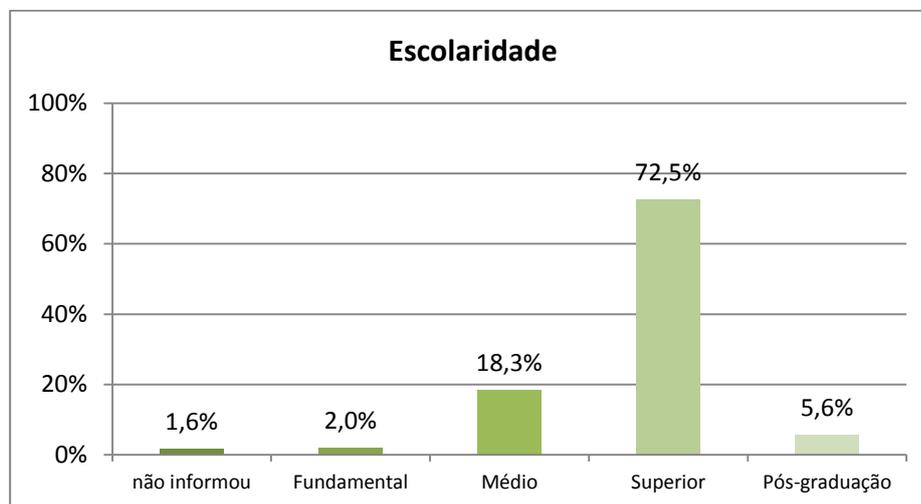
No geral, partindo das observações do trabalho de campo, das informações obtidas através do questionário e de dados levantados em pesquisas do gênero<sup>102</sup>, corroboro o pensamento de Yee (2005) e de Nardi (2010), para os quais a frequência de idade e sexo encontrados sugerem que o jogador por trás do personagem no jogo é, em boa parte das vezes, um sujeito do *sexo masculino de vinte até trinta anos*. Afirmar isso, no entanto, como bem lembrou Nardi (2010) não revela as sutilezas da diversidade e heterogeneidade da atmosfera social e das relações estabelecidas dentro de grupos de jogadores influenciados pela presença de pessoas com idades heterogêneas e de ambos os sexos, destoantes dessa média. Sugerindo diversidade em termos de ocupação profissional, renda e estilo de vida dos jogadores, Nardi (2010, p.19) afirmou que o *WoW* seria um espaço onde “diferentes classes sociais se acotovelam”<sup>103</sup>.

No presente estudo, foi possível constatar essa diversidade através dos dados obtidos com o questionário. O referido instrumento possuía perguntas relativas a grau de escolaridade, ocupação, profissão e renda familiar, cuja compilação dos resultados apresento a seguir.

<sup>102</sup> Como na pesquisa de mestrado de Salgado (2011, p.60) envolvendo o jogo *Age of Conan*, por exemplo. O pesquisador relatou que no grupo de aproximadamente 120 pessoas de sua guilda a “enorme maioria” possuía entre 30 e 60 anos de idade. Acrescenta também não ter verificado a presença de adolescente ou crianças. Com relação a outro jogo pesquisado, o *Rift*, o mesmo autor destaca que enquete feita pela própria produtora do jogo no fórum oficial apontou que mais de dois terços dos 14 mil jogadores participantes da pesquisa tinham idade superior a 25 anos. Além disso, nove por cento dos adultos tinham mais de 45 anos. Levantamento realizado por Alves e Hetkowski (2007) e citado por Chagas (2010) sobre o perfil dos jogadores brasileiros de jogos eletrônicos em geral – e não apenas de MMORPG – apresentaram dados parecidos: dos 220 pesquisados, cinquenta e oito por cento (58%) tinham de 20 a 29 anos de idade; vinte por cento (20%) de 9 à 19 e dezesseis por cento (16%) de 30 à 39. O público feminino representava 18,4% do total pesquisado

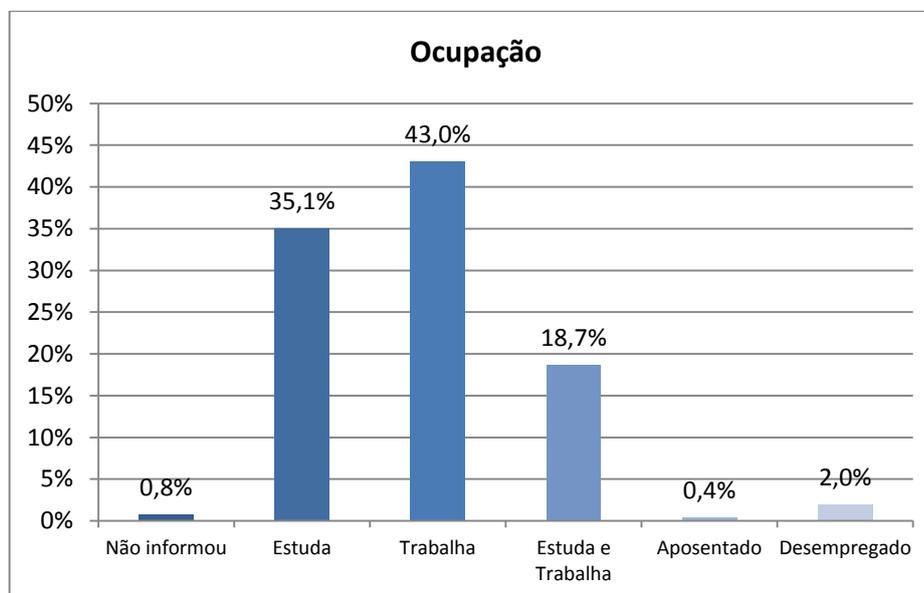
<sup>103</sup> Tradução livre do original: “[...] *WoW* is a virtual world in which different social classes rub elbows.”

No que se refere ao grau de escolaridade, predominaram entre os respondentes do questionário os jogadores que estavam cursando ou já haviam cursado o Ensino Superior. As respostas se distribuíram da seguinte maneira:



**Gráfico 3** – Grau de escolaridade.

Na questão relativa à ocupação, as seguintes combinações de resposta foram obtidas (era possível assinalar mais de uma opção):

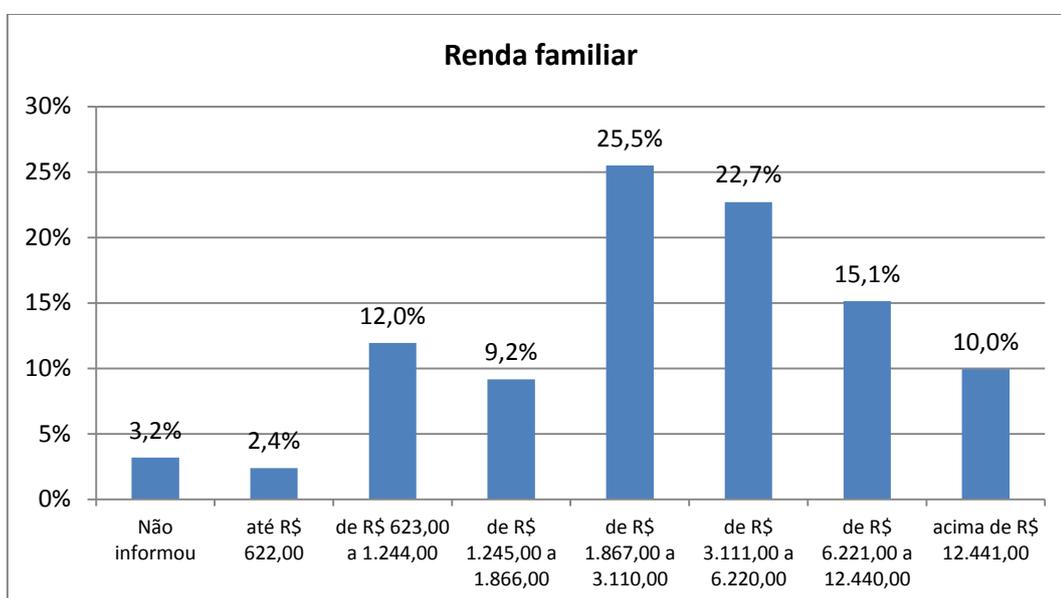


**Gráfico 4** – Ocupação.

Com relação a atuação profissional, a gama de respostas foi bem variada. Só para citar alguns exemplos de profissões/ocupações (reproduzo exatamente como foram descritos):

Advogada, Atendente, Assistente de Vendas, Auxiliar Administrativo, Arquiteta e Urbanista, Biólogo, Chefe de Departamento Pessoal, Comissário de Bordo, Confeiteiro, Consultor, Corretor, Designer, Eletrotécnico, Engenheiro, Farmacêutico, Gerente de Loja, Jornalista, Mecânico, Militar, Músico, Office Boy, Operador de Telemarketing, Papiloscopista, Policial, Professor, Secretária, Servidor Público, Tradutor, Vendedor, dentre vários outros. Predominou, no entanto, profissões ligadas às áreas da ciência da computação e tecnologia da informação (Analista de Redes, Analista de Sistemas, Programador, Técnico de Informática, Web Design e outros).

A renda familiar ficou distribuída assim:



**Gráfico 5** – Renda Familiar.

O questionário também possuía questões relacionadas ao estado civil e a quantidade de filhos. Aproximadamente 89% (224) dos respondentes afirmaram não possuir filhos e 75,3% (189) declaram-se “solteiro” quanto ao estado civil.

Sobre o perfil e preferência dos jogadores encontrados por Nardi (2010) no seu estudo, a autora questiona o estereótipo frequentemente associada ao jogador de videogame em geral, a de que ele é um ser solitário, isolado do mundo real, que vive diante da tela e não se relaciona com ninguém. E descreve as atividades de lazer de alguns companheiros de guilda que ela conheceu através da pesquisa:

Eu conheci dois jogadores que jogavam boliche semanalmente. Membros [da guilda em que a autora se filiou] participavam de atividades esportivas, incluindo esqui, futebol, mergulho em profundidade e rafting. Outros se divertiam com trilha, artes marciais, fotografia, viagens

internacionais, e teatro amador. Um jogador construiu um caminhão. Outro era um lutador de wrestler profissional que postava no site seus (assustadores) vídeos de wrestling do YouTube. Outro tocava em uma banda de rock. Outro jogador postou uma foto dele mesmo com a legenda “Aqui estou eu no meio da mistura de lama para assentamento de blocos de concreto de uma casa na Geórgia”. Outro prestava serviço comunitário na cadeia local do condado [...]. Ele se envolvia com atividades de sensibilização de prisioneiras”.<sup>104</sup> (NARDI, 2010, p. 24)

De acordo com sua impressão geral a respeito dos jogadores com quem teve contato, Nardi (2010, p. 24) menciona que eles eram “pessoas ativas procurando por intensas e envolventes experiências online que complementam similarmente suas atividades envolventes off-line”<sup>105</sup>.

Com intuito de colher dados sobre as práticas de lazer de jogadores do *WoW*, foi elaborada a seguinte questão para o questionário *online*: “Quais são as atividades que você gosta de fazer no seu tempo livre para se divertir, descontrair ou descansar?” (notar que a pergunta era “o que você *gosta de fazer*”, indo, portanto, mais na direção da apetência do que da efetiva realização prática). Como era de se esperar, as respostas foram bastante variadas, o que dificultou a apresentação concisa dessas informações. A análise mais geral e abrangente é apresentada no quadro abaixo (a listagem completa das atividades de lazer citadas pode ser vista no Apêndice D):

<b>Categoria</b>	<b>Fr.</b>	<b>Exemplos de citação computada e observações</b>
<i>WoW</i> <u>ou</u> Jogos Digitais *	89%	(ver as duas próximas categorias)
Jogos Digitais	60,5%	“Videogame”, “PC”, “Jogar alguma coisa”, “jogos <i>online</i> ”, “games”. Nomes de jogos em específico.
<i>WoW</i>	38,6%	“ <i>WoW</i> ”, “jogar <i>WoW</i> ”.
Ler	32,5%	“Ler”, “leitura” e “livros” amplamente citados. Nomes de gêneros em específico. “Quadrinhos”, “mangás”.
Filme <u>ou</u> Série *	26,8%	“Filme”, “seriados”, “séries”, “assistir filmes ou séries na tv”.
Amigos	21,5%	“Encontrar”, “visitar”, “vou a casa de”, “sair com”, “ficar com”,

<sup>104</sup>Tradução livre do original: “*I knew two players who bowled weekly. Members of Scarlet Raven participated in sports, including skiing, football, deep-sea diving, and river rafting. Others enjoyed offroading, martial arts, photography, international travel, and amateur theatricals. One player built a truck. Another was a professional wrestler who posted his (terrifying) YouTube wrestling vídeos on the web site. Another played in a rock band. One player posted a Picture of himself with the caption “Here I am in the middle of mixing mud for laying concrete block at a Habitat House in Georgia”. Another served communion at his local county jail, which he jokingly referred to as the hoosegow. He was involved in outreach activities for female prisoners. Parents put up pictures of their children on the guild websites.*”

<sup>105</sup>Tradução livre do original: “*The general impression i had of many wow players was that they were active people looking for intense, engaging, online experiences that complemented similarly engaging offline activities.*”

(atividades sociais)		“cerveja com” e “bar com” amigos. Exceto: “jogar [WoW e outros] com amigos”.
Esporte <u>ou</u> Atividade Física <u>ou</u> Exercício Físico *	21,1%	“Academia”, “caminhada”, “correr”, “esporte”. Nomes de esportes e artes marciais em específico.
Cinema	20,2%	“Cinema”, “ir ao cinema”.
Internet	12,7%	“Navegar”, “youtube”, “blogar”, “facebook”, “redes sociais”.
Par afetivo (atividades sociais)	12,3%	“Sair com a namorada”, “namorar”, “curtir minha noiva”, “ver minha namorada”, “visitar meu namorado”, “sexo com a namorada”.
Bar	11,4%	“Barzinhos”, “bares”, “ir ao bar”, “bar” e “sair para beber” amplamente citados. “Balada”, “boate”, “beber/balada/barzinho”, “happy hour”.
Música (ouvir)	10,5%	“Música”, “ouvir música”, “escutar música”, “ver <i>clipes</i> ”.
Televisão	9,6%	“Assistir televisão”, “ver tv”, “tv”.
Família (atividades sociais)	8,8%	“Visito meus pais”, “passeio com a esposa”, “brinco com o filho”, “festa em família”, “sair com a família”, “curtir minha família”.
Música (produzir)	6,1%	“Tocar guitarra”, “estudar violino”, “cantar”, “produzir música”, “sou baixista”.

\* Citaram pelo menos *um* dos termos dessa categoria

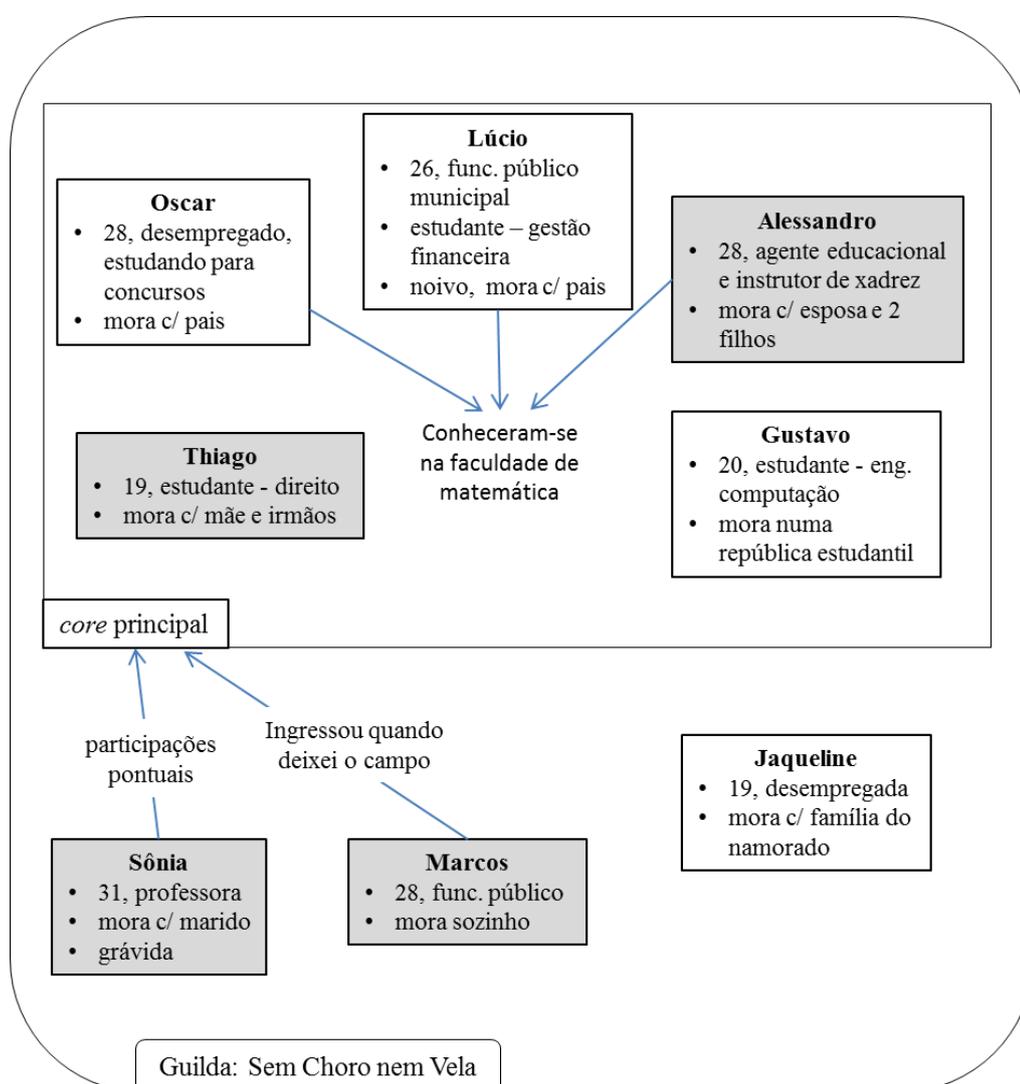
#### **Quadro 1** – Preferências no âmbito do lazer

Se considerarmos jogos digitais como uma categoria mais ampla, pontuando todas as respostas em que havia *pelo menos uma* referência em relação a jogos em geral ou ao próprio WoW, temos que 89% dos participantes afirmaram “gostar de fazer” essa atividade no lazer. Para os que responderam o questionário, os jogos digitais pareciam ocupar um papel importante como atividade de lazer. Como resposta individual, atividades relacionadas a leitura (principalmente de livros) foram bastante citadas, aparecendo pelo menos uma vez em 32,5% dos participantes. Também o foram filmes e séries, com 26,8%, frequentemente citados na forma do par “filme e série”. A categoria que se referia a “amigos” foi citada 21,5% com frequência mas apareceu de forma bastante atrelada a outras categorias, principalmente “bar”. Quanto a categoria de “Esporte, Atividade Física ou Exercício Físico”, 21,1% citaram um dos termos correlatos pelo menos uma vez.

Transitemos então à exploração da dimensão micro.

### 3.2 JOGADORES DA “SEM CHORO NEM VELA” E SUAS PRÁTICAS

O diagrama abaixo apresenta os jogadores que eram membros da guilda “Sem Choro nem Vela” e que aceitaram participar da entrevista. Importante ressaltar que se trata de um recorte tanto em termos de quantidade de jogadores (correspondente ao limitado número de jogadores entrevistados perante ao total de membros da guilda) quanto de temporalidade (relativa a diminuta quantidade de membros que passaram pela guilda no período de tempo coberto pela pesquisa de campo).



**Diagrama 2** – Membros da guilda Sem Choro nem Vela

O quadrado maior (com os cantos arredondados) representa a guilda. O quadrado menor representa os jogadores, dentre os entrevistados, que em um momento ou outro compuseram o *core principal* (o time) da guilda. Cabe lembrar que há uma rotatividade

acentuada nas guildas, com jogadores entrando e saindo com frequência e, também, que o diagrama não se trata de uma “foto” de um momento particular da vida da guilda, ele apenas ilustra os jogadores que participaram das entrevistas formais (realizadas num período total de dois meses se considerarmos o primeiro e o último jogador entrevistado).

Contudo, embora três ou quatro jogadores que eram participantes ativos e importantes na dinâmica do grupo no período em que observação-participante foi realizada não estejam listados, o núcleo estruturante da guilda está aí estabelecido: Oscar, Lúcio e Alessandro, amigos que se conheceram ao cursar Licenciatura em Matemática (curso que posteriormente viria a ser abandonado também pelos três). Para esses jogadores, durante a permanência na faculdade, os jogos digitais em geral e depois o próprio *WoW* em específico teriam auxiliado no fortalecimento dos laços de amizade do trio, funcionando como ponto de convergência de seus interesses em termos de prática de lazer.

Oscar fora durante certo tempo o líder da guilda, assumindo o posto que havia herdado quando seu primo, então dono da guilda, parou de jogar. Posteriormente, contudo, problemas pessoais fizeram Oscar abandonar momentaneamente o jogo (por cerca de três meses), deixando a liderança para o seu braço direito, Lúcio. Gustavo e Thiago participaram com períodos de maior e menor intensidade junto ao grupo, o primeiro por causa das obrigações com o estudo (os trabalhos e provas do curso de engenharia da computação), o segundo em função dos seus interesses no jogo (a procura por grupos mais orientados para o desempenho). Sônia e Jaqueline tinham participação mais discreta, aquela porque estava permanecendo menos tempo conectada no jogo em função da “mudança de prioridades” (sua gravidez), a outra por preferir não se envolver com as atividades coletivas mais competitivas (as *raides*). Quando eu deixei o campo, Marcos, que possuía pouco tempo de jogo comparado aos demais (ele jogava há quatro meses enquanto os demais jogavam há, no mínimo, um ano) já havia se tornado membro efetivo do *core* e estava participando dos encontros semanais nas atividades de *raide*.

Uma leitura rápida das poucas características apresentadas no quadro (idade, profissão, ocupação, estado civil, se possui filhos e com quem mora) sugere certa heterogeneidade de jogadores e reforça aquilo que eu destaquei no início do capítulo: a inviabilidade ou o risco de se tentar construir “perfis” do jogador do *WoW* sem camuflar algo tão ou mais importante: justamente a diversidade de sujeitos praticantes num mesmo grupo. Existem, evidentemente, determinadas características que podem ser encontradas com mais frequência quando se olha de longe, panoramicamente, para o coletivo de jogadores – características como ser do sexo masculino, possuir entre 20-30 anos, estar profissionalmente ligado à área da informática,

além de possíveis outras tendências que esse e os outros estudos apresentados não foram capazes de mostrar; mas isso não revela características importantes que se tornam visíveis quando, por exemplo, se olha para um único indivíduo ao acaso.

Para explorar mais essa diversidade, organizei uma apresentação a respeito dos jogadores entrevistados. Para não estender demais o conteúdo, nem pecar pelo excesso de informação, foram escolhidos quatro casos para serem apresentados (os que estão marcados com fundo cinza no diagrama), selecionados a partir da qualidade e volume do material coletado e também em função das similaridades e discrepâncias observadas entre os casos. Trata-se de descrever aspectos dos sujeitos participantes como: ocupação e/ou profissão; compromissos e obrigações; rotinas semanais; gostos e práticas no que se refere às atividades de lazer; relação com jogos digitais no passado e na atualidade; incorporação do *WoW* na vida cotidiana; preferências no jogo e sentidos atribuídos ao jogar, entre outras. (Quadro-síntese das oito entrevistas encontra-se no Apêndice F).

Em qualquer pesquisa a validade dos dados apresentados esbarra na veracidade das informações apresentadas pelos informantes. Por se tratar de informações prestadas à distância, sem contato visual e proximidade física, alguém poderia insinuar que dados coletados dessa forma seriam menos confiáveis do que no modo tradicional, face a face, supondo que, isolado fisicamente, o sujeito poderia forjar mais facilmente uma identidade. De modo contrário, outro poderia pleitear que os dados assim obtidos seriam mais verdadeiro justamente pelo fato dos sujeitos-pesquisados, protegidos pela distância, não se preocuparem em omitir uma ou outra informação que eventualmente julgassem comprometedoras. Em ambos os argumentos o informante estaria mais seguro e inacessível com relação ao pesquisador e, por isso, com menos risco de por à prova, no futuro, as informações concedidas.

Com base na experiência desse estudo, não lograria argumentar a favor de uma ou outra ideia. Não consegui observar, no caso do jogador do *WoW*, elementos que me convencessem de que a identidade *online* seria mais ou menos forjada em relação a uma identidade *off-line*, supostamente mais real e verdadeira. Na minha interpretação, e pelo que pude observar, a identidade *off-line* seria como todas as outras que assumimos no dia-a-dia: apenas mais um *eu representado*<sup>106</sup> (cf. GOFFMAN, 2011).

---

<sup>106</sup> Para Goffman (2011), nas situações sociais cotidianas agimos sobre o mundo como se fôssemos *atores encenando* sob um *palco* teatral diante de uma *plateia*. E como atores, representamos diferentes papéis nas diferentes circunstâncias da vida, a depender do contexto social, do papel representado pelas pessoas que nos assistem, daquilo que desejamos aparentar ser para essas pessoas e da maneira que elas mesmas desejam que o sejamos. Somos atores e, como tais, representamos múltiplos papéis, transitando por entre eles com relativa

Embora nas apresentações dos casos eu faça referência direta a trechos extraídos da entrevista, parte das informações apresentadas também tem como base a observação-participante. Esta última permitiu verificar coerências e contradições entre discurso e ação. No geral, no entanto, através das conversas informais e do próprio jogar os jogadores entrevistados reforçavam modos de ser, agir e pensar já anteriormente descritos, sugerindo que as informações oferecidas na entrevista foram, a despeito de todos os constrangimentos e representações mais ou menos conscientes, sinceras em sua maioria.

### **3.2.1 ALESSANDRO, 28 ANOS, CASADO, PAI DE DOIS FILHOS, AGENTE EDUCACIONAL**

Quando sobra um tempinho em sua uma hora de intervalo de almoço, entre os turnos matutino e vespertino da escola municipal onde trabalha como agente educacional (“sou inspetor na verdade, inspetor de aluno, no pátio”), Alessandro, 28 anos, pai de uma menina de 3 anos e de um filho recém-nascido, vai até uma *lan-house* do entorno escolar e vê “algumas coisas do *WoW*”. Às vezes, aproveita para entrar no jogo “um pouquinho para falar com a galera e tal”. Mas isso praticamente não conta, pois é à noite, em casa, após voltar do projeto de xadrez onde atua como monitor no final da tarde, que em boa parte dos dias da semana o inveterado jogador se dedica mais intensamente à jogatina cotidiana que vai madrugada à dentro até uma, duas horas, ou até mais tarde quando ele não precisa levantar cedo no dia seguinte. Perguntado sobre suas principais formas de divertimento, lazer e descanso, sua resposta não deixa dúvidas: “Olha, final de semana e à noite é sempre *WoW*. *WoW* hoje em dia é o principal.”

Como acontece com muitos jogadores, seu contato com os jogos digitais veio cedo. Não se recorda precisamente quando, mas lembra de que entre seus 8 e 10 anos de idade já dava um jeitinho de ir no bar jogar fliperama – para insatisfação da mãe que não queria ver o filho ainda criança visitando tal antro de vício, ócio e improdutividade. “Adorava! Vivia jogando fliperama”, salientou. Anos mais tarde, quando começou a trabalhar e juntar seu próprio dinheiro, não hesitou em investir na diversão preferida: “a primeira coisa que eu comprei para mim foi um videogame. Não foi roupa ou qualquer outra coisa. A primeira coisa foi um videogame”. Seu irmão, oito anos mais novo, com quem joga “desde pequeno”,

---

facilidade. Nesse sentido, não vejo no caso específico do *WoW* que seus jogadores criem e representem uma identidade *online* tão ou mais diferente do que o fazem comumente nas suas respectivas encenações cotidianas.

também gosta muito de jogar. Alessandro ainda joga de vez em quando com esse irmão, nas ocasiões em que visita a mãe, onde também mora o irmão.

O divertimento com os jogos foi além da infância e se tornou o principal lazer na sua juventude e vida adulta. Na faculdade, conta ele, com frequência “juntavam uma galerinha” e iam em bando para a *lan-house* jogar *Counter Striker* (conhecido jogo de tiro em primeira pessoa, semelhante ao *Modern Warfare 2* apresentado no primeiro capítulo). Às vezes até viravam a noite jogando (prática chamada no meio como *fragnight*, *corujão* ou *lan-party*).

Acostumado com jogos *online*, narrou um episódio no qual encontrou presencialmente um grupo de jogadores que havia conhecido através do jogo. Na ocasião, Alessandro e seus amigos descobriram que um grupo de jogadores rivais com o qual jogavam contra no *DOTA* (jogo de estratégia *online*, também popular no gênero) morava numa cidade da redondeza. Em razão da proximidade, combinaram então de visitá-los e conhecê-los pessoalmente. Alessandro relata: “saímos daqui acho que era umas oito horas da manhã e fomos para Morros Verdes [a cidade próxima]. Chegamos lá, almoçamos num restaurante e à tarde nós fomos numa *lan*. Reunimos cinco daqui de Bratinguetá [onde reside] e os caras lá de Morros Verdes e ficamos até meia noite jogando.” Segundo ele, foi um ocorrido curioso: “pessoas que a gente nunca tinha visto na vida, mas que sempre conversava *online*, e um dia deu certo da gente ir”.

Como práticas de lazer Alessandro gosta bastante de jogar futebol. Todavia, está “meio parado já há algum tempo” por causa de uma cirurgia. “A parte física está meio difícil”, lamenta. Apesar das limitações físicas, ele admite jogar “às vezes mesmo sem poder”, quando vez ou outra os amigos ligam convidando e ele não tem nenhum compromisso assumido com o *core* e outros jogadores no *WoW*. Gosta bastante de xadrez também, que é uma atividade com a qual acaba lidando profissionalmente todos os dias. Ensina e treina os alunos de segunda à sexta após o horário escolar e os acompanha nos torneios e campeonatos estaduais. Às vezes combina de ir com eles, os “meninos da escola”, comer uma pizza ou então os convida para uma “partidinha” de xadrez entre os turnos de trabalho.

Mas são os jogos, e dentre esses, o *WoW* que é a sua principal diversão. Reconhece abertamente isso: “O principal é *WoW*. Não tenho o que inventar, porque é ele mesmo.” A esposa não tem afinidade com jogos e não gosta de jogar. Na interpretação de Alessandro, ela não se importa que ele jogue, e ele justifica: “Não porque se eu não estiver jogando aqui em casa eu vou estar jogando fora, na casa de um, na casa de outro.”

Alessandro gosta da complexidade do jogo, comparando-o ao xadrez. E exemplifica: “passa geração e geração, e durante 100 anos aquele lance [no xadrez] ganha todas as

partidas. Então aparece alguém e descobre um contra-ataque. O que acontece? Você vai ter que estudar aquilo de novo, porque não serve mais.” O mesmo ocorreria com o *WoW*: você sempre tem que estar estudando, manter-se atualizado, estar sempre ajustando o personagem de acordo com o que as análises e teorias mais recentes estão apontando.

Na sua rotina diária, fora o trabalho de agente educacional e monitor das atividades de xadrez – que juntos somam carga horária de 40 ou mais horas semanais – Alessandro cursava Licenciatura em Matemática à noite. Quando o entrevistei, contudo, ele já não estava mais indo para faculdade. Tinha praticamente abandonado o curso. Estava desanimado com as possibilidades profissionais e por isso não estava mais frequentando as aulas. Comenta que tinha parado no terceiro ano e faltaram poucas disciplinas para ele terminar; mas não diz isso com remorso. Anuncia alternativas de formação: “Ano que vem, se der, eu estou com vontade de fazer educação física”, diz, justificando que o curso poderia lhe ajudar “na questão do xadrez” (se refere ao fato de poder dispensar da necessidade de um professor de educação física para “assinar” como responsável quando ele leva os alunos nos jogos).

Da guilda que participa, Alessandro conhece outros jogadores com os quais compartilha algumas das atividades noturnas do jogo, sendo um deles um amigo com o qual possui um “vínculo bastante forte”, um amigo muito próximo tanto fisicamente (moram em cidades vizinhas, no interior do Paraná) quanto afetivamente. Inclusive participam da mesma igreja – ele ressalta. Compartilham experiências de jogar juntos já há algum tempo, desde quando se conheceram ao cursar Licenciatura em Matemática. Esse amigo, Lúcio, de 26 anos, é funcionário público num órgão do seu município. Tem uma jornada de trabalho de trinta horas semanais, mas além desse período, se mantém disponível, de plantão, para o atendimento de emergências. À noite, cursa Tecnologia de Gestão Financeira na modalidade de Ensino à Distância (ele também abandonou a faculdade de matemática). Lúcio está noivo e por enquanto ainda mora na casa dos pais. Na sua casa mora outro jogador da guilda, seu sobrinho, um rapaz de 16 anos que, por conta dos estudos, não costuma jogar até tarde da noite como costuma fazer o tio. Sendo parente de Lúcio e morando na proximidade Alessandro também o conhece pessoalmente.

Mas além desses, há também outros jogadores com os quais Alessandro se relaciona mais ou menos frequentemente, mais ou menos intensamente, mas que, em sua grande maioria, não conhece pessoalmente. São jogadores que talvez não tenha visto uma foto, nem mesmo ouvido a voz. Nessa lista, poderia citar o porto-alegrense Thiago, 19 anos, estudante de direito; o brasiliense Marcos, 28 anos, funcionário público lotado no Distrito Federal; o capixaba Gustavo, 20 anos, que joga de sua república estudantil em Vitória, onde cursa

Engenharia da Computação; a curitibana Jaqueline, 19 anos, que mora na casa dos sogros e divide a conta do *WoW* com seu namorado, responsável por lhe “apresentar” o jogo anos atrás; entre tantos outros.

Todos esses jogadores (cujas opiniões, relatos e características serão trazidos à tona em momento oportuno) têm, pelo menos no momento, uma prática comum no seu dia-a-dia: jogar *World of Warcraft* nas suas horas de lazer. São pessoas que dedicam boa parte do seu tempo-livre buscando se divertir, descontraír ou “relaxar” através do jogo e com atividades a ele relacionadas, como participar de fóruns, visitar sites especializados, pesquisar estratégias, etc. O motivo, a intensidade, a maneira, o objetivo com que fazem isso pode diferir bastante, como discutirei mais adiante.

Quanto a esses jogadores, para além da paixão pelos jogos ou pelo *WoW*, a breve descrição de seus hábitos evidencia algo nítido: são pessoas com pouco ou nada em comum. A apresentação de outro jogador, Marcos, mostrará um pouco disso.

### **3.2.2 MARCOS, 28 ANOS, FUNCIONÁRIO PÚBLICO, MORA SOZINHO**

A informação sobre se membros da guilda estão presentes (ou seja, *online*) no jogo pode ser obtida fácil e rapidamente através de uma janela de interface no jogo. No entanto, como nem sempre consultamos essa janela, às vezes a presença de um membro pode passar despercebida por um bom tempo caso ele não a torne explícita através de mensagens no bate-papo ou da comunicação pelo sistema de voz. Jogadores podem não se fazer presentes nesses espaços por causa de timidez<sup>107</sup> ou mesmo pela opção de não se socializar (no caso do *WoW* há situações em que é possível jogar junto sem se socializar, como será visto no Tópico 7.2 “Sozinho, mas junto”).

Adentrar ao canal de comunicação por voz pode ser comparada com a iniciativa de se aproximar e entrar numa roda de pessoas que já se conhecem ou em grupos de pessoas com laços já constituídos – tarefa que nem sempre pode ser tranquila, especialmente para os mais tímidos e introvertidos. Daí que muitos preferem se fazer conhecidos primeiramente por escrito através do canal de bate-papo, criando ali os alicerces para uma aproximação mais

---

<sup>107</sup> Por exemplo, há um tópico no fórum oficial do jogo onde um jogador manifesta sua dificuldade de se expressar no sistema de voz, principalmente se há jogadores desconhecidos (em grupos com *pugs*). Solidariamente outros jogadores respondem ao tópico relatando também sobre suas dificuldades de se pronunciar em “público” no jogo; outros relatam como conseguiram enfrentar o “problema” e dão conselhos e dicas de como superar a situação.

segura num ambiente certamente mais íntimo. Outros preferem pelo menos conhecer um pouco melhor o jogo e entender a dinâmica social constituída antes de conversar abertamente através de voz. Assim, pela dificuldade de ou preferência em não interagir, jogadores que nunca aparecem nos espaços de comunicação podem se tornar socialmente insignificante para suas guildas: assumem uma condição de quase-invisibilidade.

Definitivamente este não era o caso de Marcos. O jogador havia ingressado recentemente no *WoW* e há pouco tempo na guilda *Sem Choro nem Vela* (diferente do supracitado Alessandro, que era um jogador veterano e há tempos participava da guilda, muito antes do meu ingresso como pesquisador). Entretanto, desde cedo sua presença se tornou evidente para o grupo de jogadores mais ativos devido a sua espontaneidade, extroversão e disposição para falar – o que ficou empiricamente demonstrado através da quantidade de páginas de transcrição de sua entrevista, como eu mesmo brinquei com ele.

Mesmo sendo *noob* – como ele mesmo se definia – e possuindo pouco conhecimento do jogo, Marcos não se eximia de permanecer *logado* no *RaidCall* enquanto fazia suas atividades no jogo. Até mesmo quando os membros do *core* se reuniam para as atividades de *raide* – portanto, atentos às instruções do raide-líder – às vezes, sem a menor reserva, ele adentrava no canal fazendo perguntas e comentando coisas sobre o jogo. Sem nem bem conhecer os jogadores com os quais conversava, e sem a menor cerimônia, logo ele postou um link de um vídeo na internet de um flagra irreverente seu: uma reportagem de uma manifestação em que Marcos, em segundo plano, aparece descaradamente olhando para os glúteos de uma transeunte. “Olha lá o vídeo que eu postei no RC”, disse ele, fazendo questão de mostrar quem era: “eu sou aquele que foi pego olhando para a bunda da mulher!”.

Marcos tem 28 anos e vive em Brasília. Mora sozinho há quatro anos. É funcionário público do distrito federal. Considera seu trabalho até certo ponto “interessante”. “Não é monótono”, de ficar “sentado o dia todo, no computador”, conta. Aponta algumas das vantagens do seu trabalho, afirmando que é um “cargo bom”, que lhe garante uma situação “confortável”, e onde até mesmo poderia ficar para o “resto da vida” se quisesse. Entretanto, não se considera satisfeito profissionalmente e gostaria de trabalhar, quem sabe, numa empresa de tecnologia – “fazer foguetes”, brinca. Marcos não possui ensino superior: foram seis cursos abandonados. No momento ele ainda não sabe exatamente o que quer e diz que só irá voltar a pensar seriamente sobre o assunto no futuro: “Agora só vou pensar nisso em 2014”.

No dia-a-dia, Marcos tem costume de ficar acordado até tarde da noite, até às 4h, 5h da manhã, e levantar em torno das 11h. É o período que prefere para fazer suas atividades.

Explica: “a noite é mais frio, mais silencioso”. Sua jornada de trabalho é de 30h semanais e seu horário de trabalho é à tarde, das 13h às 19h. Vai caminhando até o trabalho e não leva mais que cinco minutos. Quando retorna, no fim da tarde, costuma passar no mercado para comprar algumas coisas para a casa. À noite, depois de jantar, Marcos cumpre algumas necessidades domésticas como lavar roupa, louça, dar “uma arrumada nas coisas” e depois se entrega ao descanso e divertimento.

Quando perguntado sobre suas atividades de lazer, Marcos descreve várias. Gosta muito de encontrar com amigos e também de frequentar “*pubs* em geral”, bares sem música ou que toquem “*rock and roll*”, bares que tenham sinuca, etc. Até a alguns meses atrás, morava num lugar que havia muitos bares na proximidade. Descreve: “À menos de cinquenta metros da minha casa eu tinha uns 15 bares, muito movimentados. [...] Todo tipo de bar para todo tipo de público”. No período em que morou ali sua principal diversão era “ir pra boteco”, e justifica: “porque sempre tinha alguém me chamando pra ir. Sempre alguém ligava ou sempre alguém gritava na minha janela, bêbado”. Relata que toda terça, quarta e quinta ele ia aos bares. Era muito cômodo devido à proximidade, deu ele a entender, pois da mesa do bar ele via a janela de sua casa e bastava “atravessar sem ser atropelado” que já estava em casa. Marcos acabou se mudando para ficar mais próximo do trabalho e com isso acabou se distanciando (num duplo sentido) dos bares. Ele avalia a transformação decorrente da mudança de endereço e de alterações na rotina: “Há uns dois meses eu mudei muito a minha rotina. Antes eu ia muito para bares. Eu morava num local que eu tinha muitas opções. Agora não. Eu estou mudando um pouco meus hábitos, para ver se eu dou uma ‘aquietada’”, conta.

Embora sua principal diversão no momento seja de fato o *WoW* – “porque eu quis ficar um tempo só jogando *WoW*”, explica – uma atividade que realiza em casa, sozinho (fisicamente), Marcos parece estar sempre envolvido em atividades sociais com seus amigos (na vida real, *off-line*). “Eu tenho 3 grupos de amigos. Distintos uns dos outros”, comenta, os amigos de infância, da escola e do primeiro emprego que teve. Segundo ele o tempo é “bem dividido entre os três” grupos, com os quais mantém contato “mais ou menos igual”. Nos fins de semana ele “revezza”: fica um final de semana sozinho, passa um final de semana com os pais e no outro com os amigos. Com os últimos tem o costume de se reunir e passar o fim de semana na casa de um ou de outro: “a gente tem muito esse costume de ir para casa do amigo, vai lá uma pessoa só, vai duas, vai três, vai dez pessoas, e fica lá bebendo, conversando...”. Às vezes vai para o clube ou para o lago para uns mergulhos, e resume: “enfim, sempre tem alguma atividade.”

Marcos também possui “hobbies”. Há um ano “descobriu” e passou a se interessar por quebra-cabeças. “Montei um de 2 mil, de 3 mil e agora estou nesse [montando um de 5 mil peças]”. Lembra também que gosta de “mexer com eletrônica” e construir, “fazer coisas”. Embora esteja parado há algum tempo, diz ter um projeto de até o ano que vem terminar uma “impressora 3D” que vem construindo. “O pessoal até vende [...] só que eu quero fazer uma”. A empreitada vai sair cara, pondera, mas já está “começando a pedir algumas peças”.

Marcos gosta de livros de literatura: “literatura clássica”, especifica. Afirma gostar “muito de romance, romance russo, do século XIX” e de Machado de Assis. Na televisão ele acompanha “rotineiramente” alguns seriados e se interessa bastante pelos desenhos americanos “de sátira” – cita os *Simpsons*, *Futurama* e *South Park*, os quais está “sempre assistindo”. No computador baixa (faz o *download*) e assiste mangás e animes<sup>108</sup>. Quanto a filmes, raramente vai ao cinema, pois prefere *baixar* filmes antigos, “recomendados”, e também europeus e franceses – filmes que normalmente não fazem parte dos circuitos de exibição da maioria dos cinemas.

Sobre atividade física e esporte, Marcos diz gostar muito de fazer trilha: “Ir para o meio do mato e acampar. Ir para cachoeira”. Mas reconhece que tais atividades são bem esporádicas. Gosta muito de tênis de mesa, mas dificilmente consegue encontrar parceiros interessados na prática.

Com relação aos jogos, diferente de sua geração, Marcos começou a se aproximar quando já possuía 17, 18 anos, portanto, tardiamente, como ele mesmo interpreta. Lembra de que seus amigos jogavam mas ele não. Isso pois, na sua avaliação, ele era muito “agitado”, “hiperativo” e preferia “estar sempre agindo”: “gostava de pegar a bicicleta e andar 20km”, “jogar bola”, “essas coisas”. Além disso, o pai era “um pouco conservador com videogames”, falava que não podia, que “estragava a televisão”. Sendo o mais velho de quatro irmãos, o contato com o videogame veio com a iniciativa dos mais novos.

No início Marcos jogava jogos mais simples, como *Campo Minado* e *Paciência*, e só recentemente começou com os “jogos de verdade”, quer dizer, com jogos que exigem mais envolvimento e dedicação: “aproximadamente em 2008 que eu comecei a jogar jogos eletrônicos de uma forma muito séria, rotineira, todo dia. Antes disso era bem esporádico.” Depois de jogar e circular por outros MMORPGs, Marcos migrou recentemente para o *WoW* (entrevistei-o com 3 meses de jogo). De jogos anteriores, Marcos fez amizades que

---

<sup>108</sup>Originário do Japão, Mangás são histórias narradas no formato de quadrinhos, mas com traços e características próprias que as diferenciam do estilo ocidental. Animes são desenhos animados produzidos sob o mesmo estilo. A transposição midiática entre desenho (Mangá) e animação (Anime) são comuns.

perduraram para além do jogo. Cita inclusive dois jogadores, um de Recife e outro de São Paulo, que considera “grandes amigos”. “Estamos sempre, sempre conversando”, ele enfatiza, “direto a gente entra em *Skype*. Às vezes a gente combina e liga um para o outro, de outro estado, e a gente liga para conversar besteira”.

Especificamente sobre o *WoW*, Marcos relata apreciar muito o visual do jogo. “Eu gosto de conhecer mapas. Sair voando. Eu gosto do cenário, do visual dos jogadores.” E se orgulha de poder contemplar a dimensão estética do jogo num monitor bem grande, de 40 polegadas: “eu deixo a telona que é para ficar o cenário gigante, sabe? E alta definição! Eu tenho um computadorzinho razoável, então deixo tudo no máximo [refere-se às opções gráficas]. Que é para a imagem ficar bonita”. Diz que quando começou a jogar passava dias sem fazer nada no jogo, apenas andando e passeando pelos cenários, contemplando a paisagem. Também afirma gostar de “desafios”, de vencer tarefas difíceis no jogo, tarefas que, por exemplo, se destina a um grupo inteiro de jogadores mas que ele tenta realizar sozinho pelo puro prazer da realização: “Eu gosto dessa coisa do desafio. De eu aprender, errar, e aprender sozinho. Eu gosto muito.” Outra diversão no jogo é a casa de leilões: comprar, vender, negociar e tentar “ganhar dinheiro”. E narra, numa indignação bem-humorada, as peripécias que um concorrente seu de profissão no jogo faz para vender mais produtos que ele.

Quando eu deixei o *core* principal da guilda *Sem Choro nem Vela*, Marcos já havia acabado de equipar seu personagem o suficiente para *raidar* com o grupo. Ele não era mais *noob*. Tinha atingido o estágio em que, para muitos, como o jogador que apresento a seguir descreve, “o jogo realmente começava”...

### 3.2.3 THIAGO, 19 ANOS, ESTUDANTE E ESTAGIÁRIO DE DIREITO

Thiago possui 19 anos. Mora em Porto Alegre com a mãe e os irmãos gêmeos de 9 anos. Recentemente, Thiago ingressou na faculdade de direito, onde estuda à noite. Sua rotina durante os dias da semana é assim: pela manhã ele trabalha das 9h até às 15h como estagiário de direito num cartório da cidade. No intervalo entre o estágio e a faculdade ele costuma reservar “uma hora” para jogar *WoW*. No fim da tarde, às 17h30, ele se arruma e vai para a faculdade. Quando retorna da faculdade, ele conecta novamente no jogo para participar das *raides* com o *core*. Ele próprio resume seu dia-a-dia assim: “Essa é minha rotina: acordo, trabalho, quando volto do trabalho eu jogo um pouco. Vou para a faculdade e quando volto

jogo mais um pouco.” Aos fins de semana trabalha numa floricultura. Lá, quando não está atendendo clientes, Thiago aproveita para se distrair um pouco no *WoW*.

No que se refere a suas atividades de lazer, a maior parte do tempo é dedicada aos jogos. No entanto, Thiago cita outras duas atividades que gosta bastante de fazer: treinar Jiu Jitsu e surfar. A ligação com o surfe vem “dos dois lados da família”, ele conta. O pai tem uma empresa que fabrica produtos de surfe e Thiago aprendeu a surfar desde pequeno: “desde os cinco anos eu surfo, até hoje”. “É um esporte que eu gosto muito”, reafirma. No entanto, a distância do mar restringe a prática ao tempo de férias e ocasionais fins de semana, quando costuma viajar para praia.

Já o Jiu Jitsu ele começou a praticar com 11 anos, mas parou um tempo e voltou mais tarde, aos 16. Thiago faz questão de enfatizar o gosto que possui por esses esportes, cuja prática funcionaria como válvula de escape, como relaxamento das tensões e preocupações cotidianas: “Para mim não há esporte melhor do que Jiu Jitsu e surfe. São esportes que me desestressam. Você pode estar com o maior problema da tua vida, estar estressado, chega lá e treina teu Jiu Jitsu, faz teu surf, e os problemas somem.” Lamenta que com o ingresso na faculdade e o trabalho pela manhã está mais difícil de conciliar os horários para a prática do Jiu Jitsu: só está fazendo duas vezes na semana. Também joga futebol aos fins de semana e, às vezes, à noite durante a semana.

Perguntei se a mãe de Thiago se incomodava com o fato de ele jogar. Ele disse que antigamente sim, mas hoje não mais. Brincou dizendo que sua mãe dizia para ele largar o jogo e ir estudar, para passar no vestibular: “se tu estudasse o tanto que tu joga tu seria médico”. Quem não gosta dos jogos é sua namorada: “não gosta nem que eu jogue perto dela”, diz ele. Até tinha tentado estimular ela a jogar mas não teve jeito: “Eu gostaria que minha namorada jogasse comigo mas ela não se identifica”. Para evitar atritos, sabendo “que se jogar perto dela vai dar stress”, prefere nem ligar o computador.

Thiago começou a jogar jogos digitais desde pequeno, quando tinha “mais ou menos uns 8 anos”. Conta que nessa época visitava um amigo mais velho que tinha computador, e ao ficar observando o amigo jogar, começou a aprender e a querer jogar também. Mais tarde ele ganhou um computador e tratou logo de instalar *Tibia* – um MMORPG. Thiago lista vários jogos, todos do tipo *multiplayer online*, que passou a jogar desde então, sempre com o “pessoal” da sua rua – uns sete amigos mais ou menos. Esses amigos “combinavam de jogar” os mesmos jogos juntos. O interessante aqui é que Thiago fez parte de uma geração que já teve acesso a jogos *multiplayers online* desde criança. O primeiro jogo que viu e jogou foi um jogo desse gênero. As mudanças tecnológicas trouxeram mudanças culturais: os amigos da

rua não mais se reuniam fisicamente para jogar na casa de um ou outro, mas virtualmente, cada um de sua própria casa. Para isso funcionar, eles “combinavam” de jogar os mesmos jogos.

Com relação ao *WoW*, também começou jogando em “servers pirata” como muitos jogadores o fazem, e só depois, quando um vizinho quis lhe vender sua conta por um preço considerado módico, que Thiago migrou para o servidor oficial. Até pouco tempo atrás, ainda três jogadores da sua rua jogavam o *WoW*, mas não compartilhavam a experiência de jogarem juntos, visto que os horários de conexão e atividades no jogo divergiam. Somando o tempo que jogou no servidor pirata e no oficial, Thiago acha que já faz 3 ou 4 anos que joga *WoW*.

Quando perguntada sua opinião em relação ao jogo, Thiago faz uma avaliação comparando-o com os concorrentes, especialmente aqueles experimentados por ele ao longo de sua trajetória como jogador. O que é determinante na sua escolha pelo *WoW*, segundo ele, é que a estrutura do jogo oferece uma competição limpa e justa entre os jogadores: para ser melhor, o jogador de *WoW* só depende de sua própria “habilidade”. Se quiser aprimorá-la, tem que se dedicar, que “batalhar”, se esforçar para aprender. Ao contrário, portanto, de jogos onde, segundo ele, se poderia contar com recursos ilegítimos, como o uso de *bots*<sup>109</sup> ou a compra de itens do jogo com moeda real. Na sua análise, isso desequilibraria a disputa em favor dos que possuem mais recursos financeiros, ao invés de privilegiar os mais dedicados e talentosos.

Sua justificativa da opção pelo jogo de certa forma espelha o modo como ele se apropria do *WoW*: como um jogo essencialmente agonístico, competitivo, voltado para a disputa entre jogadores e entre jogadores e o computador; um jogo onde o objetivo é “se destacar acima dos outros”, como ele mesmo diz. Thiago conclui reafirmando seu entendimento: “Acho que esse é o objetivo do MMO, não é? Acho que todo mundo busca ser bom, se destacar perante os outros”.

Pelo fato de levar o jogo a sério do ponto de vista da competitividade, Thiago costuma se irritar quando as coisas não dão muito certo, principalmente nas raides de alto-nível onde qualquer vacilo de um jogador pode levar o grupo todo ao fracasso (Tópico 5.1 “Raides: performance e competição”). Ele admite: “vou ser sincero. Eu sou bem bipolar, digamos assim [risos]”. Assim, em determinados momentos ele “leva tudo na boa”. Mas em outros, quando a equipe ou certos jogadores não agem de acordo com o combinado, com o esperado, Thiago se chateia e às vezes se irrita. Ele exemplifica: “a pessoa sabe matar o *boss* [chefe], já

---

<sup>109</sup> *Softwares* que controlam o personagem e fazem tarefas automaticamente no jogo. O jogador instala o programa e deixa o *bot* realizando tarefas repetitivas para acumular recursos virtuais para o jogador.

aprendeu todas as mecânicas para matar o bicho, daí, pô, começa a morrer na mesma hora que já pegou o jeito? Isso me tira um pouco do sério.”

O sentido competitivo com o qual Thiago se apropria do *WoW* também está presente na maneira como ele vivencia outros jogos. Cita o exemplo do *League of Legends* (conhecido como *LoL*), um jogo de estratégia em tempo real na qual dois times de jogadores se enfrentam. Na sua avaliação, é um jogo onde “a maioria é muito ruim [risos]. São *cotocos, sem dedo*.” Pelo fato de depender de outros jogadores para a vitória, Thiago relata que acaba “se estressando” por falta de competência e habilidade de seus companheiros. Desabafa: “No último mês para mim está sendo bem estressante. Porque é para ser o teu lazer né? Mas [...] você acaba se estressando porque, pô, você quer ganhar no jogo, quer ganhar aquela partida. Só que pelo fato de o cara [ser ruim, errar] você não ganha, e começa a ficar irritado.” Se as derrotas persistem, “se começa a repetir: só perco, só perco”, Thiago se incomoda profundamente, principalmente porque a culpa (o erro) é na maioria das vezes dos outros: “Só que eu só perco por causa dos outros. Também a maioria das vezes que os caras perdem é porque sempre tem algum jogador lá que é meio imbecil e não sabe jogar.” O que era pra ser diversão, segundo ele, torna-se algo extremamente estressante.

A situação de troca de guilda e *core* vivenciada por Thiago no período em que me mantive conectado no jogo evidencia a maneira como os jogadores tentam adaptar e negociar seus interesses no jogo em função da articulação com os interesses, necessidades e intenções de outros jogadores com os quais precisam obrigatoriamente interagir. Nem sempre há acordos dentro de uma guilda sobre o que seus membros querem fazer, o que por vezes pode gerar tensões, conflitos e até rompimentos (amigáveis ou não). Durante alguns meses Thiago havia se afastado da guilda *Sem Choro nem Vela* para realizar atividades de alto-desempenho com um grupo de jogadores qualificados e experientes no jogo. Contudo, apesar da eficiência e habilidade desse grupo, Thiago achava que não havia muita interação entre os membros. Segundo ele, era quase uma relação formal e utilitária uns dos outros: se reuniam no horário combinado, faziam o que era para ser feito e se despediam. Thiago decidiu abandonar o grupo e até parou de jogar um tempo por causa disso. Com o lançamento da nova expansão do jogo, Thiago decidiu retornar para sua guilda antiga, a *Sem Choro nem Vela*, pois era lá que estavam as pessoas com quem gostava de conversar e se relacionar. Guilda onde estava o “pessoal que eu gosto bastante, que eu não tenho só como *players*, sabe? Eu converso, tal, me divirto”.

Passados alguns meses, contudo, a ineficiência do *core* nas atividades de *raide*, que passou semanas colecionando derrotas com pouca progressão, fez com que Thiago novamente

abandonasse esse grupo em busca de outro mais competitivo. Thiago prima pelo bom desempenho, mas também gostaria de poder jogar com pessoas com quem conversa e se diverte. Suas idas e vindas são tentativas de encontrar uma condição ideal para seus anseios no jogo.

Por fim, apresento a seguir um último caso, de uma jogadora cujas expectativas e interesses com relação ao jogo divergiam bastante do Thiago.

### 3.2.4 SÔNIA, 31 ANOS, CASADA, PROFESSORA

Sônia, 31 anos, mora em Goiânia e é professora de ciências do ensino fundamental. De manhã trabalha na rede particular de ensino e à noite leciona para jovens e adultos na rede pública. Está há 10 anos na profissão e diz gostar muito, mas pondera: “lógico que tem seus altos e baixos, mas como qualquer profissão”. Conta ela que quando usa seu *notebook* em sala de aula e os alunos veem o símbolo do *WoW* eles se surpreendem: “Nossa! Você joga?”. Por se considerar uma professora “muito brava”, ela imagina que os alunos devem ficar se perguntando: “Nossa, ela é tão brava aqui na sala e joga? *WoW*?”. Ela analisa: “porque o povo acha que professor não tem vida” e dá o exemplo de quando encontra um aluno num show e este se admira com a presença dela, situação na qual ela se justifica: “professor tem vida também! Professor se diverte, professor come, professor dorme”, brinca.

Mas ela reconhece que não tem “perfil de jogador” e é uma exceção à regra pelo fato de ser mulher e adulta. Percebe isso, no entanto, como uma vantagem para sua profissão, como ela mesma diz: “como uma forma a mais de eu ter uma ligação com meus alunos”. “Eles gostam disso”, afirma, “sentem como se o professor estivesse mais antenado no mundo deles”. Na sala de aula, durante o intervalo, chega a conversar com os alunos sobre o *WoW*, mas prefere evitar o contato com eles dentro do jogo, pois não considera conveniente misturar as coisas. Além do jogo, Sônia tem outros gostos que segundo ela estariam mais relacionados ao universo de práticas culturais de seus alunos: “Eu gosto de *Harry Potter*, gosto da Saga do *Crepúsculo*, gosto de *Game of Thrones*”. Seriam gostos culturais que ela não tem “vergonha” de assumir, como outros adultos teriam, pois vê isso como vantajoso na relação com os alunos.

Com relação às atividades de lazer, Sônia relata que durante a semana não tem muito tempo para outras atividades senão aquelas mais diretamente relacionadas ao trabalho de professora. Não dá tempo, diz ela, de “fazer outras coisas senão me preocupar com o

trabalho”. Enquanto descansam, professores estariam “carregando pedra”, lamenta, pois além de trabalhar fora teriam em casa que planejar aula, pensar, corrigir prova, trabalho, etc. Sônia ocupa boa parte de sua tarde com isso.

Afora às tarefas relacionadas ao trabalho, Sônia reserva um tempo para atividades físicas. Hoje ela está praticando hidroginástica e musculação, mas não considera essas atividades como lazer. “Eu faço porque eu sou obrigada”, admite. Sônia nunca teve o hábito de praticar atividades ou exercícios físicos, contudo, decidida a emagrecer para poder engravidar com segurança, resolveu aderir à prática regular de atividades físicas e adotar novos hábitos alimentares. Sônia fala que sempre foi meio “gordinha”, mas assegura que isso nunca foi um problema. Ela afirma: “nunca me preocupei com isso para falar a verdade, nunca me atrapalhou em nada”. A iniciativa de realizar atividades físicas e exercícios regulares veio à contragosto, por um questão de saúde, de “genética”. Explica: “Meu pai é hipertenso. Tenho pessoas obesas na minha família. Tenho sobrepeso”, indicadores suficientes segundo ela para que tomasse certos cuidados e mudasse alguns hábitos. Tudo isso, somada à vontade de engravidar, fez com que Sônia aceitasse seguir um programa regular de exercícios físicos, associado a uma dieta balanceada.

Devido a intensa rotina de trabalho durante a semana, o fim de semana é que se torna o tempo efetivamente de lazer e descanso para Sônia. É o momento em que ela pode ficar junto com o marido, porque durante a semana eles dispõem de pouco tempo para o convívio devido a incompatibilidade de horários – ele trabalha pela manhã e à tarde e ela pela manhã e à noite. O fim de semana é, para ela, o tempo reservado ao descanso e às atividades “simples”: “ficar deitado no sofá vendo TV, ir no cinema, assistir um filme, ler, passear no parque, ir ao shopping”. Por conta da semana “muito agitada”, por mais que o casal opte por fazer algo nesse tempo livre, o intuito é sempre de descansar. Sônia afirma também gostar de sair para jantar com o marido e conhecer lugares novos. Pelo menos uma vez por mês eles viajam para alguma “cidadezinha próxima”. O contato com seus pais e a família do marido é constante: todo o dia ela almoça com os pais, ficando na casa deles à tarde toda, à espera do próximo turno de trabalho. Sônia lembra que aos fins de semana é comum ela e o marido se reunirem com toda a família pra almoçar, ou então visitar familiares que vivem nas proximidades, como o cunhado e a sogra.

*WoW* foi o seu primeiro jogo de RPG *Online*. Não gostava e nunca havia se interessado por outros jogos. Conheceu o jogo por influência do marido, um ávido jogador de jogos digitais. Ele instalou o jogo no *notebook* dela e estimulou-a a jogar junto com ele. Funcionou. Sônia pegou gosto e passou inclusive a jogar mais que o marido. Foi ela que

decidiu migrar para o servidor oficial e arcar com os custos de compra e assinatura quando a *Blizzard* lançou o jogo no Brasil – até então eles jogavam em “servidores piratas”. Somando o tempo no oficial e no pirata, acha que eles devem ter uns 2, 3 anos de jogo. Na época da entrevista, Sônia estava dedicando pouco tempo ao jogo, pois as “prioridades mudaram”, como ela mesmo enfatizou, em função da desejada gravidez.

Marido e esposa não jogam junto, tanto pela incompatibilidade de horários quanto pelos diferentes interesses dentro do jogo. “Muito raro a gente fazer coisas juntos no jogo”, conta. De qualquer forma, conversam sobre o que fizeram ou estão fazendo e se inteiram das situações, feitos e façanhas vivenciadas pelo outro. Nos fins de semana, quando se conectam simultaneamente no jogo, ele joga sentado ao computador e ela no chão, ao lado dele, com o *notebook* no colo. Contudo, com a gravidez e a barriga crescendo, brinca ela, o marido “até comprou uma cadeira nova para eu sentar”. O casal não participa da mesma guilda. Cada um deles estabelece, portanto, relações e círculos de amizades com diferentes grupos de jogadores no jogo.

Sônia valoriza muito os aspectos sociais do jogo. Reforçou várias vezes que está no jogo por conta das amizades que fez e das relações que pôde estabelecer. Inclusive viajou e conheceu pessoalmente jogadores conhecidos por meio do jogo (Tópico 7.1 “Laços sociais e amizades”). O jogo é, para ela, mais um “bate-papo”, um espaço para conhecer pessoas, se relacionar e fazer amigos do que qualquer outra coisa.

Ela tem uma visão crítica quanto ao jogo e seus jogadores. Para ela, apesar de conhecer adultos e casais que jogam juntos e de forma mais descompromissada, esporádica e saudável, ela acredita que muitos jogadores se prendem ao jogo por não conseguir “ter uma vida social”. Quando comentei sobre os dados que eu havia encontrado em relação a quantidade de adultos que jogavam ela respondeu: “existem muitos adultos que jogam, mas adultos que não tem vida.” No seu juízo seriam pessoas cuja a “vida se resume a jogo e serviço. Porque o serviço é o que serve para ela pagar a mensalidade”.

É inadmissível, segundo ela, ver jogador com mais de 20 anos que não faz faculdade, não trabalha e ainda ocupa maior parte do seu tempo com o jogo. E critica: “são pessoas que não tem perspectiva de vida. Acorda, joga, dorme, come, dorme de novo, joga... A vida dessas pessoas se resume a isso”. Em sua opinião, sem perspectivas de vida, esses jogadores se dedicariam no jogo para conseguir “se sobressair em relação a alguma coisa”. Ser melhor no jogo, mais bem equipado, com mais DPS, seria uma forma, de acordo com sua reflexão, desses jogadores adquirirem um prestígio, um status que não possuem na vida cotidiana fora do jogo.

Se tem uma coisa que ela não tolera é a “ganância por item” presenciada em diversos momentos no jogo, e que inclusive fez ela deixar sua ex-guilda, formada por conhecidos que “migraram” do servidor pirata para o oficial. Quando ainda estava nessa guilda, mas percebendo que a disputa por item havia se tornado acirrada demais, promovendo discórdia e conflito entre os membros, Sônia diz ter se manifestado: “ah, eu estou cansado desse tipo de briga. Minha prioridade aqui é outra. Quando vocês crescerem um pouquinho vocês me chamam de volta para a guild” e, em seguida, saiu do grupo.

Enquanto ela estaria preocupada em conhecer pessoas e fazer novas amizades a maioria dos jogadores, obstinados pelos itens, acabavam brigando e rompendo a amizade uns com os outros por causa de uma competição que, na sua interpretação, não valia a pena. Para ela essa disputa por item é mais acentuada no servidor oficial do que no pirata. A maioria dos jogadores que ela mantém contato são pessoas do antigo servidor que migraram para o oficial.

### 3.3 SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS

Na qualidade de praticantes da mesma atividade de lazer, jogando inclusive juntos em muitos momentos, Alessandro, Marcos, Thiago e Sônia apresentam características biográficas e estilos de vida diferentes entre si, como se tentou mostrar nas descrições anteriores. Mesmo desconsiderando-se a distância física que os separa, a reunião dos quatro para o desfrute em conjunto de outra atividade de lazer que não os jogos *online* seria bastante improvável pelos estilos de vida, preferências e disposições de cada um. Sintetizo a seguir algumas das diferenças e semelhanças encontradas, a começar por seus contatos no passado com os jogos.

Alessandro e Thiago tiveram acesso aos jogos digitais na infância, entre os 8-10 anos de idade. Apesar da diferença de idade entre os dois ser de apenas 10 anos, pode-se dizer que os jogadores pertencem a gerações tecnológicas distintas, visto que os avanços e transformações na área da computação e tecnologia de informação nesse curto período de tempo foram intensos, a verificar-se pela explosão da internet e pelo barateamento dos computadores da década de 1990 até os primeiros anos do novo milênio. A aproximação desses jogadores com os jogos, portanto, se deu de maneira diferente: Alessandro ia às casas de jogos onde computadores com televisores embutidos (os *arcades* – conhecidas popularmente como “fliperamas”) disponibilizavam na época jogos de tipo mais avançado do que os acessíveis através dos consoles de videogame no ambiente doméstico. Thiago, por outro lado, tivera sua iniciação num período em que os computadores pessoais e a internet

estavam já mais popularizados e acessíveis. Seus primeiros contatos se deram com jogos *multiplayers online* no computador – jogos desconhecidos e até mesmo impensados para a geração anterior à sua, a de Alessandro.

Marcos e Sônia tiveram contato mais tardiamente: ele quando estava próximo dos 18 anos e ela só recentemente, há poucos anos atrás. Marcos foi influenciado principalmente pelos quatro irmãos mais novos, os quais adotaram antes dele os jogos como práticas de lazer; já Sônia foi influenciada determinadamente pelo marido, um jogador aficionado que resolveu estimular a esposa a experimentar o jogo na tentativa de aproximar a parceira.

No momento em que o trabalho de campo e mais precisamente a entrevista foram realizados, a rotina de cada um dos jogadores e suas preferências em termos de lazer diferiam substancialmente. Com dois filhos pequenos em casa e uma rotina de trabalho de mais de 40h semanais, Alessandro dispunha essencialmente do *WoW* como prática de lazer para si, já que o “futebolzinho”, outra atividade que lhe apetecia, estava sendo evitado devido a problemas de saúde. Thiago, por sua vez, cumpria uma jornada de estágio de 30h semanais e dedicava outras 20h às aulas na faculdade. Embora gostasse bastante de Jiu Jitsu e do surfe, a atividade de lazer que ocupava maior tempo na sua rotina era o *WoW* – também jogado inclusive aos sábados, na floricultura onde trabalhava, quando não estava atendendo clientes ou realizando outros serviços. Às vezes – mais aos fins de semana – Thiago também jogava futebol.

Já Marcos, por possuir uma jornada laboral de 30h semanais e morar muito próximo do local de trabalho, gozava de maior tempo livre para suas atividades de lazer, tempo que ele preenchia com diversos “hobbies” (quebra-cabeças, construções eletrônicas) e passatempos (literatura, seriados, animes, mangás). O jogador também descreveu estar frequentemente envolvido com atividades sociais nas casas de amigos e em bares. Apesar das demais atividades, *WoW* foi descrito como a atividade de lazer mais praticada naquele momento de sua vida, mas por pouco tempo, segundo ele, pois logo iria “enjoar”.

Para Sônia, o seu tempo livre era, em virtude da “agitada” rotina semanal, um tempo fundamentalmente de descanso e de maior proximidade com o marido, com o qual não tinha muito contato ao longo da semana em função da incompatibilidade de horários. Suas atividades de lazer estavam voltadas para encontros e socializações, principalmente com familiares. Sônia praticava exercícios físicos semanalmente, mas por questões relacionadas à saúde – por “obrigação”, como ela dizia – e não por lazer. Segundo ela, o seu passatempo favorito era o *WoW*. O tempo dedicado ao jogo, contudo, havia diminuindo recentemente em função das novas “prioridades” na sua vida (a gravidez).

Em síntese, no tempo livre das obrigações laborais, estudantis e dos compromissos familiares, os quatro jogadores declararam possuir diferentes gostos e atividades para se divertir, descontraír ou descansar – com exceção do jogar o *WoW*, é claro. Jogá-lo pode ser destacado como *a principal* atividade de lazer para todos os entrevistados. Principal no sentido de que ocupava naquele momento de suas vidas a maior parte do tempo reservado ao lazer, despontando como atividade mais praticada como os próprios interlocutores afirmaram ou deixaram subentender.

Foi possível apreender que *WoW* preenchia um espaço mais ou menos *significativo* na vida de cada um desses sujeitos. Para eles (e para muitos outros jogadores também) o jogar constituía parte de um estilo de vida, de uma *maneira de ser* (GIDDENS, 1997) deles naquele momento; tratava-se de uma prática incorporada e inscrita em suas rotinas cotidianas, resultante de escolhas conscientes realizadas em permanente e constante negociação com seus universos socioculturais e demais disposições incorporadas.

Digo “mais ou menos significativa” porque não foi possível dimensionar em todos os casos o grau de importância que o jogador efetivamente atribuía ao jogar, grau que não está necessariamente ligado com o tempo total dedicado ao jogo, nem somente com o quanto o jogador afirma gostar, mas com o peso atribuído a ele em relação a outras atividades e também com a *intensidade* (e não o volume) com que esse jogador se deleitava no tempo disposto (jogando) ou no tempo destinado a atividades paralelas (imaginando, pensando sobre o jogo, por exemplo).

Afinal, o tempo destinado a uma atividade de lazer pode ser maior ou menor para cada sujeito em função de suas rotinas diárias e do tempo efetivamente disponível, mas isso não traduz linearmente a importância atribuída pelo sujeito a esta ou aquela prática<sup>110</sup>. Não foi possível verificar em todos os casos se o jogador entrevistado chegava, por exemplo, a postergar obrigações ou as deixava de fazer para jogar; se otimizava sua rotina em função do jogo; se hesitava em deixar o jogo por outra programação de lazer; se trocava outras atividades de lazer pelo jogo ou vice-versa. Como disse na metodologia, as entrevistas não

---

<sup>110</sup> O tempo que um praticante dedica a uma determinada atividade de lazer é o dado mais objetivo a se obter no que se refere ao efetivo *envolvimento* do sujeito, pois pode ser numericamente aproximado, mas ele representa somente uma dimensão desse envolvimento. Gonzales (2010, p. 50-51, grifos do autor) acrescenta outras duas dimensões: uma relacionada ao lugar que a prática ocupa na *economia psíquica* do sujeito praticante, ou seja, o *comprometimento* e a *atenção* dispendida por ele; outra relacionada ao aspecto subjetivo das sensações e sentimentos (*apetências*) experimentados pelo sujeito quando do seu envolvimento em uma determinada atividade. Apesar disso, o autor opera com a ideia de que essas duas dimensões – do compromisso e da apetência – “impulsionam a regularidade do envolvimento” (em termos temporais), o que permitiria considerar essa última como se fosse um índice (em pesquisas quantitativas, por exemplo) para expressar em parte as outras dimensões.

seguiram exatamente o mesmo roteiro, tive que adaptá-las enquanto a pesquisa se desenvolvia em função de reflexões e hipóteses construídas a partir da observação-participante.

Estudando práticas esportivas a partir da perspectiva dos praticantes, Stigger (2002) demonstra que o esporte é, de fato, uma prática heterogênea, ou seja, que não se realiza de uma só forma, homogênea, padronizada. O esporte trata-se de um fenômeno capaz de agrupar em torno de si uma diversidade de práticas que se viabiliza nos mais variados usos e que são construídas em função dos múltiplos sentidos imputados pelos seus praticantes. Na conclusão do trabalho o autor coloca:

Com base nestas interpretações, é possível afirmar que o universo esportivo não é um universo homogêneo, ao contrário, parece ser bastante heterogêneo. Isto porque, se é possível admitir que o esporte é um fenômeno sociocultural hegemonicamente difundido, na versão desenvolvida pelas instituições esportivas oficiais, nesta investigação ele também se evidenciou em diversas versões, na medida em que é praticado por diferentes grupos, em contextos culturais particulares. Além disso, assim como esta heterogeneidade foi acima formulada no sentido de que grupos distintos são capazes de desenvolver maneiras específicas de praticar o esporte, também no âmbito interno destes grupos parece possível coexistirem formas diferenciadas de indivíduos particulares apropriarem-se desta prática social. Isto está demonstrado nas análises e interpretações referidas anteriormente, que evidenciaram muitos conflitos no interior dos grupos, especificamente relacionados com as diferentes apropriações que sujeitos particulares fazem do esporte. (STIGGER, 2002, p.248)

Trabalhos como o do autor evidenciam que entre o esporte profissional e o jogar bola na rua há uma infinidade de maneiras pelas quais os sujeitos manipulam o significado que o esporte tem em suas vidas, bem como o uso que se faz dele. *World of Warcraft* poderia ser pensado na mesma linha.

Ao jogar *World of Warcraft*, logo percebi que apesar dele ser um produto de entretenimento comercializado globalmente sob um formato único (cada jogador compra exatamente o mesmo produto em qualquer lugar do mundo<sup>111</sup>), o que poderia supor usos mais ou menos iguais e práticas mais ou menos homogêneas, a observação das práticas individuais revela significados e usos de fato bastante variados. Ao contrário da maioria das manifestações esportivas, cuja institucionalização é um processo sociocultural complexo e de longa duração na história (cf. ELIAS e DUNNING, 1992), *WoW* já *nasce institucionalizado*, ou seja, já surge *relativamente pronto*<sup>112</sup> na esfera do consumo, fruto de sua natureza

<sup>111</sup> Diferente dos esportes, onde se vendem implementos, espaços, espetáculos, usos, imagens e ideias a eles associados, mas não o esporte em si.

<sup>112</sup> Na verdade a produção de jogos *blockbusters* (expressão emprestada da indústria cinematográfica que se refere às megaproduções que visam se tornar campeãs de bilheteria) leva alguns anos e inclui a participação ativa de jogadores que voluntariamente experimentam e testam o *software* em versões preliminares (chamadas *beta*), sugerindo mudanças e apontando falhas antes do produto ser finalmente colocado à venda. Mesmo depois que o produto chega nas prateleiras ele ainda continua a sofrer modificações mais ou menos profundas em virtude das manifestações e usos dos jogadores-clientes. De fato, um jogo MMORPG nunca está permanentemente *pronto*.

comercial como produto de entretenimento. Mas o fato de “estar pronto” não reduz as possibilidades de os jogadores imprimirem significados próprios ao jogo, nem de subverterem as maneiras de o jogar já oferecidas *à priori*, fazendo usos não regulados e impensados segundo a ótica dos fabricantes<sup>113</sup>.

Portanto, pode-se dizer que jogar *WoW* é uma *prática heterogênea*. Apesar de o jogo orientar desde o início como deve ser jogado, ou pelo menos como se espera que seja jogado, é na relação com os jogadores e destes com outros jogadores que o sentido do jogar é efetivamente construído. Diferentes e inesperadas formas de apropriação e utilização emergem, como por exemplo: jogadores brincando de esconde-esconde no jogo; competindo para saltar mais longe do topo de um penhasco e fortuitamente morrendo; fazendo uma procissão até a igreja da cidade, agradecendo à *Blizzard* e aos “deuses” pela Conta que havia sido supostamente *hackeada*<sup>114</sup> (roubada) e agora foi devolvida ao dono; ou ainda, jogadores utilizando personagens vestindo roupas íntimas se aglomerando em locais movimentados do jogo e em pontes para protestar contra uma suposta ineficiência de sua *classe* em relação às demais – o que gerava transtorno para os outros usuários do jogo devido a lentidão provocada<sup>115</sup>.

No caso dos entrevistados, o jogar – atividade de lazer comum a todos – também era heterogêneo: cada um justificava sua participação no jogo e dele se apropriava de maneira diferente. Enquanto Sônia dizia jogar quase exclusivamente em função da sociabilidade, da possibilidade de interagir, de se relacionar e de estabelecer laços de amizade com outros jogadores, Thiago parecia estar mais preocupado com sua performance, seu desempenho. Para ele o jogo era uma competição onde poderia se afirmar, ser o melhor, vencer. Devido a esse modo de perceber e se relacionar com o jogo, Thiago priorizou em determinados momentos seu desejo de progressão no jogo e de busca por novos desafios em detrimento da fidelidade

---

Utilizo a expressão, no entanto, porque as transformações oficiais que nele ocorre são globais, instantâneas e exatamente iguais para todos, o que difere das práticas esportivas. Guimaraes JR (2010) explora, a partir de uma perspectiva etnográfica, a relação imbricada entre tecnologia e cultura no contexto do desenvolvimento das plataformas de sociabilidade 3D. O autor mostra como o trabalho dos desenvolvedores e as experiências dos usuários estão em constante articulação: os últimos se manifestando, demandando e exigindo modificações na plataforma e os primeiros ponderando sobre elas e eventualmente produzindo modificações com vistas a atendê-las.

<sup>113</sup> No trabalho envolvendo o mundo virtual do MMO *Uru*, Pearce (2009) elucida habilmente a questão dos diferentes usos dos jogadores e da relação destes com a fabricante do jogo. Já Mortensen (2008) discute a *Lei* no *WoW* – o conjunto de normas definidos pelas regras do jogo (o código-fonte) e pelos termos e políticas de uso – e a relação desta com o comportamento *desviante* dos jogadores no jogo.

<sup>114</sup> Vítima de ataques na esfera do ciberespaço por *hackers* mal-intencionados.

<sup>115</sup> Os três primeiros vivenciados por mim. O último narrado por Taylor (2006) e discutido por Pearce (2009) a respeito da forma totalitária como a empresa reagiu ao protesto: simplesmente ameaçou o banimento dos protestantes pelos distúrbios provocados no jogo (em virtude da quantidade de personagens reunidos no mesmo espaço, a sobrecarga nos servidores estava causando *lag* e interrupções na oferta dos serviços).

ao grupo de amigos e colegas (fidelidade no sentido de constância e não de lealdade). Sônia sem dúvida faria um movimento inverso: deixaria a progressão e a competição de lado para privilegiar atividades sociais e um jogar mais despretenso e lúdico.

Para o jogador Alessandro, a preocupação com o desempenho e a manutenção da sociabilidade (destacando-se aqui, em especial, o forte vínculo afetivo que possuía com outro jogador) pareciam ser elementos igualmente importantes na construção do sentido de sua participação no jogo. Já no caso de Marcos, o elemento competitivo também parecia estar presente, mas articulado mais a uma ideia de maestria, de aprendizagem para o melhor domínio e menos a uma preocupação performática, voltada para a exibição. Pelos seus comentários, Marcos também parecia valorizar bastante os aspectos estéticos e narrativos do jogo.

É comum quando se fala em práticas esportivas distinguir grosseiramente entre esporte-lazer e esporte-rendimento<sup>116</sup>, ou seja, entre o esporte praticado num sentido mais lúdico, organizado de forma mais flexível (em termos de espaço, tempo, estrutura, implementos, número de jogadores, etc), com praticantes menos comprometidos ou preocupados com o desempenho, mais dispostos a estabelecer ou fortalecer laços sociais e onde valeria mais o prazer da disputa do que o resultado alcançado; e o esporte praticado de maneira oposta: organizado de maneira rígida e institucionalizada (ex: federações), com regras claramente definidas, com praticantes intensamente comprometidos com sua performance e o desempenho de sua equipe, podendo inclusive possuir vínculo empregatício e patrocínio (atletas profissionais), e envolver-se em disputas cujo resultado final é importante e pode interessar a todo um corpo de atores que se mobiliza em torno da prática (torcedores, mídia, patrocinadores, empresários, clubes, etc.). Para tornar menos enganadora essas tipificações ideais (imaginadas, ilusórias, portanto), consideremos que elas ocupam extremidades opostas em um espectro *continuum*, onde se distribuir-se-iam infinitas variações entre o puramente lúdico e flexível (de lazer) e o exacerbadamente competitivo e rígido (com vistas ao desempenho)

Na cultura dos games existe uma distinção popularmente reproduzida por jogadores e atores envolvidos com a produção cultural nesse universo – nos blogs, revistas e sites especializados, etc. – de certa forma equivalente: a distinção entre o uso *casual* e o *hardcore*

---

<sup>116</sup> Esporte-educação, esporte-participação (lazer) e esporte-rendimento (performance) são definições associadas ao fenômeno esportivo que passam a vigorar na Constituição de 1987, por indicação da Comissão de Reformulação do Esporte Brasileiro de 1985, presidida por Manoel Tubino. Academicamente considera-se hoje mais apropriado entender esporte não mais através dessa divisão mas como um termo *polissêmico* (BETTI, 1997) que agrupa em torno de si diferentes sentidos e usos (cf STIGGER, 2002). Ciente disso, utilizo a polarização lazer-rendimento como mero recurso explicativo.

dos jogos. Na fala de jogadores a definição do que vem a ser *casual* ou *hardcore* é bastante imprecisa em vários momentos, misturando sentidos de acessibilidade (jogar mais ou menos tempo), de dedicação (comprometer-se mais ou menos com o jogo) e de habilidade (ser melhor ou pior), e não é utilizado exatamente para representar o sentido que o jogador atribui ao jogo e nem ao significado que justifica sua prática. No caso do *WoW*, contudo, como tempo de acesso, dedicação e habilidade são parâmetros que se encontram associados, a simplificação usual entre *casual* e *hardcore* serve para nutrir o exemplo que discuto a seguir. Poderíamos dizer que *casual* está para o esporte-lazer tal como *hardcore* para o esporte-performance.

Emprestando a diferenciação utilizada no contexto das práticas esportivas para o dos jogos digitais e estabelecendo uma analogia com os sentidos atribuídos ao jogar pelos quatro sujeitos apresentados, poderíamos situar cada um deles em diferentes pontos do *continuum* entre o esporte-lazer (*casual*) e esporte-rendimento (*hardcore*). Thiago *geralmente* estaria posicionado mais próximo à extremidade do alto-rendimento, pautando suas escolhas no jogo mais em virtude da competitividade. Se em algum momento seu *core* deixasse de apresentar resultados satisfatórios ou sinalizasse certo descompromisso com a progressão no jogo, o jogador poderia se sentir inclinado a procurar (como já havia feito) por outro grupo preferencialmente composto por jogadores com interesses mais condizentes ao seu. Sônia, ao contrário, geralmente estaria numa posição oposta a Thiago. A jogadora manifestou várias vezes sua insatisfação com a disputa acirrada dos jogadores e com a excessiva obsessão destes pelos *itens*. Para ela, a competição e a busca por resultados, se não dosados com cautela, poriam a perder todo o divertimento do jogo.

Em analogia com o universo das práticas esportivas, Thiago, na maioria das vezes, se comportaria como um jogador do tipo que prefere disputar torneios e campeonatos com uma equipe competitiva, *independente de quem a constitua*; já Sônia seria uma jogadora que preferiria jogar amistosamente com seus amigos, *independente do resultado*. Ela até participaria de torneios e campeonatos, mas desde que isso não afetasse ou colocasse em risco a integração e a harmonia do grupo.

Nesse *continuum*, entre os pontos ocupados por Sônia e Thiago, normalmente estariam Alessandro e Marcos, jogadores até certo ponto preocupados com o desempenho e a performance, mas de forma menos e mais intensa simultaneamente do que gostariam os supracitados Thiago e Sônia, respectivamente.

Cabe salientar que essa é apenas uma forma (simplificadora – como todo modelo) de exemplificar disparidades inconfundíveis na maneira como jogadores pertencentes a um

mesmo grupo significam o seu jogar no *WoW*. É evidente que existem outros fatores em jogo (além da sociabilidade e da competição) e outros possíveis interesses que se traduzem distintamente para cada um deles (a apreciação do visual ou da narrativa, ou o colecionar objetos no jogo, por exemplo). Além disso, também o próprio jogador pode atribuir sentidos diferentes à mesma prática a depender do seu humor, de suas vontades e do grupo social participante; e também ao longo do tempo (se jogador novato ou veterano, por exemplo). O objetivo de apresentar dessa forma polarizada, além de enfatizar a diferença de sentidos e significados atribuídos pelos jogadores, é chamar a atenção para dois elementos que pautarão as discussões na segunda parte do trabalho (Parte II): os aspectos sociais e competitivos do jogo.

Argumentarei nos capítulos seguintes que apesar de jogadores afirmarem com mais ou menos convicção a importância desses aspectos (sociais e competitivos) para a construção de suas próprias experiências de jogo, eles desempenham um papel fundamental nas relações estabelecidas no *World of Warcraft*, impondo uma dinâmica social particular – por vezes perversa – ao jogo. Querendo competir ou não, querendo se socializar ou não, jogadores de *WoW* estão imersos num ambiente *simultaneamente social e competitivo*, que gera tensões e contradições evidentes, nem sempre percebidas e assimiladas positivamente por todos.

Na era da globalização e da rápida circulação da informação através da internet, favorecendo o relacionamento e o agrupamento de pessoas sócio e culturalmente distantes em torno de uma mesma prática de lazer, *WoW* representa a “faca de dois gumes” desse processo. Tem o potencial de reunir fácil e rapidamente pessoas com interesses *comuns* mas, paradoxalmente, *distintos*: ao mesmo tempo em que agrupa jogadores interessadas no mesmo jogo, também agrupa jogadores com preferências e gostos distintos em relação a forma de jogar. Nem todos encontram seu espaço nessa turba virtual.

\*\*\*

De certa forma, o presente capítulo foi inspirado – guardadas as proporções – na tese de Gonzales (2010) sobre as práticas corporais do tempo livre dos porto-alegrenses. Em seu trabalho o autor investe em duas abordagens sociológicas distintas para mostrar, a) numa perspectiva macro, fundamentado nas teorias sobre a incorporação de práticas culturais pelos sujeitos em função da sua distribuição no espaço social (cf. BOURDIEU, 2008), as tendências de grupos sociais (estratificados por classe social e sexo, principalmente) se envolverem com certas práticas corporais; e b) numa perspectiva micro, em contraste, embasado nas teorias da

pluralidade interna do indivíduo sociológico (LAHIRE, 2006), a maneira como o sujeito praticante, quando olhado singularmente, apresenta práticas sociais e consumos culturais que podem ser *consonantes* ou *dissonantes* em relação as ao conjunto de suas práticas, ou *convergente* e *divergente* em relação a seu próprio grupo social.

Digo guardadas as proporções porque não investimos nem na coleta quantitativa, extensiva e rigorosa de dados por meio dos questionários a ponto de reunir uma amostragem estratificada e significativa de participantes, nem na produção qualitativa por meio da entrevista a ponto de construir *retratos sociológicos* – tal como propõe Lahire (2004) – dos sujeitos investigados. Não era, de qualquer forma, o objetivo do presente estudo enveredar para um ou outro lado.

Todavia, como sugestão, considero pertinente num estudo sobre os sujeitos jogadores dos jogos digitais compreender como o envolvimento com esses artefatos se distribuem ou seguem tendências nos variados grupos sociais, especialmente naqueles estratificados por classe social, gênero e idade; e de maneira independente ou mesmo complementar (como fez Gonzales (2010) no estudo sobre as práticas corporais de lazer) compreender como a trajetória biográfica do sujeito e sua condição de vida determinam a constituição de disposições e competências que o orientam no sentido do consumo cultural mais ou menos regular e significativo dos jogos, ou da relação deste com o consumo de outras práticas culturais.

No que tange ao presente capítulo, considero que o exposto até aqui cumpriu sua finalidade de a) a partir da apresentação de quatro casos e da exploração dos dados levantados com auxílio do questionário mostrar como o ambiente social de *World of Warcraft* pode ser diverso, frequentado por indivíduos com diferentes idades, ocupações, hábitos de lazer e preferências no próprio jogo; e b) conforme informações encontradas na bibliografia e coleta de dados realizada indicar *possíveis* tendências sociais acerca da participação majoritária de grupos de jogadores: no caso, jovens e adultos, do sexo masculino, entre os 20 e 30 anos de idade.

**PARTE II**  
**O JOGAR**

## INTRODUÇÃO À PARTE II

Indivíduos não familiarizados com certas práticas culturais de lazer podem não só não compreender o sentido dessas práticas enquanto divertimento para seus praticantes, a razão de sua prática, como também julgá-las inútil, chata, desnecessária. Conta Huizinga (2008, p.57) que o “Xá da Pérsia, durante uma visita à Inglaterra, recusou-se a assistir a uma corrida de cavalos, alegando saber muito bem que alguns cavalos correm mais depressa do que os outros”. Aquela atividade – lúdica para alguns – era completamente sem sentido para ele.

Semelhantemente, Elias e Dunning (1992) contam a história de um cavalheiro francês que, ao ouvir um inglês regozijar-se da “encantadora corrida” de mais de duas horas que a caça à raposa tinha-lhes proporcionado, replicou, demonstrando sua incompreensão acerca do desporto inglês: “Na verdade, deve valer a pena apanhá-la depois de tanto trabalho. Não serve para uma entrada?”. A prática era comum entre a aristocracia inglesa, mas completamente desconhecida e sem sentido para o visitante francês.

Isso também se aplica ao nosso cotidiano e nossas práticas culturais. Outro dia, discutindo acerca de futebol e reproduzindo um bordão que já ouvi em outro momento, uma estudante disse que não via “a menor graça em assistir 22 homens correndo atrás de uma bola”. Desconhecendo a prática, e não conseguindo construir para si o sentido de cada lance, de cada movimento dos jogadores, de cada decisão, das dificuldades encontradas, dos obstáculos ultrapassados, é certo que mesmo conhecendo o objetivo do jogo, “fazer o gol”, ou até mesmo conhecendo suas principais regras e sua dinâmica de funcionamento, a prática como um todo não adquiria em maior ou menor grau o caráter lúdico comumente atribuído por seus adeptos. Ao contrário desta, outra estudante tentou negociar sua presença e sair mais cedo para acompanhar a partida decisiva que poderia levar seu time “de coração” novamente à primeira divisão do Campeonato Brasileiro. Não tendo sucesso na negociação, decididamente preferiu às faltas a perder a transmissão do jogo. São, pois, diferentes sentidos em relação à mesma prática: perda de tempo para uma; tempo precioso a ser negociado para outra.

Quando se fala de jogos digitais, então, a incompreensão com relação ao sentido lúdico da prática para os interessados pode ser ainda mais evidente. (Não estou querendo “naturalizar” um suposto “sentido lúdico” dos jogos digitais ou de qualquer prática, mas argumentar que talvez possa ser mais fácil para um sujeito *aceitar* ou mesmo compreender a preferência de uma pessoa por algo mais conhecido e próximo dela – como o futebol – do que mais distante – os jogos digitais –, mesmo não gostando de ambas as práticas). Diferente da

maioria dos esportes, cuja popularidade potencializada pela esfera midiática faz deles lugar comum nos comentários de leigos e amadores, ou cuja facilidade de acesso às práticas (seja na rua, no pátio da escola ou nas aulas de Educação Física) torna-os um tanto quanto familiar mesmo para os que não se sentem atraídos, os jogos digitais quase nunca são objetos de discussão fora do círculo dos praticantes, nem sua prática é amplamente acessada (embora cada vez mais crescente desde o seu surgimento, como salientei no início desse trabalho). Enquanto prática cultural de lazer, os jogos possuem poucas décadas de existência e nem todas as gerações hoje vivas tiveram acesso a eles.

Nesse mesmo sentido, e referindo-se ao *círculo mágico* – definido por Huizinga como a esfera imaginária, temporária, que possui uma ordem social própria e que delimita, separa e protege o jogo da realidade cotidiana – Nardi (2010, p.116) observou que:

Todo jogador de *WoW* já teve a experiência de amigos e da família que não entendem o porque dele ou dela ficar tão excitado com o jogo. Do lado de fora do círculo mágico, vemos uma pessoa olhando para uma tela de computador, talvez clicando furiosamente. Os atrativos do jogo são invisíveis. Dentro do círculo mágico, a história é outra. O jogador está desenvolvendo um personagem, interagindo com os companheiros de guilda, descendo em masmorras difíceis, explorando novas paisagens, observando à (virtual) noite estrelada.<sup>117</sup>

Para quem vê de fora do círculo mágico, jogar *WoW*, como qualquer outra atividade, pode parecer completamente ininteligível, ou mesmo uma prática ilegítima, fútil, sem valor. Se o sujeito não vivenciou ou conheceu de maneira suficiente tal prática (ou práticas similares) pode faltar-lhe sensibilidade para imaginar o quanto e de que forma essa prática pode proporcionar satisfação a seus adeptos. Apenas um parêntese: dizer que os sujeitos podem não imaginar, isto é, não se colocar no lugar dos simpatizantes da prática, nada tem relação com afirmar que os sujeitos não compreendem um suposto sentido lúdico que a prática encerra e talvez por isso não joguem, como se a ludicidade fosse característica intrínseca ao objeto. Hennion<sup>118</sup> (2011, p. 263) ajuda nessa reflexão ao discutir o gosto como

---

<sup>117</sup> Tradução livre do original: “*Every WoW player has had the experience of friends and Family who do not understand why he or she gets so excited about videogame. From outside the magic circle, we see a person staring at a computer screen, perhaps clicking furiously. The enticements of the game are invisible. Within the magic circle, it’s a different story. A player is developing a character, interacting with guildmates, descending into difficult dungeons, exploring new landscapes, watching the (virtual) starry night sky*”.

<sup>118</sup> Sociólogo francês cujas teorias centralizam-se principalmente na construção de alternativas de análise e compreensão no campo da sociologia do gosto. O autor tenta se afastar das concepções que “provaram convincentemente a natureza sobredeterminada dos gostos, sua função como marcadores de diferenças e identidades sociais”, as quais, segundo ele, se tornaram crítica dominante no campo e que concebem o gosto “somente como um jogo social passivo”, com redução das práticas reais a seus “determinantes sociais ocultos”. Seu foco reside sobre a atividade reflexiva do *amador*, interpretado como competente, ativo e produtivo.

algo que é construído na experiência do sujeito e não como algo que existe *apriori*, como uma propriedade “natural”, como me referi, no próprio objeto:

O gosto, o prazer, o efeito não são variáveis exógenas ou atributos automáticos dos objetos, eles são o resultado reflexivo de uma prática corporal, coletiva e instrumentada, regulada pelos próprios métodos incessantemente rediscutidos. [...] O gosto é produzido, ele não é dado, ele é “tentativo”. Ele está “por fazer” a partir daquilo que se passa, ele não é a comprovação de uma realidade externa.

Huizinga (2008) observa que dentro do círculo mágico os praticantes experimentam o sentimento de estar “separado juntamente”: separado dos demais não-jogadores, daqueles que não conhecem, não entendem o jogo; mas juntos de seus pares, companheiros com os quais dividem os segredos, os sentidos, o conhecimento arcano compartilhado dentro do círculo mágico.

É relacionado a esse tema que são estabelecidos os objetivos que compõem essa segunda parte do trabalho: tentar de certa forma transpor essa barreira que separa o jogador de *World of Warcraft* do não-jogador e, a partir disso, entender e traduzir aquilo que ocorre dentro do círculo mágico do jogo. Há que se ir além, contudo. Há que se interpretar a experiência do jogar de maneira que mesmo os jogadores, se colocados diante dessa interpretação sobre sua própria prática, fossem levados a refletir sobre aquilo que aparentemente estava dado e naturalizado ou que, então, estava sutilmente escondido e agora seria desvelado.

Ao longo dos próximos capítulos, percorrei três caminhos complementares que aparecem entrelaçados no texto: a análise de *World of Warcraft* a partir de estudos e teorias dos jogos e do lazer; a interpretação das opiniões e pontos de vista de praticantes e a descrição e análise da *dinâmica social* de funcionamento própria desse jogo, que é *orientadora* da maneira como os jogadores se relacionam entre si e, por consequência, da *experiência do jogar*.

## CAPÍTULO 4

### **WORLD OF WARCRAFT E LAZER**

No Capítulo anterior, sobre os jogadores do *WoW*, mostrei mais ou menos algumas características de jogadores através do questionário (macro) e entrevista (micro). Jogadores de *WoW*, todos, sem exceção e obviamente, fazem coisas na vida além do jogar *WoW*. A ideia desse capítulo é discutir um pouco da relação do *WoW* com outras atividades cotidianas, sejam elas laborais, estudantis, domésticas e outras; mas não digo discutir exatamente a ligação entre uma atividade e outra, mas a forma como jogadores negociam, avaliam, refletem sobre sua agenda para dar conta de uma ou outra atividade e, também, principalmente, o que está “em jogo” quando ele a constrói tomando certas decisões. Parto da classificação conceitual de *World of Warcraft* enquanto *jogo*<sup>119</sup> para situá-lo como uma prática de *lazer* principalmente desenvolvida no ambiente *doméstico*, sempre mantida *em permanente e constante articulação* com outras atividades de rotina e obrigações cotidianas, tais como trabalho, estudo, cuidados de si e de outros; e também, às vezes, em articulação com outras práticas de lazer domésticas, principalmente a navegação na internet.

#### **4.1 WORLD OF WARCRAFT COMO JOGO NO TEMPO DE LAZER**

Por natureza, jogos digitais são, antes de tudo (e inconfundivelmente), *jogos*. Em sua célebre análise sobre a natureza ontológica do jogo e de sua relação com a cultura o historiador holandês Huizinga (2008) definiu uma série de características para delimitar conceitualmente aquilo que as sociedades nominam como *jogo*<sup>120</sup>. Para o autor, jogos seriam atividades mais ou menos regradas às quais nos entregamos livremente pelo puro e simples prazer de sua realização, sem quaisquer expectativas ou interesses materiais em troca;

---

<sup>119</sup> Entendo ser desnecessário realizar qualquer resgate ou discussão teórica acerca dos conceitos de jogo ou de lazer não só por considerar que isso já se encontra vastamente debatido na literatura, mas principalmente por entender que o aprofundamento desse debate e a preocupação com a precisão conceitual dele decorrente não ajudam a solucionar o problema colocado para esta pesquisa em específico. Reflexões à respeito somente serão evocados se e quando auxiliarem na interpretação da experiência de jogar *World of Warcraft*. Para uma reflexão teórica atualizada sobre o conceito de jogo ver o trabalho de Juul (2005). Para análises das correntes teóricas no campo do lazer ver Cavichioli (2004), Reis (2009) e Gomes (2005).

<sup>120</sup> “O jogo é fato mais antigo que a cultura”, é a frase que inicia sua obra. Para o autor, o que chamamos de jogo existe, de fato, antes do surgimento da própria cultura. Prova disso seriam os jogos e competições a que os animais em geral tomam parte. Algumas das críticas acerca da obra de Huizinga reside justamente no fato do autor desenvolver uma compreensão naturalizada, essencialista, de homem, cultura e sociedade (CHAGAS, 2010, p.51).

atividades conscientemente percebidas como “não-sérias” ou improdutivas, mas com capacidade de nos absorver por completo, transportando-nos imaginariamente para outra realidade, exterior à vida ordeira e habitual.

Numerosos e variados tipos de jogos poderiam ser fácil e rapidamente evocados, ilustrando a marcante presença deles em nossa sociedade: jogos esportivos, jogos motores, jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos de representação e faz-de-conta, jogos de azar, jogos digitais e por aí vai. Sejam eles quais forem, em sua maioria são experimentados como atividades de lazer, isto é, vivenciados pelo indivíduo no seu tempo livre, após ele “desembaraçar-se de suas obrigações profissionais, familiares e sociais” (DUMAZZEDIER, 1979)<sup>121</sup>.

A prática de jogos também pode estar vinculada mais a esfera profissional, distorcendo, nesse caso, seu entendimento como prática de lazer. É a situação por exemplo dos jogos esportivizados (futebol, tênis, voleibol, etc.), de alto-rendimento, cuja participação do jogador, também chamado de atleta, não se dá de forma tão espontânea, voluntária e desinteressada quanto nos jogos experimentados propriamente como lazer. Para o atleta ou jogador profissional há uma série de compromissos, obrigações e constrangimentos relativos à prática (cumprimento de horários, pressão da torcida, da diretoria, dos técnicos e da mídia, treinamentos intensos e regulares, etc.) que podem anular o sentido lúdico, desinteressado e livre que seriam supostamente mais característicos das atividades desenvolvidas no âmbito do lazer. Nesse contexto, alguém poderia sugerir, e com certa razão, que a imagem típica do jogador livre e descompromissado dos jogos experimentados como divertimento no tempo de lazer confundiria-se com o arquétipo do trabalhador que vende sua força de trabalho. “Não jogamos para ganhar um salário, trabalhamos”, argumentara Huizinga (2008, p.59) acerca do jogo, insinuando que ele (o jogo) estaria para o jogador tal como o trabalho para o trabalhador, portanto separados por uma nítida fronteira.

Os processos de esportivização, profissionalização e espetacularização de jogos motores tradicionais (futebol, rugby, tênis, vôlei, etc.) também podem ser interpretados como extensivos ao âmbito dos jogos digitais. Embora em menor escala, são o que sugerem evidências verificadas na lógica de como determinadas práticas no contexto dos jogos virtuais têm se estruturado. É o caso, por exemplo, das competições de jogos digitais disputadas por

---

<sup>121</sup> Recorro aqui a outra clássica expressão, popular nos estudos do lazer, do sociólogo francês Joffre Dumazedier (1979, p.34), para quem o lazer se trata de “[...] um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se [...], após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.” Formulado na década de 1960, o conceito elaborado por Dumazedier (1973) é ainda hoje referência para muitas pesquisas desenvolvidas no campo do lazer, principalmente no Brasil, mas não só aqui (GOMES, 2005).

jogadores que não só treinam intensamente, mas que, tal como atletas esportivos tradicionais, recebem remuneração, possuem patrocínio, tem fãs e até são astros da mídia. Emblemático é o contexto dos jogos digitais na Coreia do Sul, onde as competições chegam a ser transmitidas na televisão em canal aberto e os *ciberatletas* tratados como ídolos (AZEVEDO, 2004)<sup>122</sup>.

Desconheço a existência de um processo análogo com relação ao *World of Warcraft* no qual se possam observar competições de alto-rendimento envolvendo jogadores profissionais. O que existe, inclusive amplamente comentado e discutido (DIBBEL, 2007; YEE, 2006a; HEEKS, 2010; WANG, 2011; entre outros), são jogadores que recebem para produzir riquezas materiais dentro do jogo para posterior vendagem – os *goldfarmers*, fazendeiros do ouro, já mencionados no primeiro capítulo. Diferentemente de atletas de modalidades esportivas reconhecidas que recebem para jogar, não é atuação/performance do *goldfarmer* no jogo que é apreciada ou que produz valor – como a atuação de um Neymar no futebol ou um Anderson Silva nas lutas –, mas o produto final resultante da repetição alienante de tarefas no jogo (ex: matar os mesmos monstros dezenas de vezes seguidas, o dia todo). Em países como a China, são atividades que acabam sendo uma “opção de primeiro emprego para jovens, que recebem remunerações irrisórias” (CHAGAS, 2010 p. 55). Práticas desse tipo (*goldfarmers* no jogo e atletas profissionais nos esportes) feririam supostos princípios teóricos da natureza dos *jogos*, os quais, segundo certas teorias (HUIZINGA, 2008; CAILLOIS, 1990), por essência seriam práticas *desinteressadas* que não “não criam riqueza” (apenas movimentam-na, nos casos de jogos de azar), estando condenadas “a não fundar nem produzir nada” (CAILLOIS, 1990, p. 9,18). Interpretadas segundo os autores, ambas as práticas deixariam de ser improdutivas – pois produziriam e colocariam em circulação certos capitais (econômicos, simbólicos, sociais, por exemplo) – ou de ser executadas pelos seus praticantes tendo em vista sua satisfação imediata. Em outras palavras, deixariam de ser realizadas como um *fim em si mesmo*, passando a funcionar como um *meio* para o alcance de objetivos estabelecidos – especialmente de ordem material no caso do *WoW*, com a obtenção de valores econômicos a partir da produção e posterior comercialização de bens virtuais do jogo.

---

<sup>122</sup> Conforme pode ser visto em Azevedo (2004): “os [jogadores] mais habilidosos são patrocinados por empresas de informática ou fabricantes de games e disputam campeonatos cujos prêmios chegam à casa dos US\$ 100 mil [...] Na Rússia, na Inglaterra e, mais recentemente, na China, os ciberatletas são oficialmente considerados esportistas. Na Coreia do Sul, onde 70% da população possui conexão de alta velocidade à internet, o ganho anual dos melhores ciberatletas ultrapassa a marca dos US\$ 100 mil. Eles levam o assunto a sério: treinam até 12 horas por dia e vivem sob pressão, pois são constantemente observados em telões pela torcida.”. Sobre o processo de virtualização das práticas esportivas ver Feres Neto (2001).

Mas se em determinados contextos a prática de jogos digitais pode assumir um sentido mais relacionado ao trabalho e às obrigações a ele associados – como no caso dos *ciberatletas* e dos *goldfarmers* – esse não é, no entanto, o sentido mais comum atribuído pelos seus praticantes. Em sua grande maioria, jogos digitais são usufruídos como *práticas de lazer*; como práticas nas quais se pressupõe teoricamente que a participação do indivíduo se dará de forma mais voluntária e intencional que noutras esferas, sem vínculos trabalhistas, profissionais ou similares, após ele se libertar de certas incumbências e constrangimentos elementares da vida cotidiana, orientado principalmente pela busca imediata do prazer, da satisfação, do descanso físico e mental, etc. É sobre essa forma de apropriação – dos jogos como práticas culturais de lazer, e não profissionais – que recai a análise desse estudo<sup>123</sup>.

Numa coletânea de artigos e ensaios sociológicos acerca das práticas esportivas e de lazer, Elias e Dunning (1992) apresentam uma série de características que permitem distinguir a maneira como certas práticas culturais do cotidiano são diferentemente incorporadas pelos indivíduos na esfera do tempo livre e o modo como algumas destas são apropriadas efetivamente como práticas de lazer. Sintetizo aqui quatro aspectos inter-relacionados que aparecem como fundamentais em suas análises para qualificar as práticas culturais cotidianas: a) o grau de *compulsão social e obrigatoriedade* exigido pela tarefa ou atividade, que reflete o quanto o indivíduo se vê comprometido, amarrado, preso a certos compromissos e obrigações (seja para com ele mesmo ou para com outros); b) o grau de *destruição da rotina* ou de *rotinização*, isto é, o quão rotineira e emocionalmente regulada são essas atividades por imposição de necessidade ou obrigatoriedade; c) o grau de *autocontrole e restrição das emoções* exigidos para sua realização, ou seja, o quanto o controle emocional exigido do praticante é mais ou menos flexível, alargado e o quanto a manifestação de emoções é socialmente permitida nessas atividades; e d) o grau de *tensão-excitação* provocado: a capacidade de a atividade estimular o desabrochar de emoções e sensações variadas nos praticantes. Devidamente ponderadas, tais características permitem relacionar comparativamente certos tipos de atividades vivenciados e experimentados no cotidiano, diferenciando-as umas das outras.

---

<sup>123</sup> As competições esportivas virtuais de alto-rendimento poderiam se manter como cenário de análise nos estudos do lazer caso o objeto de estudo fosse, por exemplo, as práticas de lazer sob o ponto de vista dos apreciadores/torcedores – portanto daqueles que consomem o espetáculo esportivo virtual, e não dos que o produzem. No caso dos *goldfarmers*, a utilização deles como objeto de análise poderia partir da problematização da polarização lazer-trabalho, especialmente porque sob o ponto de vista dos *goldfarmers* essa distinção pode ser ainda mais difícil de estabelecer: *goldfarmers* se divertem enquanto trabalham ou recebem enquanto se divertem? Seu trabalho é tão rotineiro, cansativo e alienante quanto muitos outros ou é pelo menos mais tranquilo e agradável? Não é difícil supor que tais sentidos, por mais contraditórios que sejam, estejam presentes nas diferentes práticas de trabalho (ou lazer!) desses trabalhadores-jogadores.

No âmbito do lazer, a relativa possibilidade de escolha do tipo de atividade a ser experimentada, assim como a espontaneidade para com o seu início e término, reflete o grau de autonomia e liberdade que o indivíduo detém quando vivencia práticas desta natureza, o que é muito diferente, por exemplo, do comprometimento necessário à execução de tarefas rotineiras ou da obrigação imposta por terceiros (chefe, professora, esposa, filho, etc). A escolha individual das atividades de lazer (jogos, esportes, filmes, televisão, etc.), diferentemente das atividades que são executadas em função dos outros, possibilita aos indivíduos o atendimento de suas próprias necessidades e vontades, enfim, de sua própria satisfação. Dessa forma, para os autores (1992, p. 159-160), o “lazer constitui um enclave socialmente consentido, de concentração sobre si próprio, num mundo de não lazer que necessita e obriga à predominância de atividades centradas nos outros”.

No *WoW*, o grau de compulsão social e regularidade percebidos pelos jogadores frente às atividades de jogo (e não às externas a ele) assume uma condição deveras estranha, merecedora de análise. É costumeiro, por exemplo, ver jogadores reclamando de certas responsabilidades e obrigações propiciadas pelo jogo, como da “obrigação de *logar* sempre nos horários marcados” para a realização de atividades com o *core* (com o grupo de jogadores que costuma se reunir em dias e horários pré-combinados, tal como uma equipe esportiva), ou da intensa “dedicação que o jogo exige” requisitando do jogador, por exemplo, a repetição infundável, diária e semanal, de certas tarefas dentro do jogo caso deseje se manter em nível competitivo ou acompanhar a progressão dos companheiros (a evolução, o desenvolvimento deles).

Ainda assim, *WoW* tende a ser experimentado de maneira mais livre, voluntária e descompromissada se comparada às atividades rotineiras pertencentes a outras esferas da vida. Por mais que em certos momentos os jogadores sintam-se relativamente obrigados, compelidos a participar de certas atividades em função de compromissos estabelecidos com outros jogadores ou em retribuição a colaborações oferecidas a eles em outros momentos no jogo, ou ainda, a realizar repetidas tarefas para manter o personagem num patamar desejável de competitividade, tal grau de obrigação e comprometimento é relativamente menos intenso e mais negociável se comparado por exemplo ao despendido com atividades relacionadas às necessidades laborais ou de cuidado do outro e de si. Quando passam a ser percebidas como um fardo, surgem rupturas: o jogador desiste, “dá um tempo”, abandona temporariamente o jogo, busca realizar outras atividades no próprio mundo virtual, etc. Como também observou Nardi (2010, p.101), “a voluntariedade do jogo é evidente na maneira relativamente fácil com

que as pessoas abandonam as atividades de jogo. Jogadores deixam o *WoW* (e outros jogos) o tempo todo, fazendo escolhas deliberadas, conscientes e pensadas”<sup>124</sup>.

Isso reforça a ideia de que a experiência de uma dada atividade de lazer (como o jogar *WoW*, por exemplo) e dos significados dela emanados é subjetiva, estando a participação do jogador condicionadas à sua percepção individual. Decorre daí que de uma hora para outra o sujeito pode considerar que aquela atividade não mais lhe apetece: o que era lazer deixa de sê-lo. Poderíamos dizer, portanto, que não existe lazer *à priori*. Não existem atividades que, antecipadamente, pela sua própria natureza, são lazer. O que existe são atividades que são apropriadas por inúmeros sujeitos como práticas de lazer<sup>125</sup>, ou que são criadas originalmente como ferramentas de lazer (brinquedos, jogos, eletroeletrônicos, serviços de turismo, etc), levando-as, no fim das contas, a serem categorizadas dessa maneira, como se assim o fossem para todos, generalizadamente. Contudo, antes de responder se certa atividade “é ou não é lazer” seria prudente perguntar: do ponto de vista de quem? Dos teóricos, dos produtores ou dos consumidores/praticantes? Ou seja: dos que interpretam, refletem e filosofam acerca da realidade social, dos que participam ativamente da oferta de produtos e serviços nessa realidade ou dos que, atuando na esfera da demanda, os consomem/acessam? Problematizar dessa forma mostra que a resposta não é necessariamente a mesma.

Teóricos<sup>126</sup> interessados na delimitação conceitual do lazer e no dimensionamento do fenômeno como objeto de estudo, conquanto existam divergências teóricas geralmente consideram lazer a atividade cultural experimentada de forma lúdica, numa parte do tempo livre, também chamado de tempo disponível – porque em nenhum momento se estaria efetivamente livre de coerções sociais – ou tempo conquistado – em referência às conquistas decorrentes da diminuição da jornada de trabalho –, em função de uma atitude de engajamento relativamente voluntário, descompromissado e desinteressado do indivíduo, com vista fundamentalmente à satisfação pessoal e ao prazer, mas também ao descanso e relaxamento.

---

<sup>124</sup> Tradução livre do original: “*the voluntariness of play is evident in the relative ease with which people abandon play activities. Player leave WoW (and other games) all the time, making deliberate, conscious, thoughtful choices*”.

<sup>125</sup> Se no final do século XIX e início do século XX o termo lazer estava basicamente relacionado ao tempo que o trabalhador possuía após a jornada de trabalho, hoje, no senso comum, o termo já possui “conotações diversas, tais como descanso, folga, férias, ócio, repouso, desocupação, distração, passatempo, hobby, diversão, entretenimento” (GOMES, 2005).

<sup>126</sup> Para citar algumas referências em âmbito nacional: Dumazedier (1979), Requiça (1980), Camargo (1986), Marcellino (1987), Bramante (1998) e mais recentemente, na última década, Melo (2006), Mascarenhas (2005) e Gomes (2005).

Produtores (como a *Blizzard* no caso do *WoW*) desenvolvem produtos ou oferecem serviços prevendo certo tipo de uso, com a promessa de atender uma ou múltiplas necessidades (de divertimento, utilitário, decoração, etc. – notar que muitos produtos podem ser oferecidos com mais de uma finalidade, como a bicicleta<sup>127</sup> e o computador por exemplo) num tempo específico (de lazer, de trabalho, de cumprimento das rotinas domésticas, etc.).

Consumidores, por fim, podem se apropriar diferentemente – e cada um à sua maneira – dos produtos e serviços a eles oferecidos, atribuindo sentidos e significados diversos a estes, podendo inclusive subverter a lógica originalmente prevista pelos produtores (como, por exemplo, os *goldfarmers* utilizando o *WoW* como “ganha-pão” e não como lazer). Mas o mais importante é que nem todos aqueles que consomem uma mesma prática cultural e da forma originalmente prevista o farão com os mesmos sentidos: os significados da prática podem ser particulares (diferentes para cada indivíduo) e dinâmicos (diferentes para o mesmo indivíduo em diferentes momentos e contextos), quer dizer, embora construídos socialmente os significados não são necessariamente compartilhados de maneira homogênea (para diferentes sujeitos de um mesmo grupo, por exemplo) nem permanentes e estáveis no tempo. Nesse caso – é aqui onde gostaria de chegar – não faz tanto sentido perguntar ao sujeito se determinada prática “é ou não é lazer”, mas interpretar, independente de sua resposta, qual os *sentidos*, os *significados* atribuídos por ele à prática, bem como o grau de seu *envolvimento*<sup>128</sup>.

*WoW* não é necessariamente lazer. Mas como majoritariamente seu uso se dá com vistas ao divertimento, descanso e relaxamento e não ao trabalho e a produção, e como aparentemente sua apropriação acontece predominantemente de forma mais livre, voluntária, desinteressada e espontânea, e não de forma obrigatória e interessada, de tal maneira que seus adeptos estejam menos sujeitos a coerções e obrigações sociais que as presentes noutras esferas da vida cotidiana, costuma-se definir antecipadamente (para efeito de recorte de um estudo, por exemplo) que o jogo se trata, de fato, de uma prática cultural de lazer e não de outra coisa – afinal, a princípio ele é criado, comercializado e consumido com a promessa de divertir. Mas vale a pena frisar: isso quando se observa a prática de forma distante e de maneira generalizada; quando o olhar se centra no indivíduo e na sua experiência de jogar cotidiana, possivelmente se verificará que a prática assume características exclusivas (tanto para diferentes sujeitos, quanto para o mesmo sujeito em diferentes momentos), mesclando

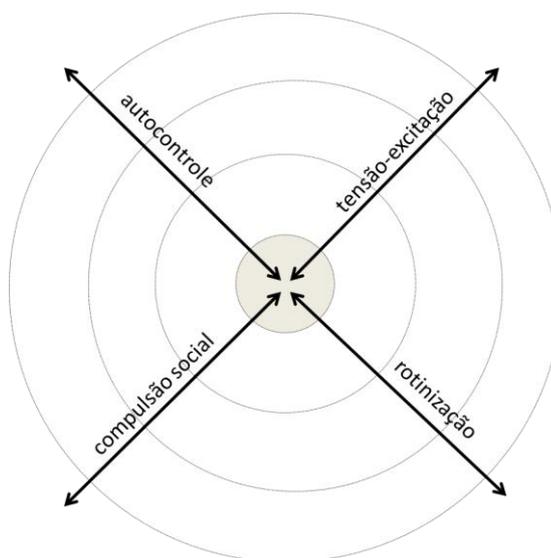
---

<sup>127</sup> Ver, por exemplo, o uso da bicicleta interpretado a partir das concepções teóricas de Veblen e Adorno discutidas por Gebara (2002) no artigo “Veblen, Adorno e as bicicletas”.

<sup>128</sup> Envolvimento não necessariamente traduzido pela quantidade de tempo investido, mas também pelo quão afetado emocionalmente é o indivíduo enquanto pratica e qual é sua atitude de comprometimento e dedicação em relação à prática e às atividades necessárias para que a prática aconteça. (cf. GONZALES, 2010).

continua ou alternadamente sentimentos aparentemente contraditórios (liberdade com obrigação, livre-escolha com compromisso, satisfação com frustração, etc.).

Poder-se-ia pensar nisso a partir do diagrama abaixo, elaborado com base na teoria de lazer de Elias e Dunning (1992):



**Diagrama 3** – Características das atividades sociais em relação ao autocontrole, compulsão social e rotinização.

Do exterior para o interior dos círculos, as retas representam um aumento de intensidade das características indicadas em relação a percepção do indivíduo sobre uma dada atividade, enquanto na direção contrária, ou seja, do centro para fora, representam uma diminuição. O ponto central simbolizaria uma situação hipotética de escravidão absoluta: atividades altamente rotinizadas; determinadas exclusivamente por imposição de terceiros; realizadas por obrigação e em função da satisfação de outros e não de si próprio, exigindo um rígido autocontrole das condutas e expressão dos sentimentos; e emocionalmente estáveis, com pouco ou nenhuma tensão-excitação agradável. Igualmente hipotética, mas de maneira inversa, seria o exterior do círculo maior: atividades hedonistas; escolhidas e dirigidas unicamente para satisfação de si próprio; com ruptura total da rotina e flutuações no estado emocional; profundamente tensa-excitante; conduzida de maneira completamente livre de coerções sociais; e onde socialmente se permitiria a manifestação irrestrita das emoções.

Entre os extremos notadamente idealizados das retas, subdividir-se-iam infinitas posições, representando suaves matizes de cada uma das quatro características. Em geral, olhando numa perspectiva ampliada (e por consequência ignorando o aspecto individual), as atividades de lazer tenderiam a estar mais próximas das extremidades enquanto as atividades

de trabalho do centro, estando entre elas as outras atividades de rotina e de tempo livre<sup>129</sup>. A título de exemplo, pensemos no “assistir um filme” – uma atividade tida como lazer (e que, somadas a “cinema” despontou como uma das preferidas de acordo com o questionário aplicado). A depender do indivíduo e do contexto, a prática assume características variadas: pode ser mais ou menos compulsória (ex: assisto porque eu quero ou porque tenho que acompanhar alguém que deseja muito assistir?), rotineira (ex: assisto à meu tempo ou tenho que acompanhar todos os filmes de certa mostra para produzir um relatório?), tensa-excitante (ex: esse tipo de filme me emociona fortemente, me assusta a ponto de desviar os olhos da tv, me faz rir como nunca ou não me abala emocionalmente, não incita o desabrochar de certos sentimentos?), restritiva do ponto de vista da expressão de sentimentos (ex: estou sozinho e à vontade em minha própria casa ou estou no cinema onde se espera que eu não me manifeste em momentos inapropriados? Ou ainda, posso externalizar meus sentimentos ou estou acompanhado por amigos e não posso deixar uma lágrima escapar?).

Nesse esquema, a percepção do indivíduo sobre determinada atividade num dado momento poderia ser representada por uma figura geométrica cujos vértices são pontos em cada uma das retas, pontos referentes ao grau de intensidade da respectiva característica. Se em teoria fosse possível identificar precisamente a percepção de jogadores a respeito do jogar *WoW* num certo instante, provavelmente se observaria diferentes quadriláteros no diagrama. Recorramos aos jogadores apresentados há pouco. Para Sônia (e outros tantos jogadores) atividades como as *raides* são percebidas na maioria das vezes como altamente rotineiras e demasiadamente orientada para os outros (há que se cumprir horários e se comprometer com o desempenho – estudar, pesquisar, conseguir equipamento – em função dos demais membros). A jogadora sente que isso ultrapassa o limite do que considera tolerável para uma atividade lúdica, passando a se tornar “uma obrigação”, como ela mesma diz. E explica:

**Sônia:** ‘ah, você tem que estar aqui terça, quarta e quinta da meia noite às duas’. Isso é obrigação. Não! Eu não sou **obrigada** a isso! O jogo é minha **diversão**. Não estou **ganhando** para fazer nada disso.

---

<sup>129</sup> Isso de modo que, considerando-se o círculo menor no diagrama como representação da esfera do trabalho, cada círculo maior representasse, respectivamente, as graduações do *espectro* do tempo livre proposto por Elias e Dunning (1992), quais sejam: rotinas do tempo livre (necessidades biológicas, governo de casa e família); atividades intermediárias (de formação, autodesenvolvimento ou religiosas); atividades de lazer (sociáveis, miméticas). Utilizei somente quatro características – as que predominantemente servem para diferenciar o lazer das demais atividades do tempo livre. Outras poderiam ser utilizadas, formando conseqüentemente outras figuras geométricas.

Segundo sua fala, só haveria sentido em fazer algo por obrigação se houvesse uma contrapartida, algo a ganhar em troca.

Utilizando ainda o diagrama, poder-se-ia pensar no seguinte: se sobrepuássemos as figuras geométricas referentes as percepções de jogadores envolvidos na mesma atividade de lazer e estas coincidissem no espaço, isto é, possuísem o mesmo formato e tamanho, de modo que configurassem uma única figura, poderíamos afirmar que essa seria um tipo de atividade teoricamente ideal para esses praticantes no que se refere à comunhão de percepções, interesses e, provavelmente, objetivos. Fora do plano ideal, no entanto, é de se esperar que essas formas geométricas divirjam mais ou menos substancialmente, a depender do perfil dos jogadores de um grupo e do contexto. É o caso da prática do *WoW*. Não é à toa que os jogadores estão a todo o momento negociando sua relação com outros jogadores e com os grupos, que ora são exigentes ora flexíveis demais, ora opressivos ora muito subservientes. A alta rotatividade dos membros das guildas, comprovada numericamente por Ducheneaut et. al. (2007), poderia estar relacionada a essas divergências. As idas e vindas dos jogadores seriam nada mais do que uma tentativa de encontrar um espaço social cujos interesses, objetivos e a forma de alcançá-los, de atingi-los coincidissem o mais próximo possível com suas expectativas.

Por tudo isso não é difícil imaginar que indivíduos refletirão e ponderarão a todo o momento sobre suas escolhas de lazer, considerando não só o seu próprio estado físico e emocional, mas as inúmeras variáveis que estão à sua volta, relativas ao ambiente, à presença ou ausência de certas pessoas, ao que se têm a mão e ao que se pode ou não conseguir, ao tempo e dinheiro disponível, a memória de experiências passadas, etc.

Retornemos a questão do “assistir filme” e sua relação com o diagrama. Poderíamos supor que nessa condição de refletir e ponderar sobre suas escolhas, os indivíduos fariam leituras e análises mais ou menos profundas dos seus “próprios diagramas” (autocontrole, tensão-excitação, compulsão social, rotinização) em relação as diversas escolhas possíveis no momento e, entre elas, o assistir filme. Poderíamos imaginar uma infinidade de situações a serem “analisadas” pelo sujeito, colocadas na balança antes da sua decisão. O sujeito poderia, por exemplo, não desejar assistir a um filme com certa pessoa porque esta costuma conversar demais durante a exibição; porque o tempo de duração do filme vai sobrepor alguns minutos de uma esperada transmissão esportiva; mas também poderia optar por assistir o filme até o momento crucial onde teria que decidir se arriscaria ver o final do filme às custas de parte do jogo ou deixaria ele de lado pois não estava tão apazível mesmo; o filme poderia ter sido escolhido à dedo e segundo resenhas atualizadas de críticos – um escolha prévia, portanto –

ou então fruto de uma despreziosa “zapeada” no controle remoto; poderia ser apenas a opção que lhe resta, pois queria mesmo era estar jogando futebol com os amigos, não fosse uma incômoda e dolorosa fisgada na panturrilha a impedir-lhe; ou ainda, poderia ser um pretexto para um encontro amoroso ou apenas um momento de espreguiçar os pés na poltrona à espera do cochilo que está por vir.

Esses poucos exemplos são suficientes para mostrar que as condições que determinam a escolha podem ser infinitamente diversas. Não é só o gosto, só o desejo puro por algo que satisfaz, que traz maior ou menor prazer, que determinará unicamente ou mesmo majoritariamente as escolhas que serão feitas na esfera do lazer – quem dirá nas outras esferas. Há outras circunstâncias em jogo, que o sujeito não controla e não poderia, ou nem conseguiria, controlar. A argumentação de Lahire (2006, p. 27) acerca da influência do gosto nas escolhas das práticas culturais é elucidativa:

De fato, quando a análise consegue pôr em evidência o fato de que numerosas práticas culturais individuais, e às vezes sua grande maioria, não estão ligadas a gostos, mas a circunstâncias incitantes, a obrigações ou a imposições leves (por exemplo, práticas de acompanhamento) ou fortes (por exemplo, escolares ou profissionais) de todo tipo, acaba-se por perguntar se os indivíduos em questão se definem mais por aquilo que eles julgam pertencer à esfera de seus gostos próprios, pessoais, ou pela infinidade de suas práticas efetivas. Os gostos aparecem então como a parte visível – e colocada à frente – de um enorme *iceberg*.”

Enquanto prática cultural do tempo de lazer, o jogar *WoW* também deve ser pensado nesses termos: ao passo que pode ser um atividade realizada devido a uma paixão e envolvimento intensos para um, pode ser o passatempo que se tem disponível e acessível num certo contexto para outro.

Na sequência, buscaremos explorar a relação de jogadores de *WoW* com outras atividades de rotina.

## **4.2 *WOW*: LAZER DOMÉSTICO NA ROTINA COTIDIANA**

No tópico anterior viu-se que a percepção dos jogadores quanto ao grau de obrigatoriedade, exigência e comprometimento sentidos é individual, particular e subjetiva. O envolvimento com o jogo e a “dedicação” (termo nativo) despendida também difere de jogador para jogador, variando de intensidade no decorrer do tempo conforme a situação peculiar de cada jogador e de seu próprio engajamento naquela ocasião ou contexto. Assim,

em diversos momentos é possível ver jogadores negociando o atendimento de suas vontades frente as suas próprias obrigações e compromissos cotidianos.

De um extremo ao outro é possível observar, de um lado, situações nas quais os jogadores assumem uma postura com disposições mais ascéticas, deixando o jogo momentaneamente de lado por semanas ou meses para se dedicar mais intensamente ao estudo, às provas, ao labor ou a outras obrigações externas ao jogo. Do outro lado, em contraste, é possível observar ocasiões nas quais os jogadores assumem disposições mais hedonistas, procurando se desvencilhar rapidamente de suas obrigações, ajustando a agenda de determinados compromissos ou mesmo abandonando-os por completo em prol do prazer da jogatina.

Alguns casos que presenciei são ilustrativos o suficiente para exemplificar a renúncia das atividades de jogo em função de outras consideradas mais importantes ou essenciais naquele momento. Foi o caso da situação do jogador Gustavo (19 anos, estudante de engenharia da computação) que, quando as universidades federais anunciaram o retorno da greve nacional deflagrada em meados de 2012, anunciou que não iria mais participar das atividades semanais do seu *core*; ou então da jogadora Juliana (estudante de gestão da informação), cuja presença no jogo eu havia deixado de notar subitamente: de acordo com seus colegas virtuais com os quais ainda mantinha contado via *Skype*, ela havia se afastado momentaneamente do jogo para se dedicar aos estudos; ou então a situação do jogador Luciano (estudante de Educação Física) que avisou seus colegas que não iria comprar a expansão do jogo e nem participaria mais do *core* pois precisava concluir seu Trabalho de Conclusão de Curso.

Já o exemplo a seguir, de modo oposto, exemplifica a renúncia por parte dos jogadores de determinados compromissos e necessidades da vida cotidiana em função de atividades envolvendo o jogo.

Em vésperas do aguardado lançamento da última expansão de *World of Warcraft* (Mits of Pandaria, 2012), ansiosos e eufóricos, jogadores se perguntavam sobre como iriam fazer para conciliar as obrigações rotineiras com o desejo de experimentar o quanto antes a novidade. No fórum oficial, manifestavam-se com relação a sua vontade/possibilidade de faltar ou não ao trabalho ou ao estudo e sobre quais poderiam ser as estratégias utilizadas para justificar essa ausência ou minimizar seu impacto. Abaixo, recortei algumas postagens, todas referentes ao dia 25/09/2012 (o jogo havia sido lançado na madrugada daquele dia).

**Guerreiro:** Acordei às 3:50h pra jogar e valeu a pena !!!  
Infelizmente não posso faltar trabalho rssrsrs  
Mal vejo a hora de chegar em casa lol

**Tauren:** acordei 3:30 para sair as 5:50 não passei stress nenhum fazendo as missões, e mal cheguei no trabalho, já não vejo a hora de sair :P

**Orc:** Eu também! Mas isso acontece todo dia, não é só porque é lançamento não...  
hahahaha

**Ogro:** Acho que a maioria aqui fez isso (: ... Eu acordei às 3:50AM também e joguei até as 6:20, tomei um banho voando e vim trabalhar (mas com a cabeça no *WoW* hehe)

**Troll:** Nem me fale eu nao acordei de madrugada pq se não hoje eu morreria por que minha jornada é comprir as *quests* do trabalho, e depois as *quests* da faculdade mas assim que der 23:00 estarei *logando* no *pandaria* !!!! Morrendo de vontade !!

**Humano:** Eu não faltei o trabalho, mas com conterza vou sair mais cedo, passa no supermercado compra coca e energético e vira a noite O.O  
To dando mortal de costas aqui na cadeira, pqp que vontade de jogar dhsaudhsaudhua

**Gnomo:** Eu também fiz isso, tinha 2 dias de folga e assim que foi divulgado a data, já negociei no trabalho.

**Ninguém entendeu direito porque de folga no meio de semana, mas aceitaram, falei que ia resolver alguns assuntos particulares. [...]**

Os comentários acima dão exemplo de que, por conta do esperado lançamento, parte dos jogadores rearranjaram suas agendas: uns optaram por despertar um pouco mais cedo e sacrificar duas, três horas de sono para desfrutar do jogo; uns preferiram usar artifícios legais (folgas no trabalho, férias, por exemplo); outros decidiram arcar com as consequências e assumir os riscos e eventuais ônus por ter preterido os compromissos (numa postagem realizada dois dias após o lançamento, um jogador dizia ter faltado dois dias seguidos às aulas na faculdade: teria “valido a pena” segundo ele). Alguns discursos sugerem que parte das postagens teria sido realizada pelos jogadores enquanto trabalhavam (principalmente na manhã ou tarde do dia em que o jogo foi lançado) mostrando que embora não estivessem efetivamente jogando naquele momento, estavam envolvidos em atividades (participação no fórum) cujo tema gerador era propriamente o jogar, compartilhando e alimentando coletivamente, assim, o desejo de estar no jogo.

Contudo, como podemos ver pelos exemplos a seguir, havia também comentários de jogadores que julgavam desnecessário ou mesmo absurdo qualquer tipo de alteração da rotina em função de um “mero lançamento de expansão”, insinuando que não havia justificativas para deixar compromissos, obrigações e responsabilidades em segundo plano “só por causa de um jogo”:

**Cinzeno:** Estranhamente, não faltei serviço para jogar, geralmente quando é lançamento de um jogo bom, ou uma expansão como essa, eu faltava o serviço e tentava sair na frente, estranhamente hoje isso não ocorreu, e não estou assim tão ansioso para chegar em casa e jogar [...na sequência tece críticas sobre o jogo...]

**Warlock:** Isso chama-se: Maturidade  
Parabens você esta evoluindo na vida! [outros três jogadores responderam aprovando esse comentário]

**Bruxo:** Ou seja esta virando um adulto chato !! =O

**Warrior:** Me lembrou aquelas tiazonas solteiras de cidades do interior.

**Goblin:** Não pode faltar nem do trampo nem da facul/escola galera! Ensino/responsabilidades em primeiro lugar sempre!  
Ai depois de cumprir com suas obrigações, boa diversão a todos :D

**Caçador:** Acordar cedo pra jogar uma nova expansão?  
**Muita falta do que fazer!!!**  
[...]

Deixar momentaneamente de lado atividades com alto grau de obrigatoriedade e compulsão social não é fruto exclusivo de apaixonados pelo *WoW* e já foi verificado em lançamento de outros games. Na reportagem publicada no site *globo.com* a respeito do lançamento do jogo *Diablo III* (também da *Blizzard*, 2012), que estava sendo aguardado há quase 12 anos desde que o último título da franquia foi publicado, noticiava-se que: “Para jogar *Diablo III*, fãs faltam ao trabalho e às aulas nesta terça-feira”<sup>130</sup>. Um dos entrevistados, um estudante de jornalismo de 32 anos, comparava o episódio do lançamento do jogo com a tradição futebolística de os brasileiros pararem quando a seleção joga na Copa do Mundo: “Acho que muita gente da mesma geração que a minha está com saudade do jogo e para quem gosta é como se fosse uma Copa do Mundo.”. Outro entrevistado, um assessor de informação de 24 anos, organizou-se para tirar quinze dias de férias em função do jogo.

Ambas as situações utilizadas como exemplo foram um tanto excepcionais: no primeiro caso tratava-se do lançamento de uma expansão do jogo – lançamento de novos conteúdos: cenários, histórias, desafios, itens, etc.; e no último, era o lançamento de um jogo muito aguardado. Extremistas ou não, tais exemplos elucidam um pouco a maneira como jogadores aficionados podem negociar seus compromissos (consigo mesmo e com os outros) e ponderar sobre o desejo de realizar ou não suas vontades.

---

<sup>130</sup> PETRÓ, Gustavo. Para jogar *Diablo III*, fãs faltam ao trabalho e às aulas nesta terça-feira. Publicada. *Globo.com*. São Paulo: publicada em 15/05/2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/05/para-jogar-diablo-iii-fas-faltam-ao-trabalho-e-aulas-nesta-terca-feira.html> Acessado em: 16/05/2012.

Pode-se dizer que nessa balança pesam, de um lado, o compromisso e obrigação exigidos por uma atividade rotineira, altamente regulada, coercitiva e restritiva emocionalmente falando, mas ainda assim socialmente necessária: como é o caso das atividades laborais, de estudo, de cuidados domésticos, etc.; e, de outro, a possibilidade de se colocar em situações geralmente mais excitantes, socialmente menos coercitivas e reguladas, que mais facilmente podem incitar ou favorecerem o desabrochar de emoções variadas, através das quais o sujeito pode experimentar sensações prazerosas – mais frequentemente comuns nas atividades de lazer (ELIAS e DUNNING, 1992).

Para além dessas rupturas e alterações mais profundas da rotina promovidas pela euforia gerada em virtude de ocasiões mais especiais (como lançamento de um novo jogo ou conteúdo), euforia que inclusive pode se arrastar pelas primeiras semanas até que a “empolgação inicial” – como disse um jogador – se esvaeça, foi possível perceber (no caso do *WoW*) outras formas de negociação entre a esfera lúdica do jogo e a esfera cotidiana. Pois ao contrário da China, onde os jogadores costumam se reunir principalmente nas *lan-house* e *ciber-cafés* para jogar (NARDI, 2010), no contexto brasileiro, tal como no norte americano, jogar *WoW* é uma prática de lazer essencialmente doméstica<sup>131</sup>. E por acontecer no seio familiar, está sujeita a todos os tipos de relações sociais e obrigações vinculadas a esse ambiente, exigindo dos jogadores negociações, transições e rupturas entre atividades desenvolvidas no jogo e tarefas, atividades e necessidades realizadas fora dele.

Como toda atividade de lazer doméstica, jogar *WoW* é marcado por transições constantes entre a ludicidade do jogo e pequenas necessidades e obrigações da vida ordinária. São transições e rupturas menores, mas que acontecem com bastante frequência: é o pai que precisa se afastar momentaneamente do jogo para “dar uma atenção para filha”<sup>132</sup>, o marido que sai do jogo tão logo a esposa chega em casa (“muié chegou, tenho que sair” – anunciou no bate-papo, abandonando imediatamente o jogo), o filho que vai “comer rapidão” senão a mãe não deixa ele continuar jogando, o namorado que *desloga* subitamente para não ser pego em flagrante pela parceira que não gosta de ver ele jogando, outro porque está na hora de

---

<sup>131</sup> Não conheci um jogador sequer que jogava em *lan-houses*, por exemplo. Contudo, em sua dissertação de mestrado sobre ambientes virtuais de aprendizagem, Teles da Silva (2010) constatou que nas *lan-houses* visitadas em Manaus-AM 79,5% dos 200 frequentadores pesquisados utilizavam os computadores do recinto para jogos, sendo que 25,7% desses preferiam jogar justamente o *WoW*. Imagino que esses jogares não acessavam servidores oficiais do jogo pois acredito que não pagariam a mensalidade para jogá-lo somente quando tivessem acesso a *lan-house*.

<sup>132</sup> Nardi comenta que com o grupo de jogadores com quem jogava havia inclusive uma terminologia própria para identificar a necessidade de se afastar do jogo para atendimento das crianças: a expressão “afkids”. *Afk* é a abreviação de *away from keyboard*, utilizada para dizer que o jogador está temporariamente longe do teclado (portanto do jogo) e não está vendo o que está acontecendo ou o que está sendo dito; *kids* significa crianças. Ou seja, afastado momentaneamente do jogo para tratar de uma ocorrência envolvendo o filho.

“levar o cachorro para passear”, e assim vai. Como bem notou Nardi (2010, p.116), a prática do jogo “não é uma atividade sequestrada e murada em um círculo mágico”, sendo possível perceber várias maneiras e situações nas quais o jogar se articula com outras esferas da vida.<sup>133</sup>

Embora mais raros, também não é de todo incomum perceber comportamentos quase obsessivos dos jogadores pelo jogo, a ponto de relegar para um segundo plano o atendimento de certas necessidades básicas de higiene, alimentação e cuidado de si: a opção é pela refeição mais rápida, tanto no preparo quanto na deglutição; à mesa, o lanche é “engolido” apressadamente – quando não em frente ao próprio computador, em paralelo ao ato de jogar, de forma que se ouve até mesmo a sonoridade abafada das palavras expelidas “de boca cheia”; as horas de sono e descanso são parcialmente sacrificadas; o banho é aligeirado; roupas são trocadas “voando”; volta-se às pressas do trabalho... tudo para conseguir alguns minutinhos a mais de jogo. Às vezes, de tão envolvidos, submersos, iludidos que estão com o jogo, esquecem-se das horas e de atender às necessidades do corpo, perdem o tempo, não dormem o suficiente, pulam refeições, atrasam-se<sup>134</sup>. Em certa ocasião, jogadores brincavam afirmando que outro jogador tinha um penico embaixo da mesa do computador, de tão rápido que havia “ido ao banheiro”. “Penico que nada, eu tenho uma sonda” – respondeu ele, brincando.

Por serem as atividades de lazer menos compulsivas, obrigatórias que outras realizadas ordinariamente, a interrupção imediata da prática pode ocorrer mais frequentemente, mais espontaneamente e sem maiores transtornos se compararmos, por exemplo, com as atividades de trabalho, cuja interrupção só é permitida em circunstâncias bastante especiais, podendo ser vista com desconfiança. Entretanto, ao contrário de atividades coletivas realizadas *off-line* (um jogo esportivo, por exemplo) cujo abandono antes do término previsto pode ser especialmente embaraçoso, afinal há que ser feito sob os olhos dos demais, colocando-se diretamente sob julgamentos e eventuais críticas destes, nas atividades *online* do *WoW* o abandono não só é instantâneo como interdita qualquer tipo de comunicação. O jogador simplesmente desaparece, sem deixar vestígios, o que torna a fuga relativamente mais fácil, embora não menos deselegante. O *álibi*? Algum problema técnico, geralmente o famigerado *disconnect* (abreviado de *dc*), que é a simples desconexão da internet. Devido a invisibilidade

<sup>133</sup> Tradução livre do original: “we have examined several ways in which game play articulates with other arenas of activity; it is not a sequestered activity walled up in a magic circle”.

<sup>134</sup> Ibarгойen (2011, p.59-61) também relatou em sua pesquisa casos de jogadores – do MMORPG *Asda* – que deixaram de fazer atividades do cotidiano ou adaptaram sua rotina em função do jogo. “Quando se está no jogo” avaliou a pesquisadora, “é fácil perder a noção de tempo e a correlação com horários de alimentação, banho, sono, o importante é o tempo presente e prolongar subjetivamente o seu momento clímax.”

propiciada pela distância, jogadores podem facilmente usar dessa estratégia de fuga quando a atividade não mais lhe agrada e as amarras da compulsão social para com os demais não é forte o suficiente para mantê-lo no jogo ou na partida. Quando acontece de um desconhecido “*dar um disconnect*” em situações desfavoráveis (derrotas seguidas, por exemplo), demais membros do grupo costumam especular se o suposto *dc* não foi de fato um *fake dc*, isto é, uma *desconexão falsa*, uma simulação da desconexão (fechando o próprio *software* do jogo ou desligando a internet, por exemplo) como forma de evadir sem ter que dar maiores explicações<sup>135</sup>.

Em certos momentos, o ato de jogar pode estar acompanhado de outras distrações ou passatempos de lazer. Com frequência, por exemplo, jogadores alternam entre atividades do jogo e a navegação pela internet: fazem pesquisas sobre elementos do jogo; acessam redes sociais; compartilham links de vídeos e notícias sobre temas variados, etc. O comando “*alt+tab*”, atalho no *Windows* para alternar entre as “janelas”, é um recurso comum.

Também podem estar simultaneamente escutando música ou dividindo atenção com a televisão ligada. Em certo episódio, um jogador do *core* foi repreendido por ter feito um comentário sobre um programa que passava na televisão. Embora tenha sido feito em tom de brincadeira, a reprimenda dava a entender que o jogador deveria se manter concentrado na luta, nas atividades do jogo, e não podia se dar ao luxo de se distrair com coisas menos importantes, sob pena de colocar em risco o compromisso, a dedicação e o esforço dos demais. Há que se ter seriedade com o “espírito do jogo”, dizia Huizinga (2008), para não ser um “desmancha-prazeres”.

Na interpretação do autor, o fato do jogo ser uma atividade *não-séria* não significa que ele deixe de ser tratado com *seriedade*, pelo contrário, pois o jogo pode sim ser levado com seriedade por seus praticantes, às vezes ao extremo inclusive. Quebrar essa seriedade viola o pacto que dá razão de ser à atividade e põe em risco o seu funcionamento. Não levar o jogo à sério pode permitir a vida ordinária (essa sim tida como “séria”, moralmente digna) reafirmar sua presença e seus direitos sobre a frivolidade passageira e temporária do universo lúdico (não-sério), produzindo desencanto e desilusão. Os compromissos firmados no *WoW* são, como lembra Chagas (2010), compromissos firmados com pessoas de verdade. Rompê-los pode eventualmente implicar em repreensões ou constrangimentos.

---

<sup>135</sup> A explicação mais estapafúrdia para o abandono do jogo que escutei foi a de um jogador desconhecido que anunciou sua saída do jogo sob a justificativa de que tinha que “levar a avó na capoeira”. Tanto pela improbabilidade de alguém levar uma senhora de idade em tal agonística e vigorosa atividade – no caso da veracidade da justificativa – quanto pela criatividade e coragem empreendida para inventar tal excentricidade – no caso da falsidade da informação prestada – fato é que a frase virou, além de motivo de muitas risadas, um bordão para fugas no *core*.

A situação relatada a seguir evidencia a interpenetração de outras atividades de lazer na esfera do jogo.

Na final da Copa Libertadores de Futebol de 2012 entre Corinthians e Boca Juniors, o bate-papo geral do *WoW* estava apinhado de comentários sobre a partida. Cantos tradicionais da torcida eram entoados. Análises táticas discutidas. Não faltava a costumeira provocação rival. Os gols (o time brasileiro venceu por dois a zero) foram “narrados” (descritos) e comemorados pelos torcedores fervorosos e pelos simpatizantes, mas naturalmente lamentados pelos que torciam contra. Ao término da partida, um jogador comentou no *RaidCall*:

**Ricardo:** Estão soltando fogos por aqui!

**Leoncio:** Aqui também... Em que cidade você está?

**Ricardo:** *Ventobravo*.

**Leoncio:** eu não estava falando do jogo!

[silêncio, seguido de várias risadas de quem acompanhava a conversa]

O motivo das risadas dos jogadores era porque o diálogo misturou referências geográficas do jogo e da “vida real”: Ricardo se referia aos foguetes soltados por jogadores-torcedores *dentro* do ambiente virtual do jogo, na cidade de *Ventobravo*, enquanto eu me referia aos estouros que ouvia da vizinhança, na cidade onde resido.

Mesmo uma hora depois de acabado o jogo, o assunto em voga ainda era o mesmo no canal de bate-papo. Reproduziam ali a tradicional discussão polarizada do futebol: de um lado torcedores alvinegros comemorando a conquista; do outro, torcedores rivais desmerecendo-a e rememorando feitos do próprio time. A maioria dos comentários, contudo, buscava construir um pretenso humor denegrindo a figura do torcedor corinthiano, utilizando como referência o estigma de que corinthiano é “tudo favelado”, “ladrão”:

**Bruto:** 04/07/2012 21:45 A 00:00 MENOR TAXA DE CRIMES REGISTRADO JA NO BRASIL

**Fantasma:** vai chover bala hj [insinuando que os barulhos não eram de foguetes sendo soltos, mas de armas disparadas]

**Mister:** De qualquer jeito vai ter arrastão, esse vai ser o arrastão da felicidade

**Engenheiro:** tiririca na secretaria da educação, cuntintia ganhando libertadores, é meus amigos, os maiais estavam certos

**Raul:** Galera, aproveitem o jogo do Corinthians pra fazer *Raide* e *Masmorra* sem *ninja* hein!

**Espadão:** pode ter certeza, eles vão sair do estádio e vão pra Cracolândia comemorar

**Barão:** *Ogrimmar* deve ta em festa uma hora dessa.

**Clérigo:** 190 congestionado! nem adianta tentar ligar!

Não tendo a pretensão de analisar aqui a construção e reprodução do estigma e da violência simbólica presente no discurso depreciativo dos favelados, usuários de drogas e

presidiários (estes últimos também apareciam nos comentários) – até porque essa construção é anterior ao espaço do jogo embora atualizada dentro dele – o que é interessante de observar para efeito desse trabalho são três aspectos: o primeiro refere-se à transição constante dos jogadores entre atividades de jogo e outras atividades de lazer (o futebol como fim, a televisão como meio); o segundo refere-se ao fato do ambiente do jogo ser permeado constantemente por referências externas ao próprio mundo do jogo (comenta-se nele o que ocorre fora dele e vice-versa); o terceiro, à construção de comentários humorísticos tomando como base elementos próprios do jogo, como no exemplo das falas de *Raul* e *Barão*, que adaptaram a “piada” sobre o torcedor corintianos para dentro do contexto do jogo. *Raul* fazia alusão ao fato de que não haveria risco de ninguém ser *ninjado* no jogo (ser trapaceado, roubado) pois todos os *ninjas* – ladrões, torcedores do Corinthians – estariam ocupados com a partida de futebol; já *Barão* referia-se à capital da facção rival no jogo, a cidade de *Ogrimar*, que devido a sua arquitetura peculiar, edificada na encosta, na fenda de uma composição rochosa é frequentemente associada pejorativamente à favela<sup>136</sup>. Como também percebeu Sepe (2007) em sua pesquisa dentro do MMORPG brasileiro *Erínia*, movido pelo componente lúdico jogadores produzem constantemente uma remediação dos temas da vida ordinária, incorporando elementos que não pertencem ao jogo mas que são assimilados e convertidos dentro dele.

Poderia também citar exemplos inversos, o de jogadores utilizando-se de elementos do jogo para referenciar atividades, fatos e acontecimentos fora dele. Observei jogadores combinando de ir “*raidar*” um *shopping* (no sentido de ir ao *shopping* se aventurar, conquistar o espaço, quem sabe cumprir uma *quest*) ou de se encontrarem para tomar uns “*flasks*” antes de ir para “balada” (no jogo *flasks* são bebidas que concedem poder aos personagens; no referido comentário dos jogadores fazia alusão a bebidas alcoólicas). No bate-papo, outro jogador comentou que foi *nerfado*: ele havia lesionado o dedo anelar, sendo com isso obrigado a usar uma tala por algumas semanas (*nerf* é o oposto de *buff*. *Nerfar* é tirar poder/bônus de um personagem e *buffar* é conceder; sem possibilidade de usar o dedo anelar ele não conseguiria ter o mesmo desempenho no jogo, por isso a referência ao “estar *nerfado*”). No fórum é comum observar trocadilhos desse tipo, os quais, ao mesmo tempo em que funcionam como códigos internos que reproduzem linguagens próprias do jogo e

<sup>136</sup> Ver no Capítulo 2 como as raças de *WoW* reproduzem, na visão de Langer (2008), a polarização entre o eu e o outro, o civilizado e o bárbaro. Nesse caso, a raça Orc – povos bárbaros, primitivos, os “outros” – são descritos pelos próprios jogadores como moradores de instalações improvisadas, apertadas, desordenadas, associando essas construções virtuais a uma referência no mundo real (a favela). Em oposição estaria o ascetismo, limpeza e ordenamento das construções da raça dos Humanos – esses sim civilizados, o “eu”, o “branco”, o legitimamente “humano”.

atualizam o sentimento de pertença a um grupo, também emprestam um tom humorístico às construções textuais pelas metáforas e analogias criativamente elaboradas. Jogadores bem que poderiam se expressar utilizando a linguagem comum, mas por outro lado também podem o fazer de forma mais elaborada e interessante dentro daquele contexto, fazendo uso de códigos e símbolos próprios ao universo do *WoW* ou dos jogos digitais em geral: a linguagem arcana que é exclusiva do “círculo mágico” e que somente os iniciados compreenderão (que apenas “entendedores entenderão”, como explicitaram alguns no fórum). Preferiu-se tornar a frase mais elaborada utilizando uma referência restrita aos membros do grupo.

\*\*\*

Em resumo, o objetivo desse capítulo foi caracterizar *World of Warcraft* como um *jogo* experimentado pelos seus adeptos como prática de *lazer*. Ao fazer isso, pretendia caracterizar a atividade de jogar *World of Warcraft* como uma prática de *lazer doméstica*<sup>137</sup>, portanto, inscrita na dinâmica do lar e vinculada aos compromissos a ele relacionados, estando suscetível, por exemplo, ao controle dos pais ou a compulsão social para com membros da família.

Por ser doméstica, é uma prática que ora concorre, ora se alterna, ora se sincroniza com outras atividades realizadas no interior do lar, sejam elas de *lazer* (internet, televisão, música, conversa, etc.) ou não (família, higiene, necessidades biológicas, etc.). Também por isso, é um tipo de prática de fácil acesso físico: não exige deslocamento, nem gasto de tempo ou recurso com transporte. Essa comodidade e facilidade de acesso possibilita que o tempo investido na prática (em termos de horas jogadas) seja alto, às vezes tão alto que ultrapassem o limite do que seria aceito como saudável. De acordo com o questionário aplicado, a média de tempo de uso dos 251 participantes foi de 19,95h/semana – valor compatível com os achados de outros estudos envolvendo amostragens significativas, como na pesquisa de Yee (2006b), cuja média encontrada para os 30 mil participantes (de vários MMORPGs) foi de 22 h/semana.

É evidente que médias não se aplicam quando se olha para cada sujeito em particular. A variação entre o tempo de uso dos respondentes é alta, havendo tanto jogadores que investem relativamente bastante tempo ao jogo (quarenta, cinquenta e até mais horas por semana), quanto os que utilizam muito pouco (uma, duas horas no máximo). De qualquer

---

<sup>137</sup> Ao contrário dos chineses, cuja maioria joga em lan-houses (NARDI, 2010), não tive contato com jogadores que não jogavam *World of Warcraft* em seus próprios equipamentos (computadores pessoais ou *notebooks*).

forma, há muitos jogadores entre os respondentes do questionário e os contatados no jogo que dedicam tempo considerável de suas vidas ao jogo, e outros tantos que só não o fazem por falta de tempo. Estes gostariam de poder se envolver mais, mas as tarefas sérias e compulsivas do cotidiano impõem limites que necessitam ser respeitados. Independente do tempo dedicado à atividade, se maior ou menor, é seguro afirmar que o *WoW* é a principal diversão de boa parte dos respondentes (as categorias “jogos digitais” ou “*WoW*” foram citadas por 89% como atividade que “gostam de fazer” no tempo de lazer) e dos jogadores com os quais tive contato no jogo. Para a outra parte, a minoria, talvez o jogo não fosse a principal, mas uma das principais. Digo isso para reforçar a intensidade com que muitos se prendem a essa prática de lazer. Fato que provavelmente se tornará mais explícito com o desenrolar do estudo.

Também se buscou mostrar como a percepção dos jogadores sobre obrigação, compromisso e necessidade é relativa, gerando formas diferentes de lidar com o *WoW* em relação às diversas atividades da agenda cotidiana (trabalho, estudo, família, etc). Como já é sabido, o lazer sempre aparecerá articulado a outras dimensões do cotidiano, “estabelecendo relações dialéticas com as necessidades, os deveres e as obrigações, especialmente com o trabalho produtivo” (GOMES, 2004, p.125). Conscientes ou não, jogadores estão atentos a isso, negociando a todo instante o aproveitamento do seu tempo com maior ou menor conflito a depender de seu maior ou menor interesse com o jogo e da rigidez ou maleabilidade de suas obrigações.

## CAPÍTULO 5

### PERFORMANCE E MAESTRIA

Jogos complexos e extensos como *WoW* possibilitam ao jogador se divertir com a realização de diversos tipos de tarefas diferentes. Ao contrário de jogos que possuem uma estrutura linear e rígida de jogo, com início, meio e fim geralmente determinados, orientando a maneira como o indivíduo deve se apropriar do conteúdo, no *WoW* (e também em outros MMORGPs), pelas características que possui enquanto mundo virtual, o jogador tem um pouco mais de liberdade para optar entre quais atividades irá fazer. Pode inclusive não fazer nada no jogo e ficar apenas conversando com seus colegas jogadores.

Há aqueles que preferem se envolver com atividades relacionadas com o enfrentamento de outros jogadores (chamada de PvP – *player vs player*), uns com a superação de desafios contra o computador (chamada de PvE – *player vs enviroment*), outros com teatralização e interpretação de papéis (atividades de RPG dentro do jogo), uns com o desenvolvimento/evolução do personagem, outros habilidades e profissões, alguns com a realização de “conquistas” (chamadas de *achievements*, que são títulos, honrarias e outras aquisições simbólicas dentro do jogo), alguns com a aquisição e acúmulo de bens materiais virtuais (ouro, itens, montarias, mascotes, etc.), e por aí vai.

No decorrer do estudo conheci um jogador cuja principal diversão era negociar e obter lucro através da Casa de Leilões (*Auction House*) no jogo. Isso era motivo de piadas e brincadeiras de seus amigos, que diziam que ele não jogava *World of Warcraft*, mas sim “*World of Auction House*”, visto que era nas funções de compra, venda e produção de mercadorias que ele gastava a maior parte de seu tempo *online*. Era fazendo o que outros poderiam achar enfadonho que ele se divertia.

Embora diversificadas, a maioria dessas atividades está embebida em um princípio orientador comum: a *performance*. Falo aqui da busca de desempenho do sujeito-jogador, de sua atuação visando melhor resultado, sobretudo em público (na presença mesmo que virtual de outros jogadores).

O argumento do *WoW* como atividade performativa encontrei inicialmente defendido em Nardi (2010). Na referida pesquisa, juntamente com a ideia de que os jogos digitais são essencialmente performáticos – fato que se revela claramente em certas atividades do *WoW* – a autora também considera como propriedade igualmente importante dos jogos digitais o seu aspecto visual-imersivo. Na sua interpretação:

Videogames como *World of Warcraft* constituem uma nova mídia digital. A fusão da experiência de imersão visual com a intensa e hábil atividade performativa, representa uma significativa evolução na história da cultura digital. Videogames possibilitam uma rica estimulação das sensibilidades visuais ao mesmo tempo em que desenvolvem espaços complexos de performance com oportunidades para maestria e participação ativa (NARDI, 2010, p.52)<sup>138</sup>

A autora faz uma rápida comparação dos jogos digitais com o cinema e o boliche: enquanto o boliche é essencialmente performativo e o cinema visual-imersivo, somente os jogos digitais são os dois elementos ao mesmo tempo, permitindo que os jogadores desenvolvam atividades performativas em espaços artisticamente desenhados.

Na primeira parte deste capítulo, fundamentando-se na análise desenvolvida pela pesquisadora, tentarei aprofundar e dar peso a interpretação do *WoW* como atividade performativa, somando a ela dados empíricos oriundos da participação etnográfica, das entrevistas e questionários e das reflexões teóricas acerca do jogo, do lazer e de pesquisas envolvendo o *World of Warcraft* e outros MMORPGs. Indo além, defendo a ideia de que a *performance*, realizada de diferentes maneiras e materializada sob diversas formas no jogo, principalmente na demonstração de superioridade através de habilidade e conhecimento e no acúmulo de bens simbólicos e materiais, *é o elemento central do jogo, tornado possível somente pela natureza social dele*. Uma pequena observação: quando utilizar o termo performance é importante considerar que estou utilizando o termo como sinônimo de desempenho, mas me referindo estritamente ao desempenho realizado em público, portanto à sua forma espetacularizada, orientada para e em função dos outros.

Ademais, busco mostrar que as atividades do *World of Warcraft*, especialmente as *raides*, não são vivenciadas tão harmonicamente como a análise de Nardi (2010) e outros pesquisadores fazem parecer. São pois atividades nem sempre “geradoras de um incrível nível de amabilidade e positiva sociabilidade” ou desenhadas “para encorajar bondade e cordialidade entre os pares” como enxergou a autora. Por vezes, resultam na explosão de emoções e sentimentos nem sempre assimilados positivamente. Protegidos pela distância temporal e profundamente excitados pela alta-tensão do jogo, não é de todo raro presenciar jogadores interagindo de forma não tão amistosa ou mesmo agressiva.

Na segunda parte, dedico especial atenção aos bens virtuais do jogo, mostrando como sua aquisição, acumulação e exibição (de itens, títulos, montarias) articulam-se com a dinâmica performática. Destaco também a dimensão da *maestria* no âmbito de uma espécie de

---

<sup>138</sup> Tradução livre do original: “Videogames like *World of Warcraft* constitute a new digital médium. The fusion of immersive visual experience with intense, skilled performative activity, represents a significant evolution in the history of digital culture. Video games afford rich stimulation to visual sensibilitais while at same time developing complex spaces of performance with opportunities for mastery and active participation.”

competição estabelecida consigo mesmo, pautado pela lógica da satisfação com a própria aprendizagem e superação dos obstáculos, resultante de processos contínuos de “tentativa e erro”, de estudo, esforço, dedicação e paciência.

## 5.1 RAIDES: PERFORMANCE E COMPETIÇÃO

No Capítulo 2 descrevi como é a experiência de participar de uma *raide* – uma atividade do jogo envolvendo 10 ou 25 jogadores que, juntos, atuando sincronizada e organizadamente, tentam completar desafios do jogo derrotando inimigos controlados pelo computador. Invoco novamente as *raides* aqui para discutir a centralidade da performance no jogo.

As *raides* são as atividades mais difíceis e complexas do jogo. Apesar disso – ou talvez precisamente por causa disso – são as que, de acordo com o questionário aplicado, os jogadores mais gostam de participar<sup>139</sup>. Seriam ainda, para autores como Mortensen (2008, p. 214), as partes do jogo que “realmente físgam os jogadores” e contribuem para a “reputação do *World of Warcraft* como um jogo ‘viciante’ [no sentido negativo do termo, referente ao uso problemático]”, mas que provocam também o “esgotamento e o abandono total do jogo”<sup>140</sup>. Em todo caso, atividades centrais no jogo, indiscutivelmente.

*Raides* são geralmente atividades altamente competitivas. Uma autêntica atividade do tipo *agôn* – se considerarmos a classificação dos jogos sistematizada por Caillois (1990). Em seu ensaio sobre os jogos, o autor propõe a divisão universal dos jogos em quatro categorias fundamentais em virtude da característica dominante de cada um deles e de sua forma de proporcionar prazer. A categoria *Agôn* representa os jogos que se estabelecem essencialmente sob a “forma de competição, ou seja, como um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente”. Envolvem, pois, uma série de proezas que declara indubitavelmente o vencedor: no caso das *raides*, vence o grupo de jogadores ou o computador. Em clara oposição a esta categoria, a *Alea* designa todos os jogos baseados “numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações”: são os jogos de sorte e azar, onde é o destino que sela a vitória do vencedor, dispensando qualquer esforço e

<sup>139</sup> Foi a atividade melhor avaliada pelos respondentes: 32% marcaram “Gosto” e 51% “Gosto muito” numa escala *likert* de cinco valores (os outros eram “Detesto” 1%, “Não gosto” 5%, “Nem gosto, nem desgosto” 11%).

<sup>140</sup> Tradução livre do original: “*It is the raiding which really hooks players and earns World of Warcraft its reputation as an “addictive” game, but it’s also the raiding that causes burnout and total withdrawal from the game*”.

dedicação dos jogadores. A categoria *Mimicry*, por sua vez, refere-se a “aceitação temporária de uma ilusão [...] ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário”. São os jogos de representação, nos quais se incarna e interpreta um personagem, fingindo ser outra pessoa, pelo prazer de se passar por outro. No *WoW*, a *mimicry* estaria presente nas atividades de *role-playing-game* (não abordadas nesse estudo) restrita basicamente aos servidores exclusivos dedicados a esse modo de jogo. Por fim, *Ilinx* representa a “busca da vertigem”, numa tentativa de “destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico”. É o desafiar com o corpo as leis físicas, experimentando o pânico e a vertigem da altura, da velocidade extrema, da aceleração, do rodopio.

O fato de a *raide* ser uma atividade coletiva, formada geralmente por pessoas que se conhecem, faz dela uma atividade social única no ambiente do jogo. Assim relatou Nardi (2010, p.119-120) à respeito de sua vivência:

Intencional ou não, separando os jogadores da *raide* dos demais, ela gera proximidade e coesão social; jogadores dependem do grupo com o qual eles enfrentaram os maiores desafios do jogo. No contexto das *raids*, enclausurados em um espaço confinado, jogadores se aproximam dos parceiros. *Raidar* até tarde da noite com membros da guilda e ninguém mais, ouvindo suas vozes no canal de voz, conhecendo como eles jogam, como se adaptam e agem performaticamente em mutuo acordo, provocando, brincando e gracejando dentro de um pequeno e conhecido grupo – isso produz considerável genialidade e intimidade.<sup>141</sup>

Para que um grupo de jogadores consiga êxito na realização dessa atividade, é necessária uma série de acordos e procedimentos: os jogadores precisam se comunicar oralmente; preferencialmente devem estar entrosados e acostumados a jogar juntos; precisam conhecer as características e habilidades de seu personagem, tendo coordenação motora e rapidez suficientes para saber acioná-las a tempo; devem “saber a luta”, ou seja, ter os conhecimentos necessários sobre como agir e proceder durante o combate; precisam conhecer as características de seu personagem, tendo coordenação motora e rapidez suficientes para acionar suas habilidades a tempo (há aqui uma diversidade de saberes de ordem *tática*, tal como nos esportes *com interação*<sup>142</sup>); necessitam quase obrigatoriamente ter o DBM<sup>143</sup>

<sup>141</sup> Tradução livre do original: “*Whether intentional or not, cutting players off from all but those in the raid generated closeness and social cohesion; players depended on the group with which they faced the game’s biggest challenges. Enclosure in a confined space unambiguously, in the context of guild raids, a player’s closest partners. Raiding late at night with guild members and no one else, listening to their voices in voice chat, knowing how they player an tailoring, performance in acoordance, teasing, joking, and bantering within a small, know group – these actions were productive of considerable geniality and intimacy.*”

<sup>142</sup> Utilizo a distinção de Gonzales (2010) entre esportes *com* e *sem interação* com relação ao adversário. Os primeiros (futebol, vôlei, tênis, basquete, handebol, etc.), ao contrário dos últimos (atletismo, skate, surf,

instalado e atualizado no computador, sabendo utilizá-lo de maneira correta; por fim, devem estar suficientemente equipados, com todos os itens devidamente “gemados”, “encantados” e “reforjados”<sup>144</sup>;

A dificuldade e complexidade de realização das *raides* criam uma atmosfera tensa, excitante e altamente competitiva; um ambiente perfeito para atuações performáticas; um espaço social propício à exaltação dos sentidos e das emoções. Talvez derive daí o seu sucesso enquanto atividade dentro do jogo.

Se fossem atividades tranquilas e fáceis, a vitória certamente seria alcançada sem maiores dificuldades, não havendo margem para a dúvida, para a incerteza – estas fundamentais para a flutuação nos estados emocionais dos indivíduos durante suas práticas. “Não se joga quando se tem a certeza de ganhar. O prazer do jogo e o risco de perder são inseparáveis”, afirmava Caillois (1990, p.200-201). O estudioso dos jogos dizia que o jogo é, “acima de tudo, demonstração de superioridade, e o prazer advém do desafio. É necessário que nos sintamos em perigo”. Para Elias e Dunning (1992), a *tensão-excitação*<sup>145</sup> derivada dessa incerteza constante quanto ao desfecho da atividade seria um “ingrediente essencial” em muitas atividades de lazer.

Chegarei até o topo da montanha? Vamos virar o jogo? Meu parceiro tem um coringa? Ele vai aguentar até o fim do round? Questionamentos como esses seriam fundamentais para os jogos em geral, desde os simples quebra-cabeças e palavras cruzadas aos jogos agonísticos esportivos, conforme analisa Huizinga (2008, p.59). Para o autor, “a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão”, tensão esta que “aumenta a importância do jogo”, permitindo ao jogador ser completamente absorvido e “esquecer que está apenas jogando”.

A importância do risco e da incerteza para certos tipos de jogos e atividades de lazer é central nas interpretações teóricas dos quatro autores citados (HUIZINGA, 2008; ELIAS e DUNNING, 1992; CAILLOIS; 1990) e facilmente observável no contexto do *WoW*, como ilustrado a seguir. É a partir desse risco e incerteza que se estabelece uma dinâmica social construída em torno do controle do erro alheio.

ginástica olímpica, nado sincronizado, triátlon, etc.), exigem permanentes e constantes *tomada de decisão* em virtude de sua dinâmica essencialmente *tática*. Ver nota de rodapé n.53.

<sup>143</sup> Um *add-on*, um *software* acoplado ao sistema do jogo que orienta o jogador através de sinais textuais e auditivos.

<sup>144</sup> *Gemar* e *encantar* é aplicar produtos comprados ou produzidos (gemas e encantos) sobre os equipamentos para aprimorá-los. *Reforjar* é o processo pelo qual se altera intencionalmente os atributos de um equipamento, de modo a aprimorá-lo de acordo com a classe e a função do personagem desempenhada no jogo.

<sup>145</sup> Termo comum ao vocabulário dos autores e, antes deles, de Huizinga (2008), referindo-se *sentimentos de tensão*.

### 5.1.1 A TENSÃO DO ERRO E CONFLITOS

As *raides* são formas organizadas de tensão em grupo. Lembra Nardi (2010) que devido a sua complexidade, o menor erro pode por tudo a perder, assim como uma pequena vantagem pode levar a uma vitória “suada”. Um movimento errado, uns segundos de distração, uma habilidade usada tardiamente, um apertado indevido de uma tecla, qualquer mínimo deslize, vacilo, pode levar o personagem à morte ou o grupo inteiro à derrota. Não há empate em *raides*. Ou se joga perfeitamente certo e conquista a vitória, ou, como de costume, se perde<sup>146</sup>.

A tensão é ainda maior porque os erros, os descuidos e as falhas são imediatamente percebidos e quem os cometeu prontamente identificados. A vigilância é constante. Os jogadores estão a todo momento avaliando uns aos outros e a si mesmo. Sabem que não podem errar, principalmente porque o erro não passará despercebido.

Dados encontrados em outras pesquisas sugere a existência de situações similares em outros MMORPGs relativas à dificuldade das *raides*, à importância de se evitar o mínimo erro e as eventuais tensões sociais dele decorrente. É o que Salgado (2011) registra sobre *Age of Conan (AoC)*, por exemplo:

Especialmente no caso de uma *raid* de alto nível em AoC, existe uma situação subjacente de competição entre todos os 24 jogadores: ninguém quer falhar e —matar todo mundo, fazendo todos perderem tempo e outros recursos. Pode-se dizer que é uma competitividade saudável — enquanto as tensões não saírem do controle. Quanto mais alta a complexidade da *raid*, menor é a tolerância a erros; e se um determinado jogador, em tal contexto, erra seguidas vezes e não mostra condições de superar-se, uma situação aberta ou discreta de conflito pode ter lugar (por exemplo, podem acontecer trocas de mensagens privadas, por meio do sistema de chat, entre jogadores reclamando daquele que está falhando demais). (SALGADO, 2011, p.92).

Ao contrário de parte dos jogos e atividades esportivas coletivas, cujo erro pode ser uma constante (rebatidas no tênis, por exemplo); não ser tão decisivo (no vôlei o erro geralmente concede ponto para o adversário mas não necessariamente decreta a derrota); não ser tão evidente e passar despercebido ou percebido apenas por aqueles que estão mais próximos; ou ainda cujo erro crucial não elimina a possibilidade de recuperação futura (um gol contra no futebol, por exemplo), nas atividades de *raide* o erro, o vacilo, o descuido, por mais simples que sejam (deixar de apertar um botão, por exemplo), podem resultar numa

---

<sup>146</sup> É normal os jogadores serem derrotados diversas vezes, ao longo de semanas às vezes, até dominar completamente a mecânica das lutas a ponto de vencer com poucas ou apenas uma tentativa. Participando de um core que tentava vencer *raides* recém liberadas do lançamento da expansão *Mits of Pandária* cheguei a acumular, segundo registrava meu DBM, 127 derrotas para conseguir uma única vitória no segundo *boss* da *raide*. Isso significa horas e horas de jogo coletivo sem vitória.

derrota coletiva. Para desespero dos mais distraídos, esses erros podem ser imediatamente identificados por todos os demais jogadores ou ficar registrados em relatórios auxiliares comprovando a culpa desse ou daquele sujeito.

Além disso, diferente das atividades esportivas em que a cobrança pode ser individualizada (de um jogador para com o outro) ou ser ouvida somente por quem está na proximidade, nas *raides* a cobrança, a chamada de atenção, o “puxão de orelha” é simultaneamente ouvido por todos no sistema de voz\ ou visto por todos no canal de bate-papo da *raide*. Tendo consciência desse tipo de situação, Lucio, líder da guilda e do *core* principal da *Sem Choro Nem Vela*, enfatizou em entrevista que evitava cobrar os jogadores publicamente. Se tivesse que “dar um toque para alguém, conversar, falar que fizeram alguma coisa errada” preferiria falar “em particular” utilizando o canal privativo (através do comando *sussurrar*) do que colocar em evidência o erro do jogador, eventualmente “envergonhando a pessoa na frente de todo mundo” e “criando uma situação muito constrangedora”.

Mas o fato é que essa forma de organização particular desse tipo de atividade contribui para a tensão e os eventuais conflitos eclodidos no âmbito do jogo. Na luta contra o *Ultraxion*<sup>147</sup>, por exemplo, a tarefa exigida pela maioria dos jogadores era muito simples: bastava clicar com o mouse num botão na tela alguns segundos antes do dragão *Ultraxion castar* (do verbo inglês *to cast*: lançar, atirar) seu feitiço “Hora do Crepúsculo”. O jogador que não clicar no momento correto (muito antes ou depois do feitiço ser lançado) morre instantaneamente. E com um jogador morto, o dano causado pelos ataques do *Ultraxion* aumentam significadamente, dificultando o prosseguimento da luta. Resumindo: se alguém não clicava no tal botão, era um mais que provável *wipe!* (a morte de todos). Embora a mecânica exigida fosse simples, uma mera distração provocava o fracasso total do grupo.

---

<sup>147</sup> A quarta etapa de um total de oito da *Alma Dracônica* (4/8) – *raide* cuja sexta etapa, do barco, foi descrita anteriormente. Jogadores, especialmente os líderes de *raides*, consultam minunciosamente manuais para saber como “explicar a luta” e orientar os demais jogadores. Um exemplo de manual com estratégias, posicionamentos, dicas e referências sobre essa luta pode ser acessado no link: <http://wowgirl.com.br/guias-world-of-warcraft/dragon-soul-alma-dragonica/guia-ultraxion/>. O conteúdo relativo à referida luta (uma luta considerada simples) ocupa 5 páginas no processador de texto *Word*, fazendo jus a necessidade de realmente “estudá-la”.



**Figura 15** – Luta do Ultraxion. As setas brancas correspondem, de cima para baixo, ao *Ultraxion* (nesse ângulo só é possível ver sua cabeça), ao grupo de jogadores (todos agrupados, conforme instrução do líder) e ao botão especial.

Ocorre que mesmo com o DBM instalado e informando os jogadores o momento exato de apertar o botão (uma barra de progresso indicava quantos segundos faltava para o lançamento do feitiço; uma voz grossa e forte dizia “Be careful!”; e outra, feminina, ainda fazia a contagem regressiva “Five, four, three...”), volta e meia alguém não apertava o bendito botão. As justificativas, se verdadeiras ou não, eram as mais variadas: “poxa, mas eu cliquei e não funcionou...”, “deu *lag* aqui [problemas de conexão]”, “meu DBM não avisou...”, “travou tudo aqui na tela”, etc. Alguns assumiam o erro e pediam desculpas: “me confundi e apertei antes”; “apertei depois”; “foi mau”, “me distraí”. Em meio a tanto brilho, explosão e informação na tela (ver Figura 25), alguns – imagino eu, por experiência própria – “perdiam” (não localizavam) o ponteiro do mouse naqueles segundos mais importantes. No desespero, suponho que procediam assim como eu: em meio à confusão visual mexiam freneticamente o mouse para tentar localizar seu ponteiro em tempo de clicar no botão. (Notar que há todo um aprendizado que se deve ter para saber filtrar, selecionar, interpretar e avaliar determinadas informações na tela).

Para determinados jogadores, a habilidade exigida era simples demais para que houvesse esse tipo de erro. Presenciei grupos de *raides* em que alguns jogadores ficavam incomodados com o erro alheio e reiteravam pedidos de mais atenção, mais concentração.

Outros, mais impacientes, manifestavam sua irritação. Cheguei a registrar comentários austeros e até xingamentos: “aperta a porrrra desse botão cara” – repreendeu um jogador na janela de bate-papo (as várias letras “r” foram utilizadas intencionalmente para driblar o filtro de linguagem do jogo, que converte automaticamente palavra chulas em caracteres especiais – tal como nos xingamentos das revistas em quadrinhos, por exemplo).

A intolerância ao erro, no entanto, é verificada com muito mais frequência em grupos formados por jogadores *que não se conhecem*. Em grupos de jogadores acostumados a jogar juntos ou formado por pessoas que se consideram amigos (no jogo e/ou fora dele), a conviência e a paciência com o sujeito que erra pode ser maior, e a repreensão do erro, muito mais branda.

Em um dos *cores* que participei, mediante a sequência inacreditável de erros de um jogador – o Alessandro (agente educacional e instrutor de xadrez, referenciado no capítulo anterior) – o sentimento de frustração coletiva pelo fracasso constante e repetido foi sendo pouco a pouco canalizado no sentido lúdico do deboche, da gozação, convertendo-se finalmente quase que num sentimento de aceitação e cumplicidade. Ao invés de reclamar, criticar ou insultar, os jogadores passaram a rir, e até gargalhar, quando ele não apertava o tal botão. Não havia quem o fizesse acertar, embora todos tentassem, o que contribuía para a hilaridade da situação. Nas noites seguintes brincavam: “Hoje o Alessandro vai poder jogar, então... se preparem para *wipar* a noite inteira”, e todos riam. Referindo-se as novas lutas disponíveis com o recém-lançamento da nova expansão do jogo, um dos jogadores caçou: “Tomara que não tenha botão para apertar nessas novas lutas...”.

Perguntado sobre os jogadores com quem costumava jogar, os quais constituíam seu grupo de *raide*, Alessandro disse não se incomodar com as brincadeiras e cobranças dos demais. Dizia ele que só se chateava consigo mesmo, por não conseguir acertar:

Particularmente, eu gosto muito de jogar com o pessoal. Às vezes os meninos – acho que você mesmo ou o Ricardo – acham que eu fico bravo porque o pessoal fica “tá tá tá” [cobrando/brincando], mas eu não ligo não. Às vezes eu me estresso, mas me estresso comigo mesmo. Quando eu vejo que não estou conseguindo fazer alguma coisa, às vezes fico: “nossa, puxa vida! Eu fiz a cagada ali e nós não fomos para frente”. Entendeu? Mas eu não me importo com que os outros fazem.

Às vezes a gente fica nervoso, porque às vezes a gente vê que não é só a gente que errou e tal, que outra pessoa errou também, só que às vezes a pessoa não admite que foi ela e tal. Mas eu não ligo não, eu dou risada.

Em contraste à situação relatada, o episódio descrito abaixo, vivenciado com outro grupo, mostra como a tensão-excitação pode descambar para uma situação de intolerância e *violência simbólica*<sup>148</sup>.

Era um grupo de 25 jogadores. Com a exceção de poucos jogadores – uns sete ou oito que compunham o núcleo principal e que estavam organizando a atividade (eles vinham da mesma guilda) – os demais vinham de guildas distintas e, por isso, provavelmente não se conheciam. O grupo todo já estava reunido e jogando continuamente há quase três horas. Muitos já estavam cansados, exaustos, e os organizadores da atividade um tanto impacientes. Após mais três tentativas bastante desorganizadas de realização da atividade, ambas resultantes em *wipe*, e vendo que a quarta também estava indo por água abaixo, jogadores do núcleo principal (conhecidos entre si) perderam a paciência e se exaltaram (através do sistema de voz):

**Xamã**, indignado:

- Ahh.. eles são muito burro! [se referindo a outros jogadores do grupo que não estavam agindo adequadamente, sem citar nomes, sem dizer exatamente quem].
- Cara, na boa, como o ser humano consegue ser tão otário assim. [alguém ri ao fundo].
- Eu não entendo como a gente é a porra da raça dominante. Cara, na boa. [nenhum dos criticados responde]

**Paladino**, dando instruções necessárias à atividade, porém num tom de deboche:

- Leva tudo esses *adds* [monstros] lá pra perto do *boss* [chefe] e pode matar.
- Leva tudo, galera! Leva tudo!

E acentua o tom de deboche, insinuando que todos já deveriam saber o que fazer:

- É, é, é tão fácil.
- Ó, por exemplo: se tá perto do *tank*, vai lá! Dá *AoE*<sup>149</sup>! [a instrução é pronunciada num tom bastante debochado. Ao fundo, escuta-se uma risada feminina].
- É fácil. É coisa de pegar na mão. É coisa de pegar na mão do cara e fazer assim: [muda para um tom de voz paternal, como se estivesse ensinando o próprio filho]
- Não... Tá errado meu filho... Não é desse jeito. Vêm aqui ó.

**Xamã**, complementa:

- Pegar na mão, não! Tem que matar uma porra dessa!

Não houve respostas às provocações. O exemplo mostra a indignação de alguns jogadores frente à atuação de outros no grupo. Mesmo sem direcionar a crítica e apontar quem eram os responsáveis pelo fracasso, é possível ao jogador atento perceber se as críticas são dirigidas ou não a ele.

Era o meu caso. Sendo a primeira vez que participava daquela atividade e sem ter nunca ouvido outras orientações ou estudado os procedimentos da luta, eu simplesmente não

<sup>148</sup> Forma de violência que opera por meio de símbolos, destacadamente a linguagem, e que podem ferir o indivíduo não fisicamente ou corporalmente, mas sua consciência, autoestima, moral, reputação ou prestígio (cf. ELIAS, 1993; ZALUAR e LEAL, 2001).

<sup>149</sup> *AoE* (*area of effect*) são feitiços para dano em área que atingem vários inimigos de uma só vez.

sabia o que fazer. E quando não se sabe o que fazer, ou quando se faz sem ter a certeza do que está fazendo, há grandes chances de comprometer a atividade do grupo. Não sei quem eram todos os criticados, mas desconfiei que eu pudesse ser um deles.

Os jogadores reagem diversamente aos erros dos demais: não se incomodam; levam na brincadeira; se queixam; se irritam profundamente; discutem; criticam acintosamente. Reflexo da personalidade de cada um dos membros – cuja identidade está de certa forma protegida pela distância e por um relativo anonimato – o comportamento dos jogadores nesses encontros coletivos são variados.

Comportamento intolerantes, agressivos e violentos acontecem principalmente em atividades nas quais os grupos são compostos aleatoriamente, misturando jogadores que não se conhecem (virtualmente), inclusive de nacionalidades distintas. Em caso de jogadores conhecidos, ao invés da cobrança ríspida ou em excesso pode haver, num sentido extremamente oposto, uma disposição em ajudar, em auxiliar. Alguns jogadores gostam especialmente disso, de ajudar os outros membros da guilda e colegas de equipe, principalmente aqueles com baixo desempenho no jogo. Como bom samaritano, não se negam a repetir inúmeras vezes, até cansar, a mesma atividade simplesmente para auxiliar outro jogador a “se equipar” melhor (atividades que já não trazem ganhos diretos nenhum no jogo para o jogador prestativo). Também prestam uma espécie de consultoria, assessorando outro jogador a “reforjar, encantar e gemar” seus itens de maneira mais eficiente. Em troca, talvez recebam apenas o reconhecimento de que são conhecedores profundos do jogo, ou que são colegas generosos, altruístas.

Logo na minha segunda noite como membro da *Sem Choro nem Vela*, Oscar, o líder na ocasião, insistiu para que eu me preparasse para participar do *core* que eles estavam começando a formar. Disse a ele que nunca tinha participado de um *core* e não sabia exatamente como funcionavam as *raides*. Oscar, decidido a me ajudar a aprimorar meu personagem para que pudesse ingressar na equipe, passou a madrugada inteira (de uma sexta para sábado) consultando sites na internet e me instruindo sobre quais atividades eu deveria fazer, quais itens buscar, quais ingredientes comprar, como gemar, encantar e reforjar meus equipamentos, etc. Certamente o fez (como também o fez em outras ocasiões com outros jogadores, segundo depoimentos) não porque simplesmente estava ansioso para formar um *core*, mas principalmente porque sentia prazer em ajudar os colegas, em receber o reconhecimento por isso, talvez. Na entrevista ele quis reforçar esse seu modo de ser e agir no jogo: “Sempre tentei ajudar as pessoas, quem precisasse. Nunca deixei ninguém para trás

[fora de uma atividade coletiva por não possuir equipamento necessário]. Nunca deixei ninguém ser *quitado* [expulso] da *dungeon* [masmorra]”.

Mas independente da ajuda ou crítica alheia, o fato é que as atividades de *raides* são especialmente tensas, excitantes. A incerteza da vitória, a preocupação com o erro, a vigilância dos colegas – tudo isso contribui para a criação de uma atmosfera bastante tensa, propícia às alterações nos estados emocionais procurados nas atividades de lazer – conforme defendem Elias e Dunning (1992). Alterações emocionais que podem resultar em sentimentos agradáveis, aprazíveis, como seria de se esperar ou se desejaria, mas também em ofensas, discussões e brigas.

Já tentei mostrar em outro trabalho (REIS e CAVICHIOLLI, 2008a) como os jogos digitais poderiam ser interpretados a partir do princípio da “busca da excitação” defendida na teoria do lazer de Elias e Dunning (1992). No referido trabalho, iniciava comparando duas atividades distintas, mas que possuíam características comuns. Uma delas era a brincadeira de “polícia pega ladrão” realizada por crianças no estacionamento de um prédio; a outra era um jogo digital de tiro – uma espécie de “polícia pega ladrão”, mas virtual nesse caso – com a qual o pai de uma dessas crianças se divertia, alguns andares acima. A primeira era coletiva, realizada num espaço físico vasto e aberto, exigindo deslocamento e ampla movimentação corporal. Já a segunda era individual, realizada num pequeno espaço físico, exigindo movimentação corporal mínima. Na primeira atividade a percepção das ações era captada pelo corpo como um todo, através dos sentidos de visão, audição, tato, dos órgãos vestibulares e proprioceptores musculares. Na segunda, restringia-se aos sentidos da visão e audição, emulados através da presença de um corpo virtual num espaço tridimensional do jogo.

O que ambas tinham em comum? Propiciavam aos seus jogadores – pai e filho – vivenciar situações tensas, excitantes: atirar, correr, se esconder, fugir freneticamente; possibilitavam-lhes lidar prazerosamente com o “descontrole controlado” de suas emoções; davam-lhes o direito de manifestar seus sentimentos com aprovação social. Enfim, eram jogos a que eles voluntária e livremente praticavam orientados unicamente pelo prazer, pela diversão, pela prática como um fim em si mesma.

Assim como a maioria das atividades de lazer, os jogos digitais em geral e as *raides* de *World of Warcraft* em específico possibilitam aos jogadores experimentarem emoções não costumeiramente experimentadas no dia-a-dia. À luz da teoria de Elias e Dunning, participar de *raides* poderia ser entendido como uma atividade na qual se busca principalmente o prazer, o deleite, o regozijo, geralmente alcançados através de alterações nos estados emocionais em virtude da tensão-excitação propiciada pela natureza do jogo, e manifestada finalmente em

sentimentos de alegria, contentamento, satisfação e realização, mas também de tristeza, desgosto, consternação e frustração.

Nas *raides*, para além da competição resultante do enfrentamento direto do inimigo controlado pelo computador, que simplesmente executa uma séria de rotinas e ações prescritas pelos programadores, há outro tipo de competição que se estabelece entre os próprios jogadores e que contribui para esse estado de tensão-excitação. Não se trata de uma disputa formalizada, direta, com regras explícitas, mas de uma disputa indireta, assentada sobre a performance e a comparação de desempenhos individuais e de grupos. Vencer o computador pode significar, indiretamente, vencer outros jogadores ou grupos que ainda não o fizeram.

A competição instaurada para ver quais grupos conseguem progredir, avançar pelas etapas das *raides*, pode ser estabelecida em diversas escalas: em nível dos servidores de uma região (servidores brasileiros, por exemplo); dentro de cada servidor (num servidor específico); ou mesmo dentro das próprias guildas.

Forçosamente, essas escalas poderiam lembrar a estrutura das competições esportivas em que as disputas são subdivididas em etapas municipais, estaduais, nacionais e internacionais, por exemplo. É interessante notar que no caso do jogo a competição em torno das *raides* não é estruturada por nenhuma entidade, nem pela própria fabricante do jogo. São os jogadores, os grupos e as guildas que instituem uma competição informal. São eles que discutem, comparam e vangloriam sua progressão (o quanto avançaram em determinada *raide*) e sua *gear* (nível dos equipamentos), por vezes baseando-se nas informações produzidas por sites construídos pela própria comunidade de jogadores (não-oficiais portanto), sites que estabelecem rankings e listam ordenadamente a progressão dos jogadores e de suas guildas.

Em sites exclusivamente dedicados a fornecer informações sobre a progressão dos jogadores, como o *WoW Progress* ou *GuildOX*<sup>150</sup>, é possível obter informações mais ou menos precisas sobre o progresso de cada guilda e jogador. Pude verificar, por exemplo, que minha guilda ocupava a quinquagésima posição entre as guildas do reino. Foi possível consultar inclusive o número de tentativas realizadas por nosso grupo até que a vitória sobre determinada etapa de *raide* fosse finalmente conquistada.

No nível mais acirrado dessa competição há a disputa travada entre os grupos/guildas para obter o *realm first*, ou seja, para ser o primeiro a vencer uma *raide* de um servidor (ou de vários servidores de uma região). Tal disputa, contudo, está definitivamente restrita a uma

---

<sup>150</sup> Disponíveis respectivamente em: <http://www.wowprogress.com> e <http://www.guildox.com/>. Acessado em 22/11/2012.

minoria, composta por jogadores chamados *hardcores* que dedicam tempo considerável com atividades inerentes ao jogo. Em escala mundial, os sul-coreanos são reconhecidos pela sua absoluta hegemonia: são sempre os primeiros a conquistar o primeiro lugar, e isso em vários jogos e não apenas no *WoW*. (discuto a questão da violência no Capítulo 8 a partir de um caso específico sul-coreano)

As guildas *hardcores* costumam adotar procedimentos para filtrar e selecionar jogadores com perfis *hardcores* para seus times. Conforme observou Chagas (2010, p.126)

Nem todas as guilds são abertas à integração de quaisquer jogadores. Nas guilds que enfrentam os maiores desafios do jogo, compostas por jogadores com nível técnico, estratégico e de itens de jogo superiores à média, há um procedimento padrão que consiste em uma carta de intenção do jogador que busca a guild, citando um resumo de suas qualificações e conquistas no jogo; as informações são conferidas e validadas pela consulta ao banco de dados da *Armory*<sup>151</sup>.

Nesse patamar de disputa, há guildas que inclusive oferecem premiações para seus jogadores. No servidor *Nêmesis* havia uma guilda que estava oferecendo “mais de 1.500.000 de *gold* em prêmios” – quantia considerável segundo os padrões do jogo – para os membros que conseguissem o cobiçado *realm-first*. Para além dos prêmios virtuais (*golds*, objetos, honrarias, etc.) havia recompensas compradas com dinheiro real, como um mouse específico para jogo e 3 meses de conta no *WoW*. O objetivo da promoção era estimular seus membros a se engajarem intensamente na disputa pelo *realm-first*, bem como tentar seduzir jogadores habilidosos de outros grupos, de modo a conseguir recrutá-los para a guilda.

A promoção gerou polêmica entre os jogadores do reino. Numa postagem anônima no fórum, um jogador publicou *screenshots* de uma suposta conversa que havia acontecido no bate-papo, segundo ele comprovando que a referida guilda estava envolvida com a geração de lucros (reais) para o dono da guilda à custa dos seus membros<sup>152</sup>. O fato é que, ao tentar

---

<sup>151</sup> *Armory* é o banco de dados alimentado pela própria *Blizzard*, que em teoria possui informações dos personagens de cada um dos jogadores. Para constatar se um personagem de um jogador está suficientemente equipado, basta consultar esse banco de dados, utilizando como chave de pesquisa o nome do referido personagem. Através dele, na interpretação de Chagas (2010, p.93), pode-se acessar “toda a trajetória de conquistas, acúmulos, disputas e desenvolvimento de poder de cada um dos quase doze milhões de jogadores cadastrados, além das mesmas informações sobre cada guild inscrita. Tais informações podem auxiliar um jogador a comprovar seu status perante outros (consolidar sua posição de poder), podem ajudar jogadores a descobrirem quais as características mais úteis, em outros jogadores, para o caso de uma aliança temporária, ou de união em uma guild, bem como podem servir de estímulo para que cada jogador se auto-policie e reforce seu engajamento para aumentar os escores de seu personagem.”

<sup>152</sup> As atividades realizadas pelos jogadores no jogo geram *gold* que são automaticamente depositados no “banco da guilda”. O acesso aos *golds* acumulados nesse banco é restrito ao líder ou dono da guilda, que geralmente utiliza esse recurso para pagar os reparos das armaduras dos jogadores, para comprar itens para o grupo ou os redistribui na forma de premiação. Ilicitamente, no entanto, esse *gold* pode ser negociado por dinheiro real, como o fazem os *goldfarmers*.

alcançar notoriedade, a referida guilda gerou uma animosidade, uma antipatia entre certos jogadores e membros de guildas rivais.

Não obstante existirem jogadores obstinadamente preocupados com o *realm-first*, a maioria dos jogadores, contudo, não pode ou nem está disposta a tal empenho. Mas para além desse nível de competição, de “alto-desempenho” vamos dizer assim, há um tipo de competição bem mais presente, que de forma mais ou menos acentuada está estabelecida internamente nos grupos, desde os mais organizados, formados por jogadores mais disciplinados e dedicados, até os menos estruturados, composto por jogadores mais displicentes e despreocupados. É um tipo de competição que se estabelece entre jogadores que estão constituindo, mesmo que momentaneamente, o mesmo grupo e é promovida especialmente pela utilização de *softwares* adicionais que quantificam e comparam numericamente e em tempo real a atuação de cada jogador. Discutirei o principal deles, o *Recount*, e as implicações de sua utilização no jogo. Seu uso no jogo seria análogo a se, no universo esportivo, os próprios jogadores pudessem ter acesso instantâneo, durante a própria partida, ao registro numérico das ações e desempenhos de cada um dos parceiros do grupo.

### 5.1.2 RECOUNT: VIGIAR E PUNIR

O *add-on Recount* (feito por jogadores, não oficial) coleta em tempo real os dados relacionados ao combate e os disponibiliza na forma de gráficos, barras e tabelas numa janela à parte, no próprio jogo. Mensura, entre outras coisas, a quantidade de dano causada pelos personagens do tipo *DPS* e de cura realizada pelos *healers*. Seria o equivalente aos *scouts* das práticas esportivas de alto-desempenho, com a diferença de que no caso do *Recount* o acesso aos dados é imediato e está disponível aos próprios jogadores. Preocupados com sua própria performance, os jogadores mantem um olho no jogo e outro na janela do *Recount*, “esforçando-se para alcançar o topo dos medidores”<sup>153</sup>, como notou Nardi (2010, p.58).

---

<sup>153</sup> Tradução livre do original: “*players kept na eye on their own performance, striving to be near the top of the meters*”.



**Figura 16** – *Recount*. A interface da esquerda mostra o dano realizado por cada jogador em uma determinada luta (Ex: Crucix causou 28% e está em primeiro, ele é o *top dps*). Na direita o jogador pode consultar quais habilidades estão sendo mais úteis ou se estão sendo utilizadas na ordem correta (*rotação*). Esses são os recursos mais utilizados neste *add-on*.

Ser o “*top DPS*” na luta, quer dizer, o primeiro colocado na lista dos que provocaram mais dano, é motivo de orgulho, satisfação: ele é o “cestinha” no basquete, o “goleador” no futebol, etc. Por outro lado, se não é frustrante para o jogador ter um DPS baixo, pode o ser para o restante do grupo. Dependendo da luta e do perfil dos jogadores de um grupo, pode existir certa pressão – facilmente convertida em violência simbólica – para que o jogador melhore seu DPS e atinja um limite mínimo. O grupo pode começar a exigir mais empenho e atenção do jogador. E manifestam-se via voz ou texto: “tem que aumentar esse DPS aí!”, “teu DPS está baixo”, “aperta esse dedo aí, rapaz”<sup>154</sup>. Às vezes, numa espécie de biópsia virtual, podem inspecionar<sup>155</sup> os itens que o personagem está vestindo para ver se ele possui uma qualidade de itens mínima, e se está “gemado” e “encantado” de maneira correta, eficiente, fazendo comentários a respeito.

Se ainda assim, depois das cobranças e eventuais ajustes, ele não atinge uma determinada marca em termos de DPS, considerada o mínimo necessário para concluir a luta, o líder do grupo ou os demais jogadores pedem para que o jogador se retire, ou mesmo, numa ação mais violenta, *kickam* ele (do inglês *to kick*, chutar – expulsar à força da atividade). Também vi casos em que o próprio jogador se prontificou a sair depois de avaliar que a sua atuação estava atrapalhando o desempenho do grupo.

Ora, o jogador sabe que seu DPS está baixo, pois, tal como a maioria dos jogadores, possivelmente está com a janela do *Recount* aberta na sua própria tela: ele está vendo seu

<sup>154</sup> Cobrança no sentido de que o jogador “apertasse” mais rápido os botões, para que fosse mais ligeiro, mais ágil no combate e melhorasse seu DPS. Equivalente a pedir para um companheiro “correr mais” numa prática esportiva.

<sup>155</sup> Estando próximo de um personagem, é possível utilizar o comando “Inspeccionar” para observar os itens equipados.

nome em último na lista, atrás dos outros jogadores e possivelmente já está insatisfeito com seu desempenho. Por isso, a cobrança e a exigência podem ser sentidas de forma indesejada, violenta.

O motivo de Sônia (a professora de 31 anos apresentada anteriormente), preferir não participar desse tipo de atividade no jogo está relacionado a esse tipo de cobrança:

Mas eu gosto de fazer muita coisa que dá para eu fazer sozinha. Porque ficar ouvindo os outros falarem: “ah, você só faz 30k de DPS? Você podia fazer 50.”; e essas coisas assim: “ah, você tinha que estudar mais a sua classe”. Eu fico pensando, gente eu já estudo tanto, eu tenho que estudar para dar aula todo o dia, eu vou estudar jogo? [risos].  
Fui pra *core* quando eu já tinha uma segurança um pouco maior em relação a minha classe. Quando eu vim para a *Blizzard* [para a versão oficial do jogo] eu vi que eu ia ser obrigada a isso. [...] Porque no *server pirata* [...] se você fazia 6k de DPS, você era o rei do *server* [risos]. Aqui você faz 20, 25 o outro fala: “coitada, não sabe jogar”, “não tem dedo”, essas coisas.

O impacto do *Recount* na dinâmica do jogo é significativa, a ponto de modificar completamente a maneira como os sujeitos se relacionam durante as atividades do jogo (como é o caso das *raides*, mas também das *dungeons*<sup>156</sup>, campos de batalhas, arenas, etc.). Alguns jogadores percebem a influência que ele exerce no jogo e sentem como se o seu uso corrompesse o sentido lúdico do jogo, como ilustrado no trecho a seguir, ainda de Sônia:

Eu acho que com esse tipo de subsídio [ferramentas como o *Recount*], o jogo perde sua função. Porque acho que o jogo tem que ser visto como uma forma de lazer. Aonde você vai na hora que você está estressado, quando quer esquecer alguma coisa ou simplesmente desligar do seu dia-a-dia estressante. Aí você vai lá e tem essa porcaria de *recount* e o povo fala “nossa, você é a última do *Recount*”, “nossa, o seu DPS está muito baixo”, sendo que você está ali para rir, para se divertir [...]

Sua utilização por vezes é perversa. Imagine a cena: o jogador está se divertindo em uma atividade coletiva e de repente recebe a mensagem avisando que foi iniciada uma votação para expulsá-lo. O motivo? Apenas os dizeres “DPS lixo”. Um instante depois, o jogador está definitivamente “fora da brincadeira”. (Para *kickar* alguém basta iniciar uma votação, indicando no espaço correspondente a justificativa para sua expulsão. Se a maioria clicar em “sim”, o jogador é expulso e automaticamente transportado para fora da instância, do ambiente virtual onde a atividade ocorre).

Não consegui encontrar situações paralelas nos jogos e brincadeiras realizados fora dos ambientes virtuais. Sim, crianças são excluídas das brincadeiras à todo momento e não há quem as reintegre; o “dono da bola” pega seu pertence e vai embora; outro coleguinha se apodera do dinossauro verde e se nega a compartilhá-lo. Mas ainda assim, no conflito *offline*

<sup>156</sup> *Dungeons* (masmorras) são atividades realizadas em grupos de 5 jogadores.

há certa margem para negociação; na pior das hipóteses, há oportunidade para o revide. No jogo, além de comumente arbitrária e perpetrada quase anonimamente, a expulsão é definitiva.

Presenciei diversas ocasiões nas quais jogadores (eu mesmo inclusive) foram simplesmente *kickado* por não possuir um DPS “decente”, por “não estar *healando* nada” ou por “não *tankar* direito”. No fórum um jogador revela sua indignação quanto à impaciência e intolerância dos jogadores. Depois de relatar um caso que tinha acabado de vivenciar, de maneira irônica ele resume os supostos critérios de expulsão, chamando atenção para sua banalidade:

- 1) Se vc demora a *puxar* [atrair os monstros para o combate], vc é *kikado*.
- 2) se vc *puxa* rápido, vc é *kikado*.
- 3) se vc não entende inglês, vc é *kikado* [...]
- 4) se vc não tá equipado vc é *kikado*.
- 5) se não *sabe as lutas*, vc é *kikado* (é fazendo que se aprende)

Num ensaio publicado por um jogador na revista sobre jogos digitais *GameSpy*, o autor do texto critica a forma como os *add-ons* em geral (especialmente o *Recount* e o *DBM*) “desumanizam” os jogadores, convertendo-os em números. Inicia o texto relatando uma situação que acabara de vivenciar:

A evidência é irrefutável – de acordo com o *Recount*, um *addon* popular que rastreia informações de combate do *World of Warcraft*, o *Ladino* [uma classe de personagem] do nosso grupo não estava fazendo valer seu peso. Nós já tínhamos derrotados três chefes no *Templo da Serpente de Jade* em que o *Ladino* tinha causado muito menos dano do que os outros dois DPS do grupo, e agora o *Tanque* tinha tido um acesso de raiva, mesmo com o grupo não tendo chegado nem perto de *wipar* [ser derrotado com a morte de todos]. E então, talvez inevitavelmente, a janela de votação para expulsar o companheiro *Ladino* do grupo apareceu na tela. A votação falhou – todos votaram “não” exceto o *Tanque* [que propôs a expulsão] – e o raivoso *tanque* nos abandonou num excesso de fúria, efetivamente acabando com a *masmorra*.<sup>157</sup>

Após falhar na tentativa de expulsar outro jogador (o *Ladino*), o jogador que propusera a votação (o *Tanque*), estando insatisfeito e irritado, valeu-se da política “se não vai ele, vou eu”, e decidiu então abandonar o grupo, interrompendo a atividade.

<sup>157</sup> Tradução livre do original: “The evidence was irrefutable – according to *Recount*, a popular *addon* that tracks combat information for *World of Warcraft*, the *Rogue* in our group wasn't pulling his weight. We'd already defeated three bosses in the *Temple of the Jade Serpent* in which the *Rogue* had dealt far less damage than the two other DPS classes in the party, and now the *Tank* was in a fit of rage, even though we'd never come close to *wiping*. And so, perhaps inevitably, the voting screen to kick the roguish fellow from the group popped up. The vote failed – everyone except the *Tank* voted no – and the angry *tank* abandoned us in a huff, effectively ending the *dungeon* run.” Disponível em: <http://pc.gamespy.com/pc/world-of-warcraft-mists-of-pandaria/1226350p1.html>. Acesso em: 23/10/2012.

Indignado, o autor lamenta dizendo que “a cultura dos *addons* no *WoW* garante que esse tipo de porcaria ocorra todo o tempo”<sup>158</sup>. No fórum oficial, outro jogador inicia um tópico “expulsão de masmorras, mudem isso!” e desabafa sobre as situações que tem vivido:

Boa noite,  
 ando de saco cheio com esse negocio de ser expulso de masmorra, vou explicar, [...] sempre tenho muita sorte nos itens que vou usar e acabo ganhando quase tudo, e o pessoal fica nervoso e te expulsão. [...] a *Blizzard* deveria mudar esse negocio de *players* poder te expulsarem, mudem esse negocio. [...] Fora que tem outro relato, depois que criaram essa merda de *ADDON* chamado *Recount*, se você está com DPS ou Dano total baixo, eles também te expulsão por isso. [...]

Em resposta a postagem, jogadores tentam argumentar que se ele está realmente sendo expulso tanto quanto diz então deve ser porque está fazendo por merecer. Tentam, pois, especular sobre os prováveis motivos de suas justificadas e merecidas expulsões. Um jogador comenta “se você é *kickado* de grupos com frequência é porque você tá fazendo algo errado, como DPS muito baixo para o seu equipamento, puxando *mobs* [monstros] desnecessariamente ou morrendo à toa em alguma *mecânica* [procedimento de luta].” Portanto a culpa só poderia ser dele mesmo, por não *saber jogar direito*. Jogadores que não sabem jogar direito poderiam ser ajudados durante o próprio desenrolar da atividade? Sim, mas a depender do seu grau de *noobice* [incapacidade ou dificuldade de aprender] e da falta de paciência dos demais para ensiná-lo, pode ser mais fácil (embora nada gentil) para estes *kická-lo* sem muita explicação, trocando-o quase imediatamente por outro jogador, do que “perder tempo” – como alguns justificaram – ensinando; quase numa explícita afirmação de que a pessoa do outro lado indefere, o que vale é o serviço prestado.

Também diversas vezes presencie situações nas quais, embora não tivessem chegado a serem expulsos, os jogadores tiveram sua performance negativamente avaliada, acompanhada de comentários mais ácidos e até mesmo xingamentos. Comum nesses casos é o jogador criticado ser chamado pejorativamente de *noob*. Diferente de ser chamado de “perna-de-pau” no futebol, por exemplo, onde a expressão denota incapacidade ou incompetência *motora*, uma falta de habilidade de natureza “física”, ser chamado de *noob* pode ser sentido como uma ofensa mais severa, já que a falta de habilidade no jogo não é interpretado como resultado de uma dificuldade motora, mas intelectual: uma incapacidade de pesquisar e *entender* melhor o jogo, de *conhecer* os “detalhes, as manhas”; de *saber* “usar sua classe”. Assim, no contexto de avaliação da performance, ser chamado de *noob* pode significar perfeitamente ser chamado de

<sup>158</sup> Tradução livre do original: “*WoW's addon culture ensures that this kind of crap happens all the time*”.

ignorante, mentalmente incapaz ou idiota – daí que muitos se incomodam com a carapuça. Vi, por exemplo, em anúncios de vagas para *core* exigências do tipo “tem que ter cérebro”.

Evidentemente, a intolerância, a agressividade e a violência presenciadas no interior de certos grupos não são geradas pelo *Recount*. Antes, são produzidas pelos próprios jogadores, em meio ao calor do jogo, e por estarem protegidos pelo anonimato, como tentarei argumentar posteriormente (Capítulo 8 “Violência”). Mas o que eu quero mostrar, por enquanto, é que ao coletar, compilar e exibir dados referentes ao desempenho de cada personagem, o *software* possibilita aos jogadores avaliarem seus pares através de uma informação puramente numérica e racionalizada. E ao permitir os jogadores compararem diretamente seus desempenhos com base nos números apresentados, o uso do *software* acirra a competição dentro das atividades (pelo *top dps*, por exemplo) e também instaura uma severa vigilância.

Embora frequente nos esportes coletivos em nível de alta performance, dispositivos semelhantes não são verificados nas atividades esportivas praticadas em outros contextos, onde, para além do indivíduo que monitora variáveis mínimas acerca do próprio desempenho (seu batimento cardíaco e deslocamento, por exemplo), não se vislumbra a utilização de aplicativos nem de pessoas responsáveis pela coleta de dados (*scouters*) tal como no alto rendimento.

Assim não há, nas práticas esportivas lúdicas e nos esportes coletivos *com interação* em geral, registros numéricos acerca da partida e do desempenho particular de cada jogador (ex: passes errados, distância percorrida); os praticantes não podem se avaliar mutuamente por meio de dados objetivos enquanto o próprio jogar acontece. No máximo, a análise fica restrita a uma impressão subjetiva de um jogador (como quando se diz que alguém está fazendo “corpo mole” na marcação, “errando demais” ou que “não está correndo”). Impressão que pode ser externalizada e discutida coletivamente, mas que não é um número dado, oferecido instantaneamente a todos.

Numa certa luta de *raide*, por exemplo, um jogador foi criticado por estar se posicionando de maneira errada ao longo do combate, ficando muito tempo parado em cima de poças (deixadas pelo *boss*) que provocavam dano, dificultando enormemente o “trabalho” dos *healers* (curandeiros). O jogador criticado se defendeu: “Não, não... Não sou eu que estou ficando em cima das poças não!”. Em seguida, o jogador que tecia a crítica publicou no bate-papo os dados coletados pelo *Recount* referente ao parâmetro “dano recebido”, comprovando que o jogador havia recebido dano além do necessário. Contra dados do *Recount* não há argumentos: realmente o jogador estava ficando parado indevidamente em cima das poças – e todos puderam constatar.

É possível pensar no *Recount* como o *panóptico* de Foucault (2011, p. 191), quer dizer, como uma tecnologia que instaura um “estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder”, fazendo com que “a vigilância seja permanente em seus efeitos”. Com o uso do *Recount* jogadores se encontram atados numa “situação de poder de que eles mesmos são os portadores”, e submetidos a pressão permanente e constante que “age antes mesmo que as faltas, os erros, os crimes sejam cometidos”<sup>159</sup>. Seu poder panóptico mantém jogadores num estado de vigilância constante, principalmente sobre si mesmo, instaurando um cuidado permanente no jogar.

Mas sendo o *Recount* um *software* que acrescenta funcionalidades que não são oferecidas originalmente com o jogo, seu uso não seria, portanto, opcional, voluntário, a cargo de cada jogador?

Não exatamente, pois apesar de sua instalação e uso serem individuais, *o uso que se faz dele o torna coletivo*. A partir do momento que alguém do grupo esteja usando, os demais sujeitos do grupo já estão sendo monitorados, vigiados – mesmo sem optar por isso. A qualquer momento os dados monitorados podem ser postados no bate-papo coletivo para todos verem. Sônia pode não gostar do *software*, nem mesmo utilizá-lo, mas há grande chance de existir jogadores utilizando no seu grupo, quando ela estiver participando de atividades coletivas. Sônia estará sendo monitorada e seu jogar desprezioso, sua despreocupação com o desempenho, poderá contrastar com outras formas de jogar, inclusive aquelas excessivamente performáticas. O poder invisível e onipresente do *Recount*, “capaz de tornar tudo visível” e quantificável, especialmente aquilo que o jogador não “vê” e nem é capaz de processar tão rápida e eficazmente, alcança até aqueles que não usam a ferramenta. Seu poder panóptico faz com que os jogadores se comportem como se estivessem sendo observados, independentemente de essa observação estar sendo efetivamente realizada ou não, tal como os detentos na prisão idealizada por Bentham.

No site *Curse*<sup>160</sup> há aproximadamente 5 mil *add-ons* para o *World of Warcraft*. Na lista dos mais baixados estão justamente o DBM e o *Recount* – mais de 1 milhão de downloads mensais cada um deles. A popularidade desses *softwares* não só mostra que muitos jogadores gostam de usá-los e os acham úteis, mas mostra que esse uso é quase *indispensável* ao modo de jogar estabelecido: um jogar competitivo, essencialmente performático. Olhando

<sup>159</sup> Foucault fala dos detentos na prisão idealizada por Bentham no século XVIII mas numa analogia geral à sociedade disciplinar. Na metáfora foucaultiana, o panóptico representaria a “extensão progressiva dos dispositivos de disciplina ao longo dos séculos XVII e XVIII [e] sua multiplicação por meio de todo o corpo social” (FOUCAULT, 2011, p. 198). As citações extraídas, contudo, se aplicam interessantemente a situação de uso do *Recount*.

<sup>160</sup> Disponível em: <http://www.curse.com/addons/wow> Acessado em 26/11/2012.

para esses números o autor do ensaio que me referi anteriormente pergunta de maneira irônica ao leitor-jogador: “Quando em um mês 1,6 milhões de pessoas baixam um *addon*, ele é ainda opcional?”<sup>161</sup>.

O autor lamenta a maneira como esse dispositivo vem sendo utilizado, pois ao invés de ser usado como uma ferramenta auxiliar para que grupos não tão desenvolvidos ou compostos por jogadores iniciantes aprendam a aprimorar-se no jogo, ele é usado como uma ferramenta para simplesmente justificar a expulsão de jogadores que não estão jogando de acordo com os padrões estabelecidos.

A situação não é exclusiva no *WoW*, como pude perceber através do seguinte trecho recortado do trabalho de Salgado (2011, p.93-94) sobre o MMORPG *Age of Conan*:

O uso de *parsers* [equivalente ao *Recount* do *WoW*] é, de fato, uma faca de dois gumes: muitas pessoas se sentem encorajadas a serem melhores, a superarem seus colegas de guilda (em um clima de rivalidade saudável) e seus próprios limites em habilidade. [...] Por outro lado, é de se imaginar que, dependendo das pessoas e das circunstâncias envolvidas — por exemplo, vaidades exacerbadas e pequenas divergências anteriores —, podemos facilmente ver essa —competição entre colegas ou —rivalidade saudável virar uma concorrência descontrolada. A partir dali, aconteceriam dissensões e afastamentos entre indivíduos no que, até então, era um coeso grupo; quando já teríamos, pois, uma situação de conflito e de enfraquecimento — e, até, de implosão de esferas sociais digitais.

Evidentemente, a *Blizzard* sabe das consequências do uso de qualquer dispositivo adicional no jogo, pois a mesma monitora permanentemente através da extração de dados quantitativos do próprio jogo e da escuta atenciosa da comunidade de jogadores; e não poderia ser diferente, afinal, tem que lidar com a tarefa de manter uma clientela satisfeita, bem como cativar outros a fim de aumentá-la. Como verificou Chagas (2010) a empresa disponibiliza inúmeros meios e canais de contato para que os jogadores manifestem suas opiniões, críticas e insatisfações, de modo a munir-se de informações suficientes para produzir modificações e mudanças no *software* que impactem positivamente no jogar. É de seu interesse manter uma dinâmica de jogo que satisfaça todos ou a grande maioria dos jogadores (clientes) – o que de fato nem sempre acontece.

No caso do *Recount*, embora a *Blizzard* pudesse, caso achasse conveniente, simplesmente banir a utilização da ferramenta, ou facilmente adotar e incorporar oficialmente o *add-on* ao sistema – como já o fez com outros suplementos criados pela comunidade de jogadores considerados úteis – sua escolha pelo caminho do meio, por deixar o uso do referido *add-on* como opcional, a cargo do jogador, não é nada acidental ou casual. É uma

---

<sup>161</sup> Tradução livre do original: “When 1.6 million people download an *addon* in one month, is it still optional?”

escolha que não leva a *Blizzard* nem a romper com a competitividade e a performance (estas dependentes das métricas, dos números e das comparações de desempenho dessas ferramentas) nem as institucionalizar. Qualquer das duas posições, amenizar ou institucionalizar a competição, impactariam na dinâmica do jogo e poderia pôr seriamente em risco o sucesso do jogo (leia-se, o número de assinantes ativos).

Mas o fato é que, apesar dos inconvenientes de sua utilização, e da violência perpetrada com respaldo das informações por ele colhidas e apresentadas, o *Recount* é indispensável à dinâmica social já instituída no jogo. Não seria arriscado dizer que a maioria dos jogadores gosta do *Recount*, pois ele torna a atividade mais competitiva, mais performativa, permitindo que os sujeitos comparem seu desempenho com o outro ou consigo mesmo, exatamente como a maioria deseja ou coletivamente é levada a desejar.

O jogador que deseja *raidar* se preocupa ou deverá se preocupar, inevitavelmente, com sua performance no jogo. E o *Recount*, nesse caso, é utilizado como o principal indicador dessa performance. É através dele, vendo os números subirem, vendo seu personagem galgar posições nas listas de quem curou mais, de quem provocou mais dano, que o jogador percebe mais diretamente sua melhora, ou melhor, contabiliza-a, comprova-a quantitativamente. Constatar essa evolução, esse desenvolvimento é sem dúvida muito prazeroso para o jogador.

Buscando melhorar seu desempenho, jogadores consultam sites especializados e manuais que orientam minuciosamente como o jogador deve equipar seu personagem<sup>162</sup>. Tendo consultado esse oráculos, testam e treinam sua *rotação* nos *bonecos de raides*<sup>163</sup> e ajustam constantemente o personagem até que se entenda que ele está da melhor maneira possível. Um trecho do depoimento de Sônia citado anteriormente, quando diz se diz incomodada com a cobrança dos outros jogadores para “*estudar* mais a sua classe” evidencia essa necessidade de pesquisa, leitura, estudo e dedicação para o aprendizado no jogo. Ao dizer que não gosta, que não vê razão de estudar para jogar (“Eu fico pensando: gente eu já estudo tanto, eu tenho que estudar para dar aula todo o dia, eu vou *estudar jogo?*”), sua fala confirma que o comportamento de estudar/pesquisar faz parte da cultura do jogo. O jogador Gustavo (20 anos, estudante de Engenharia da Computação), por sua vez, elogia a complexidade presente no ambiente do jogo. Em tom de entusiasmo e certa admiração com o jogo ele afirma

<sup>162</sup> Sites como: *Icy-Veins* <http://www.icy-veins.com/>; *Noxxic*: <http://www.noxxic.com/wow> ; *WoWHead*: <http://www.wowhead.com/>; *WoWDB*: <http://www.wowdb.com/>; *WoWWiki*: <http://www.wowwiki.com/Portal:Main> ; A quantidade de sites e informações disponíveis é espantosamente grande.

<sup>163</sup> Rotação são a ordem e o momento em que devem ser utilizadas cada habilidade e magia do personagem. A partir de simulações e testes sites indicam qual a rotação mais eficiente para aquela classe de personagem. São informações produzidas sempre pela comunidade de jogadores – nunca pela fabricante. Bonecos de raides são aparatos que simulam a resistência oferecida pelos poderosos monstros das raides.

“o pessoal se envolve a ponto de *pesquisar* sobre o jogo, entendeu? Pesquisar como faz as lutas.” De fato, jogos dessa espécie fundam sistemas educativos informais através da cultura de produção, consumo e circulação da informação inerentes à práticas<sup>164</sup>.

Ligado a essa cultura de pesquisar, de estudar, de treinar e ajustar o máximo possível o personagem está a necessidade de obter melhor equipamento:

A obsessão dos jogadores pelos equipamentos derivam do seu interesse na performance. *WoW* requer habilidade, mas se dois jogadores igualmente hábeis competem, o que tem melhor equipamento vence. O impacto do equipamento na performance fica claro nos relatórios fornecidos pelos medidores [ex: *Recount*]; através deles os jogadores podem ver o efeito do equipamento que foram acumulando. Jogadores frequentemente fazem perguntas no bate-papo da guilda no formato “X ou Y é melhor?” onde X e Y são peças de equipamentos similares. Membros da guilda discutem porque uma peça de equipamento particular pode ser melhor para o jogador particular que está perguntando<sup>165</sup> (NARDI, 2010, p.58).

Além do *Recount*, os jogadores podem situar o nível dos seus equipamentos em relação a outros jogadores através de consultas a sites dedicados à comparação de desempenho de jogadores em diversas escalas (no próprio servidor; no conjunto dos servidores de uma região; ou no mundo todo). Através da tabela abaixo, por exemplo, eu podia saber que, naquele momento, meu personagem ocupava a posição número 586 entre os mais bem equipados do servidor (última linha da segunda coluna), e que, entre os personagens da *classe Mago*, eu era o octogésimo segundo (última linha da terceira coluna). Nas duas colunas da direita a comparação era relativa a quantidade de pontos obtidos a partir de certos feitos e façanhas no jogo – tudo numericamente computado. No site eu também poderia consultar a lista dos personagens ou das guildas mais bem posicionados.

	Score dos Itens		Pontos de Conquista	
	Todas as classes	Mago	Todas as classes	Mago
Mundo	> 50.000	30.946	> 50.000	> 50.000
Servidores Americanos	> 50.000	10.020	> 50.000	> 50.000
Servidores Brasileiros	2.940	342	32.210	2.252
Servidor	586	82	6.452	668

**Quadro 2** – Posição do personagem relativa aos demais jogadores<sup>166</sup>.

<sup>164</sup> Para discussão acadêmica sobre o assunto, ver trabalho de Cruz Jr. (2012).

<sup>165</sup> Tradução livre do original: “*Players’ obsession with gear derived from their interest in performance. WoW required skill, but if two players of equal skill competed the better geared player won. The impact of gear on performance was made plain in reports provided by meters; players could see the effects of the gear they were accumulating. Players often posted questions in guild chat of the form “Is X or Y better?” where X and Y were similar pieces of gear. Guildmates would discuss why a particular piece of gear might be better for the particular player asking the question.*”

<sup>166</sup> Adaptada a partir da tabela disponível em: <http://www.wowprogress.com>. Acessado em 22/11/2012.

### 5.1.3 APONTAMENTOS SOBRE AS RAIDES

Por tudo isso – a dificuldade das lutas e a fatalidade do erro, a incerteza permanente, a vigilância constante, a pressão do grupo, a acirrada competitividade, a primazia pela performance – por tudo isso *raidar* pode ser uma atividade intensamente tensa e excitante; propícia ao extravasamento das emoções, desde a alegria delirante da conquista de uma vitória após dias ou semanas de tentativas frustradas, até a raiva profunda com o colega que não atua corretamente ou com aquele que cobra, exige impacientemente uma atuação correta.

Também, por todos esses motivos, a atividade nem sempre é divertida, prazerosa. Às vezes pode ser estressante e algum jogador pode sair particularmente chateado por conta do seu próprio desempenho (precisamente, da avaliação em público do seu desempenho) ou por conta do desempenho de outro, que sendo insuficiente impede a desejada progressão do grupo.

Mas isso não é exclusivo do *WoW*. Em geral, as atividades de lazer nem sempre são prazerosas. Só o são *em potencial*. Mas é justamente essa potencialidade, essa capacidade de proporcionar alguma forma de prazer que convida os indivíduos à sua prática. “Não existe lazer sem a *expectativa* de realizar alguma forma de prazer”, dizia Gutierrez (2001, p.11, grifo meu). É a expectativa de prazer que move esses praticantes.

Num episódio esportivo que vivenciei, envolvendo encontros semanais para a prática do futebol, um colega, irritado depois de levar uma bolada na face, vociferou: “Futebol é uma desgraça! Ou eu sempre me chateio; ou eu sempre me fodo.” Embora tivesse abandonado o jogo assegurando que nunca mais iria jogar, lá estava ele na semana seguinte, vestido em seu uniforme de goleiro e pronto para calçar suas luvas. Com a expectativa de prazer renovada, não conseguiu rejeitar o convite dos colegas.

Assim, embora a prática de lazer nem sempre desperte sentimentos prazerosos, agradáveis, prevalecerá sempre a esperança, a expectativa de que venham a despertar sentimentos dessa natureza, como bem destaca Gomes (2004, p.145):

O lúdico pressupõe, dessa maneira, a valorização estética e a apropriação expressiva do processo vivido, e não apenas do produto alcançado. Mesmo quando não se obtém o resultado almejado (por exemplo, torcer ou integrar um time que não sai vitorioso de uma partida), prevalece o pensamento de que a vivência valeu a pena, sendo mantido o desejo de repeti-la e conquistar novos desafios. (GOMES, 2004, p.145)

É com esse sentimento, com essa expectativa que os jogadores de *WoW* se reúnem para realizar atividades de *raide*, por mais que os resultados anteriores tenham sido frustrantes.

As *raides* poderiam ser mais fáceis, mais acessíveis, menos exigentes. Mas assim, não haveria exclusividade, glória, troféu para os que as vencessem. Nem a atmosfera da atividade seria tão tensa, excitante. Elias e Dunning (1992, p.137) dão exemplo da importância do equilíbrio da tensão nos esportes:

Sublinhámos já o facto de um jogo de futebol constituir, em si mesmo, uma forma de dinâmica de grupo com uma determinada produção de tensão. Se esta tensão, se o tónus do jogo se torna demasiado fraco, o seu valor enquanto facto de lazer diminui. O jogo não terá interesse e será maçador. Se a tensão se torna demasiado elevada, pode proporcionar bastante excitação aos espectadores, mas também ocasiona, de forma idêntica, graves riscos para jogadores e espectadores.

Sabendo da importância de manter os jogadores sempre envolvidos em atividades desafiadoras, a fabricante do jogo lança periodicamente novas *raides* para os jogadores enfrentarem. Na forma como está estruturado, *WoW* praticamente não tem fim, visto que paulatinamente novos conteúdos são acrescentados e incorporados ao jogo para manter o jogador sempre ocupado com algo a fazer, a concluir, a conquistar.

Nessa lógica, as diferentes *raides* que vão sendo lançadas se encadeiam de maneira sequencial, devendo o jogador cumprir inúmeras vezes uma *raide* mais fácil para conseguir equipamentos que lhe darão chances de acessar e vencer *raides* mais difíceis (que, por sua vez, premiarão os vencedores com equipamentos ainda melhores, os quais permitirão acessar *raides* ainda mais difíceis, num ciclo interminável).

Para não tornar a atividade de *raide* exclusiva a uma pequena parcela de jogadores que conseguem vencê-las, a fabricante vai aos poucos, às vezes mensalmente, diminuindo a dificuldade da atividade (em 5%, 10%, 15%, etc.), de modo que os mais fracos (menos equipados, menos dedicados, menos estudiosos, com menos tempo) também consigam acessar essa parte do conteúdo do jogo.

Com isso, na prática, a maioria dos jogadores conseguirá acessar boa parte do conteúdo relativo às *raides*. Mas não ao mesmo tempo – cada qual conforme sua dedicação no jogo. Ao contrário dos primeiros a vencer, os quais tiveram que se dedicar arduamente e realizar inúmeras tentativas, os últimos conseguirão acessar o mesmo conteúdo de forma relativamente mais fácil devido a diminuição da dificuldade. Contudo, saber que todos, mais cedo ou mais tarde, possivelmente vão acessar o conteúdo não tira a gana, a vontade daqueles

que querem ser os primeiros. Para esses é interessante ser vencedor enquanto outros ainda não o foram, pois é isso que os distingue dos outros. É semelhante a uma corrida de rua ou maratona: todos percorrerão o mesmo caminho e chegarão no mesmo lugar, mas enquanto uns estarão preocupados em chegar primeiro, em fazer em menor tempo, em terminar o quanto antes, outros estarão satisfeitos simplesmente em conseguir terminar, independente do tempo e da posição de chegada.

O conteúdo que já foi vencido vai se tornando ultrapassado, obsoleto, sem “utilidade” dentro do contexto performático do jogo. Os jogadores os revisitam mais por nostalgia, sem aquela preocupação com desempenho, ou então por interesse especial em algum item ou “conquista” passada, mas que não resultam em melhoria efetiva do personagem para as atividades mais atuais.

As *raides* explicam apenas uma parte do que é jogar *WoW*. Todavia, a lógica da busca da performance e a competitividade presente nessa atividade impulsionam outras atividades no jogo. Inclusive, há atividades no jogo que são feitas exclusivamente em virtude das *raides*: atividades preparatórias nas quais se obtém e produz itens que posteriormente ajudarão no bom desempenho dentro das *raides*.

Como notou Nardi (2010, p.98, grifos meus)

Enquanto *WoW* é uma atividade voluntária, jogadores experimentam certos aspectos do jogo como trabalho. A pressão para *raidar* e a necessidade de *farmar* material continuamente para consumo durante as *raids* começam ser **sentidos como trabalho** para alguns.<sup>167</sup>

A autora se refere ao fato de que os jogadores precisam despender certa quantidade de tempo realizando atividades simples, banais, rotineiras (como pescar, coletar plantas, etc.) mas necessárias para capitalizar produtos que serão consumidos dentro de uma *raide* e que são indispensáveis para um bom desempenho (por exemplo, poções que aumentam os poderes dos personagens durante a atividade).

O sentido atribuído a esse “trabalho” realizado no jogo é dúbio, como reparou Nardi (2010). Para os jogadores mais dedicados e empenhados com o jogo, o ato de “trabalhar duro” (expressão que ouvi várias vezes) em prol do desenvolvimento do grupo é visto num sentido positivo, como um tipo de esforço esperado daqueles que querem progredir no jogo. Nesse mesmo sentido do trabalho como algo positivo, jogadores que não se dedicam suficientemente podem ser vistos como preguiçosos, indolentes, portanto, que não merecem

---

<sup>167</sup> Tradução livre do original: “While *WoW* was a voluntary activity, players experienced certain aspects of play as worklike. The pressures of raiding and the need to continually “farm” materials for raid consumables began to feel like work for some.”

nem gozam dos louros advindos do trabalho duro, suado. Numa outra acepção, o trabalhar no jogo é sentido como algo negativo e indesejável, com significados próximos ao que por vezes é atribuído ao trabalho cotidiano realizado na “vida real”, portanto associado a tarefas repetitivas, enfadonhas e rotineiras que se faz por obrigação, por necessidade, e não necessariamente por escolha. Seria então algo não prazeroso, que atrapalharia e comprometeria a diversão do jogo.

Como lazer e trabalho, liberdade e compromisso, diversão e obrigação podem se misturar numa mesma atividade? O próximo capítulo, intitulado “Jogar por Obrigação” está reservado para discutir esse tema. Antes, é preciso ilustrar como o sentido performático e competitivo do jogo se relaciona com a aquisição e acumulação de itens virtuais.

## 5.2 RECOMPENSAS VIRTUAIS

No *RaidCall*, dois jogadores companheiros de *core* brincam com a minha situação de pesquisador “infiltrado” no jogo, dizendo algo mais ou menos assim:

**Douglas:** Ele está ali quietinho, só analisando a gente...

**Ricardo:** Deve estar com um gravadorzinho dizendo assim: [muda o tom de voz] “Diário número 312, hoje eu presenciei...”

[risadas]

**Ricardo:** E vai escrever no seu trabalho: “esse povo é doido, fica disputando item que nem existe de verdade.”

[risadas]

A brincadeira faz referência a como os jogadores de *WoW* podem ser considerados “doidos” por aqueles que não compartilham os sentidos e a lógica do jogar e que não veriam motivos para disputar coisas que não existem “de verdade”, isto é, materialmente em nossa realidade. Como já foi falado, a compreensão da lógica embutida no jogar é uma experiência restrita aos que adentram ao círculo mágico do jogo.

Em sua dissertação sobre representações no *Second-Life*, ao discutir as questões sobre a oposição comumente observada entre o par real-virtual, Pereira (2009) descreve uma situação inusitada que vivenciara: ao presenciarem a briga de dois garotos na frente da escola motivada pela propriedade de uma arma (virtual) num jogo de MMORPG, pais, professores e direção da escola se perguntavam “como os garotos podiam ter brigado por algo que não é real”? O autor problematiza a questão mostrando como a inversão da pergunta leva a outra interpretação, desconstruindo de certo modo o entendimento do senso comum de que real e

virtual são opostos. E reescreve a pergunta: “como os garotos podiam ter brigado por algo que é virtual?”.

Na tentativa de explorar um pouco mais esse debate, considero pertinente relatar um episódio particular que vivenciei no jogo enquanto desenvolvia essa pesquisa. Episódio no qual, quando dei por mim, estava completamente absorvido e envolvido por um fato ocorrido no jogo, lamentando profundamente a perda de um desses itens que sequer “existem de verdade”, “que não são reais”<sup>168</sup>. É o que narro a seguir.

Como de costume, nosso *core* havia se reunido naquela semana para fazer a *raide* mais avançada do jogo, não exatamente a mais difícil, mas a única que poderia oferecer itens para aprimorar nossos personagens. Como a equipe estava afiada, em mais ou menos quatro horas de jogo, divididas em duas noites, o desafio era cumprido sem muitas dificuldades. Certa adaga, que era um dos itens que aperfeiçoaria bastante meu personagem, tinha uma estimativa de 12% de chance<sup>169</sup> de *dropar* (cair) do último chefe – e somente dele.

Quando o último *boss* foi morto e o líder do grupo anunciou “Caiu a *Rathrak*”, senti despertar em mim um misto de euforia e ansiedade. Sorri de alegria. Iria finalmente conseguir a preciosa adaga.

Como de praxe, o líder solicitou aos interessados no item que se pronunciassem: “Quem quiser a adaga dá *roll*”. Dar *roll* é realizar um comando no jogo que faz com que o computador sorteie um número para você em público, para que todos os demais vejam – tal como no bingo, quando se disputa o prêmio através da “pedra maior”.

No meu entendimento, o item deveria ser meu, afinal, o único jogador do grupo que também poderia estar interessado já havia ganhado um item ao longo da *raide* e, de acordo a política que implementávamos internamente no grupo, uma política de tentar distribuir equitativamente o *loot* (tesouro) de modo a atender e agradar o máximo de jogadores possíveis, não haveria razões para que esse jogador, já tendo sido contemplado, disputasse o sorteio daquele item comigo, pois se assim o fizesse estaria sendo beneficiado duas vezes na mesma *raide*, enquanto outros, como eu, não haviam sido nenhuma.

Para meu desconforto, logo em seguida apareceu na janela do bate-papo: “Mágico tira 76 (1-100)”. O jogador que tinha sido *pugado* e não era membro do nosso *core* havia dado

<sup>168</sup> Ibarгойen (2011, p.60) disse ter se surpreendido com a intensidade de seu envolvimento experimentado no MMORPG *Asda*: “me peguei fazendo um interurbano para um celular e passando horas recebendo orientações [...]”. Mais adiante no texto, sem mea-culpa ou análise da situação, a autora chega a comentar rapidamente sobre seus envolvimento afetivos e desilusões românticas com jogadores no jogo (pp. 93-95).

<sup>169</sup> É a própria comunidade de jogadores que pesquisa e desvenda qual a porcentagem do item cair. Com a ajuda de *add-ons*, esses *jogadores-pesquisadores* vão coletando dados do jogo e registrando a quantidade de vezes que determinada recompensa é oferecida. Após certa amostragem, os jogadores obtém de forma mais ou menos aproximada a chance de cada item *dropar*.

*roll*. Significava que ele estava se inscrevendo, se candidatando para disputar o item. Através do mesmo canal de bate-papo, tentei insinuar que o jogador deveria ser mais solidário com os demais e não participar da disputa. Escrevi: “mas você já ganhou um item hoje...”.

O grupo permaneceu em silêncio. Evitando criar uma discussão, arrisquei a sorte no *roll*: “Magomaluco tira 38 (1-100)”. Havia tirado a pedra menor. Por direito o item agora pertencia ao outro jogador, devendo o líder, se acordo houvesse no grupo, simplesmente repassá-lo.

Nesse momento devo ter alterado o tom de voz. Oralmente, através do *RaidCall*, insisti: “Ei, você já ganhou um item hoje! Deixa eu ficar com esse aí!”. Outro companheiro do *core* concordou, manifestando-se a meu favor: “É, dá pra ele! Você já pegou item.” Defendendo seu interesse e o direito de adquirir o espólio, *Mágico* respondeu: “Não vem com essa não. Aí é complicado. Eu ajudei o grupo e disputei no *roll*. É justo!”

Intercedendo, Lucio, o líder da *raide*, buscou mediar o conflito: “É *pug* pessoal [*pug* é o grupo formado com jogadores *pugados*]. Com *pug* é assim mesmo”. Lúcio estava assumindo que o jogador *pugado* realmente tinha direito a participar dos sorteios dos itens que lhe conviesse e que, tendo ganhado no *roll*, deveria receber o item. Justificou isso dizendo que infelizmente essas eram as normas dos *pugs* (normas de costume, consuetudinárias), argumentando ainda que isso era mais um motivo para tentarmos consolidar um grupo fixo, composto somente por jogadores conhecidos, de modo a garantir que o benefício do *loot* (tesouro) fosse revertido sempre em prol do interesse coletivo, com o mínimo de desacordo possível.

Lucio poderia, à revelia do resultado do sorteio, ter dado o item para mim, que era membro fixo do *core* e conhecido seu e dos demais jogadores. Se por um lado isso seria interessante para o grupo como um todo, pois meu personagem se tornaria mais forte e poderia ajudar mais o grupo dali por diante, por outro poderia repercutir negativamente para o *core*, a guilda e o seu líder. Se optasse por me entregar o item, Lucio estaria colocando em cheque sua imagem de líder diplomático bem como a seriedade e honestidade de sua guilda, que poderia ser acusada de privilegiar descaradamente seus membros em detrimento dos não-membros. Se assim o fizesse, estaria *ninjando* (roubando) o item do jogador. Estaria tirando dele o que lhe pertencia por direito pela vitória no sorteio.

Fiquei profundamente irritado, não com a decisão do líder, mas com o que eu julgava ser mesquinhez e ganância do outro jogador. Eu estava há praticamente quatro semanas sem conseguir novos itens para melhorar o meu mago, e havia concluído mais uma *raide* inteira sem conseguir um item sequer, pois os dois que eu poderia receber foram parar na mão desse

outro jogador, que para nós todos era um desconhecido, que não se reuniria conosco na semana seguinte e provavelmente nunca mais veríamos. De mãos abanando, restaria a mim aguardar por outras oportunidades na semana seguinte. Chateado, desliguei o computador e fui deitar. Já era tarde da noite e demorei até conseguir dormir, precisava digerir a raiva que estava sentindo. “Como aquele cara podia ter sido tão ganancioso”, eu pensava, “levou minha *Rathrak...*”

O objetivo desse relato não é mostrar o quanto um pesquisador pode devida ou indevidamente deixar-se envolver no contexto do estudo, ou o quanto isso pode ser útil ou prejudicial ao desenvolvimento da pesquisa, mas retratar uma situação que demonstra o quanto um objeto dito como não real, que não existe fisicamente, pode produzir um sentido profundo para os que com ele se envolvem num determinado contexto.

Se para um sujeito alheio ao universo do jogo uma olhadela no tal item, apresentado na figura abaixo, pode evocar sentimentos de incompreensão ou mesmo de futilidade, o mesmo não se aplica para os conhecedores e apreciadores do jogo. Ser virtual, não torna o objeto menos real, afinal, virtual e real não são pares opostos (LEVY, 2009). Embora no senso comum se costume considerar o virtual em oposição ao que existe materialmente, em presença tangível, palpável, do ponto de vista filosófico o virtual, derivado de *virtus*, representa aquilo que existe em potência e não em ato. À *virtualidade* (o que existe em potencial) se oporia a *atualidade*: enquanto à *realidade* se oporia a *possibilidade* (LEVY, 2009). Rifiotis (2010b, pp. 24-25) alerta para a confusão conceitual que o termo traz aos estudos no ciberespaço:

A noção de “virtual”, objeto da fundação do ciberespaço, é moeda corrente no campo e introduz uma série de equívocos a começar pela oposição implícita e inadequada com o “real”. De fato, “virtual” – além de introduzir uma dimensão polar – é utilizado como adjetivo subentendendo que com ele se qualifica uma característica diferencial, como, por exemplo, na consagrada expressão “comunidade virtual”. O automatismo com que é assumida a existência de tais comunidades contrasta com a falta de estudos sobre tais grupos, e a especificidade “virtual” termina por referir-se apenas ao fato de as interações ocorrerem on-line, sem qualquer discussão sobre o significado de uma tal especificidade. É por essas razões que a dupla *on-line* e *off-line* tem ganhado a preferência em relação a noção de “virtual”.

O par *on-line* e *off-line* seria preferível à utilização do termo virtual pois denotaria, no caso das interações sociais, modos diferentes de se relacionar socialmente; diferentes mas não menos reais.



Figura 17 – A adaga virtual *Rathrak*: à esquerda suas “informações técnicas” e à direita ela sendo empunhada<sup>170</sup>.

A *Rathrak* (figura anterior) é tão virtual quanto os significados simbólicos deste texto, cuja realidade material reduz-se a pigmentos de tinta sob um pedaço de papel. Ser virtual não tira o significado que ela, a *Rathrak*, tem para os jogadores, nem o que esse texto expressa para seus leitores quando ambos (adaga e texto) se *atualizam* no jogo e na leitura, respectivamente. Como diz Levy (2008, p. 48) “Ainda que não possamos fixá-lo em nenhuma coordenada espaço-temporal, o virtual é real.” O papel moeda (cédula de dinheiro) é um bom exemplo de como virtualidade e realidade andam juntos: a cédula em si é *real*, palpável, material, visível, mas essencialmente um pedaço de papel que não serve para muita coisa. Seu valor simbólico (dez, cem reais) é puramente *virtual* e depende da crença coletiva nesse valor, que é *atualizado* mediante a troca comercial, por exemplo.

Confesso que a embaraçosa situação da perda do item me deixou um pouco surpreso, pois assumindo a condição de pesquisador e tratando o *WoW* como ambiente de estudo e não como uma diversão propriamente dita, julgava não estar assim tão preocupado com a dinâmica do jogo como se, supostamente distanciado e não envolvido, pudesse estar indiferente aos itens e equipamentos do jogo e permanentemente imune à tensão-excitação que os jogos em geral e o *WoW* em específico podem oferecer. Experimentar esse tipo de imersão me ajudou a compreender melhor o sentido que os jogadores podem atribuir não só

<sup>170</sup> A maioria dos jogadores estará preocupada primeiramente com as especificidades técnicas dos objetos virtuais e não com sua aparência, pois, como tenho ressaltado, é o desempenho/performance desses jogadores que está em primeiro plano. Satisfeito esse requisito, jogadores poderão se interessar em *transmogrificar* seus pertences, isto é, mudar a aparência deles (por exemplo, trocar a imagem de uma espada por outra, mas mantendo as especificações técnicas e o valor performático da original), visando uma combinação puramente estética de cores e estilos de vestes/armas do personagem. Jogadores brincam no fórum com tópicos do tipo: dê nota para a *transmogrificação* do personagem acima, ou seja, o jogador avalia esteticamente a aparência do personagem que postou a última mensagem (imediatamente anterior), deixando automaticamente o seu para subseqüente avaliação.

aos bens virtuais do jogo, mas principalmente a todo processo de dedicação e esforço necessários para finalmente obtê-los, conquistá-los.

A satisfação e eventual frustração decorrente da disputa por itens virtuais é frequente no *WoW* e em muitos jogos do gênero. Em estudo no jogo *Age of Conan*, Salgado (2011, p.91) registra que:

Se uma pessoa se sente, por qualquer razão, prejudicada com a divisão dos itens [...] as tensões podem aumentar rapidamente. No limite, podem transformar uma ação cooperativa [...] em conflito aberto. Presenciei mais vezes do que gostaria pessoas brigarem por itens e benesses digitais e, diante do desagrado com a negativa, até mesmo deixarem uma guilda, enfraquecendo e tornando menos densa aquela esfera social digital (da guilda).

Embora não existam fisicamente, os sentimentos de propriedade em relação a esses objetos ditos “inexistentes” são indiscutivelmente reais. Disputas envolvendo a posse de tais objetos já foram inclusive assunto de debate jurídico. Cita Campedelli (2009, p.64) que as cortes chinesas já ordenaram a restituição de bens virtuais roubados. Em outro caso, conta que um adolescente foi preso na Holanda por roubo virtual de itens no valor de quatro mil euros. Mas não precisamos ir tão longe. Em 2007, aqui mesmo no Brasil, quadrilha composta por quatro jovens sequestrou o jogador que era o primeiro do ranking no jogo *GunBound* (aquele que Rosa, minha colega de banco, jogava). A intenção, segundo a Secretaria de Segurança Pública, “era a de obrigar o jovem a fornecer sua senha para que eles vendessem a pontuação – e o lugar no ranking – por R\$ 15 mil usando o site *Youtube*”<sup>171</sup>.

Dentro da dinâmica competitiva e performática do *WoW* e de outros MMORPGs a aquisição e disputa por esses itens virtuais é fundamental, pois como disse anteriormente, são determinantes do desempenho: os jogadores querem e precisam obtê-los para melhorar sua performance no jogo; se perder um destes itens pode ser frustrante, consegui-los pode ser extremamente prazeroso. Jogadores costumam saber quais itens efetivamente precisam, onde encontrá-los e como fazer para adquiri-los. Traçam metas pessoais, estabelecem prioridades, organizam seus tempos de jogo, se reúnem em grupos, pedem auxílio voluntário de amigos e colegas de guilda, contratam ambulantes nas cidades (oferecendo *gold*, por exemplo, para outros jogadores acompanhá-los), tudo para realizar as tarefas necessárias e adquirir os aspirados objetos.

A obtenção desses itens funciona através de um sistema de recompensa, engendrado através de um ciclo interminável (pois se renova a cada expansão lançada) de realização de

---

<sup>171</sup> Reportagem na Folha de São Paulo on-line. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u312691.shtml>. Acesso em 28/03/2013.

tarefas no jogo, cada uma delas concedendo uma recompensa diferente. A aquisição de recompensas permite ao jogador acessar novas atividades no jogo, atividades que oferecem recompensas ainda melhores e que, por sua vez, possibilitarão acessar atividades mais difíceis. Esse ciclo se repete infindavelmente e acontece a todo instante de modo a entreter o jogador, mantendo ele imediatamente satisfeito com suas façanhas, porém estimulado e prontamente disposto a realizar novas.

De acordo com algumas interpretações – que podem ser consideradas simplificadoras demais – *WoW* funcionaria como uma verdadeira caixa de Skinner: uma estrutura que atua sobre o que o psicólogo behaviorista chamou de *comportamento operante* (SKINNER, 2003), *reforçando positivamente* as atividades realizadas com recompensas gratificantes. Para Ducheneaut et. al. (2006, p.7), *WoW* tem claramente uma “viciante e cuidadosamente construída estrutura de recompensa”, em que o valor da premiação, mas também a dificuldade e o tempo de realização exigidos, vão suavemente aumentando, de modo que os jogadores estejam “sempre no limite da descoberta de uma nova habilidade, de um novo conteúdo”<sup>172</sup>, bastando apenas mais alguns minutinhos de jogo – ou algumas horas, dias, semanas...

*WoW* começa com uma quase instantânea gratificação, mas tão logo o jogador supere as tarefas iniciais e elas se tornem triviais, elas são substituídas por tarefas levemente mais difíceis – juntamente com a promessa de melhores recompensas (ex: mais habilidades, acesso a novas áreas, etc.). Em pouco tempo as recompensas de “um-clique” desaparecem e jogadores se encontram gastando horas tentando obter uma nova espada, ou gastando “apenas mais alguns minutos” para alcançar o novo nível. (DUCHENEAUT et. al., 2006, p.3)<sup>173</sup>

As recompensas são ganhos materiais ou simbólicos para o próprio personagem. Algumas dessas recompensas possuem utilidade prática no jogo (itens, equipamentos, ingredientes, etc.) e outras possuem finalidades puramente estéticas (animais diversos que acompanham o personagem, montarias exóticas, armas e armaduras consideradas belas, etc.). Ainda há tipos de recompensas que não são diretamente visíveis no jogo, mas que são alvos de comentários e comparações dos jogadores (chamadas “conquistas” ou “*achievements*”; como um título que acompanha o nome do personagem, por exemplo). Jogadores postam suas conquistas no bate-papo do jogo (“*colam o link*”, quer dizer, colocam no bate-papo o *link*

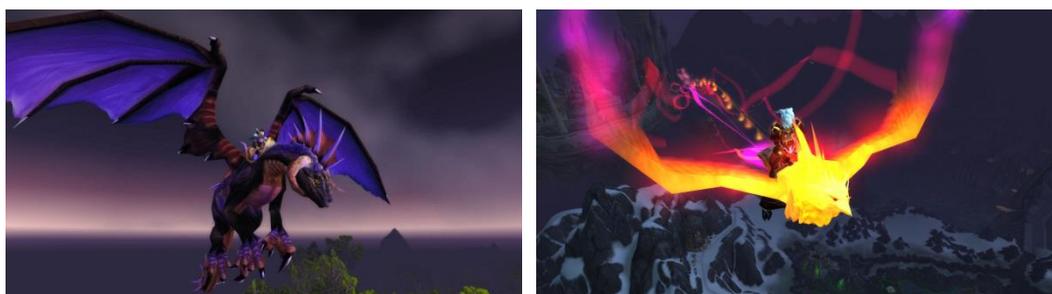
<sup>172</sup> Tradução livre do original: “*While WoW does not appear at first to be a particularly sociable environment, it clearly has an addictive and carefully crafted reward structure. WoW truly is “a virtual Skinner box”, smoothly increasing reward and difficulty and reinforcing player commitment along the way. Players are always on the edge of opening up new abilities, of discovering new content.*”

<sup>173</sup> Tradução livre do original: “*WoW begins with almost instant gratification but, as soon as the player masters the initial tasks and they become trivial, they are replaced by slightly more difficult tasks – along with the promise of better rewards (e.g. more skills, travel to new zones, etc.). Before long one-click rewards disappear and players find themselves spending dozens of hours trying to obtain a new sword, or spending “just a few more minutes” to reach the next level.*”

próprio do jogo que remete à conquista); às vezes competem amigavelmente postando suas conquistas mais difíceis, inusitadas ou engraçadas.

A depender da dificuldade em obter tais recompensas ou de sua raridade, as mesmas serão, em maior ou menor grau, motivo de orgulho, satisfação e prazer para quem as consegue. Quanto mais rara e mais difícil de obter, maior é o status, o prestígio e a glória do possuidor. Como também percebeu Maccallum-Stewart e Parsler (2008, p.231) “as baixas probabilidades de eles [os itens] *droparem* dos chefes e monstros também fazem deles símbolos de status”<sup>174</sup>.

As figuras abaixo são exemplos de montarias desejadas. A da esquerda estava acompanhada do seguinte comentário do jogador “Finalmente, na minha opinião, a *mount* [montaria] mais incrível: a *Onyxia Drake*. Um *loot* tão raro e tão especial que só o dragão mais famoso e temido do game pode dar” .



**Figura 18** – Exemplo de montarias apreciadas.

Personagens que já acumularam diversas dessas recompensas ao longo de sua existência virtual são valiosos não só em termos sentimentais (para os jogadores que laboriosamente investiram na evolução desses personagens e suas conquistas), mas em termos financeiros, podendo inclusive serem objetos de trocas comerciais (e de crimes, como vimos anteriormente) em transações financeiras. Através de uma pesquisa rápida no site de comércio virtual *Mercado-Livre* é possível verificar que personagens já desenvolvidos são bastante valorizados. Por exemplo, um jogador está vendendo sua conta de *WoW* com 11 personagens evoluídos até o nível máximo por R\$ 1.500,00<sup>175</sup>. Na descrição do produto o jogador especifica as características dos personagens que acompanham sua conta, enfatizando as conquistas e façanhas realizadas e, de certa forma, justificando o valor em função do esforço já despendido.

<sup>174</sup> Tradução livre do original: “The low chance that they will drop from bosses and monsters also makes them status symbols.”

<sup>175</sup> Disponível em: <http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-457142807-conta-de-wow-com-11-chars-level-90-JM>. Acessado em 10/01/2012.

Note que normalmente a compra do produto novo direto da fabricante somado ao pagamento da assinatura mensal não saem por mais de R\$ 200,00. A significativa diferença entre os dois montantes deve-se justamente ao fato de que os personagens evoluídos agregaram considerável valor no produto vendido pelo jogador. Valor que traduz o esforço, a dedicação, o investimento de tempo dele para com o jogo. Há quem compre, logicamente. Jogadores que não dispõem de tempo ou vontade suficiente para elevar o personagem desde o início até aquele patamar, mas que dispõem de recursos financeiros para pagar pelo esforço alheio, podem se sentir plenamente contemplados com esse tipo de aquisição. Curioso é que, ao contrário de mercadorias tradicionais, que depreciam com o tempo e com o uso, no caso do *WoW* e de outros jogos do gênero, quanto mais usado o produto, maior o seu valor de troca.

Em outra conta do jogo comercializada no *Mercado-Livre*, que possui dois personagens desenvolvidos até o nível 90 e é vendida por R\$ 900,00, um interessado pergunta ao vendedor se ele aceita vender não a conta toda, mas parte das moedas de ouro que a conta possui, ao que o vendedor responde, indicando que a cotação oferecida está “abaixo da realidade”, isto é, da média oferecida:

**Comprador:** [...] quer me vender 50k<sup>176</sup> de gold por 100 reais?”

**Vendedor:** a venda de gold nos servidores custa em media 1k=5reais a venda no preço q vc ta pedindo está muito abaixo da realidade.

Sem hesitar, calculei o quanto eu poderia lucrar com o que havia arrecadado de forma não ambiciosa até então: tinha uns 40k de *gold* que vendido à R\$ 5 reais por cada 1k resultaria mais ou menos em uns duzentos reais. Poder-se-ia dizer que seria um trabalho de campo lucrativo se esse tipo de comércio não fosse expressamente proibido pela fabricante<sup>177</sup>.

Algumas empresas que desenvolvem jogos do gênero alegam que o comércio clandestino de mercadorias atrapalha a economia virtual do jogo. Tentam, da maneira que podem, proibir, coibir e dissuadir tal prática<sup>178</sup>. Se atrapalha a economia do jogo não sabemos,

<sup>176</sup> Os jogadores usam a letra k ao lado do número para indicar que o mesmo pertence a casa dos milhares: 50k seria, portanto, 50.000 (cinquenta mil).

<sup>177</sup> No Contrato de Termo de Uso assinado pelo jogador ao ingressar no jogo, está colocado que a fabricante “não reconhece a transferência” de contas, e que o jogador “não pode comprar, vender, dar de presente ou comercializar” Contas e itens nem “oferecer para comprar, vender, dar de presente ou comercializar qualquer Conta e tais tentativas deverão ser nulas ou inválidas”. O jogador também “não pode vender itens ou moeda do jogo por dinheiro ‘verdadeiro’ ou trocar estes itens ou moeda por valor fora do Jogo”. O termo ainda declara que a *Blizzard* é proprietária exclusivo de todo o conteúdo relacionado ao jogo, e que, sendo assim, o jogador não possui “nenhum direito ou titularidade” a qualquer item, mercadoria ou moeda virtual de jogo. Disponível em: [http://us.blizzard.com/pt-br/company/legal/wow\\_tou.html](http://us.blizzard.com/pt-br/company/legal/wow_tou.html) Acesso em: 14/03/1982.

<sup>178</sup> Há, por exemplo, itens no jogo – principalmente os mais disputados e raros – que são do tipo *vinculado* ao personagem. Itens vinculados não podem ser repassados (o sistema não permite) a outros jogadores, portanto, não podem ser comercializados com moedas do jogo ou com transações monetárias fora dele. Embora essa seja a

mas o certo mesmo é que atrapalha a economia da empresa, pois a venda de contas usadas entre jogadores não gera ganhos diretos para ela. Com a transferência direta de contas usadas a empresa deixa de ganhar de duas maneiras: pelo produto que poderia ser vendido (e agora está sendo transferido) e pelo recebimento do valor correspondente ao tempo de assinatura necessário para a evolução dos personagens desde o início. Pois o processo de evolução dos personagens demanda tempo, e quanto maior o tempo demandado, maior o valor arrecadado pela empresa com o pagamento da assinatura. Se um jogador compra um personagem evoluído, “pronto” de outro usuário, a fabricante deixa de receber o que eventualmente seria pago pelo jogador caso ele se dedicasse desde o início, no processo normal de evolução do personagem.

A produção e comercialização de riquezas dentro dessa lógica não são bem vistas pela maior parte dos jogadores, que consideram que a compra seria uma forma ilegítima de conseguir as coisas dentro do jogo, um método que vai de encontro à lógica do esforço individual, do empenho, do mérito; portanto, uma prática que perverteria o espírito lúdico e não lucrativo do jogo. Não tive contato com jogadores que participavam desse tipo de transação, ou se tive, talvez tenham sido discretos o suficiente para não dar mostras ou assumir a prática. De fato, para a maioria não há sentido em fazê-lo, pois – como foi possível perceber através da observação-participante – a satisfação e o prazer derivam justamente do ato de conseguir pelo próprio esforço e dedicação. O que não acontece quando objetos desejados são simplesmente comprados, pois nesse caso o jogador não estaria sendo recompensado pelo próprio empenho, mas pagando pelo esforço, pela dedicação, pelo empenho do outro.

Para além do valor comercial das contas e personagens, há principalmente o valor sentimental. Em entrevista, Jaqueline (19 anos, ensino médio completo, desempregada), conta orgulhosa sobre as conquistas obtidas com sua personagem principal. De forma espontânea e jocosa, manifesta sua relativa apreensão com o fato da personagem em questão estar vinculada à conta do namorado, com o qual divide o acesso ao jogo:

**Jaqueline:** Vai que a gente termina né? A prioridade de quem fica com a conta é dele, não é minha, porque [a propriedade da conta] está no nome dele. Eu vou perder minha personagem?

É, eu vou perder tudo daí.

**Leoncio:** É engraçado, já virou um patrimônio!

---

política para o *WoW*, um recente lançamento da empresa (jogo *Diablo 3*) sinalizou mudanças profundas na forma dela lidar com o comércio. Ao invés de lutar contra o comércio ilegal, a empresa decidiu institucionalizá-lo, assumindo seu controle. Criou um sistema próprio para transações interligando mundo virtual e real, e instituiu uma “taxa” (em dólar) sobre as transações. Legalizou para também lucrar com ele.

**Jaqueline:** É engraçado mas se fosse com você, você ia fazer a mesma coisa que eu. Depois de tanto sacrifício. Quantas madrugadas perdidas para conseguir várias coisas para a Willie [refere-se à sua personagem] e deixar para ele assim? Agora já está uma briga porque a maioria das minhas conquistas [*achievements*] vai ficar para ele. Montaria, conquista, vai ficar um monte de coisa [na conta dele].

**Leoncio:** Não pode dar de lambuja então?

**Jaqueline:** Quantas madrugadas eu perdi aí...

A jogadora se refere a uma série de feitos que demandaram esforço, muitas horas de jogo, madrugadas inteiras “perdidas”, realizados com a Willie, a personagem por quem nutre certo carinho, referenciada sempre na terceira pessoa: “Eu criei um amor por ela né? [risos]”. Uma série de feitos que poderia ficar para o seu namorado, já que não são próprias de Jaqueline, mas de sua personagem, Willie – uma personagem que em última instância não pertence a ela, mas a seu namorado, que é o dono da conta.

Jaqueline não é um caso isolado. Foi possível verificar vários jogadores preocupados ou ocupados com seus feitos, façanhas e proezas no jogo, o que justamente me permitiu considerar que o sistema de recompensas é estruturante da dinâmica do *WoW*. Mas porque tanto esforço? Tanta dedicação? Tantas horas e “madrugadas perdidas” por um objeto virtual, que sequer existe materialmente e está fadado a desaparecer quando *WoW* não mais existir?

No trecho abaixo, sem ser questionada diretamente sobre isso, de forma simples mas satisfatória, Jaqueline nos dá pistas dessa motivação.

**Jaqueline:** O que eu comecei a colecionar primeiro foram os mascotes. Consegui de cara, a partir do level 20, vários mascotes raros. Entendeu? Foi o que eu fui mais gostando de fazer. Conseguir, sabe? Tenho vários, vários, vários. Mas montarias são poucas as que eu tenho. Não consegui muitas. E os *pets* [animais que acompanham o personagem] também né, de *Hunter* [da classe *Caçador*]. Consegui todos os raros em uma semana.

**Leoncio:** O legal do *Hunter* são esses *pets*, não é?

**Jaqueline:** Muito legal, muito legal mesmo. Tinha dias que eu passava 24h na frente do computador só para pegar um *pet*. É muito difícil. Sem contar ajudar os outros *hunters*, porque você fica meio com dó, né? É um *pet* para não sei quantas pessoas conseguir.

O ato de *conseguir* parece ser um motivador importante. Falo da atitude de se esforçar, se dedicar, passar “24h na frente do computador”<sup>179</sup>, simplesmente pelo prazer de conseguir algo. Algo cujo valor simbólico é referendado socialmente, pela comunidade de jogadores. O elemento do desempenho novamente aparece com força, não exatamente no sentido da competição entre os jogadores, mas no sentido da *maestria*: o prazer de aprender a fazer, de descobrir como se faz, de conquistar por si próprio, de simplesmente conseguir. A cada

<sup>179</sup> No caso em questão supõe-se que a fala “24h na frente do computador” foi utilizado como hipérbole para traduzir uma dedicação intensa. Contudo, observei relatos de casos nos períodos imediatos ao lançamento da expansão *Mists of Pandaria* em que certos jogadores passaram até 16h conectados, praticamente de forma ininterrupta, ou seja, várias horas na frente do computador de fato.

contato com o jogo o jogador vai descobrindo novos caminhos, achando novos objetos, desenvolvendo novos métodos, vai aprimorando formas antigas de fazer e aprendendo novas. A percepção do próprio desenvolvimento, da evolução, do aprendizado, dos sucessos das conquistas é acompanhada de satisfação e prazer.

Ganhar, no exemplo de Jaqueline, não é vencer diretamente outro jogador, mas os desafios impostos pela máquina. Vencer é ter capacidade, paciência e astúcia para lidar com os desafios do jogo, é saber pesquisar a fundo, é tentar, persistir e se arriscar o suficiente. “Ganhar significa manifestar sua superioridade”, dizia Huizinga (2008, p.57-58), mesmo que seja para si mesmo. E o vencedor, ganha “algo mais” do que o próprio jogo: “ganha estima, conquista honrarias”. Mas para ganhar, é necessário *aprender* a ganhar, é necessário desenvolver sua maestria enquanto jogador. E esse processo de desenvolvimento, de aprendizagem seria instigante, desafiador, prazeroso por si mesmo.

Na concepção de Juul (2005) o aprendizado seria um elemento característico dos jogos. Ao citá-lo, Falcão (2010, p. 57) descreve que para o autor:

Jogos são experiências de aprendizado, onde o jogador melhora suas habilidades ao jogar o jogo. Em um dado ponto, o jogador terá um repertório específico de habilidades e métodos para superar os desafios oferecidos pelo jogo. Parte da atratividade de um bom jogo é que ele continuamente desafia e faz demandas do repertório de habilidades de um jogador.

Nardi (2010) comenta que quando iniciou sua pesquisa envolvendo o *WoW* ela sobrevalorizava a questão da comunidade e da colaboração como centrais do jogar, mas logo se deu conta, a partir do contato com os jogadores, de que estava deixando de lado o mais importante: o desejo e o prazer dos jogadores de *dominar o jogo*, de desenvolver e aprimorar suas habilidades como jogadores, de tornar-se mestres no jogo. A análise da autora tornava mais complexa a limitada interpretação do *WoW* como uma caixa de Skinner:

A noção de domínio [de maestria] torna mais complexa a abordagem de *WoW* como uma série de recompensas skinneriana principalmente. Sim, os jogadores querem o tesouro e os pontos de experiência. Mas a mera aquisição não é a única fonte de satisfação; o tesouro e os pontos acumulados, ao longo do tempo, direcionam o objetivo do jogador de se tornar melhor – de “melhorar a si mesmo”, como disse Mark [jogador entrevistado].<sup>180</sup>

O acúmulo de objetos no jogo também foi reconhecido como importante na dinâmica social do jogo MMORPG *Asda*, servindo como elemento de distinção. “Especialmente”, diz a

<sup>180</sup> Tradução livre do original: “A notion of mastery complexifies an account of *WoW* as primarily a series of Skinnerian rewards. Yes, players wanted the loot and the experience points. But mere acquisition was not the sole source of satisfaction; the loot and points accumulated, over time, toward the player’s object of becoming a better player – of “improving yourself”, as Mark said.”

autora Ibarгойen (2011, p.32), “se o jogador pretender fazer parte de uma ‘elite’, pertencer aos grupos dos jogadores mais fortes ou conhecidos do jogo”.

No *WoW*, jogadores se orgulham, se vangloriam de suas conquistas e trocam mútuos elogios à respeito de suas façanhas e proezas. Na janela de bate-papo, quando as conquistas realizadas e os títulos alcançados não são informados automaticamente pelo sistema, os próprios jogadores se encarregam de compartilhá-los, dando vazão aos seus sentimentos de satisfação. Nas cidades, desfilam pomposamente com suas montarias *épicas*, conquistadas com muito esforço, dedicação e, maldirão alguns, sorte. Evidentemente, nem tudo interessa a todos da mesma forma, e nem todas as conquistas tem o mesmo reconhecimento para todos. Assim, cada jogador se orienta para atividades e para as recompensas delas decorrentes conforme sua preferência, concentrando seus esforços e empreendimentos em torno delas.

A exposição mais ou menos intencional, mais ou menos consciente da conquista é necessária. Obter o reconhecimento público dos feitos é importante, afinal, como defendia Huizinga (2008, p.57), “o sentimento de prazer ou de satisfação aumenta com a presença de espectadores [...]. Em todos os jogos, é muito importante que o jogador possa gabar-se a outros de seus êxitos”. Numa atividade de lazer social, como o *WoW*, as realizações dão um duplo prazer, do ato de realização propriamente dito, prazeroso por si mesmo, e do reconhecimento dessa realização pelos outros. Este último prazeroso na medida em que o ser humano necessita constantemente de *autoaprovação e reconhecimento*:

[...] um dos mais fortes incentivos para atingir a perfeição, tanto individual quanto social, e desde a vida infantil até aos aspectos mais elevados da civilização, é o desejo que cada um sente de ser elogiado e homenageado por suas qualidades. Elogiando o outro, cada um elogia a si próprio. Queremos ser honrados por nossas virtudes, queremos a satisfação de ter realizado corretamente alguma coisa. Realizar corretamente uma coisa equivale a realiza-la melhor que os outros. Attingir a perfeição implica que esta seja mostrada aos outros para merecer o reconhecimento, o mérito tem que ser manifesto. A competição serve para cada um dar provas de sua superioridade (HUIZINGA, 2008, p. 71-72).

Em entrevista, Gustavo (20 anos, estudante de engenharia da computação) afirma que a possibilidade de socializar as conquistas é justamente o elemento mais atrativo nos MMOs, especialmente no *World of Warcraft*:

Eu gosto de compartilhar. Por exemplo, você acaba de ganhar o item. Pô, é massa você compartilhar isso com os outros. Eu gosto disso. Você postar “pô, ganhei esse item!” e aí todo mundo faz comentários. Ou então você acaba de vencer uma *raide* e todo mundo fica feliz junto. Eu acostumei [com esses tipos de jogos], eu gosto disso. Quando você joga sozinho, você vai e *zera* [termina] o jogo sozinho [e pensa]: “Pô, *zerei!*” – você fica feliz só. Eu acho isso um pouco sem graça. Embora seja legal, só você sabe que você *zerou*. Parece que ninguém compartilha da

sua felicidade. Eu gosto disso, de compartilhar a felicidade. Coisa que eu acho que tem em MMO que é muito bom.

A presença de um ambiente social nesse caso é decisiva. É o que torna a conquista realizada no mundo virtual de *WoW* diferente daquela realizada em outros tipos de jogos não sociais, não conectados à internet. Alguns jogos do gênero buscam atender a essa necessidade de compartilhamento utilizando de ambientes externos ao jogo. O jogo *Rift* (2011), por exemplo, possibilita que as conquistas realizadas dentro do jogo sejam manual ou automaticamente publicadas através do Twitter (SALGADO, 2011). Seria uma forma rápida do jogador proclamar aos quatro ventos sua almejada conquista. O procedimento é interessante para a fabricante, pois lembra o jogador que está afastado do jogo de que o mundo virtual continua lá, vivo, com seus habitantes continuamente cumprindo tarefas e adquirindo recompensas. Ou seja, reforça entre os ausentes a importância de estarem lá, ativos no jogo, mas também premia os presentes com a divulgação de suas passagens heroicas.

Para Ducheneaut et al. (2006), os MMORPG são em sua essência “jogos de reputação”, nos quais a construção da identidade do jogador está relacionado com o desenvolvimento, a evolução, a progressão de seu avatar. Para que essa identidade seja construída, refletem os autores, é necessária uma audiência composta por jogadores para quem o sujeito possa se mostrar. De nada adianta possuir equipamentos e itens “épicas”, raros, se não houver para quem exibi-los. Do contrário “o jogo iria fazer pouco sentido”, acrescentam.

A mesma influência do contexto social pode ser observada no relato da disputa pela adaga *Rathrak*. Eu não havia ficado chateado com a perda de um objeto desejado, mas com a perda de um objeto *para alguém*. Um alguém que, na minha momentânea mas temperamental avaliação, merecia menos do que eu; alguém que, no meu ajuizamento, estava agindo de forma gananciosa, pouco solidária. Em todo caso, se tratava de sentimentos eclodidos através da relação estabelecida *com o outro*.

O contexto social onde o jogar se desenrola parece ser determinante dos próprios modos de jogar, dando sentido para muitas das atividades realizadas no jogo – atividades que só parecem ter razão de existir em função da legitimidade de seu valor perante a comunidade de jogadores. É o argumento que tentarei construir e consolidar no próximo capítulo.

## CAPÍTULO 6

### JOGAR POR OBRIGAÇÃO?

O seguinte que nós precisamos entender. Hoje em dia os MMOs são projetados para você perder uma entre duas coisas: ou perder o seu dinheiro (aí temos aquela categoria de MMOs chamadas *Free To Play, Pay For Win* – de graça pra jogar, mas pague para ganhar – que você joga de graça, mas que se você quiser ser um jogador forte e bom, ter os melhores equipamentos, etc, você tem que ter um cartão de crédito, aí o melhor jogador não vai ser aquele que joga melhor e sim aquele que tem o cartão de crédito mais potente, digamos assim) ou o MMO projetado para você perder o seu tempo de vida, porque você paga mensalidade e a empresa quer que você fique o máximo de meses possíveis pagando mensalidade pra jogar aquele jogo e é o caso de *World of Warcraft* (MARCELLUZ, 2012).

O trecho acima foi transcrito do vídeo intitulado “*WoW, sucesso e decadência*”<sup>181</sup>, produzido pelo designer digital e jogador que atende pelo pseudônimo de Marcelluz<sup>182</sup>. Embora o vídeo seja construído a partir do seu próprio ponto de vista, as problemáticas trazidas merecem ser consideradas num âmbito mais geral de discussão, visto que as reclamações e críticas apresentadas não são exclusividades de sua forma de perceber o jogo, mas multiplicam-se também na fala de outros jogadores. No fórum oficial do *WoW* é possível encontrar vários tópicos nos quais jogadores, à favor ou contra, discutem a ideia de que jogar *WoW* se tornou em determinados momentos uma obrigação.

Na sequência do vídeo, Marcelluz reforça seu juízo do *World of Warcraft* como um jogo que é projetado para consumir o tempo do jogador, mantendo-o ocupado com tarefas e atividades que muitas vezes são realizadas por obrigação e não por prazer:

Por que ele é projetado para perder o seu tempo de vida? Me respondam vocês, jogadores de *WoW*: quantas vezes vocês já entraram no jogo para fazer *diária*, **achando um saco**, só pra acumular *tolkien* [moedas especiais] para [trocar por] item? E você fez ou aquela *quest*, ou aquele *BG* pra *farmar* honra, ou *instância* pra pegar *tolkien*, **sem estar com vontade, achando aquilo um saco**, quase que no automático, **odiando** principalmente o *daily quest*, somente para pegar um item? Detalhe, o que é mais ridículo, pegar um item pra ficar desfilando na capital onde fica todo mundo enfurnado, para na próxima expansão pegar aquele item e jogar no lixo! [...]. A verdade é essa. Quantas vezes você fez? **Quantas vezes você jogou *WoW* não por diversão, mas por obrigação?** [...]

É isso que o *WoW* faz: você perder o seu tempo... (MARCELLUZ, 2012, grifos meus)

<sup>181</sup> Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=IcQSNGsjN2Y> Acesso em: 15/08/12.

<sup>182</sup> Marcelluz faz parte de um nicho dentro da cultura *gamer* formado por jogadores, fãs, entusiastas, analistas e críticos que de forma independente (a partir de seus próprios conhecimentos técnicos e sem contar com especialistas e grandes equipes) e por motivos variados tentam explorar a internet e seus espaços sociais conduzindo pequenos empreendimentos pessoais e/ou comerciais. Nesse intento, alimentam sites personalizados ou distribuem através de redes sociais vídeos diversos envolvendo a temática dos jogos digitais e seus universos: de análises mais pretensamente fundamentadas a relatos informativos; de especulações sobre lançamentos e tendências no mercado a furos jornalísticos; de gravações de partidas editadas com finalidades explicativas e descritivas a aquelas com fins puramente humorísticos. Um *case* de sucesso no ramo é o popular site Jovem Nerd <<http://jovemnerd.ig.com.br/>>, sucintamente discutido como tal em Sabatini (2011).

É plausível pensar na possibilidade de que a produtora do jogo, necessitando ampliar ou manter as receitas, busque estratégias para manter o jogador atrelado ao jogo o maior tempo possível. Afinal, como bem lembra Rettberg (2008), no sistema capitalista globalizado, *WoW* é uma mercadoria de lazer destinada ao consumo em massa e que tem como sua primordial razão de ser a geração de lucro para a rede de corporações que o financia e desenvolve (Tópico 1.4 “World of Warcraft como serviço lucrativo no mercado de lazer”).

Indubitavelmente, visando o lucro, fabricantes de jogos do gênero MMORPG – jogos que, se comparado aos demais gêneros, são concebidos para serem consumidos pelo máximo de tempo possível e não se tornarem obsoletos demasiadamente rápidos (RETTBERG, 2008) – utilizam estratégias diversas embutidas na mecânica do jogo para prender o jogador pelo máximo de tempo possível. No *WoW*, tais estratégias aparecem de forma mais perceptível sob dois aspectos: na *lenta* progressão pelos níveis, delongando o desenvolvimento do personagem e por consequência prolongando o tempo total de jogo; e no *limite* diário ou semanal estabelecido para a realização de certas tarefas, exigindo do jogador o acesso frequente ao jogo. O primeiro aspecto induz o jogador a *logar extensivamente* – ao longo de meses e até mesmo anos (conforme se pode verificar pelo fato de existirem jogadores que mencionam jogar há 5,6, 7 anos) – e o segundo *intensivamente*, isto é, várias horas e dias na semana.

Contudo, sobrevalorizar a influência do sistema capitalista e da necessidade e ambição de maximização dos lucros dos fabricantes, produtores e investidores não explica *como e porque essas estratégias funcionam*: como e porque certos jogadores continuam fazendo atividades que eles supostamente odeiam, que “são um saco”; ou como e porque jogam “por obrigação”, “sem estar com vontade”; ou ainda, de maneira oposta, como e porque certos jogadores dizem gostar e sentir prazer fazendo exatamente essas mesmas coisas.

É o que se pretende discutir ao longo desse capítulo. No tópico a seguir, começamos por descrever e discutir essas estratégias de manutenção utilizadas. Na sequência, privilegiamos a análise da contrastante percepção dos jogadores a respeito de um tipo de atividade no jogo, as chamadas *diárias*, buscando compreender como alguns podem fazê-las “por obrigação” enquanto outros as consideraram inerentes ao gênero e, conseqüentemente, desejáveis e necessárias para a dinâmica do jogar e para a própria diversão.

## 6.1 PRESO AO JOGO: ESTRATÉGIAS DE MANUTENÇÃO

No *WoW* a progressão pelos níveis vai se tornando mais e mais lenta a medida que o jogador avança no jogo. Quando se atinge o dito máximo no nível principal (90), onde o “jogo começa” e onde todos os personagens estariam finalmente estáveis e num patamar de igualdade, outro tipo de progressão se torna importante: a melhoria do *nível dos itens*. Na prática, ela é uma continuação disfarçada da progressão principal, pois sem ela, mesmo tendo atingido o 90, não é possível acessar os últimos conteúdos do jogo (o *end-game*). É um tipo de progressão ainda mais lenta, primeiro porque se torna cada vez mais difícil o cumprimento e a realização de tarefas e atividades que podem oferecer itens melhores que incrementam esses níveis (vencer etapas de *raides*, por exemplo). Segundo porque essas tarefas e atividades, em sua maioria, só podem ser realizadas em grupos, exigindo agendamento de horários e acordos coletivos. Terceiro porque entra em cena outra estratégia: o limite semanal de realização de atividades e da aquisição de certos pontos (chamado de *cap* pelos jogadores).

Toda terça-feira é o dia em que os servidores do *WoW* recebem manutenção e são reinicializados. A partir de cada terça-feira, inicia-se a jornada semanal do *WoW*, que dura até a próxima reinicialização do servidor, na semana seguinte. Os personagens de nível 90 tem um limite semanal máximo de pontos (*cap*) e itens que podem ser conquistados semanalmente. Após atingir esse limite, embora as atividades ainda continuem acessíveis, elas simplesmente não mais concedem pontos e itens que poderiam melhorar o personagem. Exemplo: apesar do monstro *Sha da Raiva* poder ser vencido várias vezes ao longo da semana, o jogador somente disputará o saque de seus pertences na primeira vez em que o fizer naquela semana. Assim, se nessa vez não conseguir os itens desejados, restará esperar por uma nova tentativa na semana seguinte.

Essa estratégia permite que jogadores que possuem pouco tempo livre (ou que não podem ou não querem dedicar tanto tempo ao jogo) mantenham níveis de desempenho próximos daqueles que, de maneira oposta, têm bastante tempo disponível (ou vontade e disposição para se dedicarem ao jogo). Devido aos limites semanais, nenhum esforço excedente dos últimos resultaria em mais progresso do que os primeiros. Tendo atingido o *cap* semanal (acumulado o máximo de pontos que depois serão utilizados para trocar por itens) e cumprido as tarefas disponíveis, resta ao jogador esperar até o reinício dos servidores na semana seguinte, ou, para não ficar sem fazer nada, iniciar o progresso com outro de seus personagens, se assim preferir. Logicamente, há bastante coisa a ser feita no jogo, muito mais do que aquilo que está atrelado ao limite semanal, afinal, considerando os oito anos de

existência do jogo, o leque de opções é variado e o conteúdo disponível realmente extenso. Não obstante, o limite semanal se refere ao conteúdo novo do jogo, logo, aquele que todos estão mais empolgados e motivados para conseguir vencer (lembrando que mesmo esse limite já exige bastante tempo para seu cumprimento, o que faz com que a maioria dos jogadores empenhados no jogo administre e organize suas rotinas de jogo em função de quais limites conseguem atingir com o tempo disposto).

Se por um lado essa estratégia retarda ou impede que os jogadores acessem de imediato todo o conteúdo disponível do jogo, por outro ela também serve para mantê-los ansiosos e em expectativa para a semana vindoura, onde terão novamente a chance de progredir, conseguindo pontos e itens. Funciona como uma espécie de *fidelização pela regularidade*: os jogadores vão se acostumando a repetir diária ou semanalmente uma série praticamente rotineira de atividades. A mensagem é facilmente entendida: não foi premiado com o que gostaria? Tente a sorte na semana seguinte. Não é difícil imaginar jogadores que, não tendo conseguido anteriormente o cobiçado objeto, inicie animado a jornada semanal de atividades com seu grupo esfregando as palmas das mãos e torcendo “é hoje!”.

Se o fato de conseguir a progressão semanal pode significar o máximo de dedicação para alguns, os que as tomam como metas a serem cumpridas, para outros ela pode ser nada menos do que uma obrigação. Isso porque os pontos e itens não conquistados dentro do limite semanal não acumulam para semana seguinte. Isso leva alguns, principalmente os mais envolvidos com atividades de *raides*, mas não só eles, a incorporarem a ideia de que não se ganha progressão quando ela é realizada, pelo contrário, *se perde* quando ela não é. É o caso de jogadores que, mesmo não estando lá assim tão interessados e motivados a jogar, titubeiam em não realizar o mínimo para obter (leia-se, não perder) os pontinhos da semana; ou de jogadores que ficam com a “consciência pesada” (conforme fala do jogador apresentada a seguir) quando não realizam certas atividades e deixam de cumprir a meta semanal esperada.

Na segunda-feira, em virtude da véspera da reinicialização dos servidores (toda madrugada de terça-feira), jogadores costumam brincar que é o dia dos *cores dos desesperados*: os jogadores que não conseguiram a semana inteira pegar o *cap* semanal (a pontuação máxima) ou que deixaram de fazer alguma importante atividade de realização semanal tentam “desesperadamente” se reunir com outros “desesperados” e aproveitar as últimas horas antes do reinício do servidor para evitar a consequente “perda” do *cap* (volto a frisar: não se perde exatamente, se deixa de ganhar, mas para muitos jogadores a primeira expressão faz mais sentido).

Não foram poucas às vezes que ouvi jogadores, pela força do hábito, se referirem às atividades que pretendem fazer através de frases construídas não com o verbo “ir”, mas com o verbo “ter”, no sentido de “dever, necessitar, precisar”, como nos seguintes exemplos: “tenho que fechar o *cap* de arena”; “tenho que fazer as *diárias* ainda”; “tenho que fazer” isso ou aquilo. No contexto de outras práticas de lazer, de memória, lembro-me de ter ouvido com menos frequência alguém mencionar que tem que fazer determinada atividade de lazer, talvez mais se referindo em tom de queixa à necessidade de atender a um programa regular de atividades física na academia ou afins. Não me recordo de alguém dizendo que tem que ir ao cinema, que deve ir jogar futebol, que tem que ir a um churrasco, salvo por força de situações muito particulares, como por exemplo, diante da necessidade de acompanhar outrem, ou seja, da *compulsão social*, na linguagem de Elias e Dunning (1992).

Indagada sobre se havia conseguido a montaria que tanto queria, e que só poderia ser conquistada durante o evento anual *Noturnália* (referência no jogo ao Dia das Bruxas, popular comemoração norte-americana), Jaqueline (19 anos), que ao longo das duas semanas de evento cumpriu religiosamente todos os dias a atividade para concorrer à montaria que tanto desejava, lamentou: “É. Nenhum das duas [montarias] eu consegui. Nossa, fiquei muito chateada, porque quarta e quinta eu não consegui jogar, e eram os últimos dias... E eu fiquei bem brava mesmo.”



**Figura 19** – O cavalo do *cavaleiro-sem-cabeça*: montaria cobiçada pela Jaqueline, mas não só por ela: “Essa montaria é meu sonho de consumo <3”, disse a jogadora que editou o “Guia *Noturnália* 2012” do site “Donas de Casa que Jogam *WoW*”<sup>183</sup>.

<sup>183</sup> Disponível em: <http://www.donasdecasawow.com.br/2012/10/guia-noturnalia-halloween-2012.html>. Acesso em 15/04/2013.

Jaqueline não conseguiu porque em nenhum dos dias em que realizou a atividade (matar o *Cavaleiro-Sem-Cabeça*) ocorreu de *dropar* a montaria desejada (ou seja, em nenhuma das inúmeras vezes que realizou a atividade a montaria “caiu” – na expressão dos jogadores –, sendo deixada nos pertences do inimigo para ser saqueada). Reparem que ela ficou chateada por não ter conseguido jogar nos últimos dias do evento, onde teria as duas últimas chances de conseguir a montaria. Com o insucesso, somente teria novas oportunidades no ano seguinte, isto é, dali 365 dias no nosso calendário (e não do jogo).

No exemplo dado, as possibilidades de obter o item são bastante restritas: o evento é anual; só acontece ao longo de duas semanas; e durante os dias em que ocorre o jogador só pode disputar a chance de obter o item uma única vez por dia, não cumulativa para o dia seguinte (limite imposto para que o jogador não tente infinitas vezes num único dia, mas que, se realmente quiser, conecte-se pelo menos uma vez por dia ao longo daquelas semanas). Isso significa para os jogadores interessados na montaria que deixar de *logar* um dia é diminuir ainda mais as já improváveis chances de consegui-la. A dificuldade de obtê-la a torna ainda mais preciosa, rara, no ambiente do jogo. Sendo assim, mais recompensador se torna a satisfação do jogador quando de sua conquista.

O exemplo é transferível para variados tipos de recompensas no jogo (como o da adaga *Rathrak*, relatado anteriormente). De uma forma ou de outra, com maior ou menor dificuldade, cada recompensa é fruto da realização de atividades pelo jogador, exigindo mais ou menos empenho de sua parte. Cada uma dessas recompensas é fornecida de acordo com uma probabilidade. Há recompensas que possuem baixa probabilidade de *dropar* – são os itens chamados raros ou épicos. Conseguí-los pode ser extremamente difícil (do ponto de vista da probabilidade) e trabalhoso (da dedicação exigida). Alguns itens exigem que os jogadores acumulem pontos que possuem limites semanais e sua conquista não pode ser obtida senão através da repetição de atividades ao longo de vários e vários dias (ou semanas, ou meses), o que posterga, porém engradece, o prazer e a satisfação da conquista.

É justamente isso o que, na análise de Marcelluz (2012), aparece criticado como sendo uma infeliz estratégia da fabricante de oferecer coisas a “conta-gotas”:

*WoW* é pensado. Ele te dá as coisas à conta-gotas. Ele é projetado para você demorar para conseguir as coisas, para que você fique jogando o máximo de tempo possível, por obrigação e não por diversão, pagando mensalidade.

Interpretadas dessa forma, essas atividades do jogo poderiam parecer não atividades de lazer, mas sim outros tipos de obrigação que são vivenciadas no cotidiano, tais como tarefas domésticas, trabalho, estudo e outras atividades de rotina.

Como dentro dessa dinâmica apresentada o jogo se torna divertido a ponto de envolver seus jogadores? Fazê-los passar “madrugadas inteiras”, como disse Jaqueline, jogando? Fazê-los saltar de site em site na busca de como melhorar o seu personagem ou da rota para conseguir um cobiçado objeto?

Na interpretação construída por esse estudo, a dinâmica estabelecida só funciona porque o jogo está imerso numa atmosfera social. Se *WoW* não fosse um jogo do tipo MMORPG, um jogo *multiplayer online*, em que jogadores interagem, se relacionam e constroem uma dinâmica social própria dentro do jogo, parte considerável das atividades realizadas seriam simplesmente deixadas de lado – os jogadores se recusariam a fazê-las, abominando boa parte delas. Esse sentimento de “consciência pesada” por deixar de fazer algo no jogo só existe quando comparado e relativo há alguém que justamente fez (ou não deixou de fazer) esse algo. O aspecto social, às vezes imperceptível no jogo, molda a conduta dos jogadores, construindo sentidos e significados compartilhados das atividades realizadas.

Para enriquecer e aprofundar melhor essa discussão, utilizarei como exemplo o polêmico e interminável debate entre os jogadores sobre as “*quests diárias*”, também chamada de “*daily quests*”, da recente expansão *Mists of Pandaria*.

### **6.1.1 DIÁRIAS: A LABUTA COTIDIANA NO WOW**

As “*diárias*” são *quest* (missões, como a narrada no Tópico 2.2.1 “A realização de uma *quest*”) acessíveis quando o jogador atinge o nível máximo no jogo (atualmente 90). São tipos específicos de *quest* que estão disponíveis todos os dias para realização – disso decorre serem chamadas de “*quests diárias*” – não podendo, contudo, serem realizadas mais de uma vez por dia. Realizá-las dá ao jogador pontos de *reputação* com facções do mundo virtual. Depois de atingir certos níveis de reputação com determinadas facções é possível adquirir itens e equipamentos especiais, muitos dos quais são necessários ou até mesmo indispensáveis para que os jogadores consigam participar ou ter um bom desempenho nas atividades de *raides*.

Ocorre que, segundo a percepção de certos jogadores, realizar as *diárias* (*farmar* reputação ou *farmar diárias*<sup>184</sup>, como também é dito) é extremamente maçante e repetitivo, porque exige que o jogador entre no jogo diariamente – se possível todos os dias da semana – para executar procedimentos simples, que demandam do jogador basicamente tempo e paciência. Daí a sensação de fazer “quase que no automático” como expressou Marcelluz (2012), isto é, quase de maneira irrefletida, inconsciente, sem dedicar muita atenção. Deixar de realizar as *diárias* um dia significa postergar o ganho de reputação, o que atrasa, por sua vez, a aquisição do item correspondente àquela facção, adiamento nem um pouco desejoso para jogadores mais envolvidos com a lógica competitiva estabelecida. A tira em quadrinhos abaixo – produzida por uma jogadora e ilustradora inglesa – aborda humoristicamente o problema:



**Figura 20** – Tira em quadrinhos sobre as *diárias*. Criada por MEAD (2012) e reproduzida segundo sua autorização<sup>185</sup>.

No primeiro quadrinho a personagem aparece carregando alguns peixes, em clara referência às típicas tarefas do tipo “consiga X coisas” das diárias. Sua fala sugere que a personagem está iniciando a laboriosa rotina das *diárias* e tentando convencer a si mesma de que não faltam tantas assim, “apenas 16”. Independente da quantidade, o fato de iniciar contando quantas faltam para acabar, sugere a transformação do cumprimento de todas praticamente num tipo de meta a ser alcançada. No quadro seguinte, enquanto luta com um inimigo (tarefa igualmente típica das *diárias* sob a ordem de “mate X inimigos”), e antes que

<sup>184</sup> No jogo, *farmar* (do inglês *to farm*, cultivar, plantar) é utilizado para indicar a repetição recorrente de alguma tarefa. O jogador pode, por exemplo, *farmar gold* (repetir ações para conseguir ouro), *farmar couraria* (o esfolamento repetido de animais para conseguir *reagentes* que serão utilizados na profissão *couraria*), *farmar reputação* (repetir *quests* que concedem reputação com aquela facção), etc.

<sup>185</sup> Essa e outras tiras e charges podem ser obtidas em: MEADO, Rachel. ZHPS: Zero Healing per Second. Disponível em: <http://zhpscomics.blogspot.com> e [www.meado.deviantart.com](http://www.meado.deviantart.com). Ano 2012. E-mail: [meadoart@gmail.com](mailto:meadoart@gmail.com) Acesso em: 24/04/2013.

pense em desistir, a personagem se lembra de que falta “apenas mais algumas” *diárias* a cumprir. No penúltimo quadrinho, a personagem parece agora um tanto impaciente carregando mais alguns objetos: “apenas mais essa e tudo isso estará acabado” – diz ela. Acabado mas não para sempre: o inimigo que já cruzou com ela um punhado de vezes nas *diárias* dos dias anteriores e por isso até a chama pelo nome faz questão de saudar a personagem, lembrando-a que amanhã tem mais: “Vejo você amanhã, Kyrana!”. De ombros caídos, a personagem se dá conta de que as *diárias* estão terminadas, mas não para sempre, apenas “por hoje”. A tira vem acompanhada do seguinte comentário da autora: “Eu sempre fui péssima em cumprir minhas *diárias*. [...] Por que eles [fabricante] sempre tem que colocar essas boas recompensas em tais requisitos tediosamente maçante?: P”<sup>186</sup> (MEADO, 2012).

No já referido vídeo-análise sobre MMORPGs e *World of Warcraft*, Marcelluz protesta:

Essa é a minha reclamação do *WoW*. Ele não é projetado para você ser o melhor jogador por cartão de crédito<sup>187</sup> (como são os jogos livres). Mas como ele tem mensalidade, ele é projetado para você jogar, perdendo o seu tempo de vida, e é um saco fazer isso. Eu quero jogar um jogo **por diversão e não por obrigação**. Eu me recuso a *logar* num jogo, **bater cartão de ponto**, como se fosse obrigado, um funcionário, somente pra poder *farmar* um item, pra poder ficar desfilando na capital, perdendo meu tempo de vida por isso, porque o jogo é projetado para você perder seu tempo te dando coisa à conta-gotas. (MARCELLUZ, 2012)

Para alguns, como exemplificado acima, esse tipo de atividades exige tanta dedicação e empenho que o jogador se sente realizando uma atividade parecida com a rotina de trabalho, no papel de “funcionário” que deve, por forças externas, bater o seu “cartão de ponto”. De forma semelhante, jogador comenta no fórum oficial:

**Ladino:** Também me sinto como se estivesse **batendo ponto no trabalho** quando vou fazer essas *dailies*. Aquela coisa desagradável de jogar porque TEM que jogar e não porque é divertido, vai desestressar, etc..

Atentem para sua percepção com relação aos graus de *rotinização* e *obrigatoriedade* sentidos. Conforme sua própria fala expressa, há na experiência de jogar algo que reproduz sensações presentes nas rotinas laborais, como o do imperativo de “TER” (em maiúsculo, enfatizado) que trabalhar, que cumprir uma rotina ordinária e obrigatória, “batendo o cartão-

<sup>186</sup> Tradução livre do original: “*I’ve always been terrible at sticking to my dailies. ‘Just a few more quests... for now...’. Why do they always have to put such good rewards on such mind-numbingly dull requirements? :P*”

<sup>187</sup> Na dissertação de mestrado desenvolvida no ambiente virtual do *Asda*, um MMORPG com acesso grátis, Ibarгойen (2011, p.47) assume ter gastado ao longo do período em que realizou o estudo mais de quinhentos reais com compra de produtos no jogo. De acordo com ela, investir dinheiro real no jogo, comprando itens e equipamentos virtuais, além de “viciante”, “faz parte da busca por ser o melhor”.

ponto”, em função de imposições alheias e não de escolhas pessoais, gerando por isso um sentimento “desagradável”, desgostoso e desprazeroso, ao contrário do que normalmente se almejaria sentir nas atividades procuradas em princípio por seu caráter lúdico e livre. Na mesma linha, *Matusalém*, jogador que costumava jogar em *servers piratas*, ou seja, não pagava para jogar nos oficiais, da *Blizzard*, fala que nesses tipos de *servers* “as coisas eram mais fáceis” e que está “meio desacostumado com tanto esforço” exigido na versão oficial, ressaltando, com esses dizeres, o empenho, a labuta necessários à jogatina.

As opiniões de Marcelluz – como jogador de *WoW* e autoproclamado analista de *games* – e dos outros jogadores acima não são unanimidades entre jogadores, talvez nem maioria. Contudo, há que se ressaltar, não são raridades ou discursos de uma descontente e insatisfeita minoria. Nem se restringe, como seria de se esperar de um produto global, ao universo de jogadores brasileiros, sendo possível identificar reclamações de mesmo grau e gênero em sites estrangeiros – a própria tira em quadrinhos inglesa exemplifica isso. É difícil não encontrar postagens em *blogs*, matérias em sites ou tópicos inteiros nos fóruns do jogo que não discutam a insatisfação de jogadores contra supostas obrigadoriedades no jogo – especialmente enfatizadas aqui as ditas “diárias”. Manifestações nessa linha são notórias e não advém somente de jogadores que, desgostosos, abandonaram o jogo, mas de simpatizantes ativos que reclamam na esperança de também vir a exprimir o descontentamento de outros tantos que, como eles, sentem-se prejudicados, aborrecidos e irritados com a dinâmica posta, e que estão aguardando, com certa expectativa, intervenções mais ou menos radicais por parte da fabricante. Paradoxalmente, e em oposição a esse sentimento, também é possível observar claramente a satisfação e defesa de alguns com relação a dinâmica colocada, assumida como necessária e indispensável ao jogo.

Trata-se de um dado importantíssimo, relevante para a interpretação da experiência do jogar *WoW* e, numa análise mais ampla, para a compreensão da dinâmica diferenciada que tal prática introduz ao campo do lazer. Desconheço atividades ou relatos de atividades na esfera do lazer cuja relação de oposição entre sentimentos de compromisso e liberdade, obrigação e espontaneidade se encontrem tão diretamente relacionados e enfatizados. Atividades preparatórias para determinadas práticas de lazer podem ser obrigatórias e indispensáveis a sua realização, podendo ser sentidas como mais ou menos indigestas para um ou outro praticante, como para o parapentista, por exemplo, que carrega de 15 a 20 quilos morro acima antes do salto ou para o surfista que deve cumprir certos preparativos (roupas, protetor solar, parafina na prancha, etc.) antes de ir ao mar; mas de maneira contrária, tais atividades

preparatórias podem ser sentidas positivamente, inclusive fazendo parte de um ritual próprio da atividade que alimenta sua expectativa de realização, que possibilita à concentração, etc.

Estou valorizando essa argumentação para explicitar as tensões sociais que emergem, no caso das *diárias*, justamente da percepção conflituosa e inseparável de expectativas inicialmente opostas, as do lazer por um lado e as do trabalho por outro, e que não deveriam – ao menos se esperava – estarem tão sublinhadas exatamente na mesma atividade. Jogar *WoW* não é, ou não deveria ser, uma atividade laboral (como o é na situação dos *goldfarmers*) pois jogadores não ganham salário, não podem ser demitidos, não precisam do *WoW* para o atendimento de necessidades básicas de sobrevivência, nem há o reforço social de seu valor moral enquanto atividade humana. Contudo, sentimentos mais frequentemente associados ao universo do trabalho não estão evidentemente restritos a sua própria esfera, infiltrando mais ou menos profunda e abundantemente nas demais atividades cotidianas, inclusive naquelas mais distantes e por isso supostamente impermeáveis, as de lazer.

No fórum oficial há, por exemplo, um polêmico tópico intitulado “Jogar por ‘obrigação’”<sup>188</sup>, criado por um jogador que se diz *casual*<sup>189</sup> e que se sente desconfortável com a obrigação de “ter que entrar” no jogo todo dia. O jogador reconhece, após comentários dos colegas, que o jogo de fato não obriga ninguém “a fazer as *dailies* ou qualquer outra coisa”; porém, não é acerca disso que ele quer se referir. Em uma das mensagens deixadas por ele, julgando ter sido mal interpretado, o jogador tenta esclarecer o que está entendendo por “obrigação”:

**Lâmina:** Pessoal eu digo "Obrigação", não no sentido de fazer *dailies*, mas sim de vc ficar com aquele sentimento de que se não entrar e jogar todo dia vai acabar ficando sem os itens. nem todo dia dá pra jogar *Wow*, então fico com aquele pensamento: "- Eu podia ter entrado e ter feito pelo menos as *dailies* pra pegar uns itens legais."

A fala do jogador, validada por outros nas postagens seguintes, suscita a existência de um sentimento de “perda”, de prejuízo, que é sentido quando, por um motivo ou outro, não se pode, não se deve ou mesmo não se quer jogar o jogo; uma espécie de sentimento de culpa, de dolo pelo não cumprimento de algo que, se cumprido, embora através de processos não necessariamente apazíveis, poderia resultar em sentimento de sucesso e satisfação. É o que

<sup>188</sup> Note que as aspas em “obrigação” é do original e refletem a tentativa do autor do tópico de relativizar o teor do termo.

<sup>189</sup> Ser *hardcore* ou *casual* é uma definição subjetiva, cujos parâmetros são construídos com base naquilo que o próprio jogador considera ser uma prática *casual* ou *hardcore*. Assim, no mesmo tópico por exemplo, outro jogador questionava o autor da discussão, dizendo que pelos argumentos apresentados ele não era *casual* como dizia ser e que, portanto, sua reclamação era infundada.

ele pretende expressar quando, mais adiante, noutra postagem, se refere à “‘obrigação moral’ de *logar* todos os dias e fazer algo”. Com a palavra “moral” o jogador quer dizer que a obrigação sentida não lhe é imposta por terceiros, sob força ou qualquer tipo de coerção externa, mas que é fruto de uma elaboração interna, de um sentimento pessoal de dever. É justamente esse sentimento que ele quer compartilhar e discutir pelos pares, verificando em que medida a tal *obrigação moral* é também sentida por eles.

“Entendo o que você esta falando” – se solidariza outro jogador, dizendo estar “ligado” que não é “obrigado a *farmar daylis*”, mas que se acaso deixa de fazê-las, diz ele, “parece q é menos um dia que vou pegar tal item, então entendo o que você esta falando”. Na mesma direção segue o depoimento de outro jogador, Luiz (37 anos, professor de informática, casado, 3 filhos), que no questionário aplicado critica o que ele mesmo chama de “o maior problema” desses tipos de jogos: “a ‘obrigação’ de continuar jogando”, que leva-o a ficar, enquanto está afastado do jogo, com a sensação de que há algo a fazer, a cumprir, a perder. “Fica aquela sensação de ‘o que será que está acontecendo quando não estou *logado*’”, admite.

O tópico possui uma enxurrada de manifestações variadas de outros jogadores, desde os que, concordando com o autor do tópico, vão além e manifestam sua indignação frente às supostas obrigações presentes no jogo, até os que, discordando dele, defendem a necessidade de mais tarefas que exijam o empenho dos jogadores pois para eles o jogo está ficando muito fácil, passando por aqueles que, como analistas comportamentais, orientam o jogador a organizar melhor a sua rotina dentro e fora do jogo, aconselhando-o sobre a melhor maneira de aproveitar o seu tempo, ou ainda por aqueles que, como psicólogos, apontam para a necessidade do jogador olhar para o jogo com outros olhos, buscando outras formas de curtir e se divertir com ele, sem o necessário cumprimento das tais obrigações.

As postagens a seguir dão exemplos de que alguns jogadores partilham a percepção de que as atividades são tediosas, indigestas e enfadonhas demais, além de demandarem muito tempo, exigindo que o sujeito se conecte ao jogo em vários momentos no decorrer da semana:

**Guitarra:** Ta ridiculo mesmo **ter que fazer** essas *Dayles*. [...]

**Oskaido:** Pior que eu tambem estou nessa de **jogar por obrigação**.

Eu sempre amei jogar *wow* mas esse negocio de *daily quest* **ta enchendo o saco**.

Tenho 2 *char lv* 90, um 88 e um 85. Imagina ficar fazendo *daily* com todos? **Ta impossivel jogar**.

**Sacerdote:** Eu concordo pq também sinto como se **tivesse que entrar todos os dias**, [compara como era antes com agora] nem sobra muito tempo para jogar com meus *alts* ou fazer outra coisa **pq cansa**.

**Karen:** Essas missões *diarias* **ta um saco** :(

[...]

**Safira:** a verdade e que **ta um saco mesmo**,

**Cavaleiro:** [...] Eu realmente não gostaria de estar **tendo que fazer** as reputações nos *alts* [personagens alternativos, não o principal], assim poderia **fazer outras coisas que estava com vontade**, mais não da tempo.

Há expressões que merecem ser destacadas dos comentários. Novamente aparece a sensação de necessidade de fazer algo contra a própria vontade e desejo, “por obrigação”, como foi dito, a ponto dela se tornar quase intolerável, insuportável, isto é, estar no limite do que, na linguagem figurativa dos jogadores, o “saco” – quase cheio – seria capaz de suportar. E isso não é prazeroso nem compatível com o que se espera de um jogo. Fazer por obrigação “cansa”, gasta energia que deveria ser canalizada na realização de atividades pessoalmente interessantes; ocupa um período de tempo que poderia ser aproveitado para “fazer outras coisas”, mais desejosas, que o jogador anseia fazer por seu bel-prazer. Enfim, uma forma de jogar que torna, por mais paradoxal que possa parecer, “impossível jogar” o jogo – como francamente diz Osuneko. Gerada por imposição, tais atividades demandam um tempo precioso que deveria ser destinado ao jogar à própria maneira, ao gosto, ao modo como o jogador afinal quer realmente jogar. Portanto, em resumo, são percebidas como inviáveis (impossíveis de serem realizadas), desnecessárias (ocupam um tempo que poderia ser destinado a outras atividades) e enfadonhas (não agradáveis).

De acordo com a opinião de outros jogadores, essas atividades repetitivas fazem parte da cultura dos MMORPG, de uma cultura de jogar fundada no empenho e esforço contínuo do jogador, isto é, no *grind* – como se diz na linguagem nativa para se referir a repetição quase infinita de atividades no jogo –, especialmente se o jogador quiser acessar o conteúdo final do jogo: o *end-game*. Sendo consideradas normais dentro da “cultura do *grind*” estabelecida e legitimada por outros antecessores do gênero seriam então, para outros, aceitáveis no *WoW* pois condizentes com o espírito de dedicação e empenho presentes na tradição do gênero.

**Pata:** Hehehe eu entendo vc... é que tem algumas coisas que são chatinhas e repetitivas mesmo, você poderia estar fazendo outra coisa no game, mas esta la fazendo essa xaropada porque no final vai compensar... **é meio mal de mmorpg isso ae...** [...]

**Nuvem:** Sim, tem certas "obrigações" para realizar conforme você **se profissionaliza no jogo...** Antes era só logar e fazer quest, agora precisa ver rotação, reputação, farmar itens... **O jogo high end é isso mesmo....** [...]

*Nuvem* sentencia: se o jogador quer participar das atividades de fim do jogo não há escolha, há que se “profissionalizar”, não no sentido trabalhista, mas de se instruir, se especializar, tornar-se eficiente no ofício, na arte de jogar, tendo que, para isso, investir em diversas aprendizagens, pesquisas e estudos, além de manter rotinas “obrigatórias” no jogo em cultivo da progressão. Rotinas que são cansativas, por vezes “chatinha e repetitivas mesmo”, mas que não são exclusividades do *WoW* e sim um “mal de MMORPG” como tenta relativizar *Pata*, uma espécie de mal hereditário no gênero, isto é, que passa de geração para a geração e já lhe é próprio de nascença e, por isso, aceito naturalmente. Se o jogador não tolera ou tem dificuldade de tolerar isso, o problema está em sua insuficiente compreensão de um meio, uma cultura que lhe é anterior.

Em oposição às percepções negativas desses tipos de atividades no jogo, sentidas como “obrigatórias”, rotineiras, enfadonhas, maçantes e fastidiosas conforme já explicitado, há também jogadores que manifestam que o problema não está no jogo efetivamente, mas no jogador, no seu “psicológico”, já que, por se tratar de um jogo, não existe atividade obrigatória nele: todas devem ser feitas por diversão. Portanto, se o jogador continua fazendo algo mesmo sentindo-se obrigado, então o problema está na sua forma de perceber e aproveitar o jogo. “Faça isso por diversão não por obrigação” – aconselhou o jogador *Lenon* aos reclamantes. Na sua interpretação o *WoW* é apenas um jogo e, por isso, “não existe essa de obrigação”. Jogo e obrigação seriam incompatíveis pois pertencentes a dimensões opostas. Se suspeitadamente aparecerem juntos, em todo caso a culpa é única e exclusivamente do jogador. Outros jogadores compartilham desse entendimento:

**Wiskey:** Como eu já disse outras vezes aqui, **se eu sinto que estou jogando por obrigação e não por diversão eu paro de jogar**, simples assim

**Monge:** **Ninguém é obrigado** a fazer *diárias*. Não há aspectos negativos em não fazer *diárias*. Você não perde nada por não fazer *diárias*, vc deixa de ganhar, isso não é aspecto obrigatório, é **aspecto opcional**. [...]

**Jambo:** Jogar por obrigação?

Não é bem assim... a questão é simples:

Você quer reputação? Então terá que *farmar* reputação. Você não precisa fazê-lo diariamente, só que irá demorar mais.

Você quer o mais rápido possível? Então terá que fazer todos os dias.

**Você dita o ritmo** do jogo.

Essa choradeira sobre "obrigação" [...] é tão idiota que me faltam palavras.

Logo terão jogadores tão imbecis e incompetentes que começarão a chorar por causa da "obrigatoriedade" de ter que *UPAR* e de ter que ir a uma *raid* para conseguir pegar *GEAR* [insinuando ironicamente que as indevidas reclamações se estenderiam às atividades básicas da dinâmica do jogo].

Eu *upo* reputação quando quero, independente do tempo que vá demorar para pegar *exalted* [nível máximo de reputação]. Cada **jogador cria sua própria "obrigação"** e tenta por a culpa na *Blizzard*.

Desculpe, mas eu duvido que esse tipo de tópico venha de alguém que tenha mais que 15 anos de idade ou que tenha qualquer obrigação séria na vida real. Falo isso pela total falta de maturidade por tentar jogar a culpa no jogo / empresa.

**Panda:** Quer um conselho de gratis?

Faça o que tiver vontade de fazer quando estiver jogando e pronto.

**Não se sinta obrigado** a fazer nada no jogo, jogue no seu tempo e do seu jeito, se divirta e seja feliz.

Nós já temos obrigações demais na vida (tabalho, estudo, familia...) para deixar que o jogo se torne mais uma.

É só um jogo.

Sendo as diárias um tipo de jogo (podemos pensar nelas como um jogo em miniatura dentro de um jogo maior – um brinquedo no parque de diversões) e, portanto, uma atividade que, à princípio, deveria ser escolhida de forma voluntária, livre e com vistas ao divertimento e ao prazer, como é que certos jogadores podem perceber essas atividades como obrigação? E se assim são percebidas, como é possível que continuem as realizando?

As primeiras pistas para responder essa questão aparecem nos comentários abaixo:

**Worgen:** Eu acho que o problema está mais na sua cabeça amigo do que em qualquer outro lugar. O que temos aqui é que existem coisas que só dependem exclusivamente de você (no caso citado as *diárias* e *cap de valor points*). Por não conseguir tudo o que seu personagem pode ter, você **fica com esse sentimento de ficar para trás...**

Eu sinceramente (falando com a melhor das intenções) acho que você precisa se desapegar um pouco do jogo para cumprir suas obrigações e/ou curtir outros passatempos como outros jogos (são opções suas).

**Valente:** Você tem que jogar o jogo pra se divertir, se não é isso que acontece não jogue.

Se você não gosta de fazer *daily* não faça, se você não gosta de fazer *dungeons* não faça, você não é obrigado a fazer nada agora também **não espere que milagrosamente apareçam itens épicos na sua bag** porque não vão.

[...]

*Valente* deixa claro: o jogador não deve fazer *diárias* se não gosta. Contudo, ele mesmo antecipa as consequências dessa opção: sem as *diárias*, o jogador não deve esperar que os itens apareçam “milagrosamente” em sua mochila. Ou seja, sem *diária*, sem esforço e sem dedicação o jogador ficará sem item. Os jogadores têm plena consciência disso: sabem que recompensas, premiações não são automáticas, mas frutos de esforço (tal como em nossa estrutura social meritocrática). Por isso quando não cumprem essas atividades podem ficar com “sentimento de ficar para trás”. O sentimento a que o jogador se refere é chave para o entendimento da problemática da obrigação, afinal só há como ter a sensação de ficar para trás quando há alguém que pode ficar à frente. Num estilo de jogo competitivo, performático, o importante não é se o jogador gosta ou não de fazer *diárias*. Se há jogadores que as estão

fazendo, deixar de fazê-las implica em assumir o risco de ser ultrapassado e, de fato, “ficar para trás”. Em outras palavras, é abdicar conscientemente de sua posição na corrida.

Os comentários abaixo terminam por decifrar o enigma, demonstrando que o problema da “obrigação” de fazer as diárias, *embora sentido individualmente é gerado socialmente*:

**Nick:** Como você disse, eles não são obrigatórios, mais sabemos que **[o que] torna eles obrigatórios** para quem quer *raidar são os próprios jogadores*. Se você não tem [os itens], você não joga , eh bem simples, as pessoas não se importam se você sabe ou não jogar, sabe ou não as mecânicas da *raid*, eles olham teu *armory* e te julgam ali mesmo. Se por acaso vc for um azarado que n *dropa* nada , porém sabe as lutas e sua classe, mais também não quer *farma* reputação para poder comprar itens de *valor* , **automaticamente vc eh descartado pelos grupos**. Esta eh a triste verdade , que torna as coisas " obrigatorias" .

**Oskaido:** Pra voce que esta começando agora realmente é facil e normal fazer *quests*. Mas jogadores que, assim como eu, tem mais de 1 ano de jogo estamos cansados disso. O que me motiva (e acredito que a outros tambem) é fazer *raides* e *achievs*. Mas com todas essas *dailys quests* infinitas em tantos *alts* roubando todo nosso tempo ficamos sem tempo para fazer outras coisas interessantes.

Sei que tem gente que diz que **não é obrigatório fazer dailys certo? ERRADO**. Se voce quer ter equips bons pra fazer *raides* do *mop* voce precisa de equips de *valor points* (traduzindo: obrigatório fazer daily pra pegar reputação se quer continuar jogando *wow*)

De fato, a suposta “obrigação” de fazer as diárias a que muitos se referem não é necessariamente *imposta* pelo jogo, mas em partes motivada pela competição *fomentada* pelos próprios jogadores. Querendo ou não, as principais atividades realizadas no *WoW* assumem um caráter performático e, como tentei destacar anteriormente, os jogadores estão de certa forma preocupados com seu desempenho, que é medido numericamente e está sujeito a avaliação do grupo. Ignorar as diárias é assumir o risco de ter um desempenho pior nas atividades coletivas. Deixá-las de lado é postergar a chance de acessar conteúdos mais difíceis do jogo, que são justamente aqueles que premiam os jogadores com itens melhores (os quais melhorariam ainda mais seu desempenho).

*WoW* é um mundo em permanente movimento, com os personagem evoluindo, vencendo desafios e adquirindo equipamentos. Os que não conseguem, não podem ou não querem acompanhar o ritmo serão deixados para trás, inevitavelmente – principalmente em início de expansão. Nem todos conseguem aceitar facilmente ou achar isso justo. Incapacitados de progredir com seu personagem, muitos jogadores irão ver seus amigos e colegas de jogo progredindo, evoluindo, avançando no jogo, enquanto eles permanecem estagnados ou avançando lentamente. Com o tempo, irão ver seus colegas se afastando mais e mais, até que, por fim, a busca por desempenho clame pela separação dos grupos em virtude da necessidade de constituição de grupos mais competitivos. Pois não se torna viável para os

mais avançados, mais “fortes”, “carregar” os demais jogadores, mais fracos, menos habilidosos “nas costas” – como salientou um jogador.

Vale a pena reescrever e reforçar a fala de *Nick*: “o que torna as atividades obrigatórias são os próprios jogadores”. O jogador não está querendo dizer que as atividades são tornadas obrigatórias pelos próprios jogadores cada um deles individualmente, mas sim pela relação deles uns com os outros, pelo *todo social* que é produzido; conceitualmente falando, pela própria *configuração social* (ELIAS, 1993) a que todos estão submetidos.

Não é tão simples, portanto, para os jogadores que se “sentem obrigados” a fazer determinadas tarefas no jogo aceitarem o conselho do jogador *Feiticeiro* ao dizer que:

**Feiticeiro:** você tem que fazer algo que torne o seu jogo prazeroso pra você, e NÃO jogar como os outros jogam para depois se divertir

O que é prazeroso para alguém num jogo inerentemente social não é definido apenas individualmente. Pois os jogadores não estão alheios à pressão social e as influências dos modos de jogar dos outros jogadores. O jogador quer fazer o que seus colegas estão fazendo e por isso deve se manter no mesmo nível deles, no mesmo patamar de desenvolvimento, do contrário atrasará toda a progressão dos companheiros; mas isso se o grupo aceitar, considerar conveniente sua participação e se ele já não estiver automaticamente<sup>190</sup> excluído das atividades.

No caso do *WoW*, portanto, embora evidentemente determinado em partes pela estrutura, pelo design, pela própria mecânica do jogo, o modo de jogar é também *forjado e moldado dentro de um contexto social*. Embora se possa jogar individualmente, esse jogar é em grande parte socialmente construído.

Nos fóruns, o conflito se torna mais tenso quando jogadores que gostam de fazer as *diárias* ou que acham justo o esforço necessário na sua realização criticam aqueles que não gostam ou que não dispõem de tempo para fazê-las. Alegam que a realização de *diárias* só é um problema para os jogadores preguiçosos, que querem as coisas de graça, “tudo de mão beijada”, sem esforço, e que vão ao fórum reclamar, chorar – fazer “*mimimi*”<sup>191</sup>. Esses tipos de jogadores, segundo eles, não merecem os trunfos e louros que somente aqueles que verdadeiramente se dedicam, se esforçam, obterão.

---

<sup>190</sup> Automaticamente pois o próprio sistema impede o acesso do jogador a atividades caso não possua “nível de item” mínimo. Mesmo que não esteja excluído “automaticamente”, demais jogadores podem não querer assumir o risco de jogar com um jogador cujo nível está aquém do grupo.

<sup>191</sup> *Mimimi* é o tipo de reclamação não só classificada como imprópria, indevida, mas como completamente desnecessária: seria o choro de um garoto mimado.

**Lenon:** Cara na moral essa parada de reclamar das *dailies* já tá chato, nos tópicos gringos [internacionais] só tem chorão falando disso, **povo preguiçoso do kramba**,

**Adaga:** [...] Esse *mimimi* de *diárias* e tals é uma reclamação de gente pensando no curto prazo, querendo tudo com 1 semana de jogo.

Acho certo você **ter que batalhar** um mês para ter algo e ter uma bela recompensa depois.

O argumento da falta de esforço/dedicação aparece, por exemplo, num outro tópico do fórum oficial, proposto com a finalidade de discutir a situação do *end-game*, mas no qual o debate sobre as intermináveis, enfadonhas e repetitivas *diárias* rouba a cena. No referido tópico, o jogador *General* tenta explicar que, por trabalhar o dia inteiro, só dispõe de 1h30 de tempo de jogo por dia, e que acaba gastando inutilmente todo esse tempo com a realização das *diárias*, não conseguindo se divertir verdadeiramente com as atividades que gostaria de fazer no jogo, como *raidar* por exemplo. Reproduzo alguns trechos do debate:

**Mão de pedra:** Francamente quando vc terminar suas *Dailys*, vai sobrar tempo de sobra então **para com essa conversa de NON TENHO TEMPO** por isso preciso que [o jogo] fique mais fácil

**General:** [jogador que iniciou o tópico] tu por acaso acorda 6 da manhã pra ir pro trampo e volta só 7 da noite pra tua casa, ou tu é filhinho de papai que não faz nada na vida? [...]

Que dizer que se eu trabalho eu não tenho o direito de fazer *raides*? Isso é uma penalização por eu trabalhar? *Wow* é somente pra desocupados?

**Adaga:** [criticando o jogador] você quer que o conteúdo de um *patch* todo [de uma expansão] se encaixe perfeitamente em sua necessidade, sua vontade e do seu modo de jogo. **Isso é acomodação**

**Cidão:** O direito pra *raidar* vc tem, mas não vai conseguir matar nenhum *boss* jogando 1:30hr por dia. **Um player dedicado talvez conseguisse mas alguém que vem pro fórum chorar que tá difícil demais com certeza não.** O que eu quero dizer é: se vc reclama que não tem tempo nem para as *dailys* vc nunca vai conseguir fechar uma *raid* que tenha o mínimo de dificuldade e relevância.

**General:** Por *player* dedicado devo entender *player* desempregado ou que tenha um emprego de meio-período?

**Board:** [em resposta à insinuação de que ele tinha “tempo de boa” para o jogo] Tempo de boa? Eu chego em casa 22:00, engulo a janta e tomo um banho rápido para 22:30 estar dentro da *raid*. A *raid* acaba 00:30 e ainda tenho que fazer as demais coisas. Se não tiver a última aula, é mais tranquilo, mas em geral é assim. [...] A questão é que **eu me dedico um pouco ao invés de resmungar** no fórum.

**General:** [insistindo nos seus argumentos] Quer dizer que um jogador dedicado tem que fugir de suas responsabilidades e viver apenas pelo jogo? O entregador da farmácia que passa o dia todo pedalando pela cidade de bicicleta e chega em casa exausto e tem apenas as 1:30 horas de jogo por dia e faz apenas as *diárias* pra *farmar as reputações* obrigatórias **NÃO se esforça o suficiente?**

**Chunli: Tempo não é justificativa** [...]

Eu mesmo saio de casa às 6 da manhã e chego às 9 da noite exatamente no horário da *raid* e ainda consigo fazer as coisas... isso não é desculpa ;/

**Ouro:** Esse de "eu trabalho, tenho vida, tenho 5 esposas e 40 filhos" não rola, pq eu sou casado, trabalho e to quase *full* com todos. [...]

**Chega de chorar,** larga o mundinho "*server privado* sou *pica* [sou bom] em 2 horas" e **vai trabalhar vagabundo!** [trabalhar no jogo, se dedicar, pois diferente do *server privado*, no servidor oficial há que empenhar verdadeiramente, muito mais que "2 horas"]

A argumentação do jogador que iniciou o tópico de que dispõe de pouco tempo para a jogatina ("apenas 1h30") e que, além disso, chega em casa "exausto" após um dia inteiro de esforço físico despendido com a bicicleta "pedalando pela cidade" em cumprimento às obrigações laborais, é subsequentemente rechaçada nas falas dos demais (das citadas e não de todas as 223 existentes no tópico, é claro). A falta de tempo não é aceita como justificativa, mas como desculpa esfarrapada, afinal, como querem demonstrar os que não compactuam com a arguição do jogador, também trabalham, estudam e tem compromissos no dia-a-dia, estando tão ou mais ocupados que ele, e que nem por isso deixam de realizar as afamadas *diárias*, bastando para isso, segundo eles, organizar a rotina, se disciplinar, se esforçar, se comprometer, ou, para ser mais grosso, deixar de "ser vagabundo e ir trabalhar" como preza a boa dignidade. Se ao invés de ir para o fórum chorar, resmungar, fazer *mimimi*, o reclamante ocupasse esse tempo desperdiçado para se dedicar um pouco, batalhar, poderia melhorar no jogo. Agora querer que o jogo se "torne mais fácil", que funcione de acordo com suas possibilidades, necessidades e expectativas seria simplesmente um irrespeitável caso de "acomodação", indigno de um verdadeiro jogador de MMORPG.

Há uma tensão em cena: jogadores que se consideram "dedicados" dizem que o problema está na "falta de dedicação", na indolência, na preguiça dos reclamantes, enquanto estes dizem que o problema está no jogo, pois ele obriga, exige que o jogador disponha de uma quantidade absurda de tempo do qual nem todos dispõem. De um lado jogadores que acham justo e mais que devido "batalhar um mês para conseguir uma bela de uma recompensa", jogadores que ambicionam ser premiados por sua autodisciplina, persistência e comprometimento, que querem lograr conquistas valorosas pelos seus insistentes e reconhecidos esforços e que, nessa linha, consideram equivocada qualquer política da empresa para deixar o jogo mais fácil, acessível, menos exigente, como a que tem sido vista paulatinamente desde o surgimento do jogo há quase oito anos atrás, pois isso "tira aquele gostinho de conquista foda de conseguir que o jogo tinha", como salientou outro jogador:

**Confucio:** Brother, todo jogo de MMORPG é assim, quem passa mais tempo jogando, é (geralmente) mais forte. Essas últimas atualizações da *blizzard*, na tentativa de deixar o jogo mais fácil pra quem tem pouco tempo pra jogo, na minha opinião é um erro grave. Pois acaba que quem tem muito tempo e joga muito *wow* fica quase que no mesmo nível que os que jogam pouco. **Tira aquele gostinho de conquista foda de conseguir que o jogo tinha.**

Não há resolução fácil para esse conflito dentro da dinâmica performática estabelecida. Não há como premiar o esforço de uns sem fazer com que outros se sintam injustiçados por achar que já se esforçaram demais em consideração a sua menor disponibilidade de tempo ou condição de se dedicar ao jogo. É o que continuo discutindo a seguir.

### 6.1.2 TENSÕES: FALTA DE HABILIDADE, PERSEVERANÇA OU TEMPO?

O problema originário dessa tensão é evidente: as condições objetivas de acesso ao jogo são profundamente desiguais. A tensão e o conflito instalam-se pelo fato de que *não existe igualdade de condições para a performance/competição* (princípio moral e normativo dos jogos em geral) num ambiente em que eles são justamente os motores principais condutores da atividade.

Para fins da argumentação que quero desenvolver, descrevo o desempenho do jogador no *WoW* condicionado a seis fatores: a) habilidade e coordenação sensório-motora; b) conhecimentos teóricos do jogo; c) habilidades sociais; d) itens e equipamentos; e) sorte (probabilidade); f) aparato tecnológico.

a) *habilidade e coordenação sensório-motora*. Refere-se à capacidade do jogador perceber rápida e atentamente as alterações no ambiente do jogo e agir com base nessas informações, pressionando teclas e manuseando mouse velozmente de modo a executar ações corretas no tempo esperado;

b) *conhecimentos teóricos do jogo*. Trata-se de o jogador *saber*: escolher as especializações/habilidades adequadas; quais habilidades usar, em que ordem e porque elas devem ser usadas (rotação); o que fazer e como se movimentar nos combates (“saber a luta”); como “se equipar” e onde e como obter os melhores equipamentos; melhorar a eficiência dos equipamentos utilizados (“saber gemar/encantar/reforjar”). Mais do que acontecer naturalmente através da experimentação, da vivência, do próprio jogar, a aprendizagem desses conhecimentos teóricos ocorre somente se o jogador se dedicar a pesquisar e estudar em fóruns e sites os conteúdos produzidos pela comunidade de jogadores. Conhecer o jogo exige manter-se atualizado, informado sobre os novos conteúdos, atento às alterações e balanceamentos promovidos frequentemente a cada *patch* (expansão). Não é um processo que se dá automaticamente através do jogar puro e simplesmente, visto que o conhecimento já

acumulado sobre o jogo é vasto, impossível de ser descoberto e apreendido sozinho<sup>192</sup>. Exige bastante tempo e dedicação e, em certos casos, conhecimento da língua inglesa.

c) *habilidades sociais*. Refere-se à capacidade e disposição do jogador de se relacionar com outros jogadores, conciliar interesses diversos e lidar com eventuais conflitos, de modo a conseguir parceiros para ajuda mútua, negociação de itens e serviços, realização de tarefas conjuntas e troca de favores, sem os quais tornar-se-ia impossível ou extremamente difícil acessar certos conteúdos do jogo.

Notar que os três primeiros elementos descritos são próprios do indivíduo, de sua constituição enquanto jogador, isto é, do seu conjunto de características e habilidades cognitivas, motoras, psicológicas e sociais. Portanto, são elementos que não podem ser tomados ou emprestados diretamente de outrem, nem utilizados por procuração, mas que devem ser apreendidos, assimilados, internalizados e desenvolvidos por processos de ensino-aprendizagem e socialização, por exemplo.

d) *itens e equipamentos*. São recursos (*gold*, armas, armaduras, frascos, comidas, gemas, encantamentos, etc.) que *o personagem* e não o jogador (e essa diferença é importante frisar) vai acumulando ao longo do tempo em virtude da realização de diversas atividades no jogo – tais como *diárias*, *raides*, *dungeons*, etc. Por pertencer não a um jogador, mas a um personagem virtual, estando vinculado a uma Conta no jogo, é um elemento do desempenho cuja posse e propriedade, diferente dos anteriores, pode ser transferida, permutada entre jogadores, seja de forma legal e dentro do jogo (transações através da *Casa de Leilão*, por exemplo) ou de maneira não autorizada pela fabricante e fora do universo do jogo (compra de personagens ou Contas através de recursos financeiros). Portanto, é um elemento do desempenho comercializável (dentro e fora do jogo), forma pela qual *goldfarmers* também geram seus lucros.

Embora alguns itens e equipamentos sejam almejados e perseguidos por todos, jogadores que dispõe de mais disciplina, persistência e tempo para a realização das tarefas que concedem tais objetos tem mais chance de conseguí-los e deles se beneficiar. É principalmente o acúmulo constante e progressivo desses itens que desequilibra a balança de igualdade de oportunidades no jogo, conforme discutirei logo a seguir.

---

<sup>192</sup> Muitos desses conhecimentos teóricos só são possíveis de serem construídos com a ajuda de *softwares* que armazenam e calculam automaticamente informações, além de necessitar de apoio e cooperação de muitos membros da comunidade. É o exemplo das estimativas de *drop* de um dado item, que vão se tornando mais precisas e significativas com o aumento da “amostragem”, quer dizer, quando uma quantidade maior de colaboradores fornecem (automaticamente) informações à respeito do *drop* de suas tentativas.

e) *sorte (probabilidade)*. Quando dois ou mais jogadores estão interessados no mesmo item, pode haver uma disputa baseada em sorteio numérico para definir quem será o beneficiado. Ademais, algumas recompensas no jogo são oferecidas de acordo com cálculos probabilísticos definidos pelo fabricante. Em ambos os casos entra em cena a *aléa*, que na tipologia de Caillois (1990), é característica de jogos cujo resultado independe das ações dos jogadores, senão do acaso, do destino.

Embora os pares sorte/azar inicialmente beneficiem diferentemente os jogadores, a probabilidade estatística tende a distribuir mais proporcionalmente esses benefícios ao longo do tempo, o que pode nos levar a aceitar, equivocadamente, que esse elemento pouca relação tem com o desempenho, haja vista a teórica igualdade probabilística a longo prazo. Entretanto, se por um lado numa mesma e única tentativa diferentes jogadores em teoria têm iguais oportunidades estatísticas de serem contemplados com um item (seja na chance de vencê-lo num sorteio ou de ele *dropar* de um monstro), por outro, essa igualdade estatística logo se torna desigual na medida em que jogadores se beneficiem diferentemente do número de oportunidades de testar a sorte: quanto maior a quantidade de tentativas, maior a probabilidade estatística de a fortuna assim mostrar seus desígnios, ampliando as desigualdade.

f) *aparatos tecnológicos*. A depender de características como a velocidade e qualidade de conexão à internet o jogador pode ter o seu desempenho bastante prejudicado pelo chamado *lag* (o atraso da emissão e recebimento das informações trafegadas pela rede, visivelmente percebida pela demora entre a execução de um comando e sua respectiva resposta no ambiente *online*). Além disso, certas características técnicas dos computadores como a baixa capacidade de processamento gráfico podem dificultar a performance do jogador, visto que há eventos e ações no jogo dependentes da percepção visual, a qual pode ser dificultada quando a imagem é apresentada em baixa resolução ou, principalmente, em uma sequência lenta de quadros (*fps – frames per second*). É um elemento de desempenho externo ao indivíduo, manifestado sob a forma de produtos ou serviços e que não pode sofrer interferências diretas do jogador senão pela relação de consumo estabelecida.

Todos os seis elementos descritos podem ser determinantes de uma boa performance no jogo. O que já de início serve para contestar o principal argumento utilizado pelos jogadores para julgar e classificar a performance do outro. Ao contrário do que se propala entre eles, e que é usado recorrentemente para desvalorizar ou menosprezar os fracassados, os malsucedidos, os últimos do *Recount*, não é somente a “habilidade” a que fazem constantemente menção que é definidora do bom desempenho no jogo; como se fosse uma

característica puramente pessoal. Há outros elementos em jogo – conforme identificado acima – sendo um deles especialmente determinante: os *itens e equipamentos* que o *personagem* adquire. Para explicar sua influência é oportuno compará-lo com competições noutras esferas, como as esportivas.

No âmbito esportivo o desempenho de um jogador pode ser sinteticamente resumido a seis elementos: técnica, tática individual, combinação tática, sistema tático, capacidade física, capacidade volitiva e estratégia (GONZALES, 2008; 2012). Isso significa dizer que, em uma partida disputada em igualdade de condições – princípio normativo e moral dos jogos esportivos – o desempenho de um indivíduo e de sua equipe está condicionado basicamente a esses elementos. Ocorre que todos esses elementos estão vinculados única e exclusivamente ao indivíduo (*sua* constituição biológica, *sua* aprendizagem, *seu* jeito de ser, etc), diferentemente do que foi levantado acima, a respeito do *WoW*, onde certos elementos são únicos e exclusivos não do indivíduo, mas do *personagem* do qual é dono. A diferença estabelecida em função disso não é tanto pelo fato de que o *personagem* pode ser adquirido, comprado<sup>193</sup> mas porque a melhora do *personagem* (a melhora desse elemento do desempenho, por assim dizer), por ela ser artificialmente simulada, pode estar muito mais suscetível à influência da pura repetição e da disponibilidade de tempo para tal: em outras palavras poderíamos dizer que, abstratamente falando, o *personagem* pode “aprender” mais rápida e progressivamente do que o ser humano se assim os fabricantes desejarem.

A comparação com o âmbito esportivo torna a argumentação mais clara: ao contrário das atividades esportivas em geral, cuja a mera repetição de um dado exercício pelo praticante (ex: chutar a bola contra a parede) não resulta em aprendizagem infinita e melhora da condição no jogo (Messi não seria o Messi fazendo somente isso), nos jogos MMORPGs o esforço repetido do jogador (ex: matando sempre os mesmos *boss* nas *raides*) geralmente resulta em ganhos progressivos e aprendizagem permanente do seu *personagem* (através dos *itens* e *equipamentos*), sendo este um dos elementos de desempenho e sucesso no jogo.

Assim sendo, a disponibilidade de *tempo* para o “treino” e a “repetição” de ações com o *personagem* (ex: *diárias*) faz relativamente muito mais diferença no desempenho no jogo digital do que do jogador num jogo esportivo, de maneira que, por exemplo, se um jogador (de *WoW* e de uma prática esportiva) com igual desempenho em relação aos seus companheiros ficar um mês completamente afastado das práticas, perceberá um ampliação

---

<sup>193</sup> Como salientei anteriormente, não presenciei, não suspeitei, nem tive contato com jogadores que se envolveram com transações do tipo, o que me levou no fim a assumir tacitamente que a maioria dos jogadores está realmente preocupada em conquistar pelo próprio esforço e determinação, de modo a regozijar-se com o próprio feito.

notória do desempenho dos seus pares no caso do *WoW*, e talvez pouco ou nenhum aumento no caso da prática esportiva. Nessas condições, portanto, o tempo é fator muito mais determinante. Num jogo onde os personagens (e não o jogador) podem ser aprimorados constante e infinitamente, dispor de tempo é fundamental se se quer acompanhar o desenvolvimento dos colegas ou se manter num nível de competitividade. Alonguei-me nos argumentos para mostrar que a aquisição de itens e equipamentos enquanto elemento do desempenho esportivo, condicionados determinadamente pela variável objetiva *tempo* irão colocar imensa desigualdade na disputa. O aprimoramento progressivo dos itens e equipamentos do personagem deixa o jogo em condições desiguais de competição – condições muito pouco discutidas, às vezes sequer percebidas.

Parte dos itens/equipamentos (do desempenho) desejados podem ser adquiridos através da realização de atividades simples e fáceis que devem ser repetidas inúmeras vezes<sup>194</sup>. Determinados itens podem ser comprados de outros jogadores com *gold*, que é conseguido principalmente através, também, da realização de tarefas simples e repetidas (relacionadas à confecção/fabricação de produtos que serão negociados com outros jogadores na Casa de Leilão). Mais do que tudo, conseguir esses equipamentos exige tempo e dedicação, pois são tarefas relativamente simples, acessíveis a todos os jogadores do ponto de vista da dificuldade de realização. Não há maiores empecilhos ou obstáculos. Não se exige propriamente “habilidade” para obtê-los, mas apenas habilidade para *farmá-los*, ou seja, de disposição e disciplina para conseguir repetir as tarefas necessárias de forma rápida, eficiente.

Em estudo sobre os jogos, Caillois (1990, p.17) afirma: “o jogo é uma atividade de luxo que supõe o ócio. Quem tem fome não joga.” Para o *WoW*, a frase é perfeitamente transferível para a situação das *diárias*. Dizer isso não significa tirar o mérito dos jogadores mais dedicados e esforçados, mas sim reconhecer que o desempenho *pode* ser fruto mais da perseverança do que da dita “habilidade” do jogador; mas de uma perseverança que precisa de tempo.

A mensagem deixada por um jogador no fórum revela um pouco mais esse problema:

**Confucio:** Brother, todo jogo de MMORPG é assim, **quem passa mais tempo jogando, é (geralmente) mais forte.**

---

<sup>194</sup> Repetidas até que: se acumule uma quantidade de pontos e os troque por itens; até que o item/equipamento pretendido *drope* (caia do *boss*), dependendo sempre da sorte; ou até que se adquira reputação suficiente para ter direito a comprar esse item/equipamento (como no exemplo das *diárias*).

De fato, os jogadores parecem ter consciência de que *World of Warcraft*, como “todo jogo de MMORPG”, é um jogo no qual “quem passa mais tempo jogando, é (geralmente) mais forte”, mas ao mesmo tempo em que isso parece ser sabido, esse argumento nunca é usado quando se discute o desempenho. A questão recai sempre sobre a falta de “habilidade” do jogador: é o sujeito que é “cotoco”, “cone”, “sem-dedo”, “eterno *noob*”, como se a performance dependesse exclusivamente do aprendizado incorporado pelo jogador, o que de fato nem sempre é verdade: parte do desempenho está condicionado a repetição de tarefas que não requerem muita habilidade, mas sim muita paciência ou muita disciplina e sacrifício (“engulir a janta”, como citou o jogador anteriormente). Não deixa de ser uma conquista pessoal e meritocrática dentro da lógica comparativa a que os jogadores se submetem, afinal há que se ter disciplina, paciência e compromisso; mas de uma conquista que não é exclusivamente da ordem cognitiva e do aprendizado: da “habilidade”. Mesmo quando o argumento envolve a questão do tempo, a culpa ainda recai sobre o sujeito, pois se ele não está encontrando espaço na sua agenda para jogar é porque não tem competência para administrar a sua rotina ou porque não sabe se organizar adequadamente de modo a aproveitar o pouco tempo que tem de maneira eficiente.

Num contexto onde se misturam tantas variáveis que determinam o sucesso e o desempenho do jogador, a competição se estabelece em condições difíceis de determinar, até mesmo ilusórias, prevalecendo sempre o discurso que enaltece a habilidade e a inteligência do vencedor. O impacto disso pode ser sentido tanto na violência simbólica manifestada através de comentários, agressões verbais e exclusões cometidas por aqueles que possuem maior status e poder relativos ao jogo, quanto no sentimento de fracasso e incompetência experimentados pelos malsucedidos.

Além disso, o impacto também se manifesta na forma demasiadamente intensa, julgada até mesmo patológica, com que certos jogadores se envolvem com o jogo. São aqueles que, profundamente absorvidos numa competição que não tem apito final, que nunca termina, ou que só termina para quem assume abandonar a disputa, mantêm-se diariamente conectados por várias horas ao jogo e também pesquisando a respeito na internet, decididos sempre a aprimorar seu personagem, em treinar suas habilidades, a conseguir novos itens. É o que fez o nome do jogo ganhar adaptações pejorativas como “*World of Warcrack*” – em referência à droga conhecida como *crack* – e “*WoWaholic*” – em referência ao neologismo *workaholic* aplicado às pessoas viciadas em trabalho: *WoW* reuniria não “jogadores”, mas pessoas viciadas na sua dinâmica laboriosa (viciadas no sentido negativo, tal como em *alcoholic* – alcoólatra).

Há estudos que indicam que a busca por novos itens e equipamentos visando manter-se competitivo ou acompanhar o desenvolvimento dos colegas pode estar relacionada com o fato dos jogadores de *WoW* ou de jogos do gênero investirem muito tempo no jogo, passando horas e horas conectado. Querendo estar sempre ao lado ou à frente dos colegas, jogadores se lançam numa busca incessante, coletivamente fomentada, por melhores itens e equipamentos a ponto de condicionarem suas rotinas de vida à necessidade compulsivo-obsessiva de permanecerem ativamente conectados e empenhados no jogo. É o que dizem, por exemplo, Bennerstadt e Linderoth (2007; apud ALVES SILVA, 2010, p.92). No estudo em que discutiam o alto grau de envolvimento dos jogadores de *World of Warcraft* com o jogo, os autores apontaram que o uso problemático e excessivo do jogo parecia estar relacionado com a forma como a estrutura do jogo governava a interação social entre os jogadores. De acordo com os autores,

[...] o jogo regula as oportunidades para os jogadores gastarem tempo com os amigos e fazerem coisas no mundo online. Se o jogador não aceita uma das regras mais fundamentais do jogo – que o tempo investido em *WoW* resultará em progresso – ele ou ela serão excluídos da possibilidade de interação. (grifo meu)

Para Bennerstedt e Linderoth (2007, apud ALVES SILVA, 2010, p.93), os principais motivos para os jogadores quererem jogar *World of Warcraft* por muitas horas “eram o mecanismo do jogo, que induz à alta frequência, a discrepância de status entre os jogadores que jogam muito e os que jogam pouco, e a pressão social que a própria comunidade de jogadores exerce”. Citando outro estudo, de Tyrer (2008), Alves Silva (2010, p.98) comenta que o fato de os jogos do gênero MMORPGs não possuírem uma meta estabelecida, um final propriamente dito, e serem ilimitados em termos de design poderia intensificar o desejo dos jogadores por progressão, pelo avanço contínuo no jogo, “potencialmente conduzindo a um comportamento aditivo”, viciante. De fato, tal comportamento está presente no *WoW*. É discutido no fórum pelos jogadores, recebe atenção da mídia e é manifestado em depoimentos e relatos de jogadores em grupos de desintoxicação<sup>195</sup>. Somente para dar um exemplo crítico de envolvimento negativo e patológico com o jogo e sem pretender aprofundar a discussão

<sup>195</sup> Apenas alguns exemplos: no fórum oficial há um tópico no qual jogadores fazem depoimentos e querem saber a opinião dos colegas se estão ou não “viciado” e se o *WoW* realmente vicia ou não: <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/8196654163>; no jornal britânico The Guardian, matéria traz história de professor universitário que chegou, no auge do vício, a jogar 60h por semana: <http://www.guardian.co.uk/technology/2011/aug/29/world-of-warcraft-video-game-addict>; na TV americana, reportagem aborda o caso de adolescente que joga 16h por dia: <http://www.youtube.com/watch?v=puCHekcMglQ>. Também há sites para depoimentos anônimos, dicas de autoajuda e grupos solidários à causa: *WoWaholics Anonymous* em: <http://www.reddit.com/r/nowow/>; Todos acessados em 20/04/2013;

desse assunto, recorro quase na íntegra um depoimento – dramático, pode-se dizer – de jogador brasileiro (publicado em *blog* que havia pautado o assunto<sup>196</sup>):

Tenho plena consciência que sou viciado no WoW. [...] Em Novembro de 2009 fiquei desempregado e resolvi reativar a conta para voltar a jogar. Desde então minha vida foi gradativamente piorando. A poucos minutos conversei com um amigo que também joga e ele também está querendo parar com o jogo e ficamos debatendo um com o outro sobre isso e que é muito tenso parar simplesmente.

Atualmente trabalho, tenho uma filha de 2 anos e esposa, porém, não moramos juntos ainda. As vezes fico pensando se eu não tivesse conhecido o RPG Online se eu estaria morando junto com ela ou não. Fato é que deixei de completar a faculdade por causa do RPG, na época era o Lineage 2. Sim, fiz até o ultimo semestre e no trabalho de conclusão acabei desistindo, porque eu estava ficando sem tempo de jogar. Hoje assumo que usei de muleta o argumento de que meu grupo do TCC era ruim, mas acho que o problema do grupo era eu.

Do Lineage fui pro *WoW* e desde então a vida real parece ficar mais difícil, eu simplesmente odeio acordar cedo pra fazer qualquer coisa, sou sedentário, antes eu jogava futebol e fazia musculação, hoje fazem uns 8 anos que não pratico nenhum tipo de esporte, apenas caminho até o trabalho, nada mais. [...]

Neste último ano que passou, posso dizer que deixei de acompanhar boa parte do crescimento da minha filha, pois estava jogando. Hoje antes de falar com meu amigo e achar este blog, eu estava querendo arrumar uma desculpa para sair do trabalho para ir embora jogar.

O sistema do jogo é semelhante a vida real. Você precisa se manter dentro dele e isso **requer tempo de jogo, mas digo, muito tempo**. *World of Warcraft* não é um jogo para ser jogado 1 ou 2 horas diárias, acredito que nem 5 horas diárias seria o suficiente para conseguir se divertir no jogo. Resumindo tudo, é uma merda. [...]

O pior desse vício é que é permitido, diferente da maconha ou da cocaína que não são. Aos que estão de curioso lendo isso, não joguem *WoW*, nem para experimentar. Vejam o comercial do Governo alertando sobre o uso do crack, e mudem Crack por *WoW* :S o *WoW* não vai te matar, mas vai acabar com a sua vida. E eu sei que saindo daqui e chegando em casa agora, **terei que jogar pelo menos um pouco, fazer as missões diárias para ganhar pontos e dinheiro no jogo pelo menos**.

PS: Eu costumo jogar em média umas 15 horas semanais. É pouco para quem já jogou 15 horas diárias, mas eu me estresso porque falta tempo pra jogar e fazer mais e mais coisas no jogo.

Os trechos grifados chamam atenção para o que foi discutido até aqui nesse capítulo: a relação ambivalente com as diárias e o fato do jogo demandar, segundo o jogador, muito tempo para “conseguir se divertir”. A despeito das várias questões passíveis de reflexão, sobre vício, dependência e uso problemático de jogos retratados no depoimento (e em outros, facilmente acessíveis na internet), não pretendo colocá-las na agenda de discussão do presente trabalho, pois este não era o objetivo inicial do estudo e também porque já há pesquisas que abordam o tema de maneira mais aprofundada do que poderia ser desenvolvida aqui. Trazer à tona a questão, contudo, era necessária para ao menos mostrar a existência de um lado extremo e negativo da relação de envolvimento dos jogadores não só com o *WoW*, mas de jogos cuja jogabilidade se constrói sob bases essencialmente performáticas e competitivas, vinculadas à disponibilidade de tempo, como nos jogos do gênero MMORPG.

<sup>196</sup> *ScienceBlog*. Disponível em: <http://scienceblogs.com.br/psicologico/2008/09/viciado-em-world-of-warcraft/>. Acesso em 20/04/2013.

O importante dessa discussão é enfatizar o problema central discutido ao longo dos três últimos capítulos, sobre *a existência de uma dinâmica social que orienta a experiência do jogar*. Se *WoW* e jogos do gênero deixam os jogadores “viciados”, fígados e tão dependentes do jogo a ponto de que isso influencie negativamente sua vida e seu uso seja considerado não saudável, patológico, problemático, se esses jogos conseguem fazer isso, ou se o fazem de maneira mais intensa e perceptível que nos demais jogos digitais, é principalmente por serem profundamente sociais, isto é, por colocarem os jogadores em uma teia interdependente de relações sociais com outros.

\* \* \*

Nas primeiras incursões no *World of Warcraft* fiquei espantado com a falta de diálogo, conversação e sociabilidade entre jogadores. Quando um jogador, ao ser questionado sobre os aspectos sociais do jogo e sobre o fato de os jogadores se relacionarem pouco me respondeu secamente dizendo que “*WoW* é assim mesmo” e que “social é *Facebook*”, cheguei a considerar seriamente que havia escolhido um problema de pesquisa inexistente ou que teria profundas dificuldades em levar o estudo adiante. Com aquela resposta, aliada a concepção inicial elaborada a partir das primeiras experiências com o jogo, parecia claro para mim que o jogo não era tão social como eu imaginava.

Não tinha em mente que no mundo virtual de *World of Warcraft* (e de outros, muito provavelmente) o *social* não se expressa tão somente através de palavras e conversas no bate-papo, mas principalmente, de forma ainda mais determinante, através dos modos do jogar e do sentido atribuído ao jogo, ambos construídos coletivamente. As relações sociais não são expressas, mantidas, desfeitas ou tencionadas somente através de palavras e interações dialogadas, mas através das ações e condutas dos jogadores no próprio ato de jogar, que exercem pressão ou orientam a conduta dos demais.

Foi o que tentei mostrar quando discuti a suposta “obrigação em fazer as diárias”: a dedicação de alguns jogadores, com mais tempo ou mais simpáticos à atividade, elevou para outro patamar o que era considerado necessário e indispensável de se realizar no *end-game* do jogo. Com isso, gostando ou não, jogadores sentiram certa pressão social para o cumprimento de tais atividades, a ponto de realizá-las contra a vontade ou ficar com “peso na consciência” por não as fazer.

O exemplo das divergências com relação às diárias é apenas um dentre os múltiplos debates que permeiam o ambiente de jogo – talvez o que estava mais em voga quando do

lançamento da expansão *Mists of Pandaria*. A discussão aqui exposta pretendia lançar luz a duas questões essenciais, mas que aparentemente permanecem oculta à compreensão da maioria dos jogadores: a de que os modos de jogar no ambiente virtual de *WoW* são moldados socialmente e também a de que a performance e o desempenho se estabelecem em condições desiguais de competição, mas dissimuladas por um conjunto complexo de variáveis que os determinam.

Até agora a ênfase da discussão desenvolvida ao longo do trabalho prevaleceu sobre os aspectos competitivos e performáticos do jogo, os quais, embora dominantes, não se expressam em todas as atividades realizadas no jogo e nem em todos os modos de agir dos jogadores. Há jogadores, por exemplo, cuja fruição no jogo está muito mais relacionada à conversação e sociabilidade do que a competição e a busca por resultados. É o que será discutido a seguir.

## CAPÍTULO 7

### SOCIABILIDADE

É comum ouvir dizer que o sucesso dos MMORPGs se deve fundamentalmente ao seu “aspecto social”, no sentido de que são supostamente as interações sociais possibilitadas pela plataforma as grandes responsáveis pela popularidade do gênero. Há uma máxima que diz que os jogadores vão para os MMORPG pelo jogo, mas ficam pelas pessoas, isto é, à princípio procuram o jogo meramente pela distração ou diversão oferecida, porém, mantém-se ativos por longa data pelo apego a outros jogadores eventualmente conhecidos durante as campanhas lúdicas no seu universo. Nas resumidas palavras de um jogador citado na pesquisa de Ducheneaut et. al. (2006, p.1): “são as pessoas que são viciantes, não o jogo”<sup>197</sup>.

E quanto ao *WoW*? Jogadores costumam interagir através do jogo? Estabelecem laços sociais e procuram mantê-los? Qual o impacto dessas relações na dinâmica do jogo? Qual afinal a real importância da sociabilidade, noção que é reverberada em variados discursos como sendo o princípio fundante da categoria dos jogos MMORPGs? São essas as questões norteadoras desse penúltimo capítulo.

Antes de iniciar, contudo, é necessário estabelecer rapidamente um consenso quanto à terminologia usada. Em virtude do trabalho de observação-participante, coletas de dados e subsequente análises, parto do entendimento de que os jogadores de *WoW* estão praticamente a todo momento ligados a *configurações sociais* no jogo (ou *figurações sociais*). No sentido postulado por Elias (1993), configuração social pode ser entendida como o tecido social formado pelo entrelaçamento dinâmico e funcional das relações interdependentes dos indivíduos que a compõem, os quais, por sua vez, estão diferentemente integrados, amarrados ou emaranhados entre si em virtude da desigual distribuição de poder nessas relações.

Portanto considero para efeito de análise que o sujeito-jogador na qualidade de indivíduo interdependente encontra-se no jogo em geral situado em configurações sociais (no plural<sup>198</sup>), concomitantemente influenciando e sendo influenciado por indivíduos

---

<sup>197</sup> Tradução livre do original: “*it’s the people that are addictive, not the game*”.

<sup>198</sup> Digo no plural para remeter a ideia de que no jogo o indivíduo circula, tal como no cotidiano fora dele, por diversas configurações sociais. Pode o pesquisador, no caso, ajustar o foco da lente em função de quais arranjos sociais pretende observar e em quais níveis de abrangência: se maiores (ex: indivíduos em suas relações sócio-históricas como membro de um estado-nação) ou menores (ex: indivíduos em suas relações familiares, de trabalho ou lazer). De forma semelhante, com a lente direcionada exclusivamente para o jogo, pode-se ajustá-la em função dos diversos níveis de integração a que o indivíduo-jogador se encontra enredado: da comunidade global de *WoW* como um todo; da comunidade brasileira; de um servidor específico, das guildas que participa, dos grupos pelos quais circula, e mesmo das instantâneas e fugazes equipes montadas automática e aleatoriamente pelo sistema.

interconectados ou de forma momentânea (nos grupos formados automática e aleatoriamente, por exemplo) ou permanente à sua teia social podendo vir porventura a interagir mais ou menos ativamente com esses, seja de forma amistosa e aprazível, seja de maneira conflituosa ou violenta simbolicamente, podendo em todo caso vir a constituir laços afetivos mais ou menos fortes e intensos ou, igualmente, relações de animosidade, inimizade e até mesmo hostilidade. Indivíduos podem estar enredados à malha social de certa configuração social por suas próprias práticas (ações e discursos) ou pelas práticas de outrem, sejam ambas conscientemente tomadas ou não, mas sempre, em todo caso, frutos de interesses, motivações e impulsos pessoais diversos, os quais, no entrelaçar dinâmico da teias de relações interdependentes, empurra, puxa ou tensiona o sujeito para um lado ou para o outro da malha social.

Reservo o termo *sociabilidade*, no sentido originalmente proposto por (SIMMEL, 1983, p.172), para me referir às interações sociais operadas por interesses, motivações e impulsos que não residem em outra coisa senão unicamente no puro e simples prazer da convivência, do estar junto com o outro. Na teoria sociológica formalista do pensador alemão, a sociabilidade aparece como uma *forma* da *sociação*, um tipo de interação, de ação recíproca, sem *conteúdo* ou *matéria* (impulsos, interesses, propósitos, inclinações, estados psíquicos, movimentos) que constranja os indivíduos a formarem uma unidade:

Na pureza de suas manifestações a sociabilidade não tem propósitos objetivos, nem conteúdo, nem resultados exteriores, ela depende inteiramente das personalidades entre as quais ocorre. Seu alvo não é nada além do sucesso do momento sociável e, quando muito, da lembrança dele. Em consequência disso, as condições e os resultados do processo de sociabilidade são exclusivamente as pessoas que se encontram numa reunião social. Seu caráter é determinado por qualidades pessoais, tais como amabilidade, refinamento, cordialidade e muitas outras fontes de atração. (SIMMEL, 1983, p. 170).

A implicação dessa diferenciação conceitual nos termos aqui expostos aparecerá no decorrer do debate.

## 7.1 LAÇOS SOCIAIS E AMIZADES

De fato, questões relacionadas a sociabilidade e interação social aparecem analisadas e descritas em diversos trabalhos a respeito desse gênero de jogos<sup>199</sup>. Siitonen (2007), citado

---

<sup>199</sup> Só para citar alguns exemplos restritos ao universo de pesquisas realizadas em âmbito nacional: a partir da discussão do conceito de *comunidade virtual* (Rheingold, 1993), os jogos do tipo MMORPG, em especial o *Star Wars Galaxies*, aparecem como “ambientes privilegiados para a sociabilidade contemporânea” na pesquisa de Andrade (2007); Campedel (2009) discute a sociabilidade em *World of Warcraft* a partir do conceito de *capital*

por Salgado (2011, p.30;78), destaca a sociabilidade como um elemento motivador para esses jogos, considerando-a “fator integral” – mas não único ou exclusivo – “da experiência de um MMOG para a grande maioria dos jogadores”. Sepe (2007, p.191) destaca que um dos grandes diferenciais do jogo investigado (o MMORPG brasileiro *Erínia*) seria, na visão dos próprios participantes da pesquisa, as amizades construídas no ambiente de jogo. Noções de “união, comunidade, identidade” estavam presentes nos depoimentos desses jogadores, salientando a importância da sociabilidade na esfera recreativa do jogo.

No trabalho de dissertação envolvendo os MMORPGs *Age of Conan* e *Rift*, Salgado (2011) relata que:

[...] ao longo de cerca de três anos (2004-2007) pude experimentar e testemunhar as mais diversas vivências sociais e emocionais. Fiz amizades sinceras, vi casamentos acabarem (e outros acontecerem dentro do jogo), namoros na vida presencial começarem a partir do jogo, encontros diversos na vida presencial, drama, traições, alianças entre guildas e indivíduos, inúmeras discussões em fóruns digitais e no *Ventrilo* [software de comunicação, como o *RaidCall*] [...] (SALGADO, 2011, p.100)

O trecho citado resume um pouco das experiências vividas pelo pesquisador, indicando o quanto a atividade de jogar no contexto dos jogos investigados estava entrelaçada com a dinâmica social subjacente. Diversas teriam sido suas “vivências sociais” enquanto pesquisador-jogador, sugerindo que o relacionamento com *o outro* não só é frequente como pode vir a se tornar ativo e vivo o suficiente a ponto de possibilitar o estabelecimento e consolidação de laços sociais profundos de “amizades sinceras”, “casamentos” e “namoros” ou até mesmo o rompimento desses.

No caso dos jogadores de *WoW* pesquisados, quando perguntados em entrevista ou no questionário sobre os aspectos que consideravam mais interessante do jogar, muitos ressaltaram o fato de poder jogar, interagir e se relacionar com outras pessoas, indicando que o contato social com outros jogadores era esperado e importante na construção daquele universo lúdico:

O que acho bastante interessante é a necessidade de sempre precisarmos de um grupo para fazermos as coisas funcionarem, sempre cada um com sua função e seus deveres. Isto da mesma forma que torna o jogo bastante divertido **te faz conhecer e interagir com várias pessoas** (muitas vezes de culturas diferentes). (24 anos, Desenvolvedor de Sistemas, joga há 4 anos)

---

*social* (Bourdieu, 1986) e da *sociedade de informação* (Castels, 2003); também sobre *World of Warcraft*, Alves Silva (2010) destaca a importância da sociabilidade, ressaltando a implicação desta no desenvolvimento do vício e do *uso problemático* entre os jogadores (Caplan, 2009); ainda sobre *WoW*, Falcão (2010) analisa as *interações sociais* entre os jogadores a partir da comunicação estabelecida nos canais de bate-papo do jogo; já em Salgado (2011), a sociabilidade aparece como elemento central em sua análise dos jogos *Age of Conan* e *Rift* a partir do conceito de *espumas sociais* (Sloterdijk, 2006); no jogo *Asda*, Ibarгойen (2011) discute a sociabilidade a partir da *antropologia da performance* (Schechner, 2002).

É um ambiente que reúne pessoas com interesses parecidos – todos estão ali para jogar. É **um bom lugar para fazer amizades**, já que pelo menos uma coisa em comum as pessoas têm. (32 anos, estudante de Ciências da Computação, joga há 9 meses).

Você **se aproxima das pessoas, cria vínculos**, que mesmo sendo somente virtual, significam muito. Passando de simples companheiros de jogo, para verdadeiros amigos (e às vezes até algo além disso). (19 anos, Secretária, joga há 2 anos)

A ideia de “conhecer”, “interagir”, “criar vínculos”, “se relacionar” com outros jogadores foi frequentemente citado como elemento presente e até certo ponto valorizado no jogo, indicando que a possibilidade de se reunir e jogar junto com jogadores *humanos* (não artificialmente controlados pelo computador, como noutros jogos digitais), mesmo que condicionada exclusivamente ao cumprimento de tarefas no jogo e não necessariamente da vontade de se socializar mais ativamente e criar laços permanentes, enriqueceria a experiência lúdica do jogo. Isso se explicaria pelo fato de que, muito além do ponto de vista puramente sexual, o relacionamento e a interação com seres da nossa própria espécie seria uma necessidade humana incondicional: “precisamos de estimulação emocional por parte dos outros, mesmo quando as nossas valências sexuais estão nitidamente unidas numa relação duradoura” (ELIAS, 1999, p.148). Nos postulados de sua teoria do lazer construída em associação com Dunning (ELIAS; DUNNING, 1992, p.179-181) a sociabilidade é vista como um elemento que desempenhando um papel central “na maioria das atividades de lazer, senão em todas”. Segundo eles, “estar na companhia dos outros sem qualquer tipo de obrigação ou dever para com eles” seria por si só agradável, fonte de prazer, pois a presença do outro em contextos de ludicidade ofereceria um tipo de estímulo emocional prazeroso, divertido, diferente daqueles experimentados nas circunstâncias sérias da vida, em que o indivíduo tem que agir e responder em função de certos compromissos e obrigações para com terceiros. No clima mais amistoso, menos coercitivo e menos enrijecido pelas amarras sociais da esfera do lazer em geral, e do *WoW* em específico a relação e o contato com o outro podem se manifestar de forma mais espontânea, livre.

Mas se para alguns o “aspecto social” é importante dentro da dinâmica instituída, tornando a experiência do jogar mais agradável, divertida e prazerosa, para outros os relacionamentos estabelecidos com frequentadores do mundo virtual do jogo chegam a ser tornar essenciais ou realmente indispensáveis. Para esses seria justamente a possibilidade de jogar junto e de compartilhar as vivências com os outros que tornaria as atividades realizadas *online*, no mundo virtual, realmente satisfatórias, prazerosas.

**O que mais me agrada é o aspecto social**, poder conhecer pessoas que de outra forma me seriam inacessíveis, pela distância ou por circularem em círculos diferentes dos meus. [...] É a possibilidade de vir a conhecê-las um pouco mais a partir do momento em que há comunicabilidade; é a chance de fazer novos amigos pelo mundo afora, conhecer outras culturas, outras formas de pensar. É abrir os horizontes da mente. (44 anos, Médica Veterinária, joga há 6 anos)

O jogo é bom. Mais **eu jogo mesmo por causa das amizades**. É interessante... voce acaba conhecendo pessoas de varios lugares e varias culturas diferentes e aprendendo um pouco de cada uma delas. (25 anos, cursando Ensino Superior, ela joga há 1 ano).

O *World of Warcraft* e' uma boa forma de entretenimento. E' um jogo dinamico, com diversos focos distintos que atraem uma ampla gama de jogadores. No mais, **o jogo me da' a oportunidade e o pretexto de manter contato com amigos de longa data**. Diante disso, tem vezes que acesso o jogo para me distrair com pequenas trivialidades, e outras para socializar com os colegas. (32 anos, Contador, Phd em andamento, casado, joga há aproximadamente 2 anos).

Mais que um mero jogo onde se joga e casualmente se relaciona com outros, *WoW* seria um típico ambiente social que possibilita a construção de novas e verdadeiras amizades; um ambiente cuja jogatina às vezes haveria de funcionar apenas como um “pretexto” para a renovação e conservação do contato mais íntimo, recíproco e solidário com colegas e amigos. Para jogadores que assim significam sua experiência do jogar, o *WoW*, em sua qualidade de jogo, poderia até ser avaliado por eles como divertido, completo, bem balanceado e desafiador, mas o que prevaleceria, se sobressairia ao fim e ao cabo, pelo menos segundo seus discursos, seriam justamente os “aspectos sociais”, mais precisamente, a *sociabilidade*: o prazer da companhia, da relação com o outro como um fim em si próprio, destituído de interesses de outra natureza (SIMMEL, 1983). Para o autor as relações de sociabilidade são formadas por indivíduos “que não tem nenhum outro desejo além de criar com os outros uma interação completamente pura, que não é desequilibrada pelo realce de nenhuma coisa material”.

Ver-se-á nas próximas falas que a alegação de ficar no jogo “por causa das amizades”, como disse um dos jogadores citados, é uma justificativa apresentada recorrentemente.

Os contatos entre os jogadores, em geral inicialmente estabelecidos com os novatos recorrendo ao auxílio e ajuda dos mais experientes a respeito de questões inerentes ao jogo, vão se tornando mais constantes e frequentes no decorrer do tempo, a ponto de se transformar, para alguns, realmente em laços afetivos mais ou menos intensos, que podem inclusive se consolidar em relacionamentos duradouros e estáveis – relacionamentos que, tal como aqueles estabelecidos na “vida-real”, *offline*, podem vir facilmente a se romper. Em razão dos laços de amizades constituídos, o jogar em si pode se tornar praticamente secundário, de menor importância frente à intensidade da sociabilidade construída:

O jogo é completo e complexo...jogabilidade viciante e muito bom para fazer amigos pelo fato de ser necessário se agrupar para cumprir os objetivos...aliás **os amigos é o que mais pesa** para continuar jogando... (22 anos, Técnico em Informática, joga há 4 anos)

Gosto muito do lore, da história por tras de cada acontecimento e lugar do jogo. O aspecto social também é muito importante; arrisco dizer que os **amigos que fiz no jogo são o que me mantem jogando**. (27 anos, Arquiteta, trabalha com Marketing em mídias sociais, casada, joga há 6 anos)

Nesses e noutros casos, o jogo serviu como elemento motivador, como tema central acerca do qual foram construídos e estabelecidos vigorosos laços sociais. Com amizades instituídas e consolidadas, questões como parar ou não de jogar, migrar ou não para outro jogo, que atividades fazer e em que hora e dia jogar são influenciadas não só pela relação de interatividade com a mecânica do jogo, mas pelas opiniões e motivações do conjunto de pessoas com os quais se compartilha a experiência do jogar. Em função dos laços sociais, jogadores poderão influenciar-se mutuamente a permanecerem jogando ou abandoná-lo em definitivo. E abandonar o jogo pode significar diminuir as ocasiões de interação ou mesmo romper em definitivo o contato com algum afeto. Daí a menção de que a amizade realmente pode “pesar”, isto é, influenciar decisivamente nas escolhas pessoais inerentes à experiência do jogar. Se por um lado *WoW* não é uma ferramenta criada com finalidades meramente sociais, por outro lado, como observou Falcão (2010, p.95), sua estrutura “não exclui a possibilidade de que este ambiente venha a ser usado meramente com um fim interacional”, como a experiência nos mostra.

Para além do relacionamento *in-game*, *online*, há também situações nas quais os laços criados no jogo se transformam em vínculos profundos de amizade ou romance que acabam por transcender o contexto do jogo, isto é, passam a existir não tão dependentemente (ou até mesmo independente) dele:

Embora negligenciado por quem não joga, o aspecto social do jogo me é muito importante. **Não estaria mais jogando, não fossem os inúmeros amigos (amigos!) que tenho no jogo e que nesses cinco anos passaram a fazer parte da minha vida offline** (ainda que muitos, não tão acentuadamente por uma questão de distância). [...] fiz amigos ao longo desses anos que vieram a ser amigos *offline*, tamanha a afinidade. (31 anos, estagiário de Direito, joga há 5 anos).

**O aspecto social é o mais interessante, até conheci minha falecida esposa jogando wow**. P: Interessante, é uma experiência única você falar com essas pessoas todos os dias, mais até do que com a namorada ou colegas de trabalho às vezes, e nunca ter visto as pessoas. E você acaba criando imagens ou juízos sobre a pessoa sem nem conhecê-la. (30 anos, Professor de Educação Artística, viúvo, joga há 5 anos).

**Meus melhores amigos conheci no jogo**, e conheço todos *irl* [*in real life*, na vida real], inclusive meu namorado tb. (24 anos, estudante de Direito, joga há 5 anos).

Muito interessante, já me rendeu **diversas amizades** em outros cantos do país pelas 2 últimas *guilds* que passei, amizades que se restringem ao virtual por falta de oportunidade, e **pessoal onde conheci em viagens** ao RJ e ao RS. Inclusive conheci meu atual **namorado** em uma *guild* (acidentalmente) e estamos juntos a mais de 1 ano. [...] Inclusive há uma ideia de reunião de todos no carnaval (24 anos, advogada, joga há 2 anos).

Conforme verificado nesses e em outros relatos, jogadores podem buscar viabilizar reuniões pessoais *in real life*, como se diz, com a pretensão de solidificar, cimentar a ponte social que vêm sendo construída. Essas reuniões podem ser frutos de encontros mais casuais (por conta de uma viagem a trabalho ou a turismo, por exemplo) ou mesmo agendadas justamente em função da amizade constituída, com jogadores viajando exclusivamente para se conhecerem.

Em entrevista, Sônia (professora de 31 anos) deixa bastante claro que no jogo sua “prioridade na verdade se transformou nas pessoas”. Embora goste de fazer “coisas bobas” no jogo sem se preocupar com o desempenho e a competitividade presentes nas atividades de alto nível, ela mesma brinca que o *WoW* é o seu “bate-papo”, um lugar para a socialização: “Eu fico mais conversando do que jogando realmente. Fico conversando com o pessoal.” Para ela, alguns dos laços criados com pessoas que conheceu *online* se tornaram a motivação principal que a mantém vinculada ao jogo. Algumas dessas pessoas “se tornaram amigas mesmo, de verdade, de fora do jogo” – processo que não se deu repentinamente, mas que “foi construído ao longo do tempo”.

Ela e seu marido já chegaram a visitar pessoas que conheceram através do jogo. Em uma das ocasiões, saíram de Goiânia, onde moram, e foram até Brasília para passar um fim de semana e conhecer pessoalmente um casal de amigos com os quais, até então, haviam mantido contato somente no jogo. Em outra ocasião, seu marido teve que ir à Belo Horizonte para a abertura de uma nova franquia da empresa em que trabalha e Sônia aproveitou a oportunidade para gozar suas férias acompanhando o cônjuge. Lá, conheceram face-a-face outro casal de amigos também do jogo. “Saímos com eles todos os dias”, conta ela, satisfeita, gracejando do fato de que enquanto o marido trabalhava os anfitriões levavam-na para passear e se divertir. Para a jogadora não há dúvidas de que o mais importante no jogo foram as pessoas que conheceu. E deixa claro seu objetivo no jogo: “[...] a minha prioridade aqui na verdade é continuar com as amizades. Conversando com as pessoas, conhecendo pessoas novas.”

A experiência do jogar de Sônia, portanto, estava completamente atada ao sentido social por ela atribuída ao jogo. Atividades coletivas em que havia muita exigência e cobrança em termos de habilidade e disponibilidade de tempo, como as *raides* de alto nível, eram

evitadas pela jogadora, pois para ela a competição exacerbada e “a ganância por item” frequentemente presentes em tais atividades podia transformar o ambiente lúdico do jogo num espaço pouco acolhedor, demasiadamente tenso e sério, formato que não estava disposta a tolerar. Decidida a evitar intempéries, participava somente quando a atmosfera social da atividade parecia harmonizar-se com suas expectativas, isto é, quando sentia que os jogadores não estavam excessivamente preocupados com o desempenho da equipe e de seus integrantes. Mais especificamente, participava quando não se sentia sob avaliação e julgamento severo de outros sobre o seu desempenho.

Não é incomum também as amizades perdurarem para além da existência do jogo. Jogos digitais inevitavelmente tornam-se obsoletos, contudo, as amizades estabelecidas em decorrência desses podem migrar para outros jogos ou ambientes virtuais. Podem permanecer ativas mesmo quando o ambiente virtual do jogo não mais exerce o papel de mediador da interação.

O caso de Marcos (28 anos, funcionário público lotado no Distrito Federal, apresentado no Capítulo 3) é ilustrativo dessa afirmação. O jogador conta que estabeleceu laços afetivos que se estenderam e perduraram para além do jogo (no seu caso, foi noutro MMORPG, o *Priston Tale* e não no *WoW*): “Eu fiz outros amigos, outros dois grandes amigos. Um de Recife e outro de São Paulo”, conta. Embora não tenha conhecido pessoalmente essas pessoas, com os quais, aliás, nem joga mais desde que abandonou o antigo jogo, ainda mantêm contato frequente com elas à distância. “Estamos sempre, sempre conversando”, enfatiza, “direto a gente entra em contato via *Skype* [...] e ligamos um para o outro, de outro estado, para conversar besteira”. Apesar da distância, considera que a amizade construída é sincera, “uma relação muito boa”, “muito fácil”, “de amizade mesmo”, “de amizade forte”. Afirma não ter tido contato pessoal apenas devido ao que assume ser “desleixo” seu: “várias vezes é para eu ir para lá e eu acabo indo para outro lugar.” Estava praticamente certa sua ida ao Recife para passar o carnaval de 2013 com o amigo se não fosse “o absurdo preço da passagem” frustrar sua programação. Mas o contratempo não iria atrapalhar o “contato constante” que tem com o recifense. Marcos termina o assunto lembrando-se do presente que ficara de enviar ao colega: “inclusive eu tenho que mandar um mouse para ele, que eu prometi dar de presente”.

Para alguns jogadores, as amizades estabelecidas no jogo são até mesmo mais fortes, estáveis, sinceras do que as estabelecidas na “vida-real”. Irmanados no mesmo universo lúdico e compartilhando os mesmos códigos culturais e referências, mesmo que procedidas à

distância as amizades nascidas nesse ambiente seriam de fato genuínas para alguns desses jogadores, tal como observou Sepe (2007) no MMORPG *Erínia*.

### 7.1.1 FORTALECIMENTO DE LAÇOS ANTERIORES E EXTERNOS AO JOGO

Falou-se até aqui do jogo usufruído potencialmente como uma forma de conhecer pessoas que partilham do mesmo interesse e da mesma prática de lazer, a ponto de, na visão de alguns, constituir amizades supostamente mais genuínas e verdadeiras que as construídas na vida real. Há também aqueles que mencionam a fruição no jogo como forma de acionar ou consolidar amizades e contatos estabelecidos no cotidiano do mundo externo ao jogo. Se abordamos até aqui o ambiente virtual do jogo como um espaço a partir do qual os contatos seriam inicialmente estabelecidos e as amizades posteriormente desenvolvidas; agora exploraremos a ideia do ambiente virtual funcionando como uma extensão dos ambientes existentes fora dele, como um espaço social onde se poderiam fortalecer relações previamente constituídas e externas a ele.

Respostas dadas por informantes da pesquisa de Sepe (2007, p.66) – os participantes eram jogadores que frequentavam *lan-houses* e utilizavam o espaço para a prática de jogos – levaram a autora a interpretar que “os *games* jogados *online*, em rede, estariam sendo *mais um* espaço de reunião, de vivência de interação, mas *não um substituto* dos demais espaços de troca dos quais participam em grupo” (grifos meus). Ou seja, para aqueles informantes, o jogo estaria, segundo ela, representando apenas “mais uma instância de compartilhamento, voltada ao fortalecimento dos vínculos sociais preexistentes ao jogo” (SEPE, 2007, p.69). Uma instância que evidentemente se distingue das demais, mas que não é isolada ou isoladora das relações estabelecidas fora dela, em outras esferas. Embora a autora esteja se referindo a jogadores que jogam juntos no mesmo espaço físico, o que a princípio pode ser considerado como um facilitador da transição entre essas instâncias (do *online* para o *off-line*; do mundo do jogo para o mundo real), podemos tranquilamente aproveitar sua afirmação transpondo-a para o caso do *WoW*.

No questionário aplicado para o presente estudo, perguntou-se a seguinte questão: “com quem costuma jogar?”, oferecendo como alternativas algumas categorias de grau de parentesco, afinidade e proximidade<sup>200</sup>. O resultado está apresentado na tabela a seguir:

---

<sup>200</sup> Era possível assinalar várias entre as seguintes opções: a) sozinho; b) jogadores desconhecidos; c) membros da guilda; d) colegas de trabalho; e) colegas de estudo; f) amigos que conheceu através do jogo; g) amigos pessoais; h) namorado(a) ou cônjuge; i) irmãos(ãs); j) pai ou mãe; k) filhos(as); l) parentes.

Jogadores de <i>WoW</i> que jogam com:	Fr.*	(%)*	Fr. Ac.**	(% Ac.)**
pai ou mãe	3	1,2	3	1,2
filho(a)	4	1,6	7	2,8
irmão(ã)	36	14,3	40	15,9
parente	22	8,8	51	20,3
namorado(a) ou cônjuge	68	27,1	104	41,4
colegas de estudo	35	13,9	126	50,2
colegas de trabalho	20	8,0	130	51,8
amigos pessoais	138	55,0	180	71,7
amigos do jogo	150	59,8	213	84,9
membros da guilda	185	73,7	201	91,6
desconhecidos	99	39,4	238	94,8
sozinho	183	72,9	251	100,0

\* Dados absolutos: contabilização pode estar replicada (caso o respondente tenha marcado, por exemplo, “amigos pessoais” e “colegas de estudo” ou então “parente” e “irmão” para se referir ao mesmo sujeito);

\*\* Dados acumulados: tratados de forma cumulativa utilizando-se o operador lógico “ou” para evitar a contabilização repetida de mais de um tipo de vínculo social para um mesmo sujeito.

**Tabela 1** – Pessoas com as quais os jogadores costumam jogar.

Se considerarmos o núcleo familiar (pais, irmãos e filhos) tem-se pela última coluna da direita que 15,9% dos participantes afirmam jogar com pessoas dessa esfera de parentesco, principalmente irmãos. Considerando o percentual acumulado até a categoria “colegas de trabalho”<sup>201</sup>, o valor sobe para 51,8%, indicando que aproximadamente metade dos respondentes assinalaram costumar jogar com pessoas relativamente próximas no espaço social externo ao jogo, seja essa proximidade física (ex: colegas de trabalho ou estudo) ou afetiva (ex: namorado, familiares ou parentes). O que não significa dizer que essa porção não joga com estranhos ou desconhecidos, mas sim que há no jogo, muito provavelmente, certa reiteração de contato ou manutenção de relacionamento com sujeitos jogadores que são amigos, colegas ou conhecidos anteriores ao jogo. Os dois achados são similares ao revelado por Yee (2006b) em pesquisa no universo dos MMORPG: no total, segundo levantamento do

<sup>201</sup> Não consideramos o acumulado até a categoria “amigos pessoais” nesse raciocínio pois, embora viesse antecedida no questionário pela categoria “amigos que conheceu através do jogo”, ainda assim poderia gerar uma informação errônea, precisamente no caso do jogador considerar como “amigos pessoal” uma pessoa conhecida primeiramente através do jogo. Teria sido mais adequado utilizar no questionário termos nativos como: “amigos da vida-real” ou “amigos *off-line*”, o que não foi percebido a tempo da coleta.

autor, 19% dos participantes jogam com membros da família e 60% deles usam jogos online para manter contato com amigos que não vivem por perto.

De fato, como percebeu Nardi (2010), muitos sujeitos levam para dentro do mundo virtual do *World of Warcraft* pessoas conhecidas da “vida-real”. Willians et. al (2006) se disseram surpresos com a quantidade de jogadores que jogavam com amigos advindos das esferas presenciais da vida: segundo o levantamento realizado, cerca de um terço do total de jogadores que participavam de guildas o faziam. Pude também observar vários casos de jogadores que instituía contatos no jogo com amigos, colegas e conhecidos de outros espaços da vida cotidiana: da escola, da faculdade, do trabalho, da vizinhança, da família ou mesmo parentes. Um jogador, por exemplo, contou que costumava jogar com seu professor de baixo e com “uns amigos” que conheceu a partir de sua “interação na escola de música”. Outro disse que só jogava com amigos que efetivamente conhecia *fora* do *WoW*, justificando em sua fala que não tinha o hábito de se envolver no jogo “com desconhecidos”: “praticamente nem converso”, pontuou, “só os amigos da minha cidade”. Na guilda que me envolvi mais intensamente, quatro ou cinco jogadores eram colegas e amigos cuja ligação inicial deu-se através da sala de aula, numa faculdade de Matemática; três deles inclusive formavam o eixo principal da guilda, sendo que um desses, Lúcio, jogava com outra pessoa que não só era conhecida como dormia no quarto ao lado: seu sobrinho adolescente. Além deles outras três mulheres da guilda (Sônia, Jaqueline e outra não formalmente entrevistada) jogavam juntas com seus namorados. De acordo com o questionário aplicado, no total aproximadamente 54,9% dos jogadores indicaram jogar com “amigos pessoais”<sup>202</sup>, salientando o fato do jogo funcionar nesses casos não exatamente como espaço de busca e substituição de relações existentes mas de reativação e fortalecimento destas.

Num âmbito mais geral, considerando a variedade de sujeitos participantes e seus variados graus de proximidade e tipos de relação, pode-se considerar o ambiente social do *WoW* como formador de configurações sociais onde se misturam e inter cruzam sujeitos que se conhecem pessoalmente, sujeitos que se conhecem ou estão se conhecendo no jogo e sujeitos que não se conhecem, criando uma malha social bastante complexa. Na pesquisa de Yee (2006a) 70% dos respondentes informaram jogar com amigos que eles conhecem “*in real-life*”, o que faz o autor afirmar, com base também em outros achados, que:

---

<sup>202</sup> Lembrando que, nesse caso, poderiam estar se referindo a parentes, familiares e outros tipos de vínculos que considerem também amigos pessoais.

Enquanto a mídia tende a retratar os jogadores on-line como pessoas anti-sociais, já vimos dados antes mostrando que a maioria dos jogadores de MMO regularmente jogam com alguém que eles conhecem na vida-real. Assim, vimos algumas evidências preliminares de que os jogadores estavam usando o ambiente do jogo como forma de manter relacionamentos.<sup>203</sup>

Destaca-se, também a partir do questionário, a parceria amorosa ante a jogatina: 27,1% dos respondentes afirmaram jogar com namorado(a) ou cônjuge. Há, contudo, uma diferença substancial quando se condiciona o dado ao sexo do respondente: tem-se que 65% das jogadoras jogam com seus parceiros afetivos (26 das 40 participantes) enquanto apenas 19,9% dos jogadores o fazem (42 dos 211 participantes). Tendência esta que se enquadra em achados similares com amostras mais expressivas envolvendo jogadores de MMORPG como os obtidos por Yee (2006a), em pesquisa na qual 63,78% das jogadoras (das 336 participantes) e 14,78% dos jogadores (dos 1558 participantes) jogavam com seus “pares românticos”.

Campedelli (2009) notou que a maioria das mulheres jogadoras de *WoW* participantes de sua pesquisa foram apresentadas ao universo do jogo pelo seu namorado ou marido. Uma explicação possível é a de que o companheiro, tendo sido o primeiro a se interessar pelo jogo, posteriormente acabou por incitar (de forma intencional ou não) à adesão das parceiras. A relação no sentido contrário (jogadora influenciando o parceiro) seria mais rara de se observar visto que tradicionalmente são sujeitos do sexo masculino que se envolvem mais com esse tipo de atividade de lazer.

Coincidência ou não, as duas jogadoras entrevistadas na presente pesquisa, Sônia e Jaqueline, chegaram ao jogo da mesma forma, ambas por influência do marido e namorado, respectivamente. Sônia sempre via o marido jogar mas nunca se interessava, até que um dia o marido decidiu instalar para ela o jogo no seu *notebook* e estimulá-la a jogar. “Acho que como eu ficava reclamando que ele não tinha tempo para mim”, avalia Sônia, rindo, “ele resolver falar: ‘vamos jogar junto e tal’”. A estratégia funcionou. Funcionou tanto que hoje quem joga mais é ela e não ele. Inclusive foi ela quem decidiu migrar do servidor “*pirata*” para o oficial (da *Blizzard*) assumindo todos os custos: “eu paguei para mim, paguei para ele. Eu também paguei as expansões. Tudo sou eu que pago, porque se deixar pra ele, ele não joga”.

Jaqueline, tal como Sônia, não havia jogado jogos do gênero. Foi seu namorado “na verdade quem descobriu, instalou e fez a conta” do jogo. Depois de experimentar “por brincadeira” em companhia ao namorado, ela acabou se afeiçoando ao jogo. Por fim, chegou a

---

<sup>203</sup> Tradução livre do original: “While the media tends to portray online gamers as anti-social people, we’ve seen data before showing that most MMO players regularly play the game with someone they know in RL. Thus, we have seen some preliminary evidence that players were using the game environment as a way to maintain relationships.”

adquirir uma conta própria, desvinculada da conta assinada por ele. Embora relate jogar a mesma quantidade de tempo que o namorado, Jaqueline conta, exultante, que chegou antes dele ao nível máximo do jogo.

Ambas as jogadoras, embora iniciadas no jogo pelo companheiro, desenvolveram autonomia em relação a eles: construíram suas próprias redes de relacionamento, descobriram suas formas de se divertir e se satisfazer com o jogo e estabeleceram suas prioridades e objetivos, enfim, atribuíram seus próprios significados à prática, de maneira independente do parceiro.

## 7.2 SOZINHO, MAS JUNTO

Em que pese as afirmações dos jogadores reforçando o “carácter social” do jogo, e também o fato de muitos trabalhos e pesquisas enfatizarem a sociabilidade nos MMORPGs, destacando-a como elemento principal, motivador da experiência do jogar, essa não foi a situação por mim observada, tal como relatei anteriormente, durante as primeiras idas a campo. Fiquei surpreso quando, nos primeiros meses de imersão no ambiente do jogo, passei horas e horas sozinho realizando atividades individuais e sequer consegui estabelecer qualquer tipo de conversa que envolvesse mais do que duas linhas de diálogo. Frustrantes foram as tentativas de relacionamento e de realização de atividades em grupo com outros jogadores. Os poucos diálogos estabelecidos resumiam-se a frases rápidas, geralmente em resposta a dúvidas e pedidos de ajuda que eu fazia. Nesse sentido, o contato social e a interação com outros jogadores e os episódios de sociabilidade eram raros, aquém do que eu imaginava ser necessário para classificar os MMORPGs como jogos onde o “aspecto social” fazia a diferença, determinando significativamente a experiência do jogar.

Questionamentos inevitáveis pairavam no ar: não deveriam ser os MMORPGs jogos sociais? Jogos em que os jogadores fazem atividades juntas, conversam, interagem entre si? E isso não deveria ser pelo menos mais frequente, mais acentuado, mais intenso do que nos demais jogos *online*? Não deveriam ser jogos onde em virtude das constantes e frequentes relações de sociabilidade jogadores facilmente tornam-se amigos, chegando até a viajarem para se conhecer pessoalmente e, quem sabe, iniciarem namoros que, porventura, em casos tidos como mais improváveis e certamente surpreendentes, viriam a resultar em matrimônio?

Ao contrário do que se alerdava a respeito dos MMORPGs, estudo quantitativo envolvendo mais de cem mil jogadores lotados nos servidores norte-americanos do *WoW*

(DUCHENEAUT et al. 2006) revelou que um grande número de jogadores fica fora de grupos a maior parte do tempo de estadia no jogo. Em outras palavras, passam a maior parte do tempo sozinhos (entre 60-70% do tempo, segundo os autores), realizando tarefas e atividades individuais. Atividades realizadas em conjunto, acrescentam os autores, especialmente nos primeiros estágios do jogo, não seriam predominantes. Talvez daí o sentimento de solidão experimentado por mim quando das primeiras incursões<sup>204</sup>.

Lentamente, contudo, essa imagem foi se modificando. Fui me adaptando a estrutura do jogo e começando a estabelecer contatos mais frequentes com os jogadores, até que terminei por conviver com alguns deles quase que diariamente. No final de 2012, depois de um tempo afastado do jogo (por conta da escrita do trabalho e também porque o afastamento parecia ser proveitoso para uma melhor reflexão das experiências vividas), Lúcio, na ocasião líder da *Sem Choro nem Vela*, me ligou. Como eu andava “sumido” ele resolveu me contatar para saber se estava tudo bem, se eu estava conseguindo conduzir o trabalho e, é claro, se eu voltaria a jogar com eles. Alguns meses depois, em uma situação não prevista, acabei por conhecer pessoalmente o jogador que foi líder da guilda *Sem Choro nem Vela* na época em que fui convidado a ingressar nela, o Oscar. Ele aproveitou a necessidade de se deslocar até Curitiba para a realização de um concurso público e se dirigiu com os amigos para o litoral paranaense – onde resido – curtir uns dias de verão na praia. Após alguns desencontros, acabei por recebê-lo uma tarde na minha casa. A estranheza do contato presencial com alguém que só conhecia através do jogo passou rápido: nunca o havia visto, não conhecia seu corpo, seus gestos e sua expressão corporal, mas sua voz e o jeito de falar eram os mesmos, emprestando uma inusitada familiaridade ao encontro. Apesar de ser fisicamente diferente do que eu imaginava, foi como se, na minha percepção, seu corpo logo se apropriasse do modo de se comunicar que naturalmente lhe era próprio: Oscar “ao-vivo e a cores” logo se tornou o mesmo Oscar do jogo e nosso bate-papo correu fluentemente.

Se oportunidade houvesse, não titubearia em encontrar pessoalmente outros jogadores com quem mantive contato ao longo de pouco mais de um ano de pesquisa. Embora nunca os tivesse visto pessoalmente, alguns somente por fotos – uma ou duas, quando muito, outros por vídeo (o flagra de Marcos olhando para a transeunte) – o convívio quase diário, ouvindo suas vozes e compartilhando risadas, tensões e emoções em meio a embriaguez noturna provocada pela sonolência e cansaço ao fim do dia, criou certa sensação de familiaridade e proximidade, apesar das sabidas distâncias geográficas.

---

<sup>204</sup> Notar que essa informação não contraria os dados apresentados anteriormente: aqui se está discutindo o fato de jogar “sozinho” ou “em grupo” e não de possuir amigos ou não no jogo, o que deverá ficar claro logo adiante.

A criação e fortalecimento de laços sociais – cujo exemplo dado refere-se a situação particular por mim vivida – não contradiz o fato observado por Ducheneaut et. al. (2006) de grande parte das atividades do jogo serem realizadas individualmente e não em grupos – o que a princípio seria algo que impediria ou dificultaria o estabelecimento de relações de sociabilidade e a criação de laços afetivos entre os jogadores. Ocorre que o fato de os jogadores de *WoW* se envolverem em atividades individuais, mantendo-se isolados boa parte do tempo (entre 60-70%, reitero), não significa que os jogadores estejam de fato sozinhos, em estado de solidão. Explico: há formas paralelas de comunicação a que eles frequentemente recorrem enquanto fazem outras coisas.

Constantemente jogadores se mantêm conectados a sistemas de voz, por onde conversam oralmente enquanto realizam atividades diversas no jogo. Acontece com frequência, por exemplo, de cada jogador estar preocupado com seus afazeres, distante de seus conhecidos e amigos no cenário virtual do jogo, mas conectado com eles, dialogando através da comunicação oral por *software*. Alguns participantes inclusive relataram ter a prática de consultar a presença ou não dos colegas nos *softwares* de comunicação antes mesmo de entrar no jogo, querendo se certificar de que haveria companheiros com quem interagir e compartilhar. Se não havia ninguém, preferiam nem *logar*.

Os temas dessas conversas são variados, desde assuntos relacionados exclusivamente ao jogo: contam o que estão fazendo, o que estão pretendendo fazer, trocam conselhos, fazem e respondem perguntas, vangloriam feitos, comemoram façanhas, discutem estratégias que serão aplicadas posteriormente nas atividades coletivas, etc; até assuntos particulares: ocorrências no trabalho, situações de estudo, questões pessoais ou familiares, discussões sobre esporte, conversas sobre filmes, etc. Porém, raramente se percebe debates envolvendo assuntos mais controversos como política ou religião, como constatou Willians et. al. (2006). A prevalência, contudo, foi majoritariamente de assuntos ligados ao jogo. Ele é o tema gerador sobre o qual orbita parte considerável dos assuntos tratados. Independente da temática, se sobre o jogo ou não, a forma de abordagem tende a ser orientada por um espírito mais lúdico, de tal forma que com frequência se veem narrativas e comentários pintados em tom mais anedótico, cômico ou sarcástico – mesmo sobre os mais sérios episódios. Ilustro com um breve episódio.

Jogadores estão a conversar seriamente sobre um furacão que atinge naqueles instantes os Estados Unidos. Outro jogador, que apenas escutava a conversa, a fim de *trollar* – o que na gíria do jogo significa sacanear, troçar – subitamente comenta que era exatamente naquela região atingida – em tal costa do país – que se encontrava fisicamente o servidor brasileiro

responsável por prover os serviços do jogo dos quais usufruíam os referidos jogadores naquele exato instante. A essa informação reage, espontaneamente e numa expressão sincera de preocupação, outro jogador, que em tom de lamento profere um indelicado mas sincero “puta que pariu”. Sem saber se o servidor estava realmente naquela região e se, por causa disso, o furacão poderia de fato afetar de algum modo a prestação do serviço, todos imediatamente caíram na risada. O motivo era a espontânea manifestação de “desespero” do jogador frente à seriedade e presumível gravidade daquele acidente natural. “É a globalização!”, brincaria eu naquele momento. Dali a instantes refletiria sobre a pertinência da afirmação: o substantivo aludia ao fato de existirem jogadores participando simultaneamente da *mesma* atividade, porém fisicamente apartados entre si (espalhados dentro de um território nacional, no caso) e geograficamente distantes de onde o serviço era provido, mas mesmo assim inusitadamente preocupados com possíveis consequências diretas de um fenômeno ambiental que ocorria a milhares de quilômetros, noutra lado do hemisfério, e que poderia, cogitava-se, interromper ou atrapalhar seus divertimentos.

O fato de os jogadores estarem interligados através de outras formas de comunicação explica em parte o porquê de quando das primeiras imersões eu não via muita mensagem sendo trocada no bate-papo da guilda. Aparentemente os jogadores estavam isolados, cada qual fazendo sua atividade, sem interagir uns com os outros, mas na verdade quem não estava sociabilizando eram jogadores que, como eu, não estava conversando oralmente através dos *softwares* de comunicação ou fazendo uso das mensagens privativas (de jogador para jogador), ou, como é mais comum, mesclando essas diversas formas de comunicação.

Participar através da comunicação oral, contudo, não é do interesse de todos os jogadores. Há jogadores que preferem restringir o contato com outras pessoas ao canal de bate-papo do jogo, comunicando-se somente por escrito. Outros se mantêm conectados ao sistema de voz apenas quando as instruções e acordos são indispensáveis para a boa realização da atividade, mas se limitam a fazê-lo de forma passiva<sup>205</sup>, somente ouvindo as instruções dos demais companheiros; ou então ouvindo mas respondendo por escrito. Nas guildas que participei havia jogadores (cerca de metade deles) cujas vozes eu nunca ouvi. Vergonha de se comunicar, indisposição, desinteresse e preferência por manter a privacidade foram algumas das justificativas apresentadas<sup>206</sup>.

---

<sup>205</sup> Mais corretamente seria dizer “relativamente passiva”, pois se sabe que o destinatário da mensagem “decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras” – como diz Levy (2008, p. 79) sobre o sujeito sentado na frente da televisão.

<sup>206</sup> Uma jogadora me contou que ela não se comunicava pelo sistema de voz por causa do marido. A fim de não criar indisposição com o companheiro, que poderia ficar com ciúme do diálogo dela com outros jogadores (como

A conversa por escrito atende a necessidade de os jogadores se sociabilizarem enquanto mantém certa reserva. Há possibilidades explicativas para isso. É o que mostra Turkle (2011) em pesquisa com adolescentes americanos familiarizados com o uso cotidiano do celular e do computador como forma principal de comunicação. Sagazmente, a autora mostra como a apropriação desses novos avanços tecnológicos tem levado adolescentes a preferirem a proteção e a segurança oferecida pela comunicação escrita dos torpedos, bate-papos e programas de mensagem instantânea à comunicação oral face-a-face ou por telefone, cuja acentuada exposição e franqueza faz dela demasiadamente íntima e pessoal – uma espécie de risco que deve ser evitado. Dá-se lugar a um tipo de conversação premeditada, mas onde o sujeito se sente mais no controle da situação.

Nas comunicações síncronas por escrito (através do bate-papo do jogo, por exemplo) o indivíduo tem mais controle sobre o teor da conversa e pode negociar melhor seu envolvimento e a intensidade de sua participação. Diferentemente da comunicação face-a-face ou oral (telefone), cujo silêncio pode ser constrangedor ou que pode não haver margem para reflexão consciente durante as delongas entre um comentário e outro, a conversa síncrona por escrito é geralmente permeada por maiores intervalos de tempo, de maneira que é possível refletir mais ou menos profundamente sobre o que se pretende dizer e, conseqüentemente, conduzir mais ou menos calculadamente os rumos da conversa. Com essa margem de tempo, nesse tipo de comunicação há possibilidades de intensas elaborações, reelaborações e revisões, estas impossíveis de serem realizadas na comunicação oral. Com isso, para Turkle (2011, p. 200), “uma mensagem de texto pode dar a impressão de uma espontaneidade de seu emissor”, mas os adolescentes por ela pesquisados “admitem que podem gastar dez minutos editando uma linha de diálogo apenas para deixá-la como pretendem”<sup>207</sup>. De fato, a pessoa para quem se está escrevendo não é capaz de ver o processo de revisão ou quanto tempo o emissor “tem vindo a trabalhar sobre a mensagem”<sup>208</sup> (ibidem, p. 187). No caso da comunicação síncrona por texto, além da intensa reedição da mensagem, há ainda outras estratégias que podem ser utilizadas no caso de recebimento de uma mensagem inusitada, surpreendente ou desagradável: é possível não responder, convencendo a si mesmo de não tê-

---

já havia ficado em outra ocasião), ela se mantinha conectada ao sistema de voz com seu microfone desligado, servindo-se do *software* somente para ouvir os outros jogadores, a eles respondendo por escrito. Apesar da situação, comentou que se divertia e “ria bastante”.

<sup>207</sup> Tradução livre do original: “A text message might give the impression of a spontaneity to its recipient, but teenagers admit they might spend ten minutes editing its opening line to get it just right.”

<sup>208</sup> Tradução livre do original: “The person to whom you are writing shouldn’t be able to see your process of revision or how long you have been working on the message.”

la visto ou alegando não a ter recebido ou, até mesmo, em último caso, recorrer ao “*fake disconnect*” – isto é, ao imediato mas não místico desaparecimento.

O trabalho de Turkle (2011) é notório ao captar a nova sensação experimentada pela apropriação massiva das novas tecnologias de comunicação, reproduzida pelo jogo de palavras que dá título à obra “*alone together*” – sozinho, mas junto. Através da tela (do monitor, do celular, etc.), diz a autora, “você se sente protegido e menos sobrecarregado de expectativas. E, embora você esteja sozinho, o potencial do quase instantâneo contato dá um sentimento encorajador de estar acompanhado”.<sup>209</sup> (TURKLE, 2011, P. 188).

Parte do jogar *WoW* acontece dessa forma: *sozinho, mas junto*<sup>210</sup>. É como se os jogadores estivessem a jogar *sozinhos* – cada um fazendo o que bem entende, o que prefere, o que mais gosta – mas ao mesmo tempo *juntos* – junto dos demais companheiros através da comunicação via texto ou voz. Cabe aqui retomar a analogia com o parque de diversões: é como se todos estivessem no mesmo parque, com cada um acessando os brinquedos e atrações conforme sua preferência, mas permanecendo conectado aos demais (através de um celular, por exemplo), podendo dialogar com eles, ou, vez ou outra, usufruir do mesmo brinquedo. Em outra analogia, são como surfistas no mar: cada um em sua prancha, separados uns dos outros, mas juntos na mesma atividade, quem sabe até na mesma onda.

No *WoW*, as atividades realizadas em grupo são mais frequentes no chamado *end-game*, quando os desafios impostos pelo jogo exigem que os jogadores se agrupem para ajuda mútua. Muitas das atividades de *end-game* só podem ser realizadas em conjunto, forçando os jogadores a se relacionarem ou, no mínimo, se agruparem. Se no começo o jogo é bastante solitário e sem interação, com o passar do tempo, tanto devido à obrigatoriedade de participar de atividades em conjunto quanto ao contato frequente e à aproximação paulatina com membros da guilda, ele vai se tornando mais propício a integração e socialização dos jogadores. Podendo vir a formar aquilo que, na sociologia de Weber (2009, p.25), aparece tipificada idealmente como *relação comunitária*, definida “quando e na medida em que a atitude na ação social [...] repousa no *sentimento* subjetivo dos participantes de *pertencer*

<sup>209</sup> Tradução livre do original: “*at a screen, you fell protected and less burdened by expectations. And, although you are alone, the potential for almost instantaneous contact gives an encouraging feeling of already being together*”.

<sup>210</sup> O jogo de palavras “*alone together*” já aparecia anos antes também no título do artigo de Ducheneaut et. al (2006) sobre as dinâmicas sociais em MMORPGs. Curiosamente, antes de ter contato com o livro de Turkle e o artigo citado, ou pelo menos antes de ter um contato consciente com o jogo de palavras presente no título desses trabalhos, eu já havia refletido sobre a ideia de que o jogar o *WoW* se dava *sozinho, mas junto*, mas inspirado em Huizinha (2008) e sua ideia de “separado juntamente” no círculo mágico do jogo. Acredito que essa coincidência apenas reforça a possível alteração profunda que vem ocorrendo nas dinâmicas sociais das sociedades contemporâneas, uma alteração densamente discutida por Turkle (2011), constatada nos MMORPGs por Ducheneaut (2006) e por mim percebida no *WoW*.

(afetiva ou tradicionalmente) *ao mesmo grupo*”. No *WoW*, portanto, seriam agrupamentos formandos ou mantidos mais ou menos intensamente em função das potenciais relações de *sociabilidade* – relações fundadas no interesse de interagir, de se relacionar pura e simplesmente (SIMMEL, 1983).

Nem sempre, contudo, a obrigatoriedade de “jogar junto”, de realizar atividades em grupos faz com que os jogadores efetivamente queiram sociabilizar, como se observa principalmente nas atividades cuja composição do grupo é realizada aleatória e automaticamente pelo sistema, misturando frequentemente jogadores de diversas nacionalidades. Nelas, a relação do “jogar junto” parece ser mais uma conveniência em função dos objetivos no jogo do que um desejo de troca social e intenção de convivência. Seria um tipo de relação que, novamente recorrendo a sociologia weberiana, dessa vez estaria mais próxima daquilo que o autor denominada de *relação associativa* – assim denominada “quando e na medida em que a atitude na ação social repousa num *ajuste* ou numa *união* de interesses racionalmente motivados (com referência a valores ou fins)”. No caso aqui colocado, seria um tipo de “*união* livremente pactuada e puramente orientada por determinados *fins*: um acordo sobre uma ação contínua, destinado em seus meios e propósitos exclusivamente à persecução dos interesses objetivos (econômicos ou outros) dos participantes”.

Se por um lado o jogo compele os jogadores a se agruparem, a fazerem trocas comerciais e a se ajudarem se quiserem desfrutar de todo o conteúdo oferecido pelo jogo, tornando o jogar junto praticamente indispensável, por outro, também garante a possibilidade de que esse jogar junto torne apenas voluntária a opção por estabelecer interações calcadas no diálogo e fundada no interesse de sociabilizar-se. Em outras palavras, o jogo obriga os jogadores a se agruparem, mas permite que se agrupem sem sociabilizarem.

### **7.2.1 SOCIAL E SOCIABILIDADE**

É importante esclarecer, contudo, os diferentes sentidos atribuídos por jogadores e pesquisadores a termos como *social* e *sociabilidade*. A maioria dos textos que abordam os MMORPGs praticamente utiliza os termos como sinônimos, procurando referir-se mais ao último, no sentido correntemente utilizado nesse trabalho, de sociabilidade como relação orientada pelo prazer único e exclusivo da convivência com o outro, mas também no sentido mais comum do dicionário, como “particularidade ou atributo do que é sociável; tendência

para viver em sociedade, em comunidade”. Social e sociabilidade, quase como sinônimos, apareciam usados para indicar fatos e situações nas quais jogadores interagiam e se relacionavam ativamente entre si, geralmente de forma amistosa, afetiva e *comunitária*. Por isso preferi distinguir os termos, utilizando configuração social para me referir ao social entendido em sua forma mais ampla, e sociabilidade para especificar os tipos de interações geralmente orientadas à reciprocidade e às relações sociais como um fim em si mesmas, objetivamente manifestadas nas conversas textuais, orais e interações corporais dos avatares.

Tomemos, como exemplo, a afirmação de Ducheneaut et. al. (2006), para quem, em virtude dos dados coletados dentro do jogo sobre a frequência com que os jogadores se mantinham em grupo enquanto jogavam, o *WoW* parecia ser um jogo no qual seu *end-game* era “social”, mas o jogo como um todo não. Se o “social” a que se referem for tomado mais propriamente com o sentido de sociabilidade, isto é, de que os jogadores não se sociabilizam tanto no início do jogo quanto no fim, a afirmação pode ser tomada como apropriada. Contudo, se olharmos para esse “social” de que falam os autores de forma mais alargada, de forma a incorporar todos os tipos de relações que os sujeitos exercem uns sobre os outros, principalmente aquelas que não são tão transparentes e facilmente observáveis quanto as comunicações e interações diretamente estabelecidas, tal afirmação só é parcialmente válida. Isso porque, como já tentei argumentar, *World of Warcraft* só tem razão de existir em virtude da dinâmica social estabelecida, que valoriza determinadas atividades, que induz certas condutas e não outras. Sem esse *todo social*, que não se restringe à comunicação e interação entre os jogadores, à sociabilidade propriamente dita, muitas das atividades e tarefas sequer seriam realizadas, nem o jogo estaria a tanto tempo no mercado. Nesse sentido, o jogo por completo seria *social*, ou seja, permeado por inúmeras *configurações sociais*<sup>211</sup>.

Embora parecesse ausente para mim no começo, depois de me familiarizar com as lógicas do jogo fui pouco a pouco descobrindo e compreendendo a maneira como, embora “invisível” e aparentemente ausente do jogo, o social esteve sempre ali, permeando a dinâmica do jogo, influenciando comportamentos, moldando formas de ser e agir dos jogadores. Mais ou menos presos, querendo eles ou não, jogadores estavam entrelaçados nas teias de interdependência as quais, no conjunto, compunham toda a malha social do jogo.

---

<sup>211</sup> O estudo de Ducheneaut et. al. (2006) não capta em profundidade a forma e intensidade das relações estabelecidas. O estudo se baseia na coleta automatizada de estados de agrupamento de jogadores: se agrupados com companheiros de guilda ou não. Estar agrupado não pode ser tomado como único parâmetro para “medir” a sociabilidade entre os jogadores, muito menos a influência do *social*, das *configurações sociais* das quais participam, quando observados numa esfera mais ampla. (Vale ressaltar que essa não era a pretensão do referido estudo).

Há evidências claras desse social na maneira do jogar, conforme já apresentado alhures: a pressa com que os jogadores *upavam* seus personagens para alcançar o *end-game* mais rapidamente possível; a pressão social para a realização de certas tarefas no jogo, mesmo aquelas tidas como ingratas, como as *diárias*; a busca da performance e a comparação constante do desempenho através do *Recount*; a exposição e exibição pública de façanhas e feitos (conquistas, montarias, etc.), entre outras. Todas essas são situações fundamentalmente moldadas dentro de um contexto social, um contexto orientado por uma dinâmica que não é resultante da ação de um indivíduo ou um grupo, mas de *forças sociais*, isto é, do entrelaçar imprevisível da ação de cada um e de todos os indivíduos amarrados àquela teia social<sup>212</sup>. Sem esse tecido social que afeta a todos (inclusive aqueles que preferem não se relacionar, interagir, se sociabilizar) o jogo não existiria, ou seria jogado de outra forma, muito diferentemente. *WoW* é indiscutivelmente social, independente da sociabilidade estabelecidas entre seus jogadores.

Nesse sentido, Ducheneaut et. al. (2006, p.9) reflete sobre um aspecto interessante do jogo. Para os autores, os jogadores de *WoW* “ao invés de jogar com outras pessoas, dependem delas como um público para sua performance no jogo, como um espetáculo de entretenimento, e como uma difusa e facilmente acessível fonte de informação e bate-papo”. Para a maioria, acrescentam os autores, jogar seria como estar “*alone together*” como um de seus entrevistados havia pontuado; era estar “cercado por outros, mas não necessariamente interagindo ativamente com eles”. Nesse contexto, mais importante para o jogador do que ter indivíduos como parceiros, realizando atividades em conjunto, seria tê-los ao seu redor, o observando, de forma que seu desempenho no jogo pudesse ser constatado e sua performance apreciada.

*WoW* criaria, dessa forma, o que Ducheneaut et al (2006) chamou de “sensação de presença social”: o sentimento de que o indivíduo realiza ações num mundo vivo compartilhado por outros jogadores. É o que talvez quisesse dizer o analista de sistemas Ademir (42 anos, casado, dois filhos) ao comentar sobre o que achava dos aspectos sociais do jogo: “Estranhamento, gosto de ver que existem outros jogadores, mas não faço questão de

---

<sup>212</sup> A reflexão de que “os processos sociais também são relativamente autônomos das intenções e das finalidades humanas” (ELIAS, 1999, p. 62) e de que “do entrecruzar das ações de muitas pessoas podem emergir consequências sociais que ninguém planeou” (idem, p. 103), comprovados empiricamente através do processo civilizador (ELIAS, 1993), estão implícitos no próprio conceito de configuração. “Forças sociais” são entendidas na teoria figuracional como “forças exercidas pelas pessoas, sobre outras pessoas e sobre elas próprias” (ELIAS, 1999, p.17).

me socializar”. Embora não fizesse questão de “socializar”<sup>213</sup>, de interagir, conversar, se relacionar com outros, o fato de ver pessoas interessadas e envolvidas na mesma prática de lazer, além de contribuir para a vivacidade do mundo virtual, construído também pela presença de outros jogadores, tornava-a menos uma excentricidade, menos um gosto particular de um sujeito qualquer, e mais uma prática socialmente significativa e legítima.

Atividades aparentemente frívolas e levianas realizadas no jogo, como se dedicar à pesca, por exemplo (pescar é uma profissão no jogo), adquirem novos sentidos por estarem envoltas num ambiente coletivo. Como o produto da pesca pode ser comercializado, o pescar se torna uma atividade importante, valorizada socialmente dentro da estrutura do jogo. Curiosamente, atividades como a pesca são tomadas por alguns como uma atividade relaxante, de ócio, dentro da estrutura por vezes disciplinada, exigente e trabalhosa das *raides*. Por outros, são tomadas como uma dedicação por vezes necessária ao bom desempenho do grupo. Em um dos *cores* que participei, havia um jogador – Alessandro (apresentado no capítulo 3) – que gostava especialmente de pescar. A fatura de sua pesca era trazida e compartilhada com outros colegas nas *raides* (certos peixes podem ser transformados em iguarias que fornecem bônus para os personagens, melhorando seu desempenho). Mas poderíamos perguntar: não existem jogos digitais que tenham a pesca como principal e exclusivo tema gerador, jogos que, sem dúvida, abordam o ato da pesca de maneira muito mais detalhada e completa, sensorialmente mais realista e verossímil, e possivelmente de maneira tão ou mais divertida que a experimentada no *WoW*, a ponto de interessar mais ao Alessandro? Sim, mas tais jogos não conseguem oferecer o que o mundo virtual de *WoW* oferece: uma experiência *social* da pesca, observada na valorização coletiva do seu produto, que poderia ser vendido, ostentado e presenteado. O ato de pescar em si pouco importava, afinal, a atividade solitária da pesca não era problema pois encontrava depois no ambiente coletivo uma repercussão social: o esforço do jogador e sua solidariedade com os colegas eram reconhecidos e valorizados no grupo.

A sensação da presença do outro é criada também através dos canais de comunicação. Embora o jogador não esteja interagindo com ninguém, as mensagens trocadas no canal de bate-papo da guilda reforçam o sentimento de que há outros habitantes no mundo virtual. Já no bate-papo *geral*, então, a ágora virtual do jogo, as mensagens que saltitam sem parar na tela, às vezes mais de uma por segundo, de comerciantes que negociam seus produtos, de líderes que anunciam vagas, de jogadores que procuram grupos e parceiros para aventuras, de

---

<sup>213</sup> O socializar da fala do jogador é no sentido de sociabilidade e não no sentido de *socialização* e assim foi considerada nessa argumentação. O mesmo também irá se aplicar a outras falas.

iniciantes com dúvidas, de sujeitos que não hesitam em publicar uma grosseria ou incitar uma discussão pública sobre um tema qualquer, todas elas certificam o jogador de que *Azertoh* – o mundo de *WoW* – goza de vida plena. Pode-se estar jogando sozinho, mas é difícil sentir-se em estado de solidão, afinal sabe-se que há outros jogadores igualmente ocupados com seus afazeres mundo afora, o que pode ser constatado através das mensagens trocadas e mesmo do contato visual com outros personagens. Ducheneaut et al. (2006) captaram similarmente essa sensação de mundanidade:

Portanto, enquanto joga *WoW*, o jogador está sempre rodeado de conversas de fundo no bate-papo geral ou da guilda. Isto dá uma impressão de jogar em um mundo habitado por outras pessoas, mesmo se estas não estão imediatamente visíveis. Jogadores podem entrar e socializar sempre que acharem melhor, não necessariamente quando estão diretamente na companhia de outros<sup>214</sup>.

Ainda sobre a vivacidade e presença massiva de outros jogadores, respondente do questionário descreveu que “a sensação de fazer parte de um universo digital compartilhado por outras pessoas com interesses semelhantes” seria “algo muito bom” (23 anos, estudante de designer, joga há 5 anos e meio). A consciência de que há outras pessoas se divertindo da mesma forma, preocupadas com as mesmas questões, sentindo as mesmas emoções e a sensação de pertencer a um coletivo que desfruta da mesma prática de lazer, que compartilha dos mesmos gostos e vontades, torna a prática ainda mais agradável e, de certa forma, valorizada e legítima. Tal como disse outro participante, o fato de poder jogar com outras pessoas “muda completamente o jogo”, sendo mais prazeroso “jogar o jogo sabendo que é um universo onde tem várias pessoas jogando simultaneamente”. Frequentar esse ambiente virtual – como relatou outro – é uma maneira rápida e eficiente de encontrar pessoas com “interesses parecidos”, envolvidos na mesma prática de lazer. O que querem, afinal? “Todos estão ali para jogar” – constata ele.

### 7.2.2 SOLITÁRIO EM MEIO À MULTIDÃO

Como foi visto até aqui, interagir e se relacionar com outros jogadores, conhecer novas pessoas e até mesmo criar laços de amizades que extrapolam o ambiente do jogo é uma característica marcante dos jogos MMORPGs em comparação com outros jogos digitais, tanto

---

<sup>214</sup> Tradução livre do original: “Therefore, while playing *WoW*, one is always surrounded by background chatter in the general or guild channels. This gives a strong impression of playing in a world inhabited by other people, even if these people are not immediately visible. Players can jump in and socialize whenever they see fit, not when they are directly in the company of others.”

que encontra ressonância na fala de inúmeros jogadores, na mídia especializada e mesmo em estudos sobre o gênero. Nem todos os jogadores, contudo, gostam ou se sentem à vontade de sociabilizar através do jogo. Há aqueles que, pelos seus motivos, preferem simplesmente não se relacionar com ninguém. É o que aparece em afirmações como a posta a seguir, de um dos respondentes do questionário: “Não gosto de jogar com outras pessoa a não ser que eu precise” (24 anos, casado, superior incompleto). “Prefiro jogar sozinho, não sou muito sociável”, confidência outro (18 anos, ensino médio incompleto). Jogadores que não gostam de se relacionar também mencionam fazer partes das guildas – principal espaço de relacionamento dentro do jogo – somente pelos benefícios que elas oferecem (em termos de bonificação do personagem, por exemplo) e não pela sua estrutura social, pelo círculo de convívio e compartilhamento que eventualmente possibilitam.

Como já foi dito, nem todas as atividades realizadas no *WoW* são coletivas, em grupo. Das realizadas em grupo, nem todas são permeadas por algum tipo de interação social ativa e direta com vistas à sociabilidade entre os jogadores, isto é, por interações realizadas de forma intencional, estabelecidas por meio de relacionamento ativo dos jogadores uns com os outros, através de mensagens de texto ou comunicação oral (não me remeto às interações entre os personagens – ex: trocas de magias – as quais acontecem a todo momento nas atividades coletivas). É muito frequente observar jogadores realizando atividades coletivas inteiras sem trocar qualquer tipo de mensagem com seus parceiros de grupo, o que ocorre principalmente nas atividades realizadas com desconhecidos, onde os grupos são formados aleatória e automaticamente pelo próprio sistema do jogo de acordo com a ordem em que os jogadores ingressam na chamada “fila de espera” para uma determinada atividade. São fundamentalmente nessas atividades, como as *dungeons*, por exemplo, que se percebe pouca ou nenhuma comunicação entre os jogadores: quando muito um cumprimento ao início, ou um agradecimento ao fim. Participar de tais atividades não é uma eventualidade do jogo, mas uma situação recorrente.

Há que se destacar a presença do *jogar globalizado* que se estabelece nessas atividades: a fim de agilizar a formação dos grupos para que os jogadores não fiquem muito tempo na “fila de espera”, o sistema reúne jogadores oriundo de diversas nacionalidades, norte-americanos em sua maioria, mas também brasileiros e latino-americanos. A língua acaba por se configurar para muitos como uma barreira à comunicação: embora naturalizada como língua padrão e universal do jogo, o inglês não é dominado suficientemente por todos.

Convém frisar o comentário de um participante da pesquisa quando inquirido sobre como é jogar com outras pessoas:

Se for com amigos, é um pouco estressante por que todos querem se provar os melhores, e em geral da mais briga do que progresso. Por incrível que pareça, adoro jogar *dungeons* com pessoas aleatórias, **ninguém fala, todos sabem o que fazer e fazem** (24 anos, Editor de Vídeo, cursando Pedagogia, joga há 2 anos).

Como de fato acontece muitas vezes, ninguém fala, conversa, dialoga nessas atividades: simplesmente “sabem o que fazer e fazem” – nas palavras do jogador. Para não dizer que entram mudos e saem calados, às vezes trocam mensagens curtas, de caráter mais informativo, mas que não dão início a diálogos propriamente dito, nem sinalizam intenção de aproximação e sociabilidade: um pedido de espera (alguém à porta, uma ida ao banheiro ou à cozinha), uma pequena dúvida, um ordem para ataque, um rápido e protocolar *ty all* ao final (*thank you all* – obrigado à todos), etc. Contudo, basta que os jogadores não façam o que deve ser feito ou que a atividade não corra nos eixos para que a interação ocorra de forma mais ativa e jogadores se manifestem, seja para rir dos ocorridos, para explicar ou discutir a forma de superar os obstáculos, ou para criticar a atitude do colega ou seu desempenho (com base no *Recount*, muitas vezes).

A fragilidade com que são estabelecidos os contatos sociais nessas atividades coletivas é bem captada no depoimento de um jogador, para quem o jogar com outras pessoas é “contraditório!”:

[nessas atividades] raramente falam comigo e quando o fazem, é em inglês, geralmente me mandando aprender a jogar com minha classe.  
No fim, não me importo pois **são só anônimos**, com objetivos e gostos diferentes dos meus.  
Não são meus amigos. Não querem e não precisam ser. **Apenas pegamos a msm ponte aerea.** (41 anos, Agente Fiscal, médio completo, joga há 2 anos)

O depoimento evidencia a falta de dialogo nas atividades em grupo (“raramente falam comigo”) e também o fato de que quando há troca de mensagens, a mesma se estabelece em função do desempenho no jogo e em tom autoritário e de crítica (“geralmente me mandando aprender a jogar”). De qualquer forma, o jogador diz não se importar com isso, pois esses jogadores só são desconhecidos, “anônimos”, que utilizam o mesmo ambiente social, que pegam a mesma “ponte aérea”.

Se antes usamos o jogo de palavras “sozinho, mas junto” para identificar uma situação recorrente dentro do jogo, qual seja, o fato de os jogadores se entregarem a atividades realizadas individualmente, distantes virtualmente de seus colegas e amigos (“sozinhos”, nesse sentido) mas ao mesmo tempo conectados a eles através de comunicação oral e textual (“juntos”, portanto), agora poderíamos utilizar o mesmo jogo de palavras mas de maneira

inversa para explicitar a condição aqui apresentada. Pegar “a mesma ponte aérea”, estar no mesmo avião seria uma forma de estar “junto, mas sozinho”: *junto* de desconhecidos, com eles realizando a mesma atividade (o voo, ou menos metaforicamente, o jogo), mas ao mesmo tempo *sozinho*, com razoável sentimento de se encontrar desacompanhado, abandonado a si mesmo, pois não se relaciona, interage e comunica com outros de forma satisfatória. *Sozinho, mas junto* prevê sociabilidade, numa relação *comunitária*. *Junto, mas sozinho* prevê uma relação puramente *associativa*, com vistas a fins materiais e pessoais.

Longe de ser uma exclusividade do jogo, aquilo que estamos chamando de estar “junto, mas sozinho” já havia sido analisado por Simmel um século atrás ao observar as transformações que levaram Berlim à condição de cidade grande, de metrópole (SIMMEL, 1967). A relação sociológica entre passageiros que “pegam o mesmo avião” é exatamente a mesma observada pelo autor entre aqueles que viajam pelos ônibus, trens e bondes onde “preocupados com os seus negócios, com a sua vida”. Obrigado a interagir a todo instante com desconhecidos – “na cidade grande tudo é feito por desconhecidos e para desconhecidos”, dizia Waizbort (2004, p.320), interpretando Simmel – o estilo de vida moderno nas grandes cidades exigiria impessoalidade, individualização, criando “condições e necessidades específicas de sensibilidade e comportamento” (WAZIBORT, 2004, p.322). São tantos “estranhos” em situação de proximidade física (nas ruas, no transporte, no comércio), que seria impossível não lhes ser indiferentes. O que seria bastante análogo ao verificado no jogo. Em meio a tantos “estranhos”, renovados frequentemente a cada atividade aleatória, jogadores ver-se-iam recolhidos no seu interior, indiferentes à relação com o outro para além da necessidade imediata (concluir uma tarefa no jogo, por exemplo). No argumento dos jogadores, a aproximação automática de desconhecidos para o cumprimento de atividades, sem que necessitassem sociabilizar primeiramente – resultado de modificações paulatinas e não tão recentes no jogo – estaria associado aos episódios de violência e teria sido um dos responsáveis pela degeneração da comunidade (retomo isso no próximo capítulo).

Ao constatar tais episódios sociais no jogo, recordei-me daquilo que um colega pesquisador veio a chamar de *estado de solidão caminhante* (VALENTIN, 2009, p.105) em referência ao modo como caminhantes (e corredores) desfrutavam de experiências de lazer associadas ao cultivo do corpo e manutenção de saúde em um dos maiores e o mais frequentado e conhecido parque de Curitiba, o Parque Barigui. Embora num espaço público coabitado por inúmeros sujeitos e tribos urbanas, caminhantes vivenciavam suas práticas corporais (a caminhada, o trote, a corrida) de maneira isolada dos outros, apartados de qualquer interação, assumindo “a condição de pessoas que se fazem solitárias em meio à

multidão”. O estado de solidão caminhante seria uma situação de “cultivo da intimidade no âmago de um cenário público”, na qual o “o caminhante torna pública sua própria intimidade na medida em que a cultiva de modo isolado, contido, apartado”.

*Sozinho, mas junto e junto, mas sozinho* não são estados incompatíveis no jogar *WoW*, são estados que não só se intercalam dinamicamente como podem acontecer concomitantemente. Por exemplo, pode-se estar jogando junto com outras pessoas dentro da mesma atividade (uma *dungeon*, por exemplo), porém com a sensação de estar só (por serem os outros desconhecidos com quem não se quer interagir, ou que se quer mas que não se consegue porque eles é que não querem), de “solitário em meio à multidão”, mas independente disso, sentir-se associado, conectado, ligado a conhecidos e amigos com os quais, mesmo envolvidos em outras atividades, se pode conversar (via texto ou voz). Poderia resumir aqui três esferas de relações distintas estabelecidas numa dada atividade do jogo: ao nível da atividade (individual ou coletiva); da relação com colegas e companheiros (se conectados a eles ou não, o que independente de a atividade ser individual ou coletiva); e da relação com desconhecidos com os quais a se compartilha atividades a todo momento.

\*\*\*

O objetivo desse tópico foi salientar dois aspectos determinantes da experiência do jogar *World of Warcraft*. O primeiro refere-se à potencialidade da estrutura do jogo permitir aos jogadores estabelecerem contatos, de interagirem, de se relacionarem e de desenvolverem relações afetivas. Muitos jogadores ressaltaram esse aspecto, destacando ser a sociabilidade o motivo principal que os mantém envolvidos com o jogo. Embora muitas das atividades do jogo sejam realizadas individualmente – com somente um jogador envolvido na atividade – isso não significa que o jogador esteja de fato jogando sozinho, solitário. Além de estar conectado com outros jogadores (no bate-papo e também nas ferramentas de comunicação oral), o produto dessas atividades (itens, *gold*, insumos) repercutem nas atividades coletivas, como no exemplo da pesca.

O segundo aspecto refere-se à dinâmica social que impregna toda a estrutura do jogo, estabelecendo formas de agir e jogar. O social – embora não mencionado pelos jogadores e pouco discutido nas pesquisas sobre o assunto, que quando o invocam utilizam-no para fazer referência às relações sociais estabelecidas de forma intencional, consciente e direta entre os jogadores, isto é, no sentido de *sociabilidade* (SIMMEL, 1983) – se for entendido no sentido de *configurações sociais* (ELIAS, 1993) está a permear todo o jogo, mesmo nas atividades

realizadas individualmente. Em que pese todo o sistema de recompensas e a mecânica serem determinados pela própria fabricante do jogo, o valor atribuído a cada atividade é determinado socialmente: é a comunidade de jogadores, a partir de suas ações individuais e em grupos que irão determinar quais delas são mais ou menos importante, mais ou menos recompensadoras, que merecem ou não serem feitas.

As relações e interações sociais estão presente também nas atividades que são coletivas mas que não exigem ou estimulam a comunicação, o diálogo. Mesmo sem se falar, os jogadores exercem pressões uns aos outros, que nem sempre são sentidas positivamente. Pelo contrário, há muitos desentendimentos, discussões e situações de opressão e violência simbólica. É especialmente sobre essa questão que versa o último capítulo.

## CAPÍTULO 8

### VIOLÊNCIA

Já foi pontuado em momentos anteriores do trabalho e também ilustrado através de relatos que nem todos os tipos de interações estabelecidos entre jogadores são experimentados de maneira simpática, agradável ou deleitosa. No questionário, por exemplo, houve diversas manifestações a respeito da natureza dual, ora prazerosa, ora conflituosa, das relações sociais estabelecidas *in-game*.

Perguntado sobre como era jogar e interagir com outras pessoas, um dos participantes respondeu: “Difícil... as pessoas muitas vezes conseguem me surpreender, de maneira negativa, com falta de cordialidade, de coleguismo, individualismo, etc. (46 anos, engenheiro, casado, 2 filhos, joga há 3 anos e meio). Para outro, interagir com outros jogadores seria uma “uma caixinha de surpresa”, no sentido de que não há como saber como as pessoas irão se comportar: “a maioria das pessoas tende a ser cortês e educada em todo o momento, mas alguns sempre se mostram uns babacas e acabam dando uma má imagem à maioria” (25 anos, casado, pós-graduação em matemática, joga há aproximadamente 8 anos). Para uma jovem de 16 anos esse tipo de contato social tem um “lado bom e um lado ruim”, com pessoas que são “bem legais de conversar”, mas outras que são “bem ignorantes”. Outra jogadora manifesta sua opinião da seguinte forma:

Quando comecei a jogar MMO achava muito estranho se relacionar com uma pessoa que eu nunca iria conhecer pessoalmente, com o tempo isso é banalizado. Conheço virtualmente algumas pessoas há mais de 3 anos e algumas até melhor que muitos conhecidos do meu convívio social. Acho interessante a interação entre as pessoas no jogo, você conhece muitas opiniões diferentes, lógico que isso acarreta uma série de problemas também. **Onde há interações em massa há muita discussão e falta de respeito ao próximo**, não existe só o lado bom. Isso faz o *Massive* ficar degradado e muitas pessoas acabarem se afastando ou achando que o jogo é ruim. É hilário ver que algumas pessoas **acham que por estar lidando com outro indivíduo virtualmente ele pode ser mal-educado, autoritário** etc, no final, do outro lado do computador existe outra pessoa de carne e osso, dotada de sentimentos e opiniões (24 anos, técnica em análises clínicas, formada em história, joga há 4 anos).

Sua fala enfatiza a polaridade com que podem ser sentidas as interações sociais instauradas em função do jogar coletivo: de um lado a potencial formação de laços de amizade com sujeitos “até melhor[es] que muitos conhecidos” do “convívio social”; e de outro, o ocasional conflito e tensão com sujeitos “mal-educados” e “autoritários”, que assim o são por supostamente gozarem de plena proteção e em virtude do anonimato. Por estarem corporalmente distante e, dessa forma, inacessíveis, sentir-se-iam em relativo estado de segurança no contato virtual com o outro.

A experiência da pesquisa de campo, consonante com manifestações de jogadores nos fóruns e nos questionários mostra que episódios de conflito, intolerância e violência verificados nas atividades coletivas são comuns no jogo. A intolerância com o erro alheio, a impaciência para ensinar outrem, a discriminação do jogador novato estão presentes em vários momentos do jogo. No contexto essencialmente performático do jogo, sentimentos, ansiedades e vaidades exacerbadas facilmente se convertem em situações de violência, declarada ou não.

Identifico como práticas *violentas* desde aquelas que operam no âmbito discursivo via comunicação textual (canal de bate-papo) e oral (sistemas de voz) como as que se realizam por meio de ações ou omissões possibilitadas pelo sistema do jogo (ex: expulsões, rejeições, roubos – *ninjar*, deixar de *curar*) e que acabam, intencionalmente ou não, conscientemente ou não, anulando, rejeitando, ofendendo, frustrando e oprimindo o jogador violentado. Trata-se, de qualquer forma, de uma *violência simbólica*, isto é, que opera por meio de símbolos, destacadamente a linguagem, e que podem ferir o indivíduo não fisicamente ou corporalmente, mas sua consciência, autoestima, reputação, prestígio e moral. Considero nas discussões somente as ações violentas que tem origem no jogar e não aquelas que o precedem: violências raciais, étnicas, de gênero e sexualidade, de minorias sociais, etc, ou seja, considero apenas tipos de violência que façam referência ou se originem *no* jogo e que se dirijam ao indivíduo na qualidade de jogador.

Segundo a opinião de uma pequena parcela, os culpados teriam uma nacionalidade. Enquanto uns dirão que inconvenientes desse tipo são causados pelos próprios companheiros de pátria, brasileiros, que são “mal-educados”, “levam tudo na bagunça”, só querem “zuar”<sup>215</sup>, são “preguiçosos por natureza” e “incompetentes”, ou seja, resumindo, são tudo “huehuehue BR”<sup>216</sup>, outros culparão os norte-americanos por sua competição extremada, seu patriotismo vil, sua xenofobia contra latinos em geral e também pela sua incapacidade de aprender um segundo idioma – ou sua ignorância por sequer saber diferenciar o português do espanhol.

Não busco interpretar, contudo, que tais problemas sejam de ordem das culturas nacionais nem da inter-relação dessas diversas culturas no universo do jogo, pois a

<sup>215</sup> Em falas como: “Brasileiro gosta mesmo é de trapacear, entrar no *PUG* só para *zuar*, desobedece as ordens, dá um *fake dc* [simula falsa desconexão] no meio da luta e ainda quer ser chamado [convidado] novamente”.

<sup>216</sup> Não consegui me certificar da origem da expressão. Circula a informação de que foi criada supostamente por estrangeiros para se referirem aos jogadores brasileiros de MMO conhecidos por “rirem” (textualmente, com o “huehuehue”) de maneira que soaria similarmente a quem tem problemas mentais, somado ao fato de perguntarem “br?” para todo e qualquer jogador na expectativa de identificar se eles são brasileiros. Independente da real origem, o fato é que a expressão foi incorporada na comunidade de *WoW* brasileira, sendo utilizada comumente de maneira pejorativa para se referir a um comportamento social negativo do brasileiro no ciberespaço (baderneiro, bagunçeiro, vagabundo, malandro, etc.).

observação-participante e análise documental em fóruns indica que não se tratam de situações restritas a brasileiros, norte-americanos ou latinos, nem a guildas ou servidores específicos, mas de situações que se reproduzem em todas as esferas do jogo. A barreira linguística e a dificuldade de comunicação podem até facilitar a eclosão de episódios de conflito e violência, mas parecem estar longe de ser realmente o ponto central<sup>217</sup>. A facilidade de ocorrência de tais episódios possivelmente tem outro motivo. É versando sobre essa temática – a violência entre jogadores no jogo – que encerro esse trabalho.

Para tanto, lanço mão de uma última evidência empírica a ser apresentada, um caso que aconteceu na Coréia do Sul, mas acabou ganhando repercussão internacional no universo do *WoW*, suscitando calorosos debates nos canais da comunidade: a história do “guerreiro exilado”.

Apenas uma observação. Na concepção de Simmel (1983) o conflito – entendido como um tipo de sociação, tal como a sociabilidade, e portanto inerente à interação entre seres humanos – deixa de ser observado pelo seu caráter puramente negativo que geralmente lhe é atribuído. Ao discutir o caráter sociologicamente positivo do conflito, o autor chega a argumentar que essa forma de interação seria realmente indispensável à constituição da unidade social, visto que o conflito resolveria a “tensão entre contrastes”, funcionando como uma verdadeira “força integradora”, que se somaria e não necessariamente anularia forças tidas como positivas, possibilitando, por exemplo, a convivência mesmo conflituosa com o que noutra condição seria simplesmente insuportável. Não é esse o enfoque pretendido. No presente capítulo estou priorizando o discurso nativo acerca de um tipo de conflito assumido majoritariamente como negativo (mesmo que em um caso ou outro pudesse ser analisado e interpretado como positivo na sociologia de Simmel) e que estou chamando de violência.

Reflexões acerca do próprio conceito de violência (RIFIOTIS, 2006; 2008) evidenciam a facilidade com que o termo é incorporado acriticamente e sem problematização no âmbito das ciências sociais: transformada em problema social, a violência é frequentemente tomada de maneira homogênea, negativa e exterior. Dessa forma, a violência estaria sempre *no outro* e se apresentaria sempre como “uma questão moral, um mal, uma herança ou resquício do passado [...] contrário à racionalidade” (RIFIOTIS, 2008, p.162) e

---

<sup>217</sup> Diferente de casos como o abordado por Fragoso (2006, p.14) acerca da “invasão brasileira” no Orkut e dos posteriores episódios conflituosos e violentos protagonizados por brasileiros e norte-americanos. Por trás disso, avalia a autora que poderia haver de fato um nacionalismo étnico em questão: “agressividade dos brasileiros contra os estadunidenses no Orkut expressaria os rancores cultivados pelo ‘imperialismoamericano’ durante muitas décadas”.

“seria uma espécie de significante vazio, no qual seu aumento confunde-se com a própria expansão do seu campo semântico” (RIFIOTIS, 2008, p.161), aponta o autor.

Da forma como é conduzido o presente capítulo não escapa as críticas do referido trabalho nem pretende justificá-las, mas ao reconhecer suas limitações, não tenta obscurecê-las.

## 8.1 O CASO DO “GUERREIRO EXILADO”

Apesar da discussão promovida pelo caso do “guerreiro exilado” ser apresentado inicialmente como um problema específico do modo sul-coreano de jogar, tido como altamente competitivo, citações de jogadores nos fóruns norte-americano, brasileiro e espanhol pareciam tornar evidente que o problema não tinha nacionalidade, pelo contrário, estava disseminado e já fazia parte da cultura do jogo.

Citarei os dados da versão publicada no fórum oficial brasileiro, a qual foi traduzida da versão em inglês postada no fórum oficial americano, a qual, por sua vez, havia sido traduzida do relato original, publicado em coreano num fórum local. Não sei ao certo o quanto a tradução inglesa se mantém fiel à original, mas isso pouco importa para efeito da discussão, como argumentarei adiante. O fato se deu em fevereiro de 2013.

Resumidamente, trata-se da narrativa de um jogador coreano sobre um episódio por ele vivido, um “incidente” que o tinha feito refletir profundamente sobre o modo violento e intolerante como ele e muitos outros jogadores estavam conduzindo as relações sociais com jogadores “mais-fracos” e inexperientes no jogo. No dia do ocorrido, conta o coreano que estava no posto de *raide-líder* e, de costume, tentando montar um grupo com jogadores *pugados* para uma atividade de *raide* (*pugar* é um processo de anúncio de vagas e seleção rápida de candidatos para uma atividade está para começar). Ele tinha acabado de recusar a candidatura de um jogador pela sua reconhecida inabilidade e inaptidão, quando então, em diálogo com ele, soube de sua ampla rejeição no servidor e de suas dificuldades sociais e práticas no jogo. Enquanto conversava com o jogador, começou a se imaginar no seu lugar e logo se viu invadido por sentimentos de pena e comoção. Ao mesmo tempo, passou a sentir-se culpado pela situação. Questionou-se se ele seria mais um dos “esnobes” que selecionariam apenas os “bons” e “mais-fortes” para desfrutar de uma “raide tranquila”, isto é, de uma atividade sem erros, com vitória garantida. Emocionado, dedicou o dia a ajudar o jogador, quando então soube de suas reais dificuldades (de aprendizado, mas também de problemas na vida pessoal). Mais tarde, ainda naquele dia, teria se encorajado a convidá-lo para ingressar na

sua guilda, de onde imaginava poder acompanhá-lo e o assessorar mais de perto, mas viu novamente o sujeito sendo rejeitado: desta vez os próprios membros da guilda não o quiseram no grupo sob a banal justificativa de que ele era um jogador sem qualidades, “muito ruim”, que só atrapalharia. Perplexo, o coreano então tomou consciência da real dimensão do problema. Motivado a questionar o estado de extrema competitividade a que os jogadores de *WoW* tinham chegado, de exclusão, rejeição, falta de respeito e desconsideração com o outro e do completo abandono das relações sociais em virtude do individualismo, o coreano postou um relato refletindo sobre o ocorrido, descrevendo o quanto ficou “chocado” com a situação daquele jogador em específico – o “guerreiro exilado”, como então ficou conhecido depois do episódio – e sensibilizado com a postura excludente da comunidade em geral, clamando mudanças urgentes de postura.

O relato que nos chegou conta que o tópico publicado atraiu holofotes e bateu recorde de réplicas e que, como resposta, comovidos com o caso, a comunidade *gamer* local havia se engajado num movimento de mudança. Hasteando bandeiras em prol da generosidade e da solidariedade, mobilizaram-se para acolher melhor os novatos e valorizar mais os aspectos sociais do jogo.

Não interessa aqui a veracidade de partes da narrativa ou mesmo dela toda – um tanto melodramática em certos pontos. Tampouco importa o quanto a versão que nos chega, por efeito tal como do “telefone-sem-fio”, destoa ou difere completamente da original. Para argumentar porque a veracidade do caso não importa ou interessa tanto, logo abaixo faço uso de postagens surgidas no fórum norte-americano que discutiam justamente a falsidade e a veracidade do caso. No fórum norte-americano, após um jogador dizer logo nas últimas postagens que os próprios atores do episódio já haviam assumido a falsidade do caso, outros replicaram exigindo fontes e comprovações; outros, ainda, assumiram a ideia de que situações análogas aconteciam ou eram passíveis de acontecer todo o dia e que, por isso, a veracidade do caso, aquela altura, pouco importava:

**Lion:** E daí se ela é falsa? Mesmo que a história é fictícia, ela versa sobre a forma como a comunidade de *WoW* se tornou. Eu **não ficaria surpreso se houvesse incidentes reais** semelhantes ao descrito na história. [...]

Real ou não, essa história é uma observação **válida para o estado atual da comunidade**, e acho que toda a comunidade *WoW* (e não apenas da Coreia) poderiam aprender com ela.

**Fear:** Falso ou não, **encontrei jogadores que tiveram histórias parecidas.**

**Brian:** Independentemente de ser falsa, **todas as publicações neste tópico mostram uma necessidade legítima de mudar** a comunidade para um sentido mais altruísta.<sup>218</sup>

Subentende-se a partir das falas que, falsa ou não, o relato coreano era verossímil, quer dizer, perfeitamente admissível para os jogadores, visto que casos semelhantes e “histórias parecidas” já haviam sido constatadas e utilizadas como exemplos pelos jogadores no fórum, a ponto de confirmar “uma necessidade legítima” de mudança. A nós, interessa a verossimilhança do caso, independente de sua veracidade, afinal, como diria, Simmel (1983, p. 92) “os exemplos só são importantes por serem possíveis, mais que por serem reais”.

Para este trabalho, o que utilizo como evidência material não é o caso em si, mas sua ampla repercussão, que no contexto brasileiro totalizou mais de 400 respostas (só no fórum oficial, sem desconsiderar demais fóruns e espaços de discussão da comunidade local), essas sim empiricamente constatadas, sem risco de terem sido coletivamente inventadas.

No fórum brasileiro, muitos jogadores confessaram ter se “emocionado” e até “chorado” com a história “bastante comovente” e “realmente tocante” do “guerreiro exilado”. Diziam que o tema era “ótimo”, “excelente”, “o melhor tópico” visto até então, e que a discussão suscitada “caiu como uma luva”, porque a comunidade realmente “tava precisando”. O texto, elogiavam os jogadores, estimulava-os a “pensarem”, a “dar uma refletida” sobre suas “atitudes” no jogo e a “abrirem os olhos” para a “realidade” que estava sendo “ignorada” diante deles. Como disse um deles, o caso seria “uma história para refletirmos não só nosso comportamento no *WoW*, mas no ambiente *online* em geral e, por que não, na própria vida.”

Diante do fato narrado, jogadores começaram então a recordar episódios que haviam vivido ou presenciado. Pareciam de repente ter constatado que o polêmico caso não era exclusividade do modo de jogar sul-coreano – em geral reconhecido por sua extrema competitividade, característica essa acirrada pela popularidade do chamado *e-sport* no país (esporte eletrônico ou ciber-esporte) e pela conseqüente valorização dos jogadores dedicados e habilidosos. Pareciam ter percebido que os comportamentos “intolerantes”, “elitistas”, “arrogantes”, “preconceituosos” não pertenciam somente à cultura e modos de ser “asiáticos” – de dedicar-se ao extremo e “levar tudo muito a sério” – mas também à cultura do jogar

---

<sup>218</sup> Tradução livre do original respectivamente de Teliah: “*So what if it is fake? Even if the story is fictional, it makes a telling point about the way the WoW community has become. I wouldn't be surprised if there have been real incidents similar to the one described in the story. [...] Real or not, that story is a valid observation of the current state of community, and I think the entire worldwide WoW community (not just Korea) could learn from it.*” Extreamefear: “*Fake or not. I've encountered players who have had similar stories.*”; e Briandh: “*Regardless of it being fake, all the posts in this thread show a legitimate need to shift the community in a more altruistic direction.*”

observada nos servidores brasileiros. Situações conflituvas e violentas de toda ordem seriam, portanto, recorrentes no jogo:

**Teco:** acontece **com muita gente**

**Bili:** já aconteceu algumas vezes **comigo**

**Raposa:** aconteceu algo parecido **comigo semana passada**

**Mortovivo:** **anteontem** aconteceu justamente isso...

**Cerebro:** estava acontecendo algo semelhante **na minha guild hj mesmo**

**Roger:** está acontecendo **em todos os sentidos em tudo quanto é lugar**

Diz-se recorrente pelo fato de os fragmentos referenciar episódios que *aconteceram* com várias pessoas (“muita gente”, “comigo”), em vários lugares (“minha guilda”, “tudo quanto é lugar”) e em distintas temporalidades, sejam elas recentes (“anteontem”, “hj mesmo”, “semana passada”), num passado indefinido (“já aconteceu”) ou no presente (“acontece”, “está acontecendo”); temporalidades que outro jogador tenta concatenar numa frase de efeito: “Está acontecendo agora, aconteceu ontem, vai acontecer amanhã”.

Além da recorrência (tempos, lugares, pessoas), muitos jogadores se identificaram como atores envolvidos em cenas semelhantes ao drama relatado, percebendo-se tanto como vítimas do processo, quanto perpetradores agora arrependidos. Os primeiros enfatizavam, às vezes narrando detalhadamente, episódios em que haviam sido rejeitados e excluídos pela falta de habilidade e conhecimento, principalmente no longo e demorado início do jogo, onde eram lembrados a todo instante de sua incompetência e inabilidade ao serem pejorativamente chamados de *noobs*. Contavam também como haviam sido importunados, agredidos verbalmente e até *kickados* (expulsos) por erros banais, descuidos, acidentes ou mesmo por falhas que naquele momento jamais estariam aptos a perceber, dada seu desconhecimento frente à complexidade do jogo.

**Dragão:** eu mesmo **já sofri** quando comecei a jogar *WoW* e **sei como é ser negado** por tds.

**Cabeça:** infelizmente eu **sofri muito**, [...] [porque] não tentaram me ajudar, **só me xingavam**, nem explicavam nada, **iam direto meter o cacete em mim**, isso me levou a abandonar o *WOW* por um tempinho.

**Prima:** tem muitas coisas que n entendo do jogo e tambem **ja fui ignorado ou ate excluido** de raids **por não saber** as coisas.

**Fúria:** Eu mesma **já fui xingada** de nomes horríveis por um brasileiro e nem entendi exatamente o motivo.

**Mutante:** vc erra uma vez e os cara **te xinga** quando não **te kika** do *masmorra*!

Ser “ignorado”, “negado”, “excluído” representam aqui maneiras como as vítimas descrevem situações no jogo nas quais foram impedidos de realizar alguma atividade, participar de algum grupo ou ingressar em alguma guilda, em virtude de sua reconhecida (por experiência anterior), presumida (pelo uso de linguagens e códigos não compatíveis) ou constatada (pelas conquistas possuídas, pelo uso correto dos itens, tudo podendo ser rapidamente consultado e inspecionado no site da *armoraria*) falta de habilidade e de conhecimento. Ser “xingado”, “kickado”, receber “cacetadas” seriam as formas de agressão em resposta a realização frequente de ações (ou sua omissão), quer sejam acidentais ou intencionais, quer se compreenda ou não seus resultados, mas de todo modo incompatíveis com aquilo que é rigorosamente esperado, afetando negativamente o desempenho do grupo (ex: ficar “em cima da poça”, mover-se sobre o “fogo”, ativar um feitiço indevido). Em todo o caso, tais processos levariam as vítimas a “sofrer”, suportar ou padecer moralmente.

Os segundos (perpetradores) pareciam ter percebido a partir dos exemplos de outros colegas, e só naquele instante, como era fácil protagonizar atos de exclusão, repreensão e humilhação com os colegas jogadores quase sem perceber o impacto emocional, o “sofrimento” que tais atitudes provocavam. Nos exemplos abaixo, com sentimento de remorso, assumem e lamentam o erro:

**Elfonoturno:** refletindo bem, **me peguei repetindo o comportamento que me excluiu**. E me sinto bem mal com isso.

**Gandalf:** eu mesmo **ja tratei mal** alguns jogadores e agora me sinto mal por isso pois **sem perceber** muitas vezes fazemos isso por **estar virando um hábito** no *wow*.

Estar “virando um hábito”, como na última fala, sugere a repetição automática e irrefletida de um comportamento corriqueiro; comportamento este tornado habitual, rotineiro, pelo processo de *sociação* inerente ao jogo. Tal como jogadores aprendem a jogar no próprio processo de jogar – ou seja, aprendem usufruindo interativamente do jogo no próprio jogar –, também aprendem a se relacionar no processo contínuo e permanente de interagir com o outro. Pela força desse processo, comportamentos a princípio intoleráveis tornar-se-iam aparentemente naturais (passando quase despercebidos, inconscientes), legítimos (corretos, referendado socialmente) e com sua reprodução autorizada.

Sugere a primeira fala que a tomada de consciência só aconteceu no instante seguinte da ação perpetrada, de modo que foi somente à posteriori, na sua interpretação, que passou a

perceber (“refletindo bem, me peguei”) tais atos como inadequados ou lastimáveis, a ponto de sentir um incômodo moral (“me sinto mal”). No mesmo sentido, e também com pesar, outros insinuam perceber que a prática agressora e violentadora foi incorporada como resultado da dinâmica social existente, que o faziam reproduzir com frieza a discriminação sofrida anteriormente.

**Tintapreta:** acho, que o medo de me sentir assim [excluído] novamente **me endureceu**. E por isso **me tornei um jogador mal**.

**Azeroth:** adimito que de umas duas semanas pra cá eu **me tornei tão cruel quantos as pessoas foram comigo no passado** eu nao era assim.

Eles não *eram* “mal”, “cruel” por personalidade, por natureza; eles o *estavam sendo* (“eu não era assim”, “me tornei”) depois de terem se tornado insensíveis e “endurecido” pela experiência vivida, como se, outorgado pelas “exclusões” e “crueldades” sofridas no passado e pelos saberes e habilidades agora adquiridos detivessem, incorporados, o direito de reproduzi-las. Ao passarem de agredidos para agressores e se tornarem “cruéis”, “maus”, violentos em suas atitudes, o estavam sendo tanto quanto no passado haviam sido para com eles. Faziam girar, enfim, o ciclo vicioso de assimilação e reprodução da conduta agora amplamente questionada (o tema sempre figurou em discussões menos alardeadas e postagens de menor impacto no fórum mas ganharia notoriedade e o debate se incendiaria com o caso sul coreano).

Para além dos que se reconheceram como agredidos ou agressores (e também agredidos que se tornaram agressores) houve aqueles que salientaram observar, no conjunto de suas experiências vividas durante o jogo, situações análogas às utilizadas como exemplo nas postagens anteriores.

**Sabão:** realmente já vi pessoas **serem muito duras com novatos**.

**Daminha:** tenho visto muitos jogadores **fazendo bullying e ignorando os ‘newbies’** não dando chances para se aperfeiçoarem no jogo.

**Warrior:** Eu mesma ja presenciei muito **bullyng contra jogadores menos experiente** e isso me revolta.

**Mágico:** Passaram-se pela minha mente, **N situações onde isso ja aconteceu**, inclusive comigo mesmo sendo protagonista do ‘*bully*’.

Nota-se que a vítima do processo parece ter uma característica comum: ser “novato”, “*newbie*” (cujo uso pejorativo é *noob*), “menos experiente”. Isso mostra que a relação de poder se assenta fundamentalmente sob um *saber* e um *saber-fazer* próprios do jogo (somente

parcialmente obtido por transferência de outras experiências com jogos do gênero ou digitais em geral). Jogadores da *elite*, experientes (não necessariamente mais antigos) exercem considerável poder nas relações estabelecidas com os inexperientes precisamente porque eles dispõem de um conjunto de *saberes* incorporados, destacadamente saberes referentes aos aspectos performáticos e de desempenho (ex: “saber a *rotação*”, “saber *gemar/encantar/reforjar*” corretamente, qual armadura usar), que os permitem não apenas transpassar com segurança os obstáculos, se precaver, evitar mais facilmente os erros, descuidos e deslizes, mas também identificá-los no fazer *do outro*, como se estivessem no centro do panóptico e pudessem vigiar sem serem vigiados.

Tais saberes, aliados a ferramentas como o *Recount* (cujo uso adequado também se configura com um saber apreendido), possibilitam ao experiente avaliar detalhadamente o desempenho de cada jogador do grupo, tendo inclusive o poder de, baseado em dados empíricos (ex: o baixo *DPS* de um jogador) ou na memória de situações anteriores, decidir, por exemplo, se dado jogador merece mais uma chance e a circunstância permite que uma nova explicação detalhada de certos procedimentos operacionais (“ensinar a luta”) seja pacientemente dirigida a ele, ou se não, deve ser *kickado*, visto que, pensando pragmaticamente e considerando que é uma boa hora no servidor, ainda haveria grandes probabilidades de encontrar (*pugar*) um substituto mais competente. Nesse caso, não há margem para o inexperiente questionar ou se defender, pois não possui autoridade para tanto; sua limitada base de conhecimento não lhe fornece argumentos, contrapontos e subsídios teóricos ou técnicos suficientes.

Enquanto, por um lado, o jogador experiente pode seguramente identificar quem errou e porque o fez, por menor que seja erro, tal é sua capacidade de leitura das ações de jogo (ou da leitura dos instrumentos acessórios que auxiliam e permitem a avaliação do jogo), por outro, dispondo de menos saberes inerentes ao jogo, jogadores novatos, *noobs*, inexperientes podem nem mesmo identificar seu próprio erro – aliás, pode ser que ele de fato *nunca* perceba, muito menos *compreenda* o que está se passando de errado (“por que estão me xingando?”, “me *kickaram* sem eu saber!”), mesmo depois de ter sido mais ou menos corrigido ou orientado. Retomarei a relação de poder entre jogadores da elite e *noobs* adiante.

Solidarizados com os inúmeros relatos e manifestações no fórum, jogadores então clamaram por mais “companheirismo”, “paciência”, “respeito” e “humildade”. Muitos se disseram sensibilizados e que estariam mais atentos à relação com outros jogadores. “Menos elitismo e mais companheirismo”, expressou um dos responsáveis pela manutenção e controle do fórum, quase criando um lema de campanha. Houve incitações para que se iniciasse um

movimento com a política de “adote um *noob*”; que se criassem guildas exclusivamente dedicadas a acolher jogadores iniciantes e jogadores que não valorizavam aspectos competitivos do jogo; que se comprometessem, dali por diante, frente aos erros e falhas alheias, e ao invés de “sair xingando” e reclamando, a tentar pacientemente “ajudar” e “ensinar”; que se empenhassem, os jogadores experientes, a serem mais prestativos e solidários com os aprendizes, afinal, eles mesmos já haviam sido *noobs* um dia; outro defendeu, “não devemos nunca nos esquecer que somos uma comunidade e as pessoas costumam se ajudar em comunidades!”

O posicionamento não era unânime. Embora minoria no tópico, algumas manifestações argumentavam no sentido de que o que existia de fato era uma massa de pessoas “folgadas e preguiçosas”, que “não se importam em aprender”, que querem “tudo na mão, não gostam de ler ou pesquisar, sequer sabem a *lore* [história] do jogo que jogam” e que acabavam atrapalhando e irritando, pela sua ignorância e incompetência, ou por não assumir os erros, quem sabia jogar. Pessoas que seriam, no fim das contas, as verdadeiras culpadas pela sua própria falta de eficiência e conhecimento no jogo e pelos conflitos disso decorrentes, afinal, “hoje só não aprende *wow* quem não quer”, disse um jogador, comentando sobre a quantidade de conteúdo disponível em tutoriais, guias, manuais, vídeos e fóruns espalhados em inúmeros sites sobre o jogo. Ou seja, seriam as próprias culpadas pela violência que sofriam.

A balança sobre quem era culpado se inclinava mais, na visão desses jogadores, para o lado dos “preguiçosos” e “folgados” e não dos que querem, buscam e tentam efetivamente se desenvolver. Os problemas levantados não seriam decorrentes da falta de jogadores veteranos dispostos a ajudar – avaliava outro jogador – mas da “preguiça de aprender” dos “muitos *noobs* folgados que tem”. Desse jeito, criticava outro, “vamos criar uma comunidade de acomodados”.

Houve também os que se sentiram incomodados com o rebuliço em prol dos “mais fracos” e inexperientes:

**Apocalipse:** Não sei como é o tempo das pessoas que apoiaram essa idéia, onde devemos **pegas os mediocres preguiçosos pela mão e carrega-los**, pois eles são mais especiais que os demais e merecem mais do que os demais. Mas o meu tempo é escasso, tenho apenas 10 horas de raid por semana, aos sábados e domingos, onde qualquer contratempo me fode a progressão ao extremo... eu não posso e não tenho tempo para isso...

**Fight:** essa ajuda que o pessoal está comentando eu acho ridículo, **os melhores se destacam porque correram atrás** o cara que tiver um mínimo de interesse ele consegue algo muito bom”

**Garradetigre:** Não entendi o motivo de tanta **empatia** [com o caso do “guerreiro exilado” e relatos subsequente].

Claro, todos já passamos por isso mas **é assim que o jogo funciona**.

Isso é uma condição humana, **os mais fortes se sobressaem perante os mais fracos**.

Outro achava que o *kick* – a expulsão de um jogador – era completamente “necessária”, e que não havia, portanto, “nada de cruel e muito menos [...] ‘elitista’” no ato. Dever-se-ia, concluiu ele, “jogar em prol do grupo, não em benefício de um”. Para outro, mesmo a crítica severa, em forma de “xingamento” era admissível no processo de aprendizagem do jogo desde que proferida por alguém experiente, com “talento” e conhecimento suficiente:

**Lunar:** não tenho NADA, mas NADA MESMO, contra quem **é realmente talentoso e me xinga** quando faço merda, **foi assim que eu aprendi** a jogar em grupo [...] mas pqp, se tu é ruim pelo menos fica quieto e vê se passa despercebido, se não quer aprender mesmo.

Embora existissem ainda muitos depoimentos interessantes, entendo que o material apresentado já é mais que suficiente para explicitar um pouco da tensão que percorre o ambiente do jogo. A esta altura do trabalho, deve estar claro que o conflito violento, tal como mostrado mais diretamente aqui ou sucintamente pontuado em capítulos precedentes, permeia todo o ambiente do jogo.

O ponto de vista dos jogadores a respeito do tema, tanto no que se refere à percepção da qualidade do que é ou não violento e o grau de intensidade dessa violência, quanto às avaliações de como isso interfere no jogar, divergem substancialmente. O que eu tento a seguir, em certos momentos utilizando como elementos de debate as próprias opiniões e hipóteses explicativas fornecidas pelos jogadores – mas evidentemente rejeitando qualquer explicação causal – é ressaltar alguns elementos e pistas que, segunda minha interpretação, parecem facilitar ou contribuir para a ocorrência e recorrência de tais práticas no âmbito do jogo.

## 8.2 CONDIÇÕES DA VIOLÊNCIA

Consideremos os extratos abaixo, ainda sobre os desdobramentos do caso sul-coreano.

**Sináptico:** tenho percebido o **crescimento dessas atitudes de ‘ódio’ ingame**.

**Ursula:** vi **nesses anos a degradação e prostituição** do jogo.

**Sombra:** vejo uma **proliferação nauseante de jogadores arrogantes e rudes** nesse jogo, que me entristece muito.

Retificam eles o entendimento de que as situações ilustradas ao longo do tópico não eram raridades, pelo contrário, eram comuns, banais e rotineiras. Nota-se que nos referido excertos há expressões que transmitem a noção de que havia um aumento na frequência de ocorrências indesejadas: percebeu o primeiro jogador um “crescimento”, termo sugestivo de que no passado, distante ou não, tais “atitudes de ‘ódio’” eram bem menos observáveis, aparentemente; o segundo viu a “degradação”, a deterioração do jogo, ou seja, uma piora progressiva do quadro em relação ao que tinha sido no passado; o terceiro sinaliza uma ideia parecida, mas enfatizando a multiplicação rápida (“proliferação”) daqueles que eram os agentes causais das situações de conflito, os jogadores arrogantes e rudes. Portanto, há nesses e outros comentários uma ideia de mudança, de alteração de quadro, sugerindo que, na percepção desses, o jogo não havia sido sempre assim.

Seria de qualquer forma problemático cogitar que esse suposto crescimento salientado nas falas anteriores resultasse do *tipo* de personalidades que o jogo passou de repente a atrair, como se o *WoW* passasse subitamente a reunir da sociedade os mais encenqueiros, delinquentes e mal-educados, ou houvesse se tornado um verdadeiro antro de “preguiçosos ignorantes” e “intolerantes individualistas” que, obrigados a conviver juntos, resolveriam suas diferenças travando guerras não em *Azeroth*, como prega a narrativa, mas no interior dos canais de comunicação. Igualmente insuficiente seria a interpretação de que as razões para os desentendimentos constantes residisse num problema puramente societal, na “própria sociedade e o tempo em que vivemos” como argumentou um jogador, como se nossa sociedade contemporânea, “extremamente individualista”, postou outro, fosse a única e exclusivamente responsável por episódios desse tipo. (E mesmo que o problema fosse colocado dessa forma, como um problema *dessa* sociedade, *dessa* todo social que hoje compartilhamos, afirmar dessa forma ainda assim não resolveria o problema interpretativo do porque, no ambiente virtual do *World of Warcraft* e entre seus jogadores, essa violência se manifesta, ou parece se manifestar, de forma tão evidente e naturalizada).

Mas tomando como verdadeira essa impressão e sensação de agravamento no quadro das relações sociais, merece ainda ser consideradas as hipóteses plausíveis cogitadas por jogadores acerca dos motivos que levaram a tal agravamento.

Compartilham alguns jogadores, inclusive o coreano que redige a postagem original, a ideia de que o incremento das situações de conflito e violência no jogo havia, em partes, decorrido de mudanças estruturais no jogo, especialmente no que se refere ao sistema de

montagem aleatório de equipes (chamado de *localizador* ou *finder*). Contam jogadores mais antigos, alguns de maneira bastante saudosista, que antes do advento do tal sistema era necessário muita paciência para encontrar parceiros que se dispusessem a formar grupos para a realização de uma dada atividade (uma *dungeon* ou *raide*, por exemplo); eles tinham que visitar as cidades e convidar jogadores repetidamente até encontrar interessados, além de, tendo feito o grupo, deslocar-se (“ir voando”) até a entrada da atividade (ex: uma caverna, palácio, ruína). Isso tomava tempo e tornava muito mais difícil não a atividade em si, mas a montagem de uma equipe para sua realização. A convivência e ajuda mútua exigidos na mobilização e organização da atividade tornavam os jogadores envolvidos amigos ou colegas mais fácil e frequentemente. É o que mais ou menos expressam os trechos abaixo:

**Balacava:** Na minha opinião boa parte dessa **falta de "espírito humano"** que foi comentado se da [pela] **alta automatização do jogo:**

**Emboscada:** o *WOW* foi mudando e **ta ficando muito robotizado, a necessidade de conversar e tal ja era.**

**Thief:** antes você precisava reunir uma galera para fazer uma masmorra mais hoje em dia você **só precisa de um clique e de nenhuma amizade**

**Gigante:** Bons comentários, e com certeza *WoW* está **muito mais individual** hoje do que na época que comecei, em 2005.

**Havia muito mais interatividade,** mais emoção, coisa mais manual e menos automatizada como há hoje. Os *players*, de uma forma ou de outra, eram mais forçados a se socializarem, e o *WoW* está perdendo cada vez mais isso hoje.

A implantação dos sistemas *localizadores* iria de encontro ao modelo colaborativo e solidário, contribuindo decisivamente para um processo de “automatização” e “robotização” – como aparece referido pelos jogadores nos fragmentos acima, assim chamados porque haveriam dispensado a necessidade dos jogadores se relacionarem, conversarem, interagirem (“a necessidade de conversar já era”; antes jogadores “eram forçados a se socializarem”). Com tais sistemas funcionando, bastaria (como hoje acontece) se inscrever para uma atividade que para formar a equipe o sistema agora se encarregaria automaticamente de encontrar interessados, localizados em quaisquer servidores, colocando-os prontamente juntos, *dentro* já da atividade, poupando também os deslocamentos. Por isso, de acordo com essa visão, o jogar junto havia se tornado “automático”, “robotizado” puramente mecânico e não um processo construído organicamente, com “espírito humano”.

Ao que parece, ao mesmo tempo em que os *localizadores* facilitaram todo o processo de organização de grupos, permitindo o acesso ágil à atividade desejada (“só precisa de um clique e de nenhuma amizade”) também aparentemente dificultaram a constituição de laços de

amizade ou, pelo menos, o estabelecimento de relações amistosas com colegas de grupo. É o que o jogador abaixo também parece querer expressar com um trocadilho:

Antes era **fácil** fazer amigos e **difícil** jogar *wow*  
 Hoje é **difícil** fazer amigos e **fácil** jogar *wow*.  
 Prefiro como era antes.

Seria como tivesse havido nesse meio tempo uma transição de relações de caráter mais *comunitário* para outras de espécie mais *associativas* (WEBER, 2009). O uso de localizadores teria encurtado um processo de negociação e sociabilização necessários à constituição de equipes e, com isso, reduzido os episódios de contato e solidariedade, os quais, sucessivos no tempo, viriam eventualmente a consolidar laços minimamente amigáveis entre jogadores que, daquele momento em diante, poderiam se reunir novamente não só pela necessidade de cumprimento de uma tarefa do jogo, mas pelo prazer da sociabilidade em si.

Com o uso dos *localizadores*, formar uma equipe deixou de ser um problema. O problema agora era mantê-la. Se antes, diante de qualquer insatisfação, frustração ou dificuldade os jogadores talvez tentassem negociar e contornar a situação, agora não mais (imaginem só antigamente, relata um jogador, o transtorno e a demora de, por conta de um conflito ou expulsão, ter que interromper a atividade e pacientemente voltar até a cidade para conseguir, com muito custo, um substituto). Com a rápida “reposição de peça” (no caso, jogador) propiciada pelo sistema localizador, bastaria *kickar* e aguardar alguns instantes que logo a vaga aberta seria automaticamente preenchida. Afinal, é muito mais fácil e rápido *kickar* um jogador indesejado, incompetente e inábil e aguardar sua quase imediata substituição, do que engajar-se na demorada tarefa de o ensinar (de “perder tempo ensinando”, como disse outro).

Cabe uma ressalva. Não se está, de forma alguma, atribuindo aos localizadores à responsabilidade pelas violências ocorridas no jogo mas pautando como mudanças na estrutura num jogo podem eventualmente levar a formas diferentes de *apropriação*, apropriações que, dentro de contextos e condições específicas e a depender de como o jogador lida com isso em sua individualidade, podem aí sim vir a gerar comportamentos ditos violentos. Trata-se, em analogia, de não culpar os carros pelos atropelamentos, nem os revólveres pelos tiroteios.

Passemos a um exemplo prático da situação dos *localizadores*, de modo a apresentar outro ponto de análise e favorecer a amarração das ideias.

Foi argumentado e visto através de alguns exemplos (especialmente Capítulo 4 e 5) que jogadores atribuem sentidos e significados diversos à prática. Isso significa dizer que conforme experimentam o jogo jogadores não apenas vão estabelecendo preferências em termos de atividades a serem realizadas, como vão construindo para si maneiras de apreciar e desfrutar do jogo. (Vale reforçar que, embora individuais, essas maneiras de usufruir o jogo são construídas sobre uma base social e uma estrutura em termos de design do jogo, ambos determinantes do jogar).

Numa situação hipotética, por exemplo, poder-se-ia encontrar ao acaso reunidos pelo *localizador* numa mesma *dungeon* (atividade para 5 pessoas que leva em média de 15 a 45 minutos), jogadores com diferentes motivações e expectativas (aqui estereotipadas, em favor da arguição): o primeiro quer apreciar a paisagem, explorar o visual; outro quer compreender a *lore*, entender o que aquele cenário e seus personagens representam e qual relação disso com o contexto narrativo do jogo; um quer apenas testar suas novas habilidades e poderes, distrair-se matando monstros enquanto sente que está aprendendo como jogador e desenvolvendo seu personagem; outro não está tão preocupado em cumprir a atividade quanto fazê-la de maneira lúdica, rindo de contratempos, brincando e sociabilizando com os demais; o último, por fim, está ali pela enésima vez e quer terminar a atividade o mais rápido possível, pois lhe interessa unicamente o *item* que está em posse do último chefe e que, dessa vez, há de *dropar*.

Todos querem cumprir o desafio imposto pelo jogo, afinal estão ali reunidos com esse objetivo em comum, mas a importância que dão a isso, bem como a forma como o desejam fazer, difere substancialmente. Para alguém que observa de fora obviamente não há certo ou errado: nenhuma maneira de apreciar ou se divertir com o jogo é correta ou incorreta, mais adequada ou inapropriada. Contudo, o mesmo não se pode dizer quando se tomar por referencial o ponto de vista dos que estão jogando, para os quais pode haver sim maneiras de fazer mais dignas, mais recompensadoras ou mais interessantes de se jogar. A tensão efetivamente surge, porém, porque não há dentro da dinâmica posta como conciliar essas diferentes formas de jogar e as diferentes expectativas e sentidos atribuídos à prática. Além da diversidade de interesse, acrescenta-se à situação o fato de que esses jogadores provavelmente *não se conhecem*, pois foram “ajuntados” pelo *localizador*, podendo inclusive não falar o mesmo idioma (o que dificultaria bastante uma eventual negociação, se possível fosse, por exemplo), coincidentemente podem até terem jogado juntas outras partidas, mas dada a alta rotatividade e circularidade de jogadores, dificilmente tomariam ciência disso, nem o fariam futuramente, caso viessem fortuitamente a cruzar-se novamente pelo caminho.

Há interesses e motivações completamente diferentes “em jogo” (no sentido duplo de “em disputa” e *no* jogo de fato) e que são negociados não através de uma democrática e paciente conversa estabelecida logo ao início, mas rápida e dinamicamente através de ações diretas no próprio *jogar*. Sobrepesa, de maneira determinante nesse contexto, a dinâmica social estabelecida, com seus modos de jogar mais valorizados e legítimos. Assim sendo, é de se imaginar que haveria uma grande tendência para que o jogar rumasse para sua forma *dominante*, ou seja, para o cumprimento pragmático da tarefa em questão, buscando terminá-la de maneira eficiente e eficaz, sem contratempos, atrasos desnecessários, erros comprometedores e, principalmente, sem *wipes* (morte de todos). Uma tendência que nem todos estão dispostos ou possuem habilidade e conhecimentos suficientes para cumprir. Seria inconveniente nessa dinâmica aguardar pacientemente o jogador que fica para trás porque deseja, por exemplo, ler um texto sobre a história, contemplar uma estátua, explorar caminhos diferentes, ficar experimentando armas, ou qualquer outra coisa que não estritamente avançar rumo ao cumprimento da atividade. Nesse contexto dominante, haveria pressão para que os jogadores andassem rápidos, que preferencialmente soubessem os procedimentos da luta, estivessem equipados corretamente e dominassem os comandos de sua classe.

O jogo é o mesmo, a atividade é a mesma, porém as formas e competências para fazê-la não. Não há estratificação e distribuição dos sujeitos por nível de desempenho e habilidade, o que faz com que se misturem nas mesmas atividades jogadores com níveis muito discrepantes. Mas isso também não se aplicaria às atividades esportivas, ao futebol, por exemplo? Sim, mas em níveis de amplitude diferentes e com possibilidade maior de negociação. Explico.

Percebe-se que praticantes e adeptos das práticas esportivas possuem competências, capacidades e níveis de habilidades diferenciados. Sabe-se, também, que o conceito de esporte é *polissêmico* (BETTI, 1997) e que praticantes de modalidades esportivas atribuem diferentes sentidos e significados à mesma prática, o que pode ser facilmente observado através de suas diversas manifestações no cotidiano (tipificadas, por exemplo, como esporte de lazer, de alto-rendimento, de saúde, educacional, etc.<sup>219</sup>). Além da diversidade de sentidos e significados atribuídos a uma dada prática esportiva, sabe-se também da existência de uma *heterogeneidade* de sentidos e significados *dentro* de um mesmo grupo<sup>220</sup>, isto é, entre os

---

<sup>219</sup> Marchi Jr. (2001) interpreta o esporte em seis possíveis chamadas “manifestações”: escolar, lazer, saúde/qualidade de vida, reabilitação, rendimento/performance, profissional.

<sup>220</sup> Como evidencia claramente análises produzidas a partir de experiências etnográficas que envolvem o contato imersivo com grupos de práticas esportivas, como é o caso de pesquisas como Silveira (2008) e Stigger (2002), por exemplo.

indivíduos que estão dentro do “círculo mágico” (HUIZINGA, 2008) compartilhando a mesma prática no mesmo exato momento. É o que vemos em Stigger (2002, p.248):

Ao que parece, aquilo que é visto *de fora*, acerca da forma como cada grupo desenvolve o *seu* esporte, é resultado de um processo de negociações no interior de cada coletivo. Desta maneira, num processo de disputa entre pensamentos diversos acerca do que é o *bom uso* do esporte, diferentes grupos adquirem a sua identidade, que é fruto da negociação e mediação entre várias interpretações que, muitas vezes, estão em confronto no seu interior.

Até aqui tudo bem, jogos esportivos e o *WoW* seriam semelhantes. A principal diferença com relação a esse quesito, no entanto, é que nas atividades esportivas há, em comparação, uma maior ou efetiva negociação da heterogeneidade, pois apesar dos interesses relativamente heterogêneos de cada indivíduo, o grupo se consolida em torno de uma referência mais ou menos homogênea de como o jogo se desenrola ou deve se desenrolar (mais “pegado”, menos acirrado, etc.). Há uma negociação constante dos diversos interesses e expectativas, e ajustes são necessários e realizados a todo momento, o que não quer dizer que isso seja feito de forma completamente democrática, sem tensão, discutido abertamente ou negociado de maneira explícita.

O fato é que o sujeito negocia com o grupo (não necessariamente de forma explícita ou declarada) e consigo mesmo sua forma e intensidade de participação a depender de suas expectativas, vontades, condição física, etc. Assim, depois de experimentar ou vivenciar por um tempo atividades com um grupo, indivíduos que não se sentiram (ou não se sentem) contemplados, satisfeitos com a dinâmica colocada podem negociar mudanças ou buscar outros lugares, pessoas ou grupos que lhe permitam atender seus interesses, ou mesmo manter atividades paralelas, tendo consciência de que as dinâmicas estabelecidas são diferentes em cada lugar. De qualquer maneira, num processo mais ou menos demorado, mais ou menos tenso, o grupo tentará equilibrar os diferentes interesses para que o jogo mantenha um “nível de tensão ótimo” (ELIAS, DUNNING, 1992), isto é, um nível de competição e sociabilidade adequado às expectativas criadas.

Ademais, e isso é importante frisar, geralmente ninguém aparece para participar de uma prática esportiva sem ter uma referência mínima sobre o aparente significado que o grupo de praticantes atribui a ela, que, por exemplo, pode ser obtida por um conhecido que o convida a jogar ou por uma mesma que superficial observação anterior. Em todo caso, dificilmente alguém *apareceria automaticamente dentro da partida* – como literalmente e frequentemente ocorre no *WoW*.

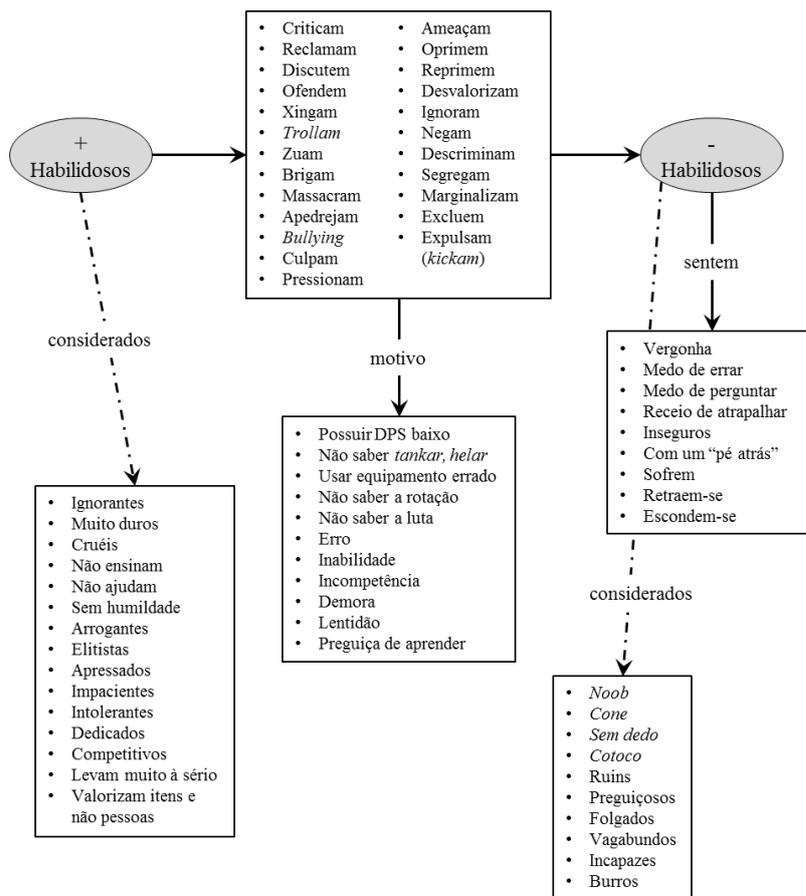
No *WoW*, além da diversidade de sentidos e significados atribuídos pelos jogadores que “aparecem” subitamente em jogo (e “desaparecem” ao seu final), a discrepância e amplitude em termos do nível de desempenho (jogadores muito habilidosos, *hardcores*, misturados com pouco habilidosos, *noobs*) afetam demasiadamente as partidas, gerando as já conhecidas tensões. Embora a amplitude em termos de nível de desempenho seja evidente também nos jogos esportivos (comparando-se profissionais e iniciantes, por exemplo), a lógica como se estratifica a competição e a formação de grupos de interesse (em categorias de idade, de tempo de treinamento, de esfera de abrangência – local, regional, etc.) parece não fazer disso um problema, pois a possibilidade de transitar por entre esses grupos e esferas é limitada (devido a questões de mobilidades, sociabilidade e barreiras de ordem técnica e simbólica) reduzida. A discrepância dos níveis de desempenho numa mesma atividade é muito maior, e pior: sem os sujeitos optarem deliberadamente por isso (por jogar com alguém que possui um desempenho muito superior ou inferior). O tumulto é mais facilmente visualizado se, em analogia com uma dada prática esportiva, imaginássemos um superpopuloso *cumbucão*<sup>221</sup>, contando com milhares de participantes<sup>222</sup> (com variações em termos de idade, nível de habilidade, condição física e dispo de diferentes interesse e expectativas, etc.).

Apesar dos múltiplos sentidos que os jogadores atribuem a sua experiência de jogar, ao agrupar as reclamações e queixas mais frequentemente apresentadas pelos jogadores para tentar compreender as condições na quais os episódios de conflito intenso ou violência pareciam ocorrer mais habitualmente, constatou-se a existência em geral de uma estrutura padrão, ilustrada no diagrama a seguir:

---

<sup>221</sup> Sistema para montagem de equipes onde os nomes dos participantes são colocados em um recipiente (cumbuca) para sorteio.

<sup>222</sup> Não consegui verificar nem estimar o número de jogadores que participavam do sorteio aleatório no âmbito da região onde os jogadores brasileiros se enquadram (num agrupamento de servidores norte e latino-americanos).



**Diagrama 4** – Fluxo dos episódios de violência

Observa-se que o fluxo entre agressor e agredido, violentador e violentado nos episódios de conflito e violência parecem possuir uma direção clara: do mais habilidoso (experiente) para o menos habilidoso (novato). Cabe notar que a condição de ser mais ou menos habilidoso é sempre em relação ao outro, o que significa dizer que o mesmo jogador pode ser mais habilidoso numa relação e menos noutra; de qualquer forma, a questão nem é exatamente ser mais ou menos habilidosos, mas de assim o ser considerado por si mesmo ou pelos outros. Como já mencionei, a violência geralmente é perpetrada baseada numa relação de poder instituída sobre diferenças de *saber* e *saber fazer* (e também de *possuir/ter*, mas esse nada mais é do que a comprovação empírica daqueles). Prova disso é que o motivo quase sempre está relacionado com questões relativas ao desempenho, isto é, com a presença (erro, lentidão, etc.) ou ausência (não possuir equipamento; não ativar habilidade) de algo que atrapalha o desempenho do outro: impede-o de progredir, de ganhar o item; dificulta ou inviabiliza o término da atividade, atrasa-o, etc.

Não seria adequado considerar, como o fazem alguns jogadores insatisfeitos com a situação colocada e um tanto afetados com a violência (envergonhados, com medo, retraídos,

inseguros e chateados), que o modo de jogar extremamente competitivo adotado pelos mais habilidosos seria o grande culpado pela ocorrência dos episódios de violência. Não seria adequado porque o problema não reside propriamente no modo de jogar extremamente competitivo em si, mas efetivamente na incompatibilidade desse jogar com outros modos, isto é, no antagonismo dessa significação com outras, e na impossibilidade de convergência de interesses tão distintos e níveis de habilidade tão discrepantes. Jogadores mais habilidosos poderiam ser “culpados” pela execução do ato da violência em si, mas não pelas condições que o favoreceram ao instituírem a competição extrema como seu modo de jogar. Essa “falsa culpa” talvez derive do fato de esse modo de jogar ter-se estabelecido como mais válido, legítimo e hegemônico frente a outras formas e possibilidades do jogar.

Compreendendo isso, também não se poderia aceitar que os jogadores mais habilidosos fossem vilões na história por possuírem má índole, serem de personalidade “intolerante”, “impaciente”, de natureza “arrogante”, “cruel”, e que, por possuírem esses atributos negativos, intrínsecos à pessoa, não dispensariam então a menor oportunidade para “oprimirem”, “humilharem”, “ofenderem” os menos habilidosos, sentindo com isso certo prazer, satisfação. De certo há jogadores que, valendo de sua relação de poder no jogo, propositadamente buscam anular e deslegitimar o outro, negar sua dignidade humana, tudo pela vontade e o prazer de se sentir superior, de não se sentir submetido à força ou subjugado ao poder do outro, de se deliciar com sua dor e sofrimento; enfim, de agir segundo um “*ethos guerreiro*”<sup>223</sup>.

Mas se há jogadores assim, também é certo considerar que tal característica não se encontraria generalizada entre aqueles que cometeram em um momento ou outro algum tipo de violência. Há que se considerar que muitos episódios de conflito, que culminam em violência mais ou menos intensa, provavelmente resultam não de atos calculados e operados com vista a atender um desejo pessoal de destruir o outro, mas da manifestação sincera e explosiva de emoções que são produzidas em função da tensão-excitação do jogo. Em outras palavras, resultam de sentimentos que eclodem em decorrência de insatisfações sinceras com episódios no jogo; de frustrações que se originam, por exemplo, pelo não cumprimento do objetivo ou da meta assumidos dentro daquele modo de jogar. Não se pretende amenizar ou justificar qualquer tipo de violência dizendo isso, mas apontar que as emoções e sentimentos que as geram são provocados ou despertados pelo jogar. Tais indivíduos, como qualquer ser

---

<sup>223</sup> Na concepção de Elias (1993), conforme discutem Zaluar e Leal (2001, p.45), o *ethos guerreiro* designaria “os comportamentos que estimulam a alegria e a liberdade de competir para vencer o adversário, destruindo-o fisicamente, e o prazer de infligir dor física e moral ao vencido”.

humano, e isso já o sabemos, não podem nem conseguiriam controlar suas emoções (ELIAS, 1993); o que poderiam e talvez conseguiriam fazer, e aqui chegamos a outro ponto nevrálgico do problema, seria controlar a manifestação dessas emoções, sobretudo em público.

Como já pontuei anteriormente, a experiência vivida no jogo me fez identificar pelo menos um contexto favorável para ocorrência de episódios de violência: quando o grupo é constituído por jogadores que *não se conhecem*, manifestadamente nas atividades mais difíceis, tensas ou cuja recompensa é bastante desejada. O inverso também se aplica: quanto maior a afinidade entre jogadores que formam um grupo, menor parece ser a chance de eclodirem conflitos intensos que venham a terminar em violência.

Na atividades coletivas que participei como membro da *Sem Choro nem Vela*, por exemplo, nas atividades coletivas em que a equipe foi composta formada por membros que eram amigos ou minimamente se conheciam, apesar de presenciar episódios de conflito e discussão, um tanto comum nas *raides* mais tensas (diria até que são elementos próprios, característicos dessa atividade, na medida em que funcionam como uma forma de negociar decisões, cobrar mais atenção e estabelecer acordos mínimos), nenhum desses veio a descambar em atos de violência (observáveis, é claro).

Jogar com jogadores *desconhecidos* é corriqueiro no jogo. É comum, por exemplo, grupos consolidados (os *cores*) precisarem substituir, às pressas, um ou mais desfalques no time (quando faltam titulares ou suas conexões *caem*, por exemplo). Nesse caso, a inserção de um elemento estranho, desconhecido, potencializa as chances de violência – contra ele, diga-se de passagem. O risco de conflito também é mais alto nas atividades realizadas com a ajuda dos *localizadores* pois estes são as principais propiciadores da interação entre desconhecidos (de diversos servidores e nacionalidades, inclusive) no jogo.

Se o *WoW* é um jogo que reivindica a capacidade de promover interação entre pessoas que não se conhecem, hoje, nas suas versões mais atualizadas, isso parece ter sido levado ao extremo, tornando esses episódios de interação certamente vulgares. Jogadores seriam utilidades que se consegue e se dispensa com “um só clique”, como sinalizou um interlocutor. O problema parece ser que o localizador não só dispensou a necessidade de estabelecer uma sociabilização mínima, como banalizou completamente a necessidade de se reunir. Transformou a dependência afetiva das pessoas em uma dependência utilitária. Ao agrupar fácil e rapidamente, à todo instante, pessoas que não se relacionavam e não mais precisavam se relacionar minimamente, criou-se então uma das condições à violência: a *relação volátil e efêmera* entre sujeitos *desconhecidos*.

Não é simplesmente o fato da presença de desconhecidos, mas da relação *anônima* entre esses desconhecidos. Utilizo o termo anônimo nesse contexto para me reportar ao estado de relativa invisibilidade dos jogadores no ambiente do jogo, estado que se caracteriza não somente pelo fato de *não serem conhecidos*, mas pela facilidade com que podem *manter* essa condição, se assim o quiserem. Pois no jogo, a única referência que se tem do outro jogador é o nome do seu personagem, a guilda e o servidor de origem deste – informações que podem ser substituídas a qualquer momento (alterando-se o nome ou trocando o personagem de servidor ou guilda) ou até excluídas permanentemente (apagando-o). Assim, em meio à multidão de jogadores que se esbarra nas atividades coletivas, onde se mistura jogadores de diversos países, de diferentes culturas, idades e perfis socioculturais, cada jogador é apenas mais um desconhecido, que não só é praticamente invisível aos demais como pode “sumir”, “desaparecer” a qualquer momento. Esse anonimato, essa facilidade com que o jogador constrói, destrói ou mantém inacessível sua identidade virtual, com que inventa, remodela ou preserva sua imagem pessoal no jogo, possivelmente contribuiria também para a manifestação de comportamentos violentos.

No questionário aplicado, ao comentar sobre o que achava das relações sociais ora pacíficas ora violentas estabelecidas no jogo, um dos participantes diz que o problema seria o “certo ‘aumento de valentia’” dos jogadores nesses espaços virtuais. A origem do problema seria o fato de, segundo ele, “as pessoas não serem punidas por desrespeito dentro desses ambientes”. A ideia contida na sua fala é de que no mundo virtual os jogadores podem fazer o que quiser e falar o que bem entendem sem correr o risco de serem identificados e, conseqüentemente, de precisarem responder pelas conseqüências dos seus atos. Opinião que também ecoa em outras falas, como no exemplo abaixo:

As pessoas logam no *WoW* e pensam que entraram num **mundo alternativo onde não são responsáveis pelos seus atos**, xingam e atacam todo mundo sem perceber que podem estar magoando uma pessoa bem intencionada.

Há razões certamente coerentes para pensar que a falta de punição associada ao sentimento de segurança e proteção gerados pelo anonimato seriam responsáveis em potencial pelas atitudes e comportamentos indesejáveis no jogo. Podemos pensar aqui na falta de punição em duas perspectivas: interna ao jogo e seu universo, a cargo de sua fabricante e mantenedora, e externa, relacionada ao jogador como cidadão de um estado soberano.

Internamente, embora haja um aparato legal específico que deveria reger as condutas dos jogadores no universo do jogo, não há instância ou agência que faça tais leis serem

cumpridas. Apesar de haver um Termo de Uso que o jogador assina ao ingressar no jogo, nele estando explícitos Códigos de Conduta<sup>224</sup> que devem ser seguidos sob a ameaça de banimento temporário ou definitivo, não há fiscalização ou aplicação da legislação de forma rigorosa ou exemplar por parte da autoridade responsável. Jogadores até podem, por exemplo, “reportar” outros jogadores à *Blizzard*, ou seja, denunciá-los por comportamentos tidos como inadequados dentro do jogo, no entanto, conforme relatam os próprios jogadores, essas ações raramente resultam em punição dos desviantes. Hoje o “reportar” não possui – e não pude verificar se algum dia já possuiu – legitimidade perante os jogadores, que com comentários do tipo “me reporta aí, então!” ou “pode me reportar!” insinuam certa despreocupação com seu efeito, certamente originada da impressão coletiva que o ato simplesmente não funciona. De qualquer forma, seja porque a empresa abdicou de fazer valer sua força, seja porque, mais provavelmente, compreendeu que nem mesmo conseguiria (afinal, estamos falando de aproximadamente 10 milhões de pessoas), a questão é que no universo do jogo paira no ar uma sensação de relativa impunidade.

Externamente, a sensação de relativa impunidade parece apontar no mesmo sentido. Decorre principalmente de uma insuficiente presença do Estado nos ambientes virtuais e de sua eventual fragilidade em fiscalizar, legislar e fazer cumprir a lei do mundo real nesses espaços. Apesar de ter conseguido encontrar relatos de crimes em universos virtuais levados a julgamento pelas esferas competentes do Estado – citados em outro momento desse trabalho – esses eram principalmente referentes a roubos de personagens, contas, itens e moedas virtuais; não consegui encontrar casos de jogadores levados à justiça acusados de agressão ou danos morais por comportamento impróprio no jogo, por exemplo.

Sem pretensão de analisar a relação entre a área do direito e sua jurisprudência aplicada nos ambientes virtuais dos jogos, nem de verificar como eventuais discussões à respeito de crimes virtuais, *ciberbullying*, violência *on-line* e temas correlatos estão sendo efetivamente tratados perante à Lei, o que é importante notar aqui, dentro dos limites desse trabalho, é que permanece uma *sensação* por parte dos jogadores de inimizabilidade nos ambientes *on-line*, provavelmente pela pouca repercussão de casos dessa ordem e pelo próprio sentimento de anonimato, de manter-se desconhecido e invisível em seu interior. É como

---

<sup>224</sup> Situações mais recorrentes se enquadrariam nos seguintes itens do referido termo: “(i) Transmitir ou postar qualquer conteúdo ou linguagem que, sob a única e absoluta descrição da *Blizzard*, seja considerada como ofensiva, incluindo sem limitação, o conteúdo ou linguagem que seja fora da lei, danosa, ameaçadora, abusiva, embaraçosa, difamatória, vulgar, obscena, odiosa, sexualmente explícita, ou racialmente, etnicamente ou de outra forma questionável, nem pode usar um erro de ortografia ou uma ortografia alternativa para enganar as restrições de conteúdo e linguagem acima listadas; [...] (vi) Embaraçar, ameaçar, seguir, causar embaraço ou aflição, atenção indesejada ou desconforto a qualquer usuário do Jogo;”

brincou um jogador dizendo “processa aí meu *char*”, aludindo à impossibilidade ou, no mínimo, a imensa dificuldade do desvelamento de sua real identidade (nome, nacionalidade, endereço, etc.) durante um trâmite judicial.

Possivelmente, o sentimento de anonimato, proteção e segurança garantidos pela distância, e da real ou suposta ausência, incapacidade ou incompetência do estado interferir em tais esferas não seriam exclusivos do jogo, mas da internet em geral, um território aparentemente “sem lei”:

Na verdade, eu acredito que a internet tenha o potencial de despertar o pior das pessoas. Seja no *wow*, comentários do youtube, blogs, etc. **O anonimato faz de qualquer zé um "Deus"**. Aproveitam que só precisam inventar um nome (ou boneco) pra agir com má educação, arrogância, algo que eles tem vontade de fazer na real, mas não tem coragem.

Tenderia a concordar com percepções nessa linha, embora me faltasse aqui dados empíricos para evidenciar ou refutar tais percepções. Tenho acompanhado há algum tempo os comentários realizados por leitores de notícias *online* e o que a princípio se verifica é que, qualquer que seja o teor da notícia (uma catástrofe, um acontecimento cômico, a vida íntima de uma atriz, etc.) não são raras as ocasiões em que ela costuma vir acompanhada de comentários de leitores que vão de dois extremos: dos jocosos e cômicos aos mais agressivos e violentos, sejam eles direcionados ao autor da publicação, a outros comentadores ou ao próprio fato/sujeito de que a notícia fala. E no caso dos comentários irônicos e jocosos, os comentadores não se privam de piadas politicamente incorretas, intolerantes ou preconceituosas. Mas isso tão-somente quando obedecem a uma condição: a ausência de dados relativos ao perfil de quem comenta, isto é, seu anonimato.

Mas voltando ao jogo, a minha percepção é que não há poder coercitivo central exercido sobre os jogadores suficientemente forte para regular suas condutas. Seria como se o universo virtual do jogo estivesse despossuído de um *monopólio da violência*<sup>225</sup> (cf. ELIAS, 1993): de uma instituição, grupo ou indivíduo capaz de assegurar e exercer o controle total da violência legítima – função que no universo do jogo nem a fabricante nem o Estado (os Estados mais propriamente, visto que os jogadores são de diversas nacionalidades) parecem ter conseguido exercer convincentemente (não importa aqui se eles realmente exercem ou não tal monopólio, pois estou lidando com a *sensação* por parte dos jogadores de que ele não é exercido eficientemente). Na concepção de Elias sobre o que ele chama de processo

---

<sup>225</sup> Tal como aquele verificado, conceitualmente falando, por Elias (1993) sobre a condição observada na Europa ocidental em estágios de desenvolvimento anteriores à constituição dos estados nacionais europeus; mas no caso do mundo virtual, a violência se restringiria tão somente a violência de ordem simbólica e não física.

civilizador (1993), o monopólio da violência estaria articulado, não só com o controle externo exercido sobre a conduta do indivíduo, mas também, entre outras coisas, com o controle interno que o próprio indivíduo exerce sobre si mesmo, seja esse controle efetuado de maneira consciente ou inconsciente (esta última devido a internalização de condutas ao longo de processos de aprendizagem e socialização). O autor demonstrou que, com a instauração do monopólio da força física nas configurações sociais pesquisadas, ao mesmo tempo em que o monopólio regulava o uso legítimo da violência física e protegia o indivíduo daquela exercida contra ele, em contrapartida também exigia do indivíduo que reprimisse em si mesmo qualquer impulso emocional para atacar fisicamente ou provocar sofrimento físico a outros. No caso do mundo virtual do *WoW* a condição momentânea verificada seria a de uma relativa frouxidão de ambos: do controle externo da violência sobre o jogador e, articulado a isso, do autocontrole dele sobre suas condutas. Pois conforme salienta o autor (p. 237) “o que importa, o que determina a conduta, são os equilíbrios entre as pulsões maleáveis e os controles (sejam eles externos, internos, automatizados) construídos sobre as pulsões”

Sem um mecanismo eficiente ou convincente de coerção externa atuando sobre o jogador (tanto internamente no jogo, quanto externamente pelo aparato estatal responsável em nossa sociedade pelo controle da violência), ou seja, sem aquela “compulsão ou pressão altamente previsíveis, exercidas de grande variedade de maneiras [que] são constantemente aplicadas sobre o indivíduo” (ELIAS, 1993, p. 200-201), é possível pensar que jogadores (alguns e em certos episódios) não estariam sendo suficientemente impelidos (pelo baixo nível de intensidade ou mesmo inexistência de sentimentos de culpa, temor de punição, medo de represálias, receio de sofrer com violências similares) a acionar mecanismos de autocontrole de certas condutas e a regular a manifestação em público de certos pulsões e sentimentos. Sentir-se-iam, então, de certa maneira libertos no ambiente virtual do jogo do autocontrole operado conscientemente em outros espaços, provavelmente pelo anonimato e ausência de monopólio da violência. Reflitamos inversamente sobre a mudança nos padrões de autocontrole conforme referido por Elias na citação abaixo:

A paixão momentânea e os impulsos afetivos são, por assim dizer, reprimidos e dominados pela previsão de aborrecimentos posteriores, pelo medo de uma dor futura, até que, pela força do hábito, esse medo finalmente contenha o comportamento e as inclinações proibidos, mesmo que nenhuma outra pessoa esteja fisicamente presentes, e a energia dessas inclinações seja canalizada numa direção inócua, sem o risco de qualquer aborrecimento. (ELIAS, 1993, p. 227).

A distância física e a aparente ausência de um entorno social (o estado de anonimato) poderiam dar ao jogador uma impressão de ter pouco ou nenhum risco de sofrer com

“aborrecimentos posteriores”, com incômodos, represálias, sanções, punições e muito menos dor física. Deriva daí, talvez, a ideia do “aumento de valentia” expressa há pouco: nas instâncias *on-line*, especialmente no jogo, o sujeito se tornaria comparativamente mais valente e corajoso do que é de costume em outras instâncias da vida, instâncias onde o risco de que ofensas, “palavrões” e “xingamentos” fossem devolvidos de formas dolorosas ou aborrecedoras seria mais evidente.

No caso do jogo, quando os jogadores começam a expor sua identidade através do relacionamento dentro do jogo e, portanto, sair do anonimato, abandonando seu esconderijo, os comportamentos intolerantes, indesejáveis para com aqueles que agora estão se tornando conhecidos tendem a desaparecer. Há uma necessidade de ampliar o autocontrole ao lidar com esses. Aquilo que Simmel (1983, p.176) chamaria de *tato*, uma “auto-regulação” para “traçar os limites, que resultam das reivindicações dos outros, dos impulsos do indivíduo, da ênfase do ego e dos desejos intelectuais e materiais”. Por isso mesmo, a cobrança com relação ao desempenho pode ser mais severa, exagerada quando se trata de jogadores desconhecidos, *pugados*; e pode ser mais branda e suave quando se trata de colegas e membros conhecidos do *core*. A partir do momento em que o jogador se torna conhecido e sua identidade *online* vai sendo construída a coerção social para a manutenção do autocontrole faz-se mais presente.

Seres humanos não controlam suas emoções, mas controlam a manifestação delas em público, pois socializaram-se numa sociedade que vêm a longo tempo construindo regimes de controle das condutas. Mas não parece que tais mecanismos de autocontrole sejam acionados tão eficazmente quando em situação de anonimato nos ambientes virtuais (para o caso de alguns jogadores no caso específico do jogo). Nem há um controle externo, através do monopólio da força, que fortaleça a aprendizagem, incorporação ou internalização de um autocontrole equivalente para essas situações.

Sintetizando todos os pontos apresentados, interpreto que violência simbólica que eclode de maneira recorrente no jogo resulta da reunião não negociada de jogadores que embora atribuam individualmente seus próprios sentidos e significados à prática, são pressionados a lidar com a forma hegemônica de jogar estabelecida, praticada de maneira altamente competitiva e performática, misturando sujeitos com níveis de desempenho muito discrepantes, em um universo virtual desprovido de mecanismos suficientemente eficazes de monopólio e controle de violência, e onde entre “desconhecidos anônimos” o autocontrole da manifestação de emoções e do exercício da violência configura-se de modo mais frouxo ou menos internalizado relativamente a outras esferas da vida social.

Para finalizar, contudo, é preciso fazer uma breve ressalva e desconstruir qualquer errônea e eventual imagem que talvez a análise ao longo desse capítulo tenha feito parecer, a de que o conjunto de atos aqui incorporados ao significante violência são ações unidirecionais que se orientam unicamente no sentido do perpetrador ao vitimado. No conjunto das análises realizadas deve-se considerar que a violência é sempre construída sobre *relações de poder*, o que implica no fato dela ser sempre *relacional* e não algo que se possui e se transfere para outro. Sendo relacional a violência é *negociada* e caminha nos dois sentidos dessa relação. Seria útil exemplificar dizendo que aqueles que aqui foram estereotipados como “vitimados” não são, de fato, vítimas passivas que sofrem sem reagir aos eventos que ocorrem, nem que os “perpetradores” passam incólume pelos atos que eles realizam.

Vejamos o relato de um pai jogador preocupado com seu filho de 11 anos que começara a jogar *WoW*:

**Pai:** Essa semana comecei a fazer mais dungeons e entrei no raid finder com meu filho de 11 anos e um amigo dele da mesma idade.

Adivinha qual foi minha preocupação número 1????

Já perguntei de cara... "mas filho... **o povo não fica te xingando não?**"

**Filho:** "Ah, pai... **se xingar tbm eu não ligo**. Tento jogar direitinho e vou aprendendo."

“Não ligar”, nesse caso, é uma ação de defesa do filho que lhe permitia jogar sem se incomodar. Foi possível verificar vários relatos nesse sentido, nos quais era possível observar estratégias muito simples que os supostos “vitimados” utilizavam para se desvencilhar, evitar, ou impedir de sentirem-se chateados, frustrados ou oprimidos com a violência a eles dirigidos: facilmente “não ligam”, “finjem” não ver, não leem, “apenas desconsideram” os comentários, ou os enfrentam: retrucando, atacando e também agredindo moralmente os agressores (agora agredidos). Chegam até a debochar, a zombarem da situação, como se crítica a eles dirigida não justificasse tamanha ira e raiva do outro: “eu dou é muita risada quando brigam comigo! Isso é só um jogo!!!”.

Ademais, há que se destacar que aqueles que aqui foram definidos como perpetradores e vitimados são, a depender do ângulo de análise, as duas coisas ao mesmo tempo. Proveitosa são as palavras de Brecht, citada por Rifiotis (2008) em ensaio problematizando a questão da abordagem acadêmica sobre a violência:

Do rio que tudo arrasta se  
diz que é violento  
Mas ninguém diz violentas  
as margens que o comprimem

Como relativização às análises aqui empreendidas, tais palavras são elucidativas, já que permitem pensarmos que os episódios de violência, também no WoW, não são unilaterais. Bastariam pensar que os jogadores mais habilidosos e preocupados com o desempenho que supostamente agredem os menos habilidosos sentem-se também, num outro ângulo de observação, ao mesmo tempo agredidos por estes. É a margem do rio o comprimindo-o.

## CONCLUSÕES

Relativizar e enfatizar. Esses foram os dois objetivos julgados importantes na escrita desse último trecho do trabalho. Relativizar interpretações talvez precipitadas, ressaltadas mais do que deveriam ou tornadas, pela força das palavras, mais amplas e gerais do que a análise empírica seguramente permitiria, mas também, de maneira oposta, enfatizar aquilo que em decorrência da experiência vivida, do acúmulo de informações, análises e interpretações, mereceria ser destacado, sustentado e até defendido. Tratar-se-ia, portanto, por um lado, de abandonar questões julgadas mais triviais, deixando de canto possíveis dúvidas, imprecisões e incertezas e, por outro, assumir abertamente algumas convicções, mesmo que poucas, e apontar o que, no todo, representaria os achados mais relevantes.

“Relevantes”, contudo, segundo um ponto de vista próprio. Consideração que salienta desde já a eventual relatividade de tudo que, por fim, será enfatizado. O que não se trata de mero relativismo científico, mas da consciência de que a escrita – produto final de todo o desenvolvimento da pesquisa – não reflete puramente a pesquisa, não se trata *da* pesquisa em si, mas de uma parte dela, a responsável por *reconstruir* e *expressar* parte do processo. Uma reconstrução inevitavelmente *literária*, como reflete Geertz (2005, p. 105), que envolve “negociar a transição do que se passou ‘estando lá’ para o que se diz ‘estando cá’” – este um “truque tão difícil” quanto aquele (p. 38).

Não tenho a pretensão de minimizar o impacto disso com um simples “autoexame autoral” – como criticado pelo antropólogo americano – mas apenas reconhecer a *textualidade* autoral da escrita final, que procura sintetizar com palavras e expressões experiências de várias linguagens e sensações: imagens, sons, vivências, sentimentos, emoções, pensamentos, impressões, conversas, etc; uma reconstrução que, no extremo, não é como a pesquisa foi de fato realizada, mas como se pretende que ela tenha sido, aos olhos daquele que o texto se dirige. Para resumir, assumo o entendimento de que o processo de leitura desse trabalho é uma interpretação da reconstrução de uma interpretação – que não é única, nem mais verdadeira, diga-se de passagem – mas que de maneira alguma me impede ou exime de defender algumas posições, assumindo as devidas responsabilidades<sup>226</sup>.

---

<sup>226</sup> Como reflete Geertz, a respeito da tomada de consciência do exercício da autoridade autoral do etnógrafo, “o problema é que, agora que essas questões estão passando a ser discutidas abertamente, em vez de encobertas por uma mística profissional, subitamente o fardo da autoria parece mais pesado. Uma vez que se começa a olhar *para* os textos de etnografia, além de olhar através deles, e se percebe que eles são *construídos*, e *construídos* para persuadir, aqueles que os produzem passam a ter muito mais por que responder.” (2005, p. 181).

Princípio apontando algumas limitações metodológicas relacionadas ao recorte e às escolhas no universo de estudo. A presente pesquisa abordou pessoas que jogavam *WoW* em suas relações umas com os outras no contexto do jogar. Foi ínfimo, no entanto, o número de jogadores entrevistados, que responderam ao questionário ou mesmo que foram contatados durante o jogo perto da quantidade de pessoas que de fato compunham a base de jogadores do *WoW*, algo próximo de dez milhões de pessoas, espalhadas por diversos cantos do globo. A pesquisa também se realizou de maneira espacialmente localizada no universo do jogo, concentrada apenas em um ou outro dos mais de cem servidores do jogo, servidores que, na esfera do jogar, findam por representar territórios virtuais de pertencimento (jogadores dizem “sou” desse ou daquele servidor). Estar em um desses territórios implica automaticamente em não estar em todos os outros (no entanto, como mostrarei a seguir, essa territorialidade era quebrada nas atividades coletivas aleatórias). O mesmo se pode dizer das guildas – estruturalmente *lugar* de sociabilização e pertença dentro do jogo – onde necessariamente houve outro inevitável recorte em função da metodologia empregada. Apenas uma pequeníssima parcela destas, uma dúzia diria, das milhares existentes puderam ser acompanhadas diretamente através do jogar-participante.

Da mesma forma que se assume que a pesquisa foi territorialmente situada em termos de servidor/guilda, assim o foi, também, do ponto de vista histórico. Situou-se, precisamente, entre 2010 e 2012, abarcando apenas um período temporal dos já somados oito anos de existência do jogo. Cabe considerar que, tendo o jogo estado durante quase uma década no mercado, veio a sofrer durante esse período diversas modificações mais ou menos intensas e profundas em sua arquitetura; modificações que não puderam ser de fato constatadas empiricamente senão segundo impressões e opiniões de jogadores veteranos: uns exaltando as mudanças, considerando-as pertinentes e muito bem-vindas, outros rememorando nostalgicamente as qualidades supostamente perdidas de um jogo que, infelizmente, dizia-se, nunca mais voltará a existir. Argumentariam alguns que as mudanças do comportamento dos jogadores num sentido mais “competitivo”, “antissocial” e “intolerante” resultaram de modificações estruturais no jogo – o que de fato não pôde ser averiguado nem investigado.

Também ao longo desse período, variou-se não só a quantidade de jogadores como o próprio público participante do jogo – e aqui não se sabe em que medida exatamente. A todo o momento jogadores antigos estão abandonando o jogo e novatos estão aderindo; jogadores afastados estão eventualmente retornando e curiosos experimentando gratuitamente (nas chamadas versões *demo* – para demonstração), num vai-e-vem e entra-e-sai de pessoas que se refaz constantemente, e que se intensifica principalmente quando do lançamento de novas

expansões. Enfim, uma circulação de pessoas que reconfigura as redes de relações estabelecidas e altera as dinâmicas sociais do universo virtual, colocando as pesquisas sobre o gênero sempre inscritas sobre contornos temporais bem definidos. No caso dos universos virtuais dos jogos e de outras plataformas de sociabilidade, a efemeridade do campo de pesquisa é inevitável: de uma hora para a outra o serviço do jogo pode ser suspenso e o mundo virtual simplesmente desaparecer, desterritorializando todos os seus habitantes<sup>227</sup>.

As descritas, comemoradas e criticadas mudanças e a constante circulação e variação de jogadores ocorridas desde o seu lançamento – transformações as quais, especula-se, podem ter alterado substancialmente as maneiras de jogar – foram, sem prejuízo aos objetivos traçados, deliberadamente preteridas na pesquisa, pois a intenção era investigar o aqui e o agora e não os processos de transformação do jogo, nem de constituição, consolidação e rupturas vividos pelo público jogador. Para concluir esse ponto, relativizo dizendo que o material e as análises desse trabalho estão situados num contexto temporal bem específico, podendo não se aplicar a mudanças futuras no jogar, tanto pela renovação do público, quanto pela alteração da mecânica do jogo.

Outra questão: desconsidereei completamente na investigação um tipo específico de atividades realizadas dentro do jogo, as de *role-playing*, isto é, de atuação teatral, de interpretação de papéis, as quais aparentemente reúnem grupos específicos de jogadores e são possuidoras de particularidades contrastantes com outros modos de jogar; em todo o caso, representavam minoria no jogo. Outras atividades importantes no jogo, mesmo tendo sido experimentadas e levadas em considerações nas análises, não puderam ser trazidas de maneira oportuna no texto (*PvP*, *World PvP*, *campo de batalha*, *arena*, etc.), algumas dessas sequer foram citadas (*cenário*, *batalha de mascotes*, etc.). Qualquer jogador casual notaria essa ausência e poderia, por isso, julgar o trabalho parcial e incompleto.

Deve-se notar também que os períodos de imersão em campo, geralmente à noite, também restringiam o contato com o público, especialmente crianças e adolescentes, cuja participação parecia se efetivar majoritariamente no período do contraturno escolar, de manhã ou de tarde – suposição esta compartilhada também por outros jogadores. Pude perceber somente dois menores de idade participando de atividades conjuntas nas guildas e *cores* que participei, um era o sobrinho do Lúcio, com dezesseis anos; o outro possuía dez anos e era irmão menor de um membro adulto de outro *core*.

---

<sup>227</sup> A antropóloga Pearce (2009) acompanhou e analisou a “diáspora” de jogadores desterritorializados que, após a cessação de serviços de um jogo, buscaram refúgio e acolhimento em outras plataformas virtuais.

As interlocuções foram estabelecidas com jogadores brasileiros exclusivamente, muito embora o jogar junto e o interagir em função do jogo fossem praticamente *globalizados* (o que torna a questão do recorte territorial um tanto relativa). Nas cotidianas e comuns instâncias do jogo aonde se reuniam com frequência jogadores de diversas nacionalidades – das Américas principalmente – pouquíssimos foram os contatos estabelecidos de forma bem-sucedida com estrangeiros, especialmente por causa das barreiras linguísticas – havia muita dificuldade de comunicação para além de tópicos pontuais referentes à necessidade imediata do jogar. Portanto, faixa etária e também nacionalidade se afiguraram como limitadores: predominantemente jovens e adultos brasileiros foram escutados.

Parte dessas limitações não são problemas do desenvolvimento da pesquisa em si, não são resultados de falhas no planejamento ou disparates na execução, nem inconsistências na delimitação do tema ou da revisão bibliográfica, mas de escolhas e apostas feitas em virtude do local a que se queria chegar. A pretensão era de interpretar experiências de jogadores relacionadas ao jogar, mas interpretá-las a partir do próprio jogar, estando em companhia – jogando e convivendo – com quem as produziam, e não somente pelo discurso destes e muito menos pela observação externa e distanciada. Tal objetivo não poderia ser alcançado senão através da etnografia, sob o entendimento de que ela seria o caminho metodológico mais adequado aos propósitos estabelecidos e que implicava, de início, a estratégica *permanência* num dado grupo, vivendo segundo seus hábitos culturais, buscando interagir e se relacionar com seus membros o suficiente para superar impressões iniciais, desmistificar concepções pré-concebidas e coletar material empírico necessário para a construção de interpretações minimamente coerentes e próximas da realidade observada.

Não obstante, apesar da intenção metodológica estabelecida inicialmente do “estar lá”, do ficar junto e em permanente contato com grupos específicos e delimitados, a própria dinâmica estrutural do jogo “forçou” à participação de atividades coletivas com grupos aleatórios, formados randomicamente pelo jogo. Para agilizar e reunir mais rapidamente jogadores com o mesmo interesse no que se refere a uma dada atividade, o sistema automaticamente agrupava jogadores que sinalizavam intenção de “entrar na fila” para aguardar a vez para a atividade (através de um simples comando com o *mouse*), isso independente de seu servidor de origem e sua nacionalidade. Resultado: estabeleci com sujeitos desconhecidos – tanto quanto qualquer jogador típico de *WoW* – incontáveis interações de caráter puramente *associativo* (WEBER, 2009), fracamente permeada por relações de *sociabilidade* (SIMMEL, 1983), com o simples objetivo de cumprir atividades do jogo que me interessavam individualmente como jogador – isso corriqueiramente. Daí que,

apesar de a pesquisa ter a pretensão inicial de se realizar de forma espacialmente situada (num dado servidor, numa dada guilda, com jogadores brasileiros), tive de lidar com o fato do jogar ser, em variados momentos, inevitavelmente *globalizado* (contato com sujeitos de vários servidores, de várias guildas, de várias nacionalidades), o que conseqüentemente acabou por expandir os recortes e delimitações imaginados de início. Era difícil estabelecer contorno nítido das fronteiras nacionais já que estávamos há todo momento participando desses territórios virtuais efêmeros, que se constituíam e desmanchavam num piscar de olhos.

Desde o estágio embrionário de concepção da pesquisa, jamais se teve a pretensão de generalizar eventuais análises e achados, muito menos de construir uma suposta teoria explicativa do jogar *World of Warcraft*. Entretanto, essa difícil definição de fronteiras, manifestada na impossibilidade de, por exemplo, saber de forma prática e imediata a nacionalidade do jogador e do servidor em que ele joga (que não são obrigatoriamente os mesmos), fez-me reconsiderar algumas evidências e análises, elevando-as a uma esfera mais ampla de interpretação. Afinal, embora tenha convivido efetivamente com poucos jogadores e entrevistado ou conversado mesmo que de maneira informal com um número restrito de interlocutores, brasileiros em sua esmagadora maioria, embora a amostra quantitativa do questionário aplicado não tenha sido representativa da comunidade de jogadores brasileiros de *WoW* (nem mesmo era essa sua pretensão) quem dirá da comunidade internacional e embora as manifestações e postagens coletadas no fórum do jogo represente a opinião de uma minoria – a minoria que participa do fórum ativamente, se manifestando – o contato com tantos desconhecidos me fez notar que os modos de jogar e os vários tipos de ocorrências sociais no jogo pareciam estar atrelados a uma mesma dinâmica social, que não é *local*, mas *global*<sup>228</sup>, tal como a própria natureza do jogo enquanto produto que é comercializado no mundo todo, com sutis modificações regionais.

Materiais utilizados em momentos anteriores do trabalho são exemplares dessa situação do *jogar globalizado*: a tira sobre as *daillies* utilizada no Capítulo 6 “Jogar por Obrigação” produzida por uma artista e jogadora inglesa, sugere que a importunação com as *diárias* não é só uma reclamação de “brasileiros preguiçosos” como criticam alguns jogadores no fórum, mas de um incômodo mais generalizado que certamente vai além das fronteiras tupiniquins; de maneira semelhante, o ensaio jornalístico reclamando do impacto do uso

---

<sup>228</sup> Utilizei *global* pela força do termo. Mais correto seria *americano*, pois me refiro às *Américas*. Não explorei fronteiras nacionais para além daquelas que o jogo me levava: não entrei em servidores da Europa, por exemplo (muito embora tenha percebido europeus em atividades coletivas, seja porque estes estavam em solo norte-americano ou apenas lotados em servidores norte-americanos). Contudo, guardadas certas peculiaridades, há indícios de um jogar efetivamente *global*, como fará refletir os exemplos a seguir.

banalizado do *Recount* (discutido no Capítulo 5 “Performance e Maestria”) publicado numa revista norte-americana de impacto internacional, a *GameSpy*, mostra que os desconfortos gerados pela vigilância, racionalização e quantificação do desempenho sugeriam não ser exclusivos de um grupo, guilda ou servidor, mas do jogo como um todo. A própria repercussão do episódio sul-coreano, o do “guerreiro exilado”, nas diversas comunidades de jogadores, especialmente na norte-americana e brasileira, evidenciam que o conflito e a violência não decorrem de culturas nacionais, mas de uma cultura de jogar mais amplamente estabelecida.

Quanto ao público jogador de *World of Warcraft*, o questionário aplicado aliado a comparações com outras pesquisas e relatos sobre o jogo em específico (NARDI, 2010; CAMPEDELLI, 2009) e jogos similares (SALGADO, 2011; ALVES e HETKOWSKI, 2007), e também a levantamentos sobre a demografia nos universos virtuais dos jogos MMORPGs em geral (YEE, 2006a; 2006b; 2005), no momento sugerem a participação de um público que é predominantemente *masculino*, com *idade próxima entre 20 e 30 anos*. Contudo, baseado na observação-participante e munido de informações colhidas através de entrevista com jogadores da guilda *Sem Choro nem Vela* – onde minha participação foi mais permanente e atuante – procurei enfatizar a *diversidade* que o eventual estabelecimento de um perfil ou de tendências sociais poderia esconder. Apresentando casos de jogadores como Alessandro, Marcos, Thiago e Sônia – e poderia acrescentar todos os outros cinco entrevistados que não fariam nada mais do que ressaltar essa diversidade – busquei mostrar como a observação em escala individual revela que esses sujeitos, idiossincráticos como tais e nesse caso possuidores de estilos de vidas particulares em termos de profissão, escolaridade, relações familiares e hábitos de lazer, constroem diferentemente para si a *experiência do jogar*, atribuindo *sentidos e significados heterogêneos* à prática, tal como visto no universo de vivências esportivas (STIGGER, 2002; SILVEIRA, 2008).

Ao mesmo tempo em que reconheci e ressaltei essa heterogeneidade de sentidos e significados pelas suas características a princípio individuais, tentei por outro lado mostrar como a base *social* definia modos *hegemônicos* de jogar, por vezes conflitantes com os interesses e expectativas dos sujeitos. Busquei enfatizar aquilo que considerei insuficientemente explorado em outros estudos acerca do *WoW* e jogos do gênero, nos quais a dimensão *social* aparece um tanto relativizada quando não restrita à *sociabilidade*, ou seja, limitada a referenciar as ocasiões de contato e de estabelecimento de relações com intencionalidades voltadas às trocas amistosas e constituições de laços sociais de amizade, por exemplo.

Ao contrário disso, como tentei argumentar e comprovar empiricamente, *WoW* é seguramente um jogo que possui uma *dinâmica social fortemente estabelecida e orientadora do jogar*, muito mais presente do que uma observação inicial eventualmente restrita à sociabilidade faz parecer. Afirmo com isso que *WoW* é um jogo essencialmente *social*, independente de favorecer ou não a *sociabilidade* – o relacionamento social, a comunicação com o outro como um fim em si mesmo (SIMMEL, 1983) – e o fato de *ser social* tem implicações profundas na forma como as diversas experiências de jogar se organizam. Ou seja, jogadores em suas relações uns com os outros e em constante negociação com as limitações/determinações do *software* (a mecânica, o design, a estrutura que vêm de fábrica) estabelecem e orientam de maneira *não planejada* (num processo “cego”, como diria Elias (1993) acerca do processo civilizador) a forma como o jogo deve ser jogado. *Jogadores são impelidos a jogar da forma socialmente instituída.*

Quanto à *sociabilidade* propriamente dita – o prazer do estar junto e do conviver amigavelmente com o outro como um fim último – há que se destacar que, embora constantemente referida como a pedra fundamental dos jogos MMORPGs, sua presença é dúbia, ao menos no *WoW*. Por uma perspectiva, o universo virtual do jogo certamente se configura como espaço social propício ao estabelecimento de interações sociais pontuais cuja recorrência no tempo fatalmente leva à construção ou consolidação de laços sociais afetivos eventualmente intensos e duradouros. A possibilidade de “fazer amigos” e “conhecer pessoas”, amplamente citada no questionário e em fóruns e frequentemente observada na pesquisa de campo, pode ser considerada impactante na esfera do jogo. Houve aqueles que assumiram só continuar jogando por causa das amizades constituídas dentro do jogo, e outros que relataram ter inclusive viajado e se deslocado para conhecer pessoalmente, face-a-face, os novos amigos. Se para alguns o *WoW* representava um espaço social distante da realidade cotidiana, mas ainda assim um lugar onde se poderia, tal como qualquer outro, conhecer pessoas e fazer amigos, para outros ele representava uma espécie de extensão dos espaços sociais cotidianos, isto é, mais um lugar de lazer para onde se iria com amigos, conhecidos e familiares se divertir. Notou-se também que jogar sozinho não pode ser tomado como parâmetro de interação e relacionamento social visto que, para aqueles cuja sociabilidade é valorizada, parte considerável do jogar pode acontecer no formato *sozinho, mas junto: sozinho* na atividade em si e distante geograficamente no ambiente virtual, *mas junto* com os colegas e amigos via comunicação por voz ou escrita. Em todos esses casos, a sociabilidade certamente figura como elemento importante – decisivo, para alguns – na experiência do jogar.

Por outra perspectiva, observamos uma situação inversa, mas também corriqueira no jogo: o jogar *junto, mas sozinho*. Muitos jogadores que não fazem questão de sociabilizar, de conhecer outros jogadores, de conversar e “bater-papo” no jogo, mas também inclusive aqueles que prezam a sociabilidade *in-game*, muitos deles se reúnem em atividades aleatórias com finalidades puramente associativas, sem qualquer outra finalidade senão o simples e puro cumprimento destas. Aliás, o fazem da maneira mais pragmática, rápida e objetiva possível; um jogar que faz *do outro* e da própria atividade em si apenas um meio para consumação de uma meta: a obtenção de itens, montarias, conquistas, pontos e demais bens e patrimônios embutidos no *sistema de recompensas* do jogo. Daí portanto a noção de estar jogando *junto* com outros jogadores, mas ao mesmo tempo com a sensação de estar *só*, com sentimento de solidão, visto que a relação de dependência entre os jogadores é praticamente nula, tanto que pode ser quebrada a qualquer instante e o jogador imediatamente substituído. Não se pode contar com *o outro*, carecer de sua ajuda, nem se pode dele depender ou nele confiar, afinal, estão somente “pegando a mesma ponte aérea” – para emprestar a citação de um jogador – e nunca mais vão se encontrar.

Importante ressaltar que, na condição de *juntos, mas sozinhos*, apesar dos jogadores não estarem sociabilizando, conversando amistosamente e interagindo ativamente uns com os outros, isso não significa que estejam livres de influências sociais dos demais. Pode não haver conversa, diálogo ou acordos explícitos, mas o jogador sabe que existem jogadores do outro lado esperando que ele aja de certa maneira; sabe que a não correspondência das expectativas dos demais ou que o agir displicente pode instituir estados de tensão, conflito e violência que podem inclusive culminar na sua total rejeição: ser *kickado* (expulso) do grupo. Há modos de jogar socialmente aceitos e outros não.

Em sua trajetória e constituição enquanto sujeito-jogador, o indivíduo sofrerá sucessivos processos de *socialização* (RIFIOTISb, 2010) a partir de valores, etiquetas, normas de conduta, padrões de autocontrole, maneiras corretas de jogar, que moldará mais ou menos acentuadamente sua participação no jogo, a qual, por extensão, repercutirá e reforçará o processo de socialização e conformação do jogar dos novos jogadores, iniciantes. Antes que se perceba, todos estão jogando de maneira mais ou menos igual, valorizando mais ou menos as mesmas coisas, sem que se faça qualquer acordo explícito a respeito.

Outro ponto a se destacar é que no universo virtual do jogo as relações não são necessariamente harmônicas e nem sempre a interação se dá de forma amistosa, cordial ou pacífica. A presença de jogadores – distantes fisicamente mas virtualizada através de seus avatares – institui *relações de poder* (ELIAS, 1999) decorrente dos desafios do jogar. Quanto

mais difícil a atividade e quanto mais *desconhecidos* entre si forem os membros do grupo, maior pode ser a tensão existente. E quanto mais experiente, mais habilidoso, mais conhecedor do jogo, mais da *elite* for o jogador e mais equipado e competitivo for seu personagem, mais a balança de poder pende para seu lado. Mais autoridade ele terá para negociar ou impor sua vontade ou opinião aos demais, especialmente em relação aos menos habilidosos, mais inexperientes, novatos, *noobs*. E onde há relações de poder, isto é, em toda e qualquer *configuração social* (ELIAS, 1993), sempre há possibilidades de que com o desgaste das relações, com a colisão de interesses e com as disputas por privilégios, reconhecimento e prestígio, se instaure esporádica ou permanentemente estados sociais de relativo desconforto, frustração e crise, eventualmente descambando para situações de intenso conflito e até mesmo violência simbólica. Inevitáveis rupturas e rearranjos nas teias sociais tornam-se inevitáveis.

De fato, comportamentos intolerantes, agressivos e violentos puderam ser testemunhados em diversos episódios no jogo e confirmados por inúmeros relatos e manifestações de jogadores nos fóruns e questionário. As análises e interpretações realizadas indicaram condições que parecem ser propícias à eclosão de tais episódios. Sem pretensão de agrupá-las em uma só frase, destaco-as resumidamente alguns pontos:

- Heterogeneidade de sentidos e significados atribuídos à mesma atividade;
- Hegemonia da dinâmica performática e competitiva no jogar;
- Auto-avaliação, avaliação recíproca e comparação de desempenho através de dados objetivos (numéricos) possibilitados por ferramentas como o *Recount*, instaurando estados de vigilância constante.
- Amplitude e discrepância nos níveis de desempenho dos membros de um mesmo grupo;
- Presença volátil e efêmera de desconhecidos anônimos;
- Presença ineficaz ou sensação de ausência de monopólio da violência simbólica e de mecanismos de controle efetivos do seu exercício;
- Relativa frouxidão nos padrões de autocontrole e regulação da conduta;

Ao contrário do que geralmente costuma ser observado e enfatizado acerca da suposta violência presentes nos jogos digitais e usado para descrevê-los como violento ou como incitador de comportamentos violentos, em se tratando do *WoW* e possivelmente de outros jogos do gênero, o principal tipo de violência a que os jogadores estão sujeitos no jogar não é

a violência que reside no aspecto bélico do jogo, nas representações gráficas das armas, dos monstros, das lutas ou das mortes, mas fundamentalmente *na relação social estabelecida entre os jogadores*. Para dizer de outra forma, se fosse o caso do *WoW* favorecer uma suposta assimilação e aquisição de comportamentos violentos, isso seria menos pelo tema beligerante ou pelos aspectos técnicos do jogo (gráficos e sonoros) e mais pelas tensões sociais produzidas no ambiente do jogo. O que parece ser a maior e revolucionária conquista do *WoW* – a capacidade de reunir, aproximar e colocar juntos milhares de jogadores que tem o mesmo interesse em comum – é também o seu maior carma. De qualquer forma, o problema de fato não é do *WoW*, mas de quem o joga, nós, seres humanos.

Seríamos nós, na esteira daquilo que Norbert Elias chamou de o processo civilizador (1993), uma espécie de novos bárbaros diante das formas de comunicação recém inventadas e apropriadas pela humanidade, *bárbaros digitais*?

\* \* \*

Concluo, em resumo, dizendo que para interpretar o *WoW* como prática de lazer é necessário compreender que o jogo não é construído ou posto em funcionamento como nos jogos digitais *single-players* tradicionais, somente pela sua estrutura, arquitetura e mecânica – previamente determinadas pelos desenvolvedores – mas sim pela inter-relação dessas com uma complexa e fortemente arraigada *dinâmica social*, a qual regula, orienta, molda e determina maneiras de jogar e formas de agir e se comportar no jogo, e que não é formada senão pela relação interdependente dos jogadores uns com os outros no contexto do jogar. Mesmo nos casos em que se opta por jogar sozinho e deliberadamente não interagir com os demais, jogadores estão mais ou menos intensamente entrelaçados às *configurações sociais* que eles mesmos, constantemente, estão criando e desfazendo, mas que, pelas características próprias desse tecido social, não está ao controle de nenhum deles individualmente. Embora nem sempre visível e perceptível, é possível que muitos sequer percebam as forças que os empurram para cá e para lá nessa rede social humana que nada mais é do que uma pequena parte daquilo que se convencionou chamar de sociedade.

Afora eventuais contribuições teóricas no campo do lazer, dos jogos digitais e das relações sociais no âmbito do ciberespaço, a justificativa prática para esse estudo seria a de tentar ajudar a desvelar as dinâmicas sociais às quais estão presos jogadores do *WoW*, de modo a talvez possibilitar que consigam conscientemente melhor se orientarem no emaranhado social que eles mesmos produzem mas não conseguem controlar. Numa

interpretação mais alargada, poderia também ser uma contribuição no sentido de “tornar mais acessível à compreensão humana estes processos cegos e não controlados” (ELIAS, 1999) em que estamos presos também nós, jogadores da vida cotidiana, em nossas experiências de lazer.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. In: **Game Studies**, n. 1, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 30/07/2011.
- AARSETH, Espen. Beyond the Frontier: Quest Games as Post-Narrative Discourse. In: **Narrative Across Media: The Languages of Storytelling**. Lincoln (Holanda): University of Nebraska Press, ed. Marie-Laure Ryan, 2004. pp. 361-376.
- AARSETH, Espen. A Hollow World: World of Warcraft as Spatial Practice. In: CORNELIUSSEN, H. G.; RETTBERG, J. W. (orgs.) **Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008. pp.111-122.
- ALVES, Lynn. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005. 255 p.
- ALVES, Lynn; HETKOWSKI, Tânia Maria. *Gamers* brasileiros: quem são e como jogam? In: **Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação**. Salvador: Edufba, 2007. p. 161-174. Disponível em: [http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn\\_artigo/4f676f0918.pdf](http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/4f676f0918.pdf). Acesso em: 01/-7/2013.
- ALVES SILVA, Renata Prado. **World of Warcraft: semioses para produção de envolvimento em jogos eletrônicos**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal de Juiz de Fora, 2010.
- ANDRADE, Luiz A. **A Galáxia de Lucas: sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense. Niterói: 2007.
- AZEVEDO, Théo. **Jogar via internet vira profissão para aficionados**. Folha Online, São Paulo, 2004. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/ult2240u52.jhtm>. Acesso em: 30/04/2007.
- AZEVEDO, Theo. Mundos virtuais dos MMOGs como disseminadores de cultura. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultura dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 254 p.
- BAINBRIDGE, William Sims. **The Warcraft Civilization: social science in a virtual world**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2010.
- BARBUTTI, Brian. **O mercado de games**. In: egoCheese. Acesso em 15/05/2009. Disponível em: <http://www.egocheese.com/archives/2009/04/14/o-mercado-de-games/comment-page-1/#comment-42934>.
- BAUDRILLARD, Jean. Televisão/revolução: o caso Romênia. In: PARENTE, A. **Imagem-máquina: a era das tecnologias digitais**. Trad. Katia Maciel. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008. pp.147-154.
- BENNERSTEDT, U.; LINDEROTH, J. **Living in World of Warcraft – the thoughts and experiences of ten young people**. Götenbert University, Suécia, 2007.

BETTI, M. **A janela de vidro: esporte, televisão e Educação Física.** Tese (Doutorado em Educação) – UNICAMP. Campinas, 1997.

BETTETINI, Gianfranco. Semiótica, computação gráfica e textualidade. In: PARENTE, A. (org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual.** São Paulo: Editora 34, 2008.

BRAMANTE, Antonio Carlos. Lazer: concepções e significados. In: **Licere.** Belo Horizonte, v. 1, n. 1. p. 9-17, set. 1998.

BRESCIANI, Antonio Alex. **A breve e lucrativa história de consolidação dos jogos.** Mercado B, Disponível em: [http://www.benzaiten.com.br/artigo/consolidacao\\_jogos.htm](http://www.benzaiten.com.br/artigo/consolidacao_jogos.htm). Acesso em: 30 abr. 2007.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento.** São Paulo, Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2008.

BOURDIEU, Pierre. The forms of capital. In: RICHARDSON, J (Ed.) **Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education.** New York (Estados Unidos), Greenwood, 1986. pp. 241-258. Disponível em: <http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/fr/bourdieu-forms-capital.htm>>. Acesso em 02/05/2013.

CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **O que é lazer.** São Paulo, Brasiliense, 1986.

CAMPEDELLI, Gabriela. **Bem-vindos a azeroth: aspectos da economia lúdica nos mundos fantásticos.** Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

CAPLAN, S. et al. Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players. In: **Computers in Human Behavior**, 2009. Disponível em: [www.elsevier.com/locate/comphumbeh](http://www.elsevier.com/locate/comphumbeh). Acesso em: 02/07/2013.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede.** São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic Worlds.** The Business and Culture of Online Games. Chicago (Estados Unidos): The University of Chicago Press, 2005.

CASTRONOVA, Edward. On the Research Value of Large Games: Natural Experiments in Norrath and Camelot. In: **Games and Culture**, 2006. n.1 v.2, pp. 163-186.

CASTRONOVA, Edward. **Exodus to the Virtual Worlds.** How Online Fun is Changing Reality. New York (Estados Unidos): Palgrave Macmillan, 2007.

CAVICHILLOLI, Fernando Renato. **Abordagens do Lazer no Brasil: Um olhar processual.** Tese (Doutorado em Educação): Universidade Metodista de Piracicaba, 2004. 216 p.

CHAGAS, Artur Alves de Oliveira. **O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer Online: um estudo sobre o World of Warcraft.** Dissertação

(Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

COLLINS, Karen. **Game sound**: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

CORNELIUSSEN, Hilde. World of Warcraft as a Playground for Feminism. In: CORNELIUSSEN, H. G.; RETTBERG, J. W. (orgs.) **Digital Culture, Play and Identity**: A World of Warcraft Reader. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

CORNELIUSSEN, Hilde. G.; RETTBERG, Jill Walker. (orgs.) **Digital Culture, Play and Identity**: A World of Warcraft Reader. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

COSTA, Cristina. **Questões de arte**: o belo, a percepção estética e o fazer artístico. São Paulo: 2004.

CRUZ JR, Gilson. **Eu jogo, tu jogas, nós aprendemos**: experiências culturais eletrolúdicas no contexto do ciberespaço. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2012.

DIBBELL, J. **The life of the chinese gold farmer**. New York Times Magazine, June. 2007.

DONOVAN, Tristan. **Replay**: The History of Video Games. Great Britain: Yellow Ant, 2010.

DOWS, E; SMITH, S. **Keeping Abreast of Hypersexuality**: a Video Game Character Analysis. Presented at The 55<sup>th</sup> Annual Conference of the International Association of Communication, New York, 2005.

DUCHENEAUT, N.; YEE, N; NICKELL, E.; MOORE, R. Alone together? Exploring the social dynamics of Massively Multiplayer Online Games. In: **Proceedings**: New York (Estados Unidos): ACM Press, 2006. pp. 407-416..

DUCHENEAUT, N.; YEE, N; NICKELL, E.; MOORE, R The Life and Death of Online Gaming Communities: A Look at Guilds in World of Warcraft. In: **Proceedings**: San Jose (Estados Unidos), 2007.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973, 249p.

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia Empírica do Lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1979, 249p.

EDDY, Brian R. **Classic Video Games**: The Golden Age 1971-1984. Great Britain: Shire Publications, 2012.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**: desporto e lazer no processo civilizacional. Trad. Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa: Difel, 1992. 389 p.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador**. Trad. Ruy Jungman. Rio de Janeiro: Zahar, 1993. v. 2. 307 p.

ELIAS, Norbert. **Introdução à sociologia**. Trad. Maria Luísa Ribeiro Ferreira. Lisboa (Portugal): Edições 70, 1999. 202 p.

FALCAO, Thiago Pereira. **Uma incursão sobre as estruturas comunicacionais em mundos virtuais**. Estudo sobre a mediação dos diálogos pela figura do jogo. 186 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea) – Universidade Federal da Bahia, 2010.

FERES NETO, Alfredo. **A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas**. 117 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petropolis: Vozes, 2011.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011. 239 p.

FRAGOSO, Suely D.. De interações e interatividade. In: X Compós – **Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Brasília, 2001.

FRAGOSO, Suely D. Eu odeio quem odeia... Considerações sobre o comportamento dos usuários brasileiros na ‘tomada’ do Orkut. In: **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Disponível em: [www.compos.com.br/e-compos](http://www.compos.com.br/e-compos). Acesso em 09/02/2013.

GADELHA, J. **A Evolução dos Computadores**. [s.l.];[s.d.]. Disponível em: <http://www.ic.uff.br/~aconci/evolucao.html>. Acesso em: 17 de maio de 2004.

GALISI, Delmar. Videogames: ensino superior de jogos no Brasil. SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultura dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 254 p.

GEBARA, Ademir. Veblen, Adorno e as bicicletas. In: **Anais do Congresso Brasileiro de História da Educação Física, Esporte, Lazer e Dança: as ciências sociais e a história da educação física, esporte, lazer e dança**. Ponta Grossa: Universidade Estadual de Ponta Grossa, 2002.

GEERTZ, Clifford. **Obras e Vidas: o antropólogo como autor**. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2005.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e Identidade pessoal**. Oeiras (Portugal) Celta, 1997.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Editora Vozes, 2011. Trad. Maria Célia Santos Raposo. 18ª ed.

GOMES, Christianne Luce. Lazer – Concepções. In: GOMES, Christianne Luce (org.) **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004. p. 119-126.

GOMES, Christianne Luce. **Lazer e trabalho**. 1. ed. Brasília: SESI/DN, 2005. v. 1. 104 p.

GOMES, Christianne Luce. Estudos do Lazer e Geopolítica do conhecimento. In: Revista **Licere**, V.14, N.3, Belo Horizonte, set. 2011.

GONZALEZ, Fernando J. **Estrutura dos esportes**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2008.

GONZALES, Fernando J. **Bases sociais das disposições para o envolvimento em práticas de movimento corporal no tempo livre**. Tese (Doutorado em Ciências do Movimento Humano) – UFRGS. Porto Alegre, 2010.

GONZÁLEZ, F. J.; FRAGA, A. B. **Afazeres da educação física na escola: planejar, ensinar, partilhar**. Erechim/RS: Edelbra, 2012.

GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. **Metodologia do ensino dos esportes coletivos**. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012.

GUIMARAES, Mário José Lopes. **Vivendo no Palace: Etnografia de um ambiente de sociabilidade no Ciberespaço**. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2000.

GUIMARAES, M. J. L. Sociabilidade e tecnologia no ciberespaço. In: RIFIOTIS, T.; MAXIMO, M. E.; LACERDA, J.; SEGATA, J. (orgs) **Antropologia no Ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010. p. 17-27.

GUTIERREZ, Gustavo Luis. **Lazer e prazer: questões metodológicas e alternativas políticas**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2001.

HAUG, Wolfgang Fritz. **Crítica da estética da mercadoria**. São Paulo: UNESP, 1997.

HEEKS, Richard. Understanding "Gold Farming" and Real-Money Trading as the Intersection of Real and Virtual Economies. In: **Journal of Virtual World Research**. v.2. n.4. Fev. 2010.

HENNION, Antoine. Pragmática do Gosto. In: **Revista de Ciências Sociais da PUC-Rio**, nº8, jan/jul, 2011, pp. 253-277.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

IBARGOYEN, Daiane Dorneles. **Jogos virtuais e a antropologia da performance**. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – UEM. Maringá, 2011.

JAHN-SUDMANN, A; STOCKMANN, R. **Computer games as a sociocultural phenomenon: games without frontiers, war without tears**. New York: Palgrave Macmillan, 2008. 229 p.

JUUL, Jesper. **Half-Real**. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2005.

KENT, Steven L. **The ultimate history of video games: from Pong to Pokemon – the story behind the craze touched our lives and changed de world.** New York: Three Rivers Press, 2001. 608p.

KOPPE, Jennifer. **Coisa de gente grande.** Gazeta do Povo, Curitiba, 6 maio 2007. Caderno ViverBem.

KRZYWINSKA, Tanya. World Creation and Lore. In: CORNELIUSSEN, H. G.; RETTBERG, J. W. (orgs.) **Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader.** Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

LAFRANCE, Jean Paul. La epidemia de los videojuegos: epopeya de una industria. **TELOS: Cuadernos de Comunicacion, Tecnologia y sociedad.** Nº 42. Jun-ago 1995. Disponível em: <[www.campusred.net/telos/anteriores/num\\_042/inves\\_experiencias0 .html](http://www.campusred.net/telos/anteriores/num_042/inves_experiencias0.html)>. Acessado em 14/01/2011.

LAHIRE, Bernand. **Homem plural: os determinantes da ação.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

LAHIRE, Bernand. **Retratos sociológicos: disposições e variações individuais.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

LAHIRE, Bernand. **A cultura dos indivíduos.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

LATOCHE, Serge. O decrescimento como condição de uma sociedade convivial. In: **Caderno IHU Ideias**, ano 4, n. 56. São Leopoldo: UNISINOS, 2006.

LANGER, Jessica. The Familiar and the foreign: playing (post)colonialismo in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, H. G.; RETTBERG, J. W. (orgs.) **Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader.** Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

LEE, Reuters Gaetan. **Exposição em Londres questiona se videogames seriam “benção” ou “maldição”.** FolhaOnline, São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20820.shtml>. Acesso em: 28/04/2007.

LEMOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo.** Sobre interatividade e interfaces digitais. 1997. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>. Acesso em: 13/08/2012.

LEMOS, André. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A.; CUNHA, P. (orgs.) **Olhares sobre a cibercultura.** Porto Alegre: Sulina, 2003. pp 11-23.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual.** São Paulo: Ed. 34, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 2. ed. São Paulo: 34, 2008.

LUZ, Alan Richard. **Linguagens gráficas em videogame: nascimento, desenvolvimento, e consolidação do videogame como expressão gráfica.** Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo FAU-USP. 2009

MACCALLUM-STEWART, Esther; PARSLER, Justin. Role-play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, H.; RETTBERG, J. (orgs.). **Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

MAGNANI, Luiz Henrique. **Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico**. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Tecnologias) – UNICAMP. Campinas, 2008.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e Educação**. Campinas: Papyrus, 1987.

MARCHI JR., W. **“Sacando” o voleibol: do amadorismo à espetacularização da modalidade no Brasil (1970-2000)**. Campinas, 2001. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

MASCARENHAS, Fernando. **Entre o ócio e o negócio: teses acerca da anatomia do lazer**. Tese (Doutorado em Educação Física): Universidade Estadual de Campina, 2005.

MATIAS, Alexandre. **Videogame enquanto arte**. Benzaitem, 2002. Disponível em: <[http://www.benzaitem.com.br/artigo/videogame\\_enquanto\\_arte.htm](http://www.benzaitem.com.br/artigo/videogame_enquanto_arte.htm)>. Acesso em: 18/01/2011.

MAXIMO, Maria Elisa. Da metrópole às redes sociotécnicas: a caminho de uma antropologia no ciberespaço. In: RIFIOTIS, T.; MAXIMO, M. E.; LACERDA, J.; SEGATA, J. (orgs) **Antropologia no Ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010. p. 17-27.

MEADO, Rachel. ZHPS: Zero Healing per Second. Disponível em: <http://zhpscomics.blogspot.com> e [www.meado.deviantart.com](http://www.meado.deviantart.com). Ano 2012. Acesso em: 24/04/2013.

MELO, Claudia Magalhães Lacerda de Melo. **Automaticidade deliberatividade na tomada de decisão: George Loewenstein em World of Warcraft**. 162 p. Dissertação (Mestrado em Psicologia Cognitiva) – Universidade Federal de Pernambuco, 2008.

MELO, Victor Andrade de. **Animação Cultural: conceitos e propostas**. Campinas, SP: Papyrus, 2006. 144 p.

MENDES, C. L. **Controla-me que te governo: os jogos de computador como formas de subjetivação e administração do eu?** Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

MORTENSEN, Torill Elvira. Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies? CORNELIUSSEN, H.; RETTBERG, J. (orgs.) **Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NARDI, B. **My life as a Night Elf Priest: an anthropological account of World of Warcraft**. Michigan (Estados Unidos): The University of Michigan Press, 2010.

NESTERIUK, Sergio. Breves considerações acerca do videogame. In: **INTERCOM**, XXVII, 2004, Porto Alegre. PUC-SP / UAM, 2004.

NESTERIUK, Sergio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (orgs). **Mapa do jogo: a diversidade cultura dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. pp.23-36.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz; ALVES, Lynn; FUENTES, Lygia dos Santos; FLORES, Glória Valdelice. História e jogos digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação. In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGAMES**. Santa Catarina, 2010

OLIVEIRA, Jonatas Kerr de. **Videogames e a narrativa seriada: quest como ferramenta para a construção de mundos**. 143 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de São Carlos, 2010.

PARENTE, André. (org). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 2008.

PEARCE, Celia. **Communities of Play: emergente cultures in multiplayer games and virtual worlds**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2009.

PERANI, L. Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos. In: **XII Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação** - Celacom, 2008, São Bernardo do Campo. Anais do XII Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação - Celacom. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2008.

PEREIRA, Rogério Santos. **Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line**. Dissertação (Mestrado em Educação Física) –Universidade Federal de Santa Catarina. Santa Catarina, 2009.

PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, A. (org). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 2008

POOLE, Steven. **Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution**. New York: Arcade Press, 2000.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultura dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 254 p.

RECUERO, Rebeca da Cunha. **O lugar no espaço virtual: um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios do mundo concreto no *Second Life***. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – UNISINOS. São Leopoldo, 2010.

REIS, L. J. A.; **Novos atores em cena nos estudos do lazer no Brasil: possíveis diálogos a partir da teoria configuracional**. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal do Paraná, 2009.

REIS, L. J. A. ; CAVICHIOLLI, F. R. . Jogos Eletrônicos e a Busca da Excitação. In: **Movimento** (Porto Alegre), v. 14, p. 163-181, 2008a.

REIS, L. J. A. ; CAVICHIOLLI, F. R. . Lazer à Laser: os jogos eletrônicos no século XXI. In: **IX Seminário "O Lazer em Debate"**, 2008, São Paulo. Anais do IX Seminário O Lazer em Debate. São Paulo: Editora Plêiade, 2008b.

REQUIXA, Renato. **Sugestão de diretrizes para uma política nacional de lazer**. São Paulo: SESC, 1980.

RETTBERG, Scott. Corporate Ideology in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, H.; RETTBERG, J. (orgs.) **Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

RIFIOTIS, T. Alice do outro lado do espelho: revisitando as matrizes das violências e dos conflitos. In: **Revista de Ciências Sociais** (UFC), v. 37, p. 27-33, 2006.

RIFIOTIS, T. Violência e poder: avesso do avesso? In: NOBRE, R. F (org). **O poder no pensamento social: dissonâncias**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

RIFIOTIS, T. Duas ou três coisas sobre elas, as comunidades virtuais. In: RIFIOTIS, T.; MAXIMO, M. E; LACERDA, J.; SEGATA, J. (orgs) **Antropologia no Ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010a. p. 17-27.

RIFIOTIS, T. Antropologia do Ciberespaço: questões teórico-metodológicas sobre pesquisa de campo e modelos de sociabilidade. In: RIFIOTIS, T.; MAXIMO, M. E; LACERDA, J.; SEGATA, J. (orgs) **Antropologia no Ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010b. p. 17-27.

RHEINGOLD, H. **The Virtual Community**: homesteading on the Eletronic Frontier. Disponível em: <http://www.rheingold.com/vc/book/>. Acesso em 02/04/2013. 1993.

HENRIQUES, Francelino Alves. O aprendizado após a juventude: discutindo o conceito de "adulto" e as tendências pedagógicas modernas. In: **Revista FACEVV**. 1º Semestre de 2009. n. 2. p. 16-21.

RODRIGUES, Lia C. **Análise de redes sociais em comunidades virtuais emergentes de jogos on-line por meio de coleta de dados automatizada**. 152 p. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica) – Universidade Presbiteriana Mackenzie. 2009.

SABATINI, Felipe. Jovem Nerd: A megaboga história da conquista das redes sociais na internet. In: **ESPM: Central de Cases**, 2011. Disponível em: [http://www.espm.br/Publicacoes/CentralDeCases/Documents/JovemNerd\\_case.pdf](http://www.espm.br/Publicacoes/CentralDeCases/Documents/JovemNerd_case.pdf)> Acesso em 14/04/2013.

SALGADO, Marcelo de Mattos. **Sociabilidade em espaços digitais complexos de MMORPG**. Dissertação (Mestrado em Comunicação na Contemporaneidade) – Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2011.

SANTAELLA, Lucia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (orgs). **Mapa do jogo: a diversidade cultura dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 254 p.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs). **Mapa do jogo: a diversidade cultura dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 254 p.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultura dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 254 p.

SANTOS, Matheus Caldas. **Análise espaço-temporal da modalidade em jogos on-line massivos**. 94 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação) – Universidade Federal de Minas Gerais, 2010.

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies: An introduction**. New York: Routledge. 2002.

SILVA, Leonardo Xavier de Lima e Silva. **Processos cognitivos em jogos de roleplaying: World of Warcraft vs. Dungeons & Dragons**. 200 p. Dissertação (Mestrado em Psicologia Cognitiva) – Universidade Federal de Pernambuco, 2008.

SILVEIRA, R. **Esporte, homossexualidade e amizade: estudo etnográfico sobre o associativismo no futsal feminino**. Dissertação (mestrado em Ciências do Movimento Humano) – UFRGS. Porto Alegre, 2008.

SIMMEL, George. In: MORAES FILHO, E. (org.) **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: Velho, Otávio Guilherme (Org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 1967.

SIITONEN, Marko. **Social interaction in online multiplayer communities**. Jyväskylä (Finlândia): University of Jyväskylä. 2007.

SKINNER, Burrhus F. **Ciência e Comportamento Humano**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

SLOTERDIJK, Peter. **Esferas III — Espumas**. Trad. do alemão para o castelhano por Isidoro Reguera. Madrid (Espanha): Siruela, 2006.

STIGGER, Marco Paulo. **Esporte, lazer e estilos de vida**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

SEPE, Cláudia Presser. **Navegando na rede de interações de um RPG Online: um estudo de caso do game Erínia**. Tese (Doutorado em Comunicação) – UNISINOS. São Leopoldo, 2007.

SILVA, Marco. Que é Interatividade. In: **Boletim Técnico do Senac**. Rio de Janeiro, v.24, n.2 maio/ago, 1998. <<http://www.senac.br/informativo/BTS/242/boltec242d.htm>> 13/08/12.

SHEFF, David. **Os mestres do jogo**: por dentro da Nintendo. São Paulo: Editora Best Seller, 1993.

SHUM, Lawrence Rocha. Paisagens sonoras nos games. SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. **Mapa do jogo**: a diversidade cultura dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 254 p.

TAYLOR, T.L. **Play Between Worlds**: Exploring Online Game Culture. Cambridge, MA: MIT Press. 2006

TELES DA SILVA, Skykler. **Moodle vs. World of Warcraft**: análise comparativa dos ambientes virtuais de aprendizagem no Amazonas. 229 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade Federal do Amazonas, 2010.

THOMAS, D. 2.443 Quenkers and Counting, or What in Us Really Wants to Grind? Examining the Grind in Star War Galaxies: An Empire Divided. Presented in: **Changing Views**: World in Play, Digital Games Research Association Conference, Junho 16-20, Vancouver (Canadá), 2005.

TURKLE, Sherry. **Alone Together**: why we expect more from technology and less from each other. Philadelphia (Estados Unidos): Basic Books, 2011.

TYRER, R. J. J. **Addiction and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)**: an in-depth study of key aspects. 2008.

VALENTIN, Renato B. **Sobre o lazer das tribos urbanas**: o final de semana no parque Barigui. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – UFPR. Curitiba, 2009.

VELHO, Gilberto. **Projeto e metamorfose**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

VIRILIO, Paul. **Espaço crítico e as perspectivas do tempo real**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

WAIZBORT, Leopold. **As aventuras de Georg Simmel**. São Paulo: Edusp, 2004

WALKER, Jill Rettberg. Quest in World of Warcraft: deferral and repetition. In: CORNELIUSSEN, H.; RETTBERG, J. (orgs.) **Digital Culture, Play and Identity**: A World of Warcraft Reader. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

WANG, Patricia. **A Marxian Analysis of World of Warcraft**: Virtual Gaming Economies Reproducing Capitalistic Structures. Disponível em: <<http://triciawang.pbworks.com/f/marxvirtual.pdf>>. Acesso em 17/08/2011.

WEBER, Max. **Economia e Sociedade**: fundamentos da sociologia compreensiva. v.1. Trad. Regis Barbosa e Karen E. Barbosa. Brasília: Editora UNB, 2009.

WILLIAMS, Dimitri; DUCHENEAUT, Nicolas; XIONG, Li; YEE, Nick; NICHELL, Eric. From tree house to barracks: the social life of guilds in World of Warcraft. In: **Games and Culture**. v.1, n.4 Outubro. 2006.

YEE, Nick. **The Daedalus Project**. 2006a. Disponível em: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001524.php>. Acesso em 10/03/2012.

Yee, Nick. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. In: **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**, n.15, pp. 309-329. 2006b

YEE, Nick. WoW Gender-Bending. In: **The Daedalus Project**. 2005. Disponível em: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001369.php>. Acesso em 10/03/2012.

ZALUAR, A. LEAL, M. C. Violência extra e intramuros. In: **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. v.16 n.45 p.145-164. fev. 2001.

## SUMÁRIO

APÊNDICE A – MODELO DO QUESTIONÁRIO <i>ONLINE</i> APLICADO .....	320
APÊNDICE B – ROTEIRO PARA ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA .....	326
APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	327
APÊNDICE D – NOTA SOBRE JOGOS DIGITAIS E SEUS SINÔNIMOS.....	329
APÊNDICE E – LISTA DE ATIVIDADES DE LAZER CITADAS NO QUESTIONÁRIO .....	331
APÊNDICE F – RESUMO GERAL SOBRE OS ENTREVISTADOS .....	335

## APÊNDICE A – MODELO DO QUESTIONÁRIO *ONLINE* APLICADO

### Lazer e Jogos Digitais

Você foi convidado para participar da pesquisa de doutorado intitulada: "Lazer e jogos digitais: diversão e sociabilidade no World of Warcraft", desenvolvida por Leoncio José de Almeida Reis, sob orientação do Prof. Dr. Fernando Renato Cavichioli, realizada na Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Paraná.

O objetivo desta pesquisa é auxiliar na compreensão dos jogos digitais, buscando entender de que modo os jogadores utilizam o World of Warcraft nos seus momentos de diversão, descontração e/ou descanso.

A sua participação é voluntária e você não receberá qualquer tipo de benefício. Você não precisa responder perguntas que lhe causem qualquer tipo de desconforto ou constrangimento.

A divulgação de qualquer informação coletada será feita sob forma codificada, para que a sua identidade seja preservada e mantida sobre sigilo.

Os líderes e oficiais de sua guilda não terão acesso às respostas individuais de nenhum membro. Apenas terão acesso ao relatório "Perfil da Guilda" por mim elaborado, que poderá ser acessado por qualquer membro da guilda, e que não irá conter informações personalizadas, mas somente informações obtidas a partir da média de todos os respondentes.

Para esclarecer eventuais dúvidas e fornecer-lhe as informações sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com o pesquisador a qualquer momento, através de:

Telefone: (41) 9844-8700 - Tim

E-mail: [leojar\\_edf@yahoo.com.br](mailto:leojar_edf@yahoo.com.br)

RealID: [leojar\\_sk@yahoo.com](mailto:leojar_sk@yahoo.com)

Endereço profissional: Universidade Federal do Paraná - Setor Litoral <[www.litoral.ufpr.br](http://www.litoral.ufpr.br)>

#### Identificação

Idade

Sexo

- Masculino  
 Feminino

Estado

Estado Civil

- Solteiro(a)  
 Casado(a)  
 Divorciado(a)  
 Viúvo(a)  
 Outro

Filhos

Grau de Escolaridade

- Fundamental incompleto  
 Fundamental completo  
 Médio incompleto  
 Médio completo  
 Superior incompleto  
 Superior completo  
 Pós-graduação

Ocupação

- Estudante  
 Desempregado  
 Empregado ou Assalariado  
 Profissional liberal  
 Empresário  
 Aposentado  
 Atividades domésticas

Atividades rotineiras e de lazer					
<b>Navego na Internet</b>					
Navego na Internet	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Assisto filmes (cinema ou em casa)</b>					
Assisto filmes (cinema ou em casa)	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Pratico esportes/atividades físicas</b>					
Pratico esportes/atividades físicas	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Jogo videogames/computador</b>					
Jogo videogames/computador	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Leio livros, revistas ou jornais</b>					
Leio livros, revistas ou jornais	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Passeio em shoppings (compras)</b>					
Passeio em shoppings (compras)	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Vou a restaurantes</b>					
Vou a restaurantes	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Vou a bares/casas noturnas</b>					
Vou a bares/casas noturnas	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Passeio em parques/praças</b>					
Passeio em parques/praças	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Vou a clubes/associações</b>					
Vou a clubes/associações	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Me reúno com amigos</b>					
Me reúno com amigos	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Me reúno com familiares</b>					
Me reúno com familiares	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Viajo à passeio</b>					
Viajo à passeio	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Pratico atividades religiosas</b>					
Pratico atividades religiosas	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Assisto televisão</b>					
Assisto televisão	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Escuto música/assisto vídeos	Nunca ou menos de 1 vez por mês	de 1 à 2 vezes por mês	de 1 à 3 vezes por semana	de 3 à 5 vezes por semana	de 5 à 7 vezes por semana
Escuto música/assisto vídeos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Sobre o World of Warcraft**

Quantos char 85 você possui?

**Participar de Raides**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Participar de Raides	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Participar de Masmorras (DG)**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Participar de Masmorras (DG)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Participar de Campos de Batalha (BG)**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Participar de Campos de Batalha (BG)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Participar de Arenas**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Participar de Arenas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Realizar Missões (Quests)**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Realizar Missões (Quests)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Realizar Conquistas (Achievements)**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Realizar Conquistas (Achievements)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Evoluir os personagens do 1-85 (upar)**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Evoluir os personagens do 1-85 (upar)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Aprimorar o nível dos itens (gear)**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Aprimorar o nível dos itens (gear)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Colecionar Montarias (mount)**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Colecionar Montarias (mount)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Colecionar Mascotes (companion)**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Colecionar Mascotes (companion)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Transmogrificar armaduras**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Transmogrificar armaduras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Negociar na Casa de Leilões (AH)**

	Destesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Negociar na Casa de Leilões (AH)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Coletar repetidamente reagentes/itens (farmar)   					
	Detesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Coletar repetidamente reagentes/itens (farmar)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Participar de atividades da Guilda</b>					
Participar de atividades da Guilda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Flertar com jogadores(as) no jogo</b>					
Flertar com jogadores(as) no jogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Interpretar papéis (role play)</b>					
Interpretar papéis (role play)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Cuidar da aparência/estilo do personagem</b>					
Cuidar da aparência/estilo do personagem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Passear pelo mundo/cenários do jogo</b>					
Passear pelo mundo/cenários do jogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Contemplar os ambientes/paisagens do jogo</b>					
Contemplar os ambientes/paisagens do jogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Participar de fóruns sobre o jogo</b>					
Participar de fóruns sobre o jogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Conversar com jogadores(as) no jogo</b>					
Conversar com jogadores(as) no jogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Criar/utilizar Macros e teclas de atalho</b>					
Criar/utilizar Macros e teclas de atalho	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Conhecer a história/enredo do jogo</b>					
Conhecer a história/enredo do jogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Coordenar atividades da Guilda ou de Raides (core)</b>					
Coordenar atividades da Guilda ou de Raides (core)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Ensinar os jogadores inexperientes</b>					
Ensinar os jogadores inexperientes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Experimentar e utilizar "Addons"</b>					
Experimentar e utilizar "Addons"	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Estudar sobre habilidades, rotação, equip., etc.**

	Detesto	Não gosto	Nem gosto, nem desgosto	Gosto	Gosto muito
Estudar sobre habilidades, rotação, equip., etc.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Com quem costuma jogar?**

(marque uma ou mais opções)

- sozinho  
 jogadores desconhecidos  
 jogadores da guilda  
 colegas de trabalho  
 colegas de estudo  
 amigos que conheceu através do jogo  
 amigos pessoais  
 namorado(a) ou cônjuge  
 irmãos  
 pai ou mãe  
 filhos  
 parentes

**Considero a guilda como uma família**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Considero a guilda como uma família	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Estou nela somente pelos "bônus de guilda"**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Estou nela somente pelos "bônus de guilda"	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**O ouro (gold) é distribuído de forma justa e transparente**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O ouro (gold) é distribuído de forma justa e transparente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Os cargos/funções são distribuídos de forma justa e transparente**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Os cargos/funções são distribuídos de forma justa e transparente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**O acesso ao Banco da Guilda é justo e transparente**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O acesso ao Banco da Guilda é justo e transparente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**A gestão da guilda é democrática**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
A gestão da guilda é democrática	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Gostaria de exercer um cargo/função administrativo na guilda**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Gostaria de exercer um cargo/função administrativo na guilda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Minha guilda é hardcore, voltada para o end-game**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Minha guilda é hardcore, voltada para o end-game	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Minha guilda é casual, apenas "for fun"**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Minha guilda é casual, apenas "for fun"	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Nela os membros competem entre si**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Nela os membros competem entre si	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Nela os membros cooperam entre si**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Nela os membros cooperam entre si	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**WoW é para crianças/adolescentes**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
WoW é para crianças/adolescentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Sempre me chateio jogando WoW**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Sempre me chateio jogando WoW	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**WoW já atrapalhou meus estudos/trabalho**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
WoW já atrapalhou meus estudos/trabalho	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Jogo WoW além do que considero saudável**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Jogo WoW além do que considero saudável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Conheço pessoas que jogam além do que considero saudável**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Conheço pessoas que jogam além do que considero saudável	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Sou noob (iniciante)**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Sou noob (iniciante)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Ser chamado de noob me incomoda**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Ser chamado de noob me incomoda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Ser chamado de noob me incomoda**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Ser chamado de noob me incomoda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Sempre me divirto muito jogando WoW**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Sempre me divirto muito jogando WoW	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**WoW é para jogadores do sexo masculino**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
WoW é para jogadores do sexo masculino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Já fiz amizades jogando WoW**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Já fiz amizades jogando WoW	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Já discuti com outros jogadores no jogo**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Já discuti com outros jogadores no jogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Aprendi muitas coisas jogando Wow**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Aprendi muitas coisas jogando Wow	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Pretendo parar de jogar Wow em breve**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Pretendo parar de jogar Wow em breve	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Às vezes, jogar WoW se torna uma obrigação**

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Não concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
Às vezes, jogar WoW se torna uma obrigação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**APÊNDICE B – ROTEIRO PARA ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA**

- 1) Pode me contar um pouco sobre sua história com jogos de *videogame*/computador.
  - a. Quando começou a jogar?
  - b. Quais jogos teve contato?
  
- 2) O que tem jogado atualmente?
  - a. E o World of Warcraft, tem jogado?
  - b. O que acha dele?
  - c. Por que se interessou pelo jogo?
  - d. Conseguiria me explicar por que você joga?
  
- 3) Você já conheceu pessoas jogando *online*?
  - a. Já fez amigos a partir do jogo?
  - b. Chegou a ter contato pessoalmente (face a face, na “vida real”) com pessoas que conheceu no jogo?
  - c. Já influenciou amigos da “vida real” para entrarem no jogo?
  
- 4) E você prefere jogar o World of Warcraft sozinho ou com outros jogadores *online*?
  - a. Para você, como é jogar com outras pessoas?
  
- 5) Você já participou de alguma Guilda?
  - a. Atualmente participa de alguma?
  - b. O que acha dela?
  
- 6) Tem algum relato ou história pra contar em relação ao jogo?
  
- 7) Mora com quem?
  - a. Gostam de jogos digitais?
  - b. O que acham de você jogar?
  
- 8) Possui ocupação profissional ou estuda no momento?
  - a. Pode descrever o que você faz?
  - b. Como é o seu trabalho?
  
- 9) No dia a dia como é sua rotina?
  - a. Sobra tempo livre?
  
- 10) E suas atividades de lazer?
  - a. O que gosta de fazer no seu tempo livre?
  - b. Quais suas atividades preferidas para se divertir?
  
- 11) Pratica algum esporte?
  - a. Faz exercício físico regularmente?
  
- 12) Quer comentar mais alguma coisa?

## APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Leoncio José de Almeida Reis, professor e pesquisador da Universidade Federal do Paraná, estou convidando você a participar de um estudo intitulado “Lazer e jogos eletrônicos: diversão e sociabilidade no World of Warcraft”. Trata-se de um estudo de doutorado, realizado através do Programa de Pós-Graduação em Educação Física da UFPR, sob orientação do Prof. Dr. Fernando Renato Cavichioli.

- a) O objetivo desta pesquisa é auxiliar na compreensão dos jogos eletrônicos. Busca-se entender de que modo os jogadores utilizam o World of Warcraft nos seus momentos de diversão, descontração e/ou descanso e de que forma esses mesmos jogadores se relacionam e interagem com outros jogadores através do ambiente virtual do jogo.
- b) Para participar da pesquisa será necessário responder um questionário e uma entrevista, ambos com perguntas referentes aos seus hábitos e preferências de lazer, seus interesses por jogos eletrônicos, e sua experiência no World of Warcraft.
- c) O questionário e a entrevista serão realizados através de e-mail e/ou comunicação eletrônica à distância via Skype e/ou Raidcall, portanto você não precisará sair do lugar de onde costuma jogar. O questionário exige aproximadamente trinta minutos para ser respondido. A entrevista será agendada conforme sua disponibilidade e exige aproximadamente uma hora e será gravada mediante a sua autorização. Após o término da pesquisa e defesa, previsto para agosto de 2013, as gravações da entrevista serão destruídas.
- d) Os riscos de participar são de ordem psicológica, relacionados com perguntas que possam deixá-lo de alguma forma constrangido ou entristecido. Caso você sinta desconforto ou qualquer tipo de constrangimento com alguma pergunta, pode optar simplesmente por não respondê-la. Também pode interromper a entrevista a qualquer momento ou não devolver o questionário.
- e) Juntamente com os resultados de outros estudos, esta pesquisa favorecerá o desenvolvimento de novos jogos eletrônicos (educativos, por exemplo) bem como o aprofundamento de estudos sobre os efeitos dos jogos eletrônicos nos jogadores. A sua participação pode contribuir para o avanço científico nesta área, no entanto, você não será diretamente beneficiado com o resultado da pesquisa.
- f) Para esclarecer eventuais dúvidas que você possa ter e fornecer-lhe as informações que queira, antes, durante ou depois de encerrado o estudo, o responsável por este estudo, o pesquisador Leoncio José de Almeida Reis, Prof. da Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral, poderá ser contatado a qualquer momento através do telefone (41) 9844-8700, do e-mail [leojar\\_edf@yahoo.com.br](mailto:leojar_edf@yahoo.com.br), ou no próprio Setor Litoral, situado a Rua Jaguariaíva, 512, Matinhos-PR, às quartas e sextas, das 14h às 20h.

Rubricas:

Sujeito da Pesquisa e /ou responsável legal \_\_\_\_\_

Pesquisador Responsável \_\_\_\_\_

Comitê de Ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da UFPR

Telefone: (41) 3360-7259 e-mail: [cometica.saude@ufpr.br](mailto:cometica.saude@ufpr.br)

- g) A sua participação neste estudo é voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa **poderá desistir a qualquer momento.**
- h) As informações relacionadas ao estudo serão conhecidas somente por mim e por meu orientador. A divulgação de qualquer informação em relatório, publicação, ou tese, será feito sob forma codificada, para que a **sua identidade seja preservada e seja mantida a confidencialidade.**
- i) Você não terá qualquer despesa com a sua participação na pesquisa e também não receberá qualquer benefício financeiro por participar da mesma.
- j) Quando os resultados forem publicados, **não aparecerá seu nome, nem o nome dos seus personagens e avatares,** e sim um nome fictício.

Se você leu e concordou com os termos acima, favor assinar este documento. Para poder participar do estudo você deverá digitalizá-lo e encaminhá-lo para [leojar\\_edf@yahoo.com.br](mailto:leojar_edf@yahoo.com.br), ou enviá-lo aos cuidados de Leoncio para Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral, situado à Rua Jaguariaíva, 512, Matinhos-PR, CEP: 83260-000.

*Eu, \_\_\_\_\_, nascido na data de \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, declaro que sou maior de 18 anos de idade e que li o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e compreendi a natureza e objetivo do estudo do qual concordei em participar. A explicação que recebi menciona os riscos e benefícios. Eu entendi que sou livre para interromper minha participação a qualquer momento sem justificar minha decisão. Não ganharei nada para colaborar com a pesquisa e não foi prometido nenhum benefício para mim. Fui informado de como entrar em contato facilmente com o pesquisador que está fazendo a pesquisa. Autorizo a gravação da entrevista. Concordo voluntariamente em participar deste estudo.*

\_\_\_\_\_  
 (Nome completo do jogador)  
 Local e data

\_\_\_\_\_  
 Prof. Ms. Leoncio José de Almeida Reis  
 UFPR – Setor Litoral

Rubricas:  
 Sujeito da Pesquisa e /ou responsável legal \_\_\_\_\_  
 Pesquisador Responsável \_\_\_\_\_  
 Orientador \_\_\_\_\_ Orientado \_\_\_\_\_

Comitê de Ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da UFPR  
 Telefone: (41) 3360-7259 e-mail: [cometica.saude@ufpr.br](mailto:cometica.saude@ufpr.br)

## APÊNDICE D – NOTA SOBRE JOGOS DIGITAIS E SEUS SINÔNIMOS

Os termos jogos digitais, jogos eletrônicos, jogos computacionais, videogames e *games* são frequentemente empregados na literatura para nomear a mesma prática cultural: jogos que requerem o uso de microcomputadores para o processamento de informações e sintetização de imagens e sons em vídeo (monitor, televisão, celular, etc.) e em que permitem a interação direta dos jogadores através de um dispositivo de entrada de dados (mouse, teclado, controle, *joystick*, sensor de movimentos, etc.).

Apesar de serem usados comumente como sinônimos, e não existir uma padronização quanto a sua utilização, o que dificulta um pouco a pesquisa acadêmica em torno da temática, os termos guardam sutis especificidades.

A categoria jogos eletrônicos é a mais ampla, pois pode também incluir jogos que não envolvem a projeção de imagens em equipamentos de vídeo, televisão e similares, o que a tornaria mais abrangente e menos específica que os termos jogos digitais e videogames. Exemplo desses jogos eletrônicos sem projeção de imagem são os jogos de xadrez com tabuleiro eletrônico, brinquedos como o Genius (no qual o jogador deve repetir e tentar acertar a sequência de cores iluminadas pelo aparelho), ou mesmo os fliperamas (nos quais o jogador deve controlar “*flippers*” por meio de botões para evitar que uma esfera saia do jogo).

Além disso, nem todo jogo eletrônico é digital, mas todo jogo digital exige necessariamente circuitos eletrônicos. À rigor, os jogos digitais poderiam ser chamados de jogos eletrônicos digitais, de modo a diferenciá-los dos jogos eletrônicos analógicos, como os fliperamas mais antigos, que usavam recursos mecatrônicos. A máquina fotográfica é um bom exemplo para mostrar a diferença entre o analógico e o digital: existem tanto as máquinas analógicas (que utilizam película fílmica para captação da luz) quanto as digitais (cuja imagem captada é convertida e armazenada sob a forma binária digital, ou seja, sob a forma dos dígitos “0” e “1”)<sup>229</sup>.

Já o termo da língua inglesa *videogame* (cuja tradução corresponde ao videogame ou jogo em vídeo), como o próprio nome indica, é um tipo de jogo que ocorre por meio de um dispositivo de exibição, seja uma televisão, um monitor de vídeo, um monitor de vetores ou

---

<sup>229</sup> Imagem Digital ou Imagem Numérica é um conceito de imagem “onde sua especificidade básica é a de ser redutível aos pequenos elementos que a constituem, chamados *pixels*” (PLAZA, 2008, p.73). Na memória do computador, a imagem digital é armazenada no formato de uma matriz numérica, composta por linhas e colunas, podendo ser traduzida na forma de imagem e exibida em monitores (como no visor da máquina digital) ou, inclusive, impressa.

similares. Tecnicamente, videogame é um determinado *tipo* de jogo eletrônico, e, portanto, forneceria uma tipologia adequada.

Popularmente, no entanto, o termo videogame também é utilizado no Brasil usualmente para fazer referência ao *console*, ou seja, ao conjunto de equipamentos eletrônicos que permite executar (*rodar*) os jogos, gerando certa imprecisão quanto a sua utilização. É comum, por exemplo, ouvirmos frase do tipo: “Vou comprar um videogame, mas não sei qual é melhor: XBox 360 ou PlayStation 3?”<sup>230</sup>. Em termos técnicos, a dúvida apresentada na frase se refere a qual aparelho (*hardware*) comprar, levando-se em conta que essa escolha definirá quais jogos (*software*) poderão ser rodados no aparelho.

Em sua definição, *console* é um aparelho eletrônico dedicado a rodar *videogames*, composto por placas e circuitos de processamento de dados (microcomputador), capaz de receber informações advindas do ambiente externo através de dispositivos de entradas de dados (controles, joysticks, manoplas, volantes, etc.) e de fornecer dados e referências para a síntese ou exibição de imagens em dispositivos de vídeo e para a reprodução sonora em dispositivos de áudio.

Devido ao termo videogame ter perdido, no Brasil, um pouco do seu significado original, podendo possuir um sentido ambíguo (ora *console*, ora jogo), optei por utilizar principalmente o termo jogo digital (ou simplesmente jogo quando o contexto permitir) por julgá-lo mais adequado no momento. Considerando isso, passemos a sua análise histórica.

---

<sup>230</sup> Disponível em: <http://br.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110704192220AASewOs>. Acesso em 11/07/2011.

**APÊNDICE E – LISTA DE ATIVIDADES DE LAZER CITADAS NO  
QUESTIONÁRIO**

Referente à pergunta: “Quais são as atividades que você gosta de fazer no seu tempo livre para se divertir, descontraír ou descansar?”. Total de 251 entrevistados e 885 citações.

<b>Categoria</b>	<b>Atividade citada</b>	<b>Fr.</b>	<b>(%)</b>
<b>JOGOS DIGITAIS</b>	Jogar WoW	91	10,28%
	Jogar	82	9,27%
	Videogame	16	1,81%
	Jogos online	15	1,69%
	Outros jogos	12	1,36%
	PC	8	0,90%
	PC e Consoles	5	0,56%
	<b>TOTAL</b>	<b>229</b>	<b>25,88%</b>
<b>PROGRAMAS TELEVISIVOS</b>	Filmes	48	5,42%
	Seriados	30	3,39%
	TV	14	1,58%
	Animes	10	1,13%
	Futebol	4	0,45%
	Esportes	3	0,34%
	Desenhos	2	0,23%
	Rugby	1	0,11%
	Shows	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>113</b>	<b>12,77%</b>
<b>ATIVIDADES SOCIAIS</b>	Sair com amigos	27	3,05%
	Namorar	17	1,92%
	Encontrar amigos	12	1,36%
	Sair com namorada	10	1,13%
	Conversar amigos	7	0,79%
	Sair com família	7	0,79%
	Tempo com a família	7	0,79%
	Casa de amigos	4	0,45%
	Sair com esposa	2	0,23%
	Visitar pais	2	0,23%
	Sexo	2	0,23%
	Atividades sociais	2	0,23%
	Sair com filho	1	0,11%
	Ficar com o filho	1	0,11%
	Conversar	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>102</b>	<b>11,53%</b>
<b>SAÍDAS</b>	Cinema	47	5,31%
	Sair	13	1,47%
	Viajar	12	1,36%
	Passear	9	1,02%
	Comer fora	5	0,56%
	Shopping	3	0,34%

	Praia	3	0,34%
	Parques	2	0,23%
	Teatro	1	0,11%
	Compras	1	0,11%
	Estádio	1	0,11%
	Acampar	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>98</b>	<b>11,07%</b>
<b>INTERNET</b>	Navegar	18	2,03%
	Youtube	3	0,34%
	Blogs	3	0,34%
	Podcast	2	0,23%
	Facebook	2	0,23%
	Fóruns	2	0,23%
	Videos	1	0,11%
	Streams	1	0,11%
	MSN	1	0,11%
	Redes Sociais	1	0,11%
	Pornografia	1	0,11%
	TeamSpeaker	1	0,11%
		<b>TOTAL</b>	<b>36</b>
<b>ESPORTE, ATIVIDADE FÍSICA E EXERCÍCIO FÍSICO</b>	Academia	11	1,24%
	Caminhadas	8	0,90%
	Futebol	6	0,68%
	Correr	4	0,45%
	Esporte	3	0,34%
	Natação	3	0,34%
	Musculação	3	0,34%
	Pedalar	2	0,23%
	Mergulho	2	0,23%
	Rugby	2	0,23%
	Exercícios	2	0,23%
	Ciclismo	1	0,11%
	Bike	1	0,11%
	MountainBike	1	0,11%
	Alterofilismo	1	0,11%
	Tênis	1	0,11%
	Futsal	1	0,11%
	Basquete	1	0,11%
	Futvôlei	1	0,11%
	Handebol	1	0,11%
	Pilates	1	0,11%
	Skate	1	0,11%
	Skate LongBoard	1	0,11%
	Artes Marciais	1	0,11%
	Taekwondo	1	0,11%
	Boxe	1	0,11%
	Krav Magá	1	0,11%
	Jiu Jitsu	1	0,11%
	Karatê	1	0,11%
	Muay Thai	1	0,11%
	Surf	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>66</b>	<b>7,46%</b>

<b>LEITURA</b>	quadrinhos	2	0,23%
	HQs	3	0,34%
	Mangás	2	0,23%
	Gibis	1	0,11%
	Revista	2	0,23%
	Notícias	4	0,45%
	Ler	69	7,80%
	<b>TOTAL</b>	<b>83</b>	<b>9,38%</b>
<b>SAÍDAS SOCIAIS</b>	Bar	16	1,81%
	Beber	6	0,68%
	Festa	5	0,56%
	Cerveja	4	0,45%
	Churrasco	3	0,34%
	Balada	2	0,23%
	Boate	2	0,23%
	Dançar	2	0,23%
	Sinuca	2	0,23%
	Canabis	1	0,11%
	Shows	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>44</b>	<b>4,97%</b>
<b>ATIV. MUSICAIS (apreciar e fazer)</b>	Ouvir música	23	2,60%
	Rock	2	0,23%
	Videoclipes	1	0,11%
	Tocar Música	3	0,34%
	Cantar	2	0,23%
	Violão	2	0,23%
	Guitarra	2	0,23%
	Baixo	2	0,23%
	Violino	2	0,23%
	Piano	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>4,52%</b>
<b>ÓCIO</b>	Dormir	18	2,03%
	Comer	4	0,45%
	Descansar	2	0,23%
	Ficar em casa	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>2,82%</b>
<b>JOGOS (outros)</b>	RPG	11	1,24%
	Tabuleiro	3	0,34%
	Magic	3	0,34%
	WoW TCG	1	0,11%
	Muchkin	1	0,11%
	Poker	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>2,26%</b>
<b>ATIV. MANUAIS ou ARTÍSTICAS</b>	Desenhar	6	0,68%
	Pintura	5	0,56%
	Fotografar	3	0,34%
	Escrever	2	0,23%
	Cozinhar	2	0,23%
	Costurar	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>2,15%</b>
<b>OUTROS</b>	Animal estimação	5	0,56%
	Dirigir	1	0,11%

	Carro	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>0,79%</b>
<b>APRENDIZAGEM ou DESENVOLVIMENTO</b>	Programação	1	0,11%
	Aprender tecnologias	1	0,11%
	Estudar assuntos T	1	0,11%
	<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>0,34%</b>
<b>TOTAL CITAÇÕES</b>		<b>885</b>	<b>100%</b>

## APÊNDICE F – RESUMO GERAL SOBRE OS ENTREVISTADOS

### 1) Jogadores não apresentados no Capítulo 3 “Jogadores do WoW”:

	Codnome	Lúcio	Oscar	Jaqueline	Gustavo
Identif	Sexo	M	M	F	M
	Idade	26	28	19	19
	Cidade	Interior PR	Interior PR	Curitiba	Vitória
	Estado	PR	PR	PR	ES
	Est. Civil	Noivo	Solteiro	Namorando	Solteiro
	Mora com	Pais + Sobrinho (que joga)	Pais	Namorado, na casa dos sogros	República (mora com 2 baianos)
Ocupação	Profissão	Funcionário Público	Desempregado	Desempregada	Estudante
	Carga horária	30h + plantão (celular ligado)			
	Renda familiar				
	Escolaridade	Sup. Incompleto (largou Mat / cursando Tec. Gestão Financeira EAD)	Sup. Incompleto ( largando Matemática / quer fazer Informática)	Ensino Médio	Sup. Incompleto (1 ano de Eng. Computação)
	Carga horária	10h	vai estudar para concursos		60h
Lazer	Atividade Física, Esportes	Corrida diária (40min); não pode fazer academia (hérnia)	?		Malhar em academia; "não fico só na frente do computador"; futebolzinho raramente
	Lazer	Gosta de sair (não baladas; mas lanchonetes com amigos, noiva); shopping; cinema (cidades vizinhas)	Antes= Ficou 3 anos em casa sem sair; "Agora eu saio, converso"; Barzinho	Casa da mãe; shopping aos fins de semana; filme (não gosta muito) mas assiste em companhia ao namorado;	Gosta muito de seriado; anime; cinema; balada e bar não pq não bebe;
Jogos	iniciação	6,7 anos com videogames domésticos	clássicos do atari;		jogos online com 8 anos, em lan house

	Contato com WoW	Jan/2012 (influência amigos); Julho/2012 se tornou guild líder	Começou junto com Alessandro.	Conheceu através do namorado. Joga há 8 meses. Jogam com objetivos diferentes. Dividem a conta e não jogam simultaneamente. Vejo muito mais ela do que ele online	Colegas da faculdade jogavam WoW.
	h/semana de jogo	30h	antes do "stress" ele dizia jogar muito mesmo; agora, diz jogar pouco [vejo pouco ele on]	30h	5h (vejo ele muito mais que isso de fato); nas férias diz virar a noite por ser "muito viciado"
	Contato com amigos DO Jogo	Nunca. Não faz questão. Prefere manter contato somente virtual.	Visitou um "grande amigo" de SP; levou coisas do Paraguai para ele;	Contato com outros somente através de facebook somente; Conheceram um casal de Brasília cuja esposa era de Curitiba. No fim do ano "pode ser" que se encontrem.	Conheceu amigos da mesma cidade, de outra lan-house, através do MU
OBS	gerais	hoje líder (sucessor de Oscar); tranquilo; calmo; procura exercer uma liderança diplomática; não é questionado; divide a autoridade da liderança com outros;	calmo; muito prestativo e solícito com outros jogadores; abandonou a liderança após problemas familiares e pessoais .	não participa no RC; mais reservada; comenta sobre a exclusão que sofre no WoW por ser mulher; não percebe nenhum tipo de assédio. Costuma pedir ajuda para quem conhece um pouco mais: "tenho vergonha"	sociável nas atividades do jogo [se relaciona bastante com outros, em função das atividades do jogo]; mais de uma vez na entrevista quis demarcar não "ser nerd"

## 2) Jogadores apresentados no Capítulo 3 “Jogadores do WoW”

Identif	Codnome	Alessandro	Sônia	Marcos	Thiago
	Sexo	M	F	M	M
	Idade	28	31	28	19
	Cidade	Interior PR	Goiânia	Brasília	Porto Alegre
	Estado	PR	GO	DF	RS
	Est. Civil	Casado	Casado	Solteiro	Namorando
	Mora com membros da Família	Esposa grávida + Menina 3 anos Irmão 8 anos mais novo	Marido (está grávida)	Sozinho 3 irmãos mais novos (22,20 e 15 anos)	Mãe + irmãos gêmeos (9 anos)
Ocupação	Profissão	Agente Educacional (inspetor) + Projeto de Xadrez (ensina e acompanha alunos)	Professora Ens. Fundamental	Funcionário Público	Estágio de Direito; Floricultura aos sábados
	Carga horária	40h	38h	30h	20h
	Renda familiar				
	Escolaridade	Sup. Incompleto (largando Matemática / quer fazer EF pelo vínculo com o Xadrez)	Sup. Completo (Biologia) + Pós (Psicopedagogia)	Iniciou 4 cursos em públicas e 2 em privadas (nunca os concluiu)	Sup. Incompleto (1 ano de Direito)
	Carga horária	15h	10h	20h	(deve ser 30h no estágio)
Lazer	Atividade Física, Esportes  Futebol (meio parado por que precisa fazer cirurgia)	Iniciou atividades com finalidades terapêuticas (emagrecimento) e para preparação para gravidez; "Faço porque eu sou obrigada" pega "genética" sua e da família. Visitar parentes do marido. Conhecer cidades próximas.	Pouco frequentes: Trilhas; Tênis de mesa.	JiuJitsu, faixa azul (treina há 4 anos); Surfa desde os 5 anos (pai dono de fábrica/marca de surf). Outro dia chegou atrasado no core por causa de futebol	

	Lazer	"Final de semana e noite é sempre WoW"; Futebolzinho (não está podendo);	Principalmente descansar nos fins de semana: Filmes; livros de romance; Admite gostar de práticas culturais populares, voltadas aos adolescentes (vê isso como uma vantagem na sua profissão)	Bares; Pubs (mais Rock and Roll); Visita à amigos nos fins de semana; literatura; seriados; mangás e animes; filmes europeus e antigos; quebra-cabeças; eletrônica (hobby - ex.: montando uma impressora 3D)	
Jogos	iniciação	8,10 anos com fliperama e mais tarde videogame		17, 18 anos; videogame dos irmãos	8 anos, jogava na casa do amigo
	Contato com WoW	Jogou no pirata (influência amigo, que faleceu antes do Alessandro vir para o original); Começou com Oscar e convenceu Lúcio	Conheceu através do marido, que sempre jogava. Hoje joga mais que ele. Ela Joga há 3 anos.	Sozinho; pesquisando; há uns 5 meses	la na casa do amigo ver ele jogando um MMO novo: WoW. Ficou 2 anos "assistindo". Joga há uns 4,3 anos.
	h/semana de jogo	15h	15h-25h	30h	
	Contato com amigos DO Jogo	O que ia conhecer pessoalmente faleceu no dia da visita!; Marcaram encontro na lan house com pessoas da cidade vizinha (Montes Verdes) e foram passar uma tarde lá.	Já visitaram casais em Brasília (passeio) e Belo Horizonte (missão de trabalho do marido). Uso social do jogo (bate-papo no canal) é, segundo ela, sua principal motivação no jogo	2 grandes amigos (Recife e São Paulo) [de outros jogos], mas "ainda" não os conhece pessoalmente por "desleixo" seu; era para ter passado o Carnaval desse ano junto; conversam frequentemente via Skype. Também conheceu menina de Alagoas (do grupo do Priston) que foi para Brasília;	Já foi junto com 4 amigos online da mesma cidade para baladas
OBS	gerais	calmo; fala pouco; é o que mais sofre "bullyng" no jogo (frequentemente criticado pelos colegas e motivo de risada); Diz levar isso na boa, ficando bravo apenas consigo mesmo diante de suas imperícias	simpática; gosta bastante do aspecto social do jogo; observa criticamente os "usos" excessivos do jogo; Não participa de mesmas Guildas que o marido; não jogam juntos (horário incompatível). Não está jogando mais como antigamente pois suas prioridades (gravidez) mudaram.	costuma falar de si e contar histórias; ri bastante; considera-se e é tratado como um iniciante no jogo; às vezes toma uma cerveja enquanto joga; jogou durante muito tempo sozinho (mas logado no RC); diz estar jogando WoW em substituição do costume de ir para bares;	gosta do estilo de jogo competitivo e performático; reconhece que se estressa facilmente no jogo e reclama bastante.