

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA CLÍNICA

RAFAEL JUSTINO DA SILVA

DANDO VOZ A AZEROTH:
UM ESTUDO EXPLORATÓRIO DAS RELAÇÕES JOGADOR-HERÓI
EM WORLD OF WARCRAFT

Orientador: Prof. Dr. Carlos Augusto Serbena

Curitiba

2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA CLÍNICA

RAFAEL JUSTINO DA SILVA

DANDO VOZ A AZEROTH:
UM ESTUDO EXPLORATÓRIO DAS RELAÇÕES JOGADOR-HERÓI
EM WORLD OF WARCRAFT

Dissertação apresentada à Banca de Defesa como requisito obrigatório para obtenção do título de Mestre em Psicologia junto ao Programa de Pós- Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Paraná

Área de concentração: Psicologia Clínica

Orientador: Prof. Dr. Carlos Augusto Serbena

Curitiba

2016

Catálogo na Publicação
Cristiane Rodrigues da Silva – CRB 9/1746
Biblioteca de Ciências Humanas e Educação – UFPR

Silva, Rafael Justino da

Dando Voz a Azeroth: um estudo exploratório das relações jogador-heroi em *World of Warcraft*. /
Rafael Justino da Silva. – Curitiba, 2016.
140 f.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Augusto Serbena.

Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do
Paraná.

1. Psicologia Analítica. 2. Jogos Digitais. I.Título.

CDD 150.195




MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
Setor CIÊNCIAS HUMANAS
Programa de Pós Graduação em PSICOLOGIA
Código CAPES: 40001016067P0


TERMO DE APROVAÇÃO

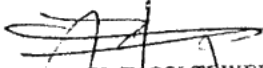
Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em PSICOLOGIA da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **RAFAEL JUSTINO DA SILVA**, intitulada: "**DANDO VOZ A AZEROTH: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO DA RELAÇÃO JOGADOR-HERÓI EM WORLD OF WARCRAFT.**" após terem inquirido o aluno e realizado a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua

APROVAÇÃO

Curitiba, 22 de Setembro de 2016.


CARLOS AUGUSTO SERBENA
Presidente da Banca Examinadora (UFPR)


ANDRÉ LUIZ BATTAIOLA
Avaliador Externo (UFPR)


RAFAEL TASSI TEIXEIRA
Avaliador Externo (UTP)

Dedico este trabalho a todos aqueles que já permitiram-se ser tocados por um jogo.

Agradecimentos

Aos amigos de perto, Camila Chudek e Lázaro Castro, pelos momentos memoráveis que ajudaram a fazer de Curitiba um lugar mais caloroso.

Aos amigos de longe, que apesar da distância, fizeram-se presentes de uma forma ou de outra na construção deste trabalho.

À minha mãe, Cleia, pelo incentivo aos estudos e os cuidados, carinho e amor que dirigiu a mim em todos esses anos longe do ninho.

A meu pai, Emerson, por acreditar em meu potencial e tornar possíveis meus estudos.

A meu padrasto Renato e minha madraستا Sílvia, por me acolherem e me ajudarem às suas próprias maneiras neste percurso.

A meu orientador, Carlos Serbena, por acreditar na ideia dessa pesquisa e auxiliar em sua realização.

À companheira de mestrado Michelle Gabani, que me estendeu as mãos em solo desconhecido.

Aos professores da banca, Rafael e André, pela leitura do trabalho e por suas contribuições a ele.

Aos profissionais da Universidade Federal do Paraná.

Resumo

Esta é uma pesquisa realizada com jogadores de World of Warcraft com o objetivo de a) criar um panorama sociodemográfico de seus jogadores; b) descrever as relações estabelecidas com os heróis escolhidos para o jogo e c) interpretar o papel do jogo na vida dos jogadores a partir da psicologia analítica. Para atingir o primeiro objetivo, 242 jogadores responderam um questionário online sobre suas idades, sexos, escolaridades, relacionamentos, tempo e frequência de jogo e aprendizados extraídos dele. O tempo total de coleta de dados foi de 3 meses, entre Janeiro e Abril de 2016, e a amostra revelou predominância de homens no jogo, com idade concentrada entre 18 e 24 anos, de escolaridade e relacionamentos heterogêneos. A maioria dos participantes joga WoW há mais de 2 anos, todos ou quase todos os dias, o que os levou a aprenderem e desenvolverem diferentes habilidades com o jogo. Para os demais objetivos, foram realizadas entrevistas com 8 jogadores a fim de aprofundar a exploração das relações estabelecidas com o jogo, utilizando o referencial da psicologia analítica para a interpretação de dados. Notou-se que quatro fatores podem atuar na escolha do herói: sua aparência, a dinâmica de jogo, o enredo que o cerca e a proximidade sentida pelo jogador com ele. Ademais, os heróis são construídos com base em aspectos atuais e/ou potenciais da personalidade dos jogadores, podendo atuar no fortalecimento de seus egos e no desenvolvimento de suas personalidades. Quanto ao papel do jogo na vida dos jogadores, notou-se que esse pode apresentar-se como um espaço de lazer, marcado por interações sociais, bem como um espaço de fantasia e reconhecimento, que pode levar a um afastamento da vida cotidiana em alguns casos.

Palavras-chave: psicologia analítica; jogos digitais; mmorpg; herói; arquétipo

Abstract

World of Warcraft (WoW) is the most popular MMORPG in the world. Due to its popularity, many international researches have been made, but these tend to focus either on demographic aspects of the game or on quantitative measures of players' behavior. Since there is a lack of qualitative data about players' experiences within the game, interviews with players have been conducted to better understand how they relate to their heroes and what is the role of the game in their lives. Besides interviews, an online questionnaire has been answered by 214 players in order to obtain demographic and quantitative data about Brazilian players. These results are similar to the ones found on international researches, and the interviews revealed that players tend to create characters that are similar to them through different ways. It was also noticed that the game works as a big social environment, making it possible to create new and important social bonds. The social dimension of the game, as well as the player-hero relationship, might help in the development of different skills and personality aspects of the players, changing the way they relate to themselves and their surroundings. The role of the game in player's lives may differ, ranging from a leisure activity to a fantastic place where they can get recognition for their deeds.

Lista de abreviações

RPG: *Role-playing game* ou Jogo de Representação de papéis

MMORPG: *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou Jogo de Representação de papéis para multijogadores em massa

WoW: *World of Warcraft*

Índice de tabelas

Tabela 1: Raças de WoW	35
Tabela 2: Diferentes definições de jogo	55
Tabela 3: Caracterização dos participantes do Grupo de Entrevista	73
Tabela 4: Comparativo de frequência de jogo entre solteiros e casais	80
Tabela 5: Heróis e motivadores da escolha de raça.....	85
Tabela 6: Heróis e motivadores da escolha da(s) classe(s)	86
Tabela 7: Características dos heróis e suas associações com os jogadores.....	88
Tabela 8: Características do herói que os jogadores gostariam de ter ou desenvolver em si mesmos	89
Tabela 9: O papel de WoW na vida dos jogadores.....	90
Tabela 10: Resumo dos motivadores de escolha de herói	91
Tabela 11: Paralelos jogador-herói.....	96
Tabela 12: Resumo do papel do jogo na vida dos jogadores.....	105
Tabela 13: Raças da Aliança	129
Tabela 14: Raças da Horda	130
Tabela 15: Raças neutras	132
Tabela 16: Opções de classe em WoW	133
Tabela 17: Profissões principais de WoW.....	137
Tabela 18: Profissões secundárias em WoW.....	139

Índice de figuras

Figura 1: Warcraft I: Orcs and Humans, de 1994.....	18
Figura 2: Warcraft 3, de 2003.....	19
Figura 3: Jogadores juntos em uma estrada de Azeroth, cavalgando em suas montarias	21
Figura 4: Número (em milhões) de jogadores ativos de WoW desde o primeiro quadrimestre de 2005 até o terceiro quadrimestre de 2015.....	22
Figura 5: Tennis for Two, em um osciloscópio modificado	25
Figura 7: Space Invaders	26
Figura 6: Pong, em 1972	26
Figura 8: Donkey Kong, de 1981	28
Figura 9: Final Fantasy I, de 1987.....	29
Figura 10: Final Fantasy VII, de 1997.....	30
Figura 11: The Elder Scrolls: Daggerfall, de 1996.....	31
Figura 12: Ultima Online, de 1997.....	32
Figura 13: Tela de criação de herói em WoW.....	34
Figura 14: Captura de tela de WoW – interface básica.....	37
Figura 15: Captura de tela de WoW - menus de especialização, herói e itens.....	38
Figura 16: Captura de tela de WoW - O menu de profissões e perícias.....	39
Figura 17: Total de contas registradas em MMORPGs desde 1998, em milhões	42
Figura 18: Modelo esquemático de experiências e motivações relacionadas ao MMORPG...44	
Figura 19: As categorias sociais da brincadeira (Papalia, 2006).....	53
Figura 20 - Dispersão etária do Grupo Online.	77
Figura 21 - Escolaridade do Grupo Online.....	78
Figura 22: Período de tempo pelo qual os participantes jogam WoW	78
Figura 23: Relacionamentos amorosos dos jogadores de WoW	79
Figura 24: Frequência de jogo	79
Figura 25: Frequência de jogo por idade	80
Figura 26: Percentis de amizades surgidas em WoW e levadas para o mundo fora do jogo ...	81
Figura 27: Percentil de concordâncias e discordâncias acerca de aprendizados em WoW.....	81
Figura 28: Habilidades aprendidas com WoW	82
Figura 29: Percentis de concordância e discordância sobre os benefícios e prejuízos decorrentes de WoW.....	83
Figura 30: Esquema ilustrativo da dinâmica progressiva e regressiva da libido.....	103

Figura 31: Fatores na escolha do herói.....	116
Figura 32: Sistematizando a relação jogador-herói.....	118
Figura 33: O papel do jogo na vida dos jogadores.....	120

Sumário

Introdução.....	16
Capítulo 1: Jogos Digitais	24
1.1 Surgimento.....	24
1.2 Os heróis e os RPGs.....	27
1.3 Conhecendo World of Warcraft.....	33
1.4 O MMORPG.....	41
Capítulo 2: Bases teóricas	46
2.1 Virtualidade e fantasia	46
2.2 O que é um jogo?.....	51
2.3 Jogos digitais e o Brasil: o que vem sendo pesquisado?.....	57
2.4 Mergulhando nos jogos: o herói e a imersão	60
2.5 A psique e o herói	65
Capítulo 3: Objetivos.....	71
3. 1 Objetivos gerais	71
3.2 Objetivos específicos	71
Capítulo 4: Metodologia.....	72
4.1 Caracterização da pesquisa	72
4.1 Recrutamento de sujeitos para a pesquisa.....	72
4.3 Coleta de dados	73
4.4 Análise de dados	74
4.5 Alcances e limites da pesquisa.....	75
Capítulo 5: Resultados.....	77
5.1 Perfil sociodemográfico dos jogadores.....	77
5.2 Panorama da relação jogador-herói nos entrevistados.....	85
Capítulo 6: Discussão	91
6.1 A escolha do herói: aspectos iniciais	91

6.2 A relação com o herói.....	96
6.3 O papel do jogo.....	105
Capítulo 7: Conclusão	115
Bibliografia.....	124
Apêndice 1: Raças em WoW.....	129
Apêndice 2: Classes em WoW	133
Apêndice 3: Profissões em WoW	137
Apêndice 4: Questionário online	140
Apêndice 5: Dados da pesquisa	143

Introdução

O estudo dos jogos digitais é uma tarefa complexa. Primeiro devido à diversidade do objeto, haja vista que há milhares de jogos que poderiam ser alvo de pesquisas com enfoques diferentes. A diferença de enfoque ajuda a compor a diversidade dos jogos como objeto de estudo, pois há diferentes aspectos de um jogo sobre os quais uma pesquisa pode lançar luz. Em uma tentativa de fornecer um modelo de trabalho que pudesse organizar melhor as pesquisas sobre o tema, dividiu-se o campo em três diferentes enfoques: mecânicas do jogo, suas dinâmicas e sua dimensão estética (Hunicke, LeBlanc, & Zubek, 2004). Segundo os autores, pesquisas sobre a mecânica do jogo estariam focadas nos componentes que o fazem possível de acontecer. No caso dos jogos digitais, estaríamos falando da programação do jogo e de como o jogador poderá interagir com ele – com um controle, com seus dedos, braços, etc. A dinâmica do jogo, por sua vez, refere-se ao que acontece enquanto o jogo está sendo executado, ou seja, tudo aquilo que pode ser feito pelo jogador no mundo digital e como o jogo de fato funciona. Por último, estudos sobre a estética do jogo estariam focados nas emoções evocadas na interação jogador-jogo.

Com essa divisão de campos, podemos melhor situar o presente trabalho e fazer seu primeiro recorte: essa pesquisa tem como foco a dimensão estética do jogo *World of Warcraft*. Para melhor circunscrever o que entendemos por estética, nos remetemos a Landowski (2005), que caracteriza-a como um encontro entre sujeito e objeto onde cognição e afeto não estão cindidos. Um estudo sobre a dimensão estética do jogo, portanto, relaciona-se diretamente com o que é vivenciado pelo jogador em *World of Warcraft*. Neste trabalho, especificamente, trataremos das experiências e relações entre os jogadores e seus heróis, bem como as interações sociais permitidas pelo jogo e o papel que ele desempenha na vida dos jogadores.

O uso da palavra “experiência” ao longo do trabalho é frequente, o que nos leva a um segundo ponto importante de delimitação do trabalho: O que seria uma experiência? Embora seu significado seja tácito, vale trazermos à cena as reflexões de Bondía (2002) sobre a palavra. Partindo da definição da língua portuguesa, vemos que um dos significados de “experiência” é o “conhecimento adquirido por prática, estudos, observação, etc.” (Ferreira, 2015). A princípio, Bondía faz uma distinção entre experiência e informação, colocando essa última como o conhecimento adquirido ou disponibilizado por diferentes meios, mas que não pode ser confundido com experiência. Essa, ao contrário, faria referência “àquilo que nos acontece, nos

sucedem” (Bondía, 2002, p. 24). Para o autor, o sujeito da experiência é principalmente um espaço onde têm lugar os acontecimentos. Diferente da definição do dicionário, Bondía aproxima a experiência não à atividade, mas à passividade diante da situação, não no sentido de nada fazer, mas pela relação que a sucessão de uma experiência implica na receptividade a ela, na abertura e na disponibilidade do sujeito em ser afetado por aquilo com o que se relaciona. Por sua raiz latina, *experiri*, nota-se que a palavra experiência relaciona-se aos verbos provar e experimentar, tornando-se então um vocábulo ligado ao encontro e à relação com aquilo que se experimenta (Bondía, 2002). Seu radical *periri* e principalmente a raiz indo-europeia “*per*”, por sua vez, ligam-se às ideias de perigo, travessia e prova. Evoca-se portanto a ideia da experiência como processo, como jornada de relação com um objeto que, para ser experimentado, requer a abertura do sujeito. Heidegger também nos mostra que

Fazer uma experiência com algo significa que algo nos acontece, nos alcança; que se apodera de nós, que nos tomba e nos transforma. Quando falamos em “fazer” uma experiência, isso não significa precisamente que nós a façamos acontecer, “fazer” significa aqui: sofrer, padecer, tomar o que nos alcança receptivamente, aceitar, à medida que nos submetemos a algo. Fazer uma experiência quer dizer, portanto, deixar-nos abordar em nós próprios pelo que nos interpela, entrando e submetendo-nos a isso. Podemos ser assim transformados por tais experiências, de um dia para o outro ou no transcurso do tempo. (Heidegger, 1987, p. 143)

Além de resumir a questão, Heidegger chama a atenção para um dos elementos mais importantes da experiência: sua capacidade de transformação do sujeito afetado por ela. Quando resgatamos a consideração de Bondía sobre o sujeito da experiência ser o locus no qual têm lugar os acontecimentos, é coerente pensarmos que as experiências, em seu percurso, modifiquem o cenário pelo qual passaram. Portanto, o sujeito que é receptivo à experiência e submete-se a ela é também um sujeito que permite-se ser transformado pelo que vive, fazendo alusão ao encontro e mistura entre sujeito e objeto aos quais Landowski faz referência (2005). É sob essa perspectiva que procuramos investigar as experiências de jogadores de *World of Warcraft*. O que se buscou são as transformações que se processaram na abertura dos jogadores aos estímulos, fenômenos e afecções oferecidos pelo jogo e em quais medidas e formas elas vieram a afetar suas vidas.

Mas afinal, o que é *World of Warcraft* (WoW)? Trata-se um jogo para computadores lançado em 2004 pela produtora Blizzard, cuja tradução é “O mundo de Warcraft”. WoW é, na verdade, o quarto jogo de uma franquia chamada apenas de “Warcraft” (sem tradução específica), inicialmente lançada em 1994 para computadores. Os três jogos dessa série inicial, diferente de WoW, são de um gênero de jogo denominado “RTS” (Real-Time Strategy, ou Estratégia em Tempo Real), no qual o jogador deve comandar pequenas unidades de guerreiros e manejar recursos para a construção e fortalecimento deles e de sua base de operações, a fim de guerrear contra os inimigos apresentados pelo jogo.



Figura 1: *Warcraft I: Orcs and Humans*, de 1994

O primeiro jogo da franquia, lançado em 1994 e intitulado *Warcraft: Orcs and Humans*, conta o início de um dos conflitos centrais da série, a saber, a guerra entre humanos e Orcs. Na figura acima, guerreiros humanos (azuis) defendem-se contra o ataque dos Orcs (verdes e vermelhos). O mesmo enredo é explorado pelo filme lançado em Junho de 2016, que recebe o nome de “Warcraft: o primeiro encontro de dois mundos”. A história conta que em um mundo chamado “Draenor” habitavam seres chamados de Orcs, alguns dos quais eram poderosos bruxos que foram capazes de abrir um portal para outro planeta. O portal levou os Orcs ao mundo de Azeroth, onde habitavam os humanos, gerando batalhas entre as duas espécies. Os humanos viram-se obrigados a bater em retirada para o norte de Azeroth, ainda perseguidos pelos invasores.

Warcraft I foi um grande sucesso e o jogo mais rentável da produtora Blizzard na época, garantindo as finanças da companhia (IGN, 2009). O sucesso também acompanhou Warcraft II e III, lançados em 1995 e 2003, respectivamente. Nesses jogos, o conflito entre humanos e Orcs se intensificava e novas raças foram introduzidas ao enredo dos jogos, como os elfos e os mortos-vivos. Algumas dessas novas raças aliaram-se aos humanos na luta contra os Orcs e formaram uma facção denominada “Aliança”, a fim de defender Azeroth dos invasores. Da mesma forma, uma facção oposta chamada de “Horda” foi composta por Orcs e outras raças mal compreendidas, estrangeiras ou marginalizadas em Azeroth, como os elfos sangrentos e os mortos-vivos, a fim de unirem-se e conquistarem liberdade e prosperidade em uma terra que os odiava (Wowpedia, 2015). Azeroth, portanto, é o mundo que serve de palco aos conflitos apresentados na franquia de Warcraft.



Figura 2: Warcraft 3, de 2003

World of Warcraft, por sua vez, chegou aos computadores em 2004 com uma proposta de jogo diferente dos games anteriores, embora ainda mantivesse em seu cerne o enredo e conflitos apresentados anteriormente na franquia. WoW, diferente de seus antecessores, é um jogo do gênero MMORPG – *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou Jogo de Representação Online para Multijogadores em Massa. A sigla pode ser confusa a princípio e para melhor elucidá-la, é cabível a apresentação de suas partes.

O MMORPG deriva do gênero RPG, ou Jogos de Representação, no qual os jogadores são convidados a assumir o papel de um herói envolvido em um determinado conflito. Vale lembrar que inicialmente, os RPGs eram jogados presencialmente, com jogadores reunidos fisicamente sob a narrativa de um condutor do jogo, chamado de Mestre. Simplificadamente, nesse sistema de jogo os jogadores representariam o papel de seus heróis e agiriam sobre situações e conflitos criados pelo Mestre do jogo. Com o advento dos videogames, elementos do RPG puderam ser incorporados na criação e no desenvolvimento de jogos, criando então os jogos eletrônicos de RPG.

Embora uma discussão mais detalhada sobre o tema seja feita no capítulo 1.2, é importante que se saiba que o RPG é um gênero de jogo que dá liberdade ao jogador em relação à escolha e ao desenvolvimento de seus heróis, escolhendo suas habilidades, seus companheiros e em alguns casos, sua aparência e seu comportamento diante de variadas situações e conflitos. Conforme o jogador avança no jogo, seu personagem torna-se mais forte e mais opções sobre suas habilidades são possíveis, além de também avançar na história contada pelo jogo, desvelando e resolvendo os conflitos apresentados pela narrativa. Ao contrário dos RPGs presenciais ou de mesa, os jogos eletrônicos de RPG são solitários, pois permitem apenas um jogador, na maioria dos casos. Trata-se, portanto, de um gênero de jogo cujo foco está na relação entre o jogador, seu(s) herói(s) e o enredo apresentado no jogo.

O MMORPG, por sua vez, introduz o elemento de multijogadores ao RPG, fazendo com que a experiência possa ser vivida e compartilhada simultaneamente com outros jogadores que também estejam conectados via internet ao jogo. Isso significa que jogadores de WoW em diferentes países podem encontrar-se virtualmente em um mesmo local do mundo de Azeroth e interagirem um com o outro, podendo dizer o que desejarem, realizar trocas, ajudarem-se ou engajarem-se em algum tipo de conflito ou disputa.



Figura 3: Jogadores juntos em uma estrada de Azeroth, cavalgando em suas montarias

A incorporação de multijogadores ao RPG e sua jogabilidade online criaram, então, o gênero do MMORPG, que carrega particularidades mais bem discutidas no capítulo 1.4. Nesse momento introdutório, o destaque necessário a ser dado encontra-se no fato de que o MMORPG e, especificamente *World of Warcraft*, possibilita que jogadores de diferentes cidades, estados e países compartilhem um mesmo mundo digital no qual encontram-se e interagem entre si. Trata-se, portanto, de um novo espaço de convivência social, que embora digital, não é menos real. Uma discussão mais aprofundada sobre a virtualidade e suas características é apresentada no capítulo 2.1, mas adianta-se que embora virtual e digital, o que se processa no jogo surte efeitos significativos na vida dos jogadores, como a criação de novos laços sociais e o desenvolvimento de diferentes aspectos de suas personalidades, como veremos nas discussões dos resultados da pesquisa apresentados no capítulo 6.

A magnitude do jogo chama a atenção, tendo alcançado em 2010 a marca de 12 milhões de jogadores oficiais com contas ativas ao redor do mundo. Embora não haja dados sobre o número de jogadores brasileiros, consta que foram criados por nós mais de um milhão de heróis em Azeroth (Realm pop, 2016).

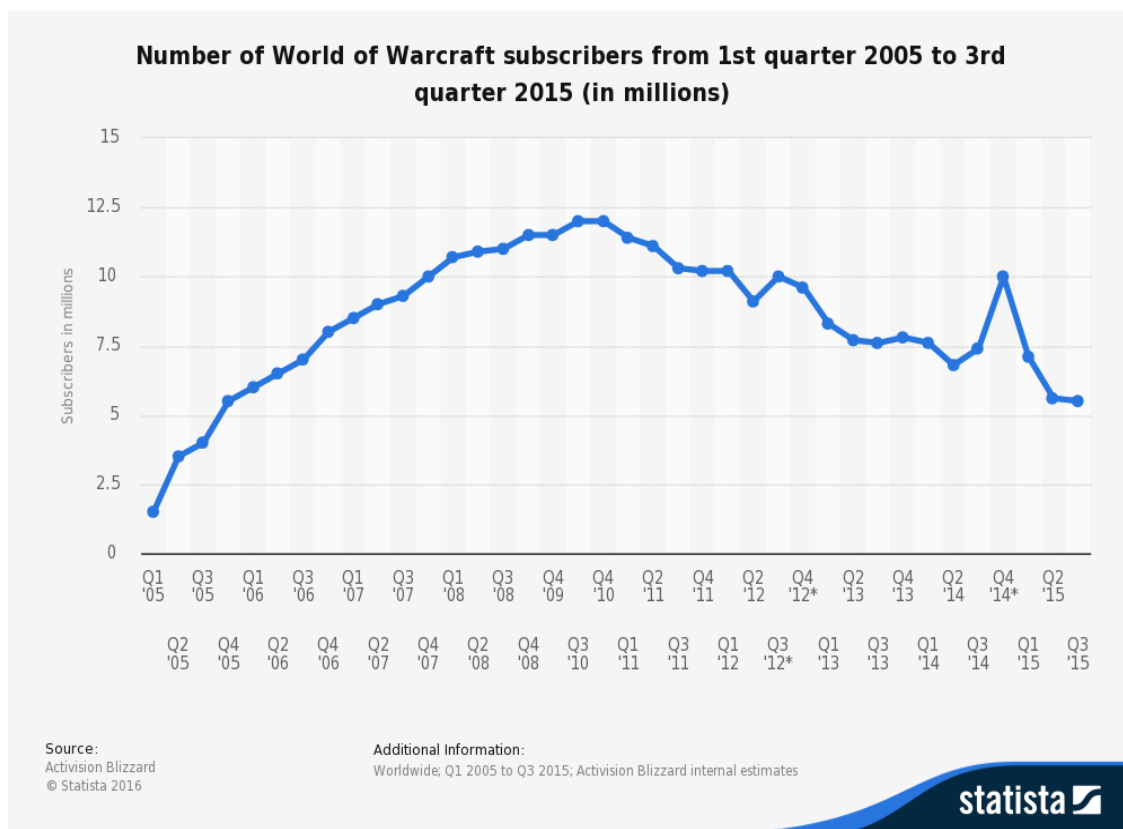


Figura 4: Número (em milhões) de jogadores ativos de WoW desde o primeiro quadrimestre de 2005 até o terceiro quadrimestre de 2015. (Statista, 2015)

Com números tão altos para um jogo, variadas pesquisas sobre o tema foram realizadas, como veremos no capítulo 1.4, dedicado ao MMORPG e no capítulo 2.3, dedicado às pesquisas brasileiras sobre jogos digitais. De modo geral, essas pesquisas procuravam investigar efeitos mensuráveis do jogo sobre a vida dos jogadores, como alterações em sua saúde, notas escolares e convivência social. Em outros casos, as pesquisas buscavam construir panoramas demográficos sobre os jogadores e alguns de seus hábitos, como o tempo dedicado ao jogo. Embora tais pesquisas tenham levantado dados quantitativos interessantes, há carência de dados qualitativos sobre as experiências com o jogo. Foi devido a essa falta de dados que propôs-se “dar voz a Azeroth” e construir uma investigação sobre os fenômenos ocorridos no jogo dando liberdade de fala aos jogadores, não apenas através do uso de instrumentos quantitativos, como questionários.

Na realidade, como poderá ser visto no capítulo 4, dedicado ao Método empregado na pesquisa, o presente trabalho tem duas fontes de dados: uma quantitativa, representada por um questionário online que foi respondido por 242 participantes; e uma qualitativa, construída através de entrevistas semiestruturadas com jogadores de WoW. O volume e a riqueza de dados permitiu a identificação de diferentes experiências com o jogo e efeitos sobre seus jogadores, mostrando tratar-se de um ambiente digital no qual se processam fenômenos dignos de atenção.

Agora que os rumos do trabalho foram devidamente delimitados, podemos seguir à apresentação de sua estrutura: O capítulo inicial dessa dissertação trata sobre jogos digitais, abordando seu surgimento e discutindo as mudanças geradas pelo uso de um herói que conduziria o jogador por suas narrativas. Também exploraremos o surgimento e as características centrais dos RPGs digitais, bem como dos MMORPGs. É importante ter em mente que o percurso histórico adotado na pesquisa dá foco ao papel do herói nessas mudanças, não havendo a intenção de fazer um resgate histórico detalhado de todos os diferentes elementos que possibilitaram a emergência do MMORPG.

O capítulo 2 trata sobre as bases teóricas utilizadas na análise dos resultados, como a virtualidade, imersão e a psicologia analítica. Também são tecidas reflexões acerca das relações entre tecnologia e fantasia, atentando para o lugar que vêm ocupando em nosso cotidiano. No item 2.3 são exploradas as pesquisas brasileiras sobre jogos digitais e no item seguinte, 2.4, é discutido o fenômeno da imersão nos jogos. O item 2.5, por sua vez, têm foco na psicologia analítica e sua relação com os pontos discutidos previamente.

Os capítulos 3 e 4 versam sobre os objetivos da pesquisa e o método empregado para alcança-los, explorando o recrutamento de sujeitos de pesquisa, a coleta e a análise de dados, além dos alcances e limites da pesquisa. O capítulo 5 apresenta os resultados da pesquisa, que estão divididos em duas seções que tratam, respectivamente, dos dados colhidos pelo questionário online e pelas entrevistas. Por fim, o capítulo 6 apresenta a discussão dos resultados, também dividida em três itens: 1) a escolha do herói; 2) o intercâmbio jogador-herói e 3) o papel do jogo na vida dos jogadores. Por fim, o capítulo 7 apresenta as conclusões do trabalho.

Capítulo 1: Jogos Digitais

1.1 Surgimento

Antes de adentrarmos na história dos jogos digitais, é importante fazer algumas observações sobre o percurso desse primeiro capítulo, que trata da história e de algumas características centrais aos videogames e à pesquisa apresentada neste trabalho. A história dos jogos digitais é extremamente ampla e contém muitos atores, haja vista que jogos e consoles foram, via de regra, produzidos conjuntamente por diferentes profissionais. Também são múltiplas as formas de se contar suas histórias: pode-se optar por trilhar a historicidade dos aparatos tecnológicos que possibilitaram o surgimento e a evolução dos videogames, pode-se focar-se em sua recepção pelo público e os impactos sociais, pode-se optar por uma abordagem generalista ou de aspectos específicos da história de um gênero de jogo digital, entre outros. Para os propósitos desse trabalho, optou-se por fazer um percurso histórico generalista de um lado, apresentando o surgimento dos jogos digitais em linhas gerais, e específico de outro, focando-se no surgimento e desenvolvimento dos jogos de RPG, gênero que serviu de base ao MMORPG, sobre o qual o presente trabalho trata.

Mesmo dentro dessa escolha de percurso, poder-se-ia optar por relatar a história dos MMORPGs desde seus primórdios, com os MUDs¹. Contudo, optou-se por trilhar um percurso histórico pela via do surgimento dos jogos de RPG e das mudanças no gênero que gradativamente levaram ao surgimento do MMORPG. Tal escolha se deu devido ao fato de que o ponto central deste trabalho situa-se nas relações simbólicas entre jogador e herói em um MMORPG e, portanto, julgou-se importante estabelecer o percurso histórico do gênero atrelado ao surgimento da figura do herói nos videogames, em especial nos RPGs. Postas essas considerações, podemos dar sequência à apresentação de uma breve história dos videogames.

¹ Multi-User Dungeons – ou “calabouços de múltiplos usuários”. O primeiro MUD surgiu em 1978, criado por um estudante na universidade de Essex, na Inglaterra. Os MUDs, que ainda existem até hoje, são um tipo de jogo de RPG baseado em texto, no qual os jogadores leem descrições de ambientes e ações e podem desempenhá-las digitando comandos de texto em uma interface simples. Os MUDs foram uma grande moda entre estudantes de graduação da época e permaneceu rodando na rede da universidade de Essex até 1987, recebendo o apelido de “Multi Undergraduate Destroyer” – “Destruidor de múltiplos graduandos” – devido às altas quantidades de tempo que os jogadores dedicavam a ele em detrimento de tempo dedicado aos seus estudos.

O surgimento dos jogos digitais se deu em um momento marcado não pela brincadeira, mas pela guerra e, principalmente, pelo medo. Tratava-se de uma época em que a Guerra Fria travada entre os Estados Unidos e a União Soviética lançava um manto de terror sobre suas nações e o resto do mundo². Apesar disso, foi a tecnologia usada na Guerra Fria que possibilitou a criação do primeiro jogo digital, chamado “Tennis for Two”, jogado em um osciloscópio modificado para funcionar como um jogo de tênis entre dois operadores. Portanto, um instrumento utilizado para a guerra converteu-se em um objeto lúdico que viria a mudar para sempre a forma como os seres humanos poderiam brincar.

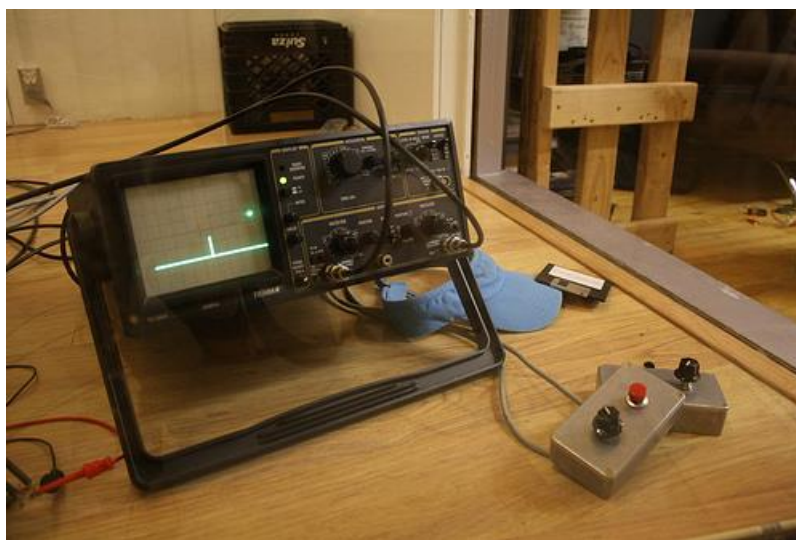


Figura 5: *Tennis for Two*, em um osciloscópio modificado

Tennis for Two viria a ser a inspiração para o futuro *Pong*, jogo clássico em que uma bola digital deve ser rebatida entre duas barras opostas nos cantos verticais de uma tela. Anos depois, com fliperamas de *Pong* instalados em bares, o lucro foi o bastante para fundar a empresa de jogos Atari, em 1972. O sucesso de *Pong*, da Atari e em última instância, da indústria dos videogames que então se formou, e que hoje ultrapassa as arrecadações da indústria do cinema (Zanolla, 2007), são atestados do alcance e poder dos jogos eletrônicos sobre os indivíduos. Com a popularização dos smartphones e das redes sociais, a febre dos jogos casuais também alcançou novas parcelas da população, como se pôde ver com *Angry Birds*, *Candy Crush Saga* e o recente *Pokémon GO*.

² Com o apertar de um botão, mísseis carregando um gigantesco poder destrutivo poderiam ser lançados e não havia forma de se defender deles. O escudo protetor das nações era a ideia de que caso um lado lançasse seus mísseis, o outro também poderia fazê-lo, gerando o início de uma guerra já não mais fria, que dizimaria populações inteiras e partes de seus países e do mundo. Pressionar o estereotipado botão vermelho significaria selar o destino de milhões de pessoas em poucos minutos.



Figura 7: Pong, em 1972

Nas décadas de 1970 e 1980, os videogames invadiram boa parte dos lares americanos e verdadeiros campeonatos eram disputados com *Pong*, *Pac-Man* ou *Space Invaders* em fliperamas espalhados pelas cidades. Assim como muitos jogos dessa época, esses três clássicos apresentavam uma jogabilidade bastante simples, apesar de apresentarem níveis de dificuldade variados. Eram jogos fáceis de serem jogados, mas muito difíceis de se atingir um nível de maestria (Snead, 2014). Os gráficos, também bastante simples, não impediam que o jogador passasse horas envolvido no jogo, pois seu atrativo residia mais na dinâmica do jogo do que em sua apresentação. Mesmo que não se competisse contra alguma outra pessoa, a cada nova partida buscava-se melhorar a pontuação anterior e isso era o suficiente para manter o jogador envolvido.

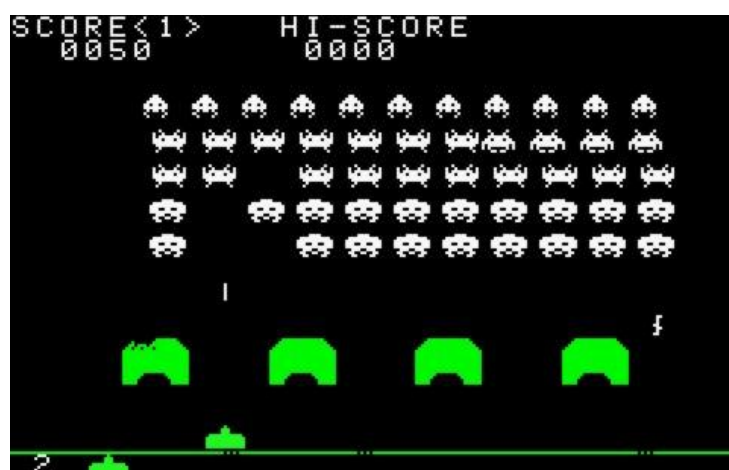


Figura 6: Space Invaders, no qual o objetivo era impedir alienígenas de chegarem à parte inferior da tela

O sucesso desses jogos foi tamanho que muitos outros foram produzidos pela Atari. Contudo, dois problemas paralelos se instalaram na indústria dos jogos da época. O primeiro

dizia respeito à potência de processamento do console – o aparelho que executava os cartuchos de jogos. Sua capacidade era pequena e isso limitava as possibilidades dos desenvolvedores, que precisavam fazer uso de criatividade e engenhosidade para contornar essas limitações e criarem jogos que fossem atraentes para o público. Paralelo a isso, o sucesso dos clássicos impulsionou a indústria a criar mais e mais jogos que eram muito parecidos com jogos antigos e tinham uma qualidade bastante inferior. A soma desses dois elementos resultou em um grande número de jogos produzidos que não atingiram o mesmo sucesso dos clássicos do console, afastando os jogadores de investimentos em jogos novos por serem apenas versões pioradas das mesmas experiências que já haviam tido com outros títulos, o que quase levou a Atari à falência (Snead, 2014).

1.2 Os heróis e os RPGs

Junto do advento dos jogos, o cinema também vinha passando por importantes mudanças. Ao final da década de 70 lançava-se *Guerra nas Estrelas: Uma Nova Esperança*, inspirado no livro do mitólogo Joseph Campbell, intitulado “O herói de mil faces”, que mostra a ubiquidade cultural do herói e de sua jornada. Saindo de um lugar comum, enfrentando desafios e alterando de forma significativa em seu mundo, o herói Luke Skywalker de *Guerra nas Estrelas* cativara um grande número de telespectadores e criou uma marca indelével na indústria do entretenimento. A partir disso, os designers de jogos perceberam que para que os videogames pudessem competir com a TV e o cinema, era preciso desenvolver novas formas de relação entre jogador e jogo (Discovery Channel, 2007). Foi quando, em 1981, a produtora japonesa Nintendo desenvolveu seu próprio console, chamado de Magnavox Odyssey, com um poder de processamento maior do que o da Atari e investiu em jogos que apresentavam personagens com os quais o jogador teria mais facilidade de se identificar e envolver, como o encanador Mario no jogo *Donkey Kong*, de 1981.

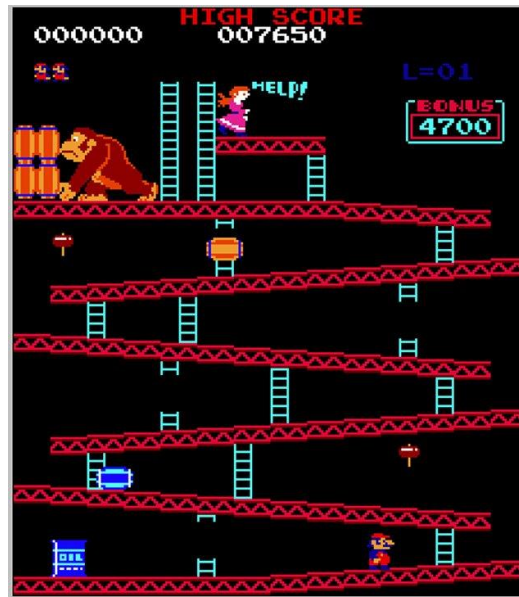


Figura 8: Donkey Kong, de 1981

Em *Donkey Kong*, a namorada de Mario – a princesa Peach – era capturada pelo vilão que dava nome ao jogo. O objetivo, claro, era salvá-la de suas garras desviando de obstáculos lançados pelo vilão e chegando ao topo da tela. O sucesso do jogo foi imenso e Mario tornou-se mais reconhecido do que Mickey Mouse (Discovery Channel, 2007), salvando não apenas sua namorada, mas o próprio mercado de games que havia sido prejudicado pelos últimos jogos da Atari. Mesmo com enredos simples, o herói modificou completamente a experiência do jogo digital. A partir de sua presença, o jogador assumia o papel de um personagem que tinha uma missão, um propósito em um mundo virtual. Embora em jogos anteriores houvesse um objetivo a ser atingido, como impedir uma invasão alienígena, a experiência tornou-se diferente à medida em que havia um personagem que intermediava o jogador e o objetivo do jogo. Aqueles personagens possuíam histórias e objetivos próprios, não sendo mais apenas o *jogo em si* que apresentava algum objetivo genérico. Apesar de Mario ter precisado resgatar a princesa Peach das garras de vilões inúmeras vezes, os enredos simples eram o suficiente para dar ao jogador um senso de objetivo e direção de sua aventura.

A fórmula na qual a Nintendo havia investido provou-se muito bem sucedida, dado que heróis de jogos da década de 80, como Mario e Link – protagonista da série *Zelda* – ainda são populares e novos jogos de suas franquias são lançados para novos consoles. Atestando o sucesso da série de jogos com Mario, o primeiro jogo, *Mario Bros.*, ainda permanece sendo o campeão de vendas, com 40 milhões de cópias vendidas. Em segundo lugar, com 30 milhões de cópias, podemos encontrar *New Super Mario Bros.* lançado em 2006 para o console portátil Nintendo DS (Nintendo, 2016). Além desses títulos clássicos, para o segundo console da Nintendo, intitulado NES (Nintendo Entertainment System), foi lançado em 1987 o primeiro

jogo do que viria a ser a série Final Fantasy, um dos representantes mais icônicos do gênero de RPG que hoje conta com uma franquia de quase 30 títulos.



Figura 9: Final Fantasy I, de 1987

Nos anos que seguiram, os novos jogos da série Final Fantasy tornaram-se mais populares até que, dez anos após o primeiro jogo da série, Final Fantasy VII tornou-se o segundo jogo mais vendido para o console Playstation, da empresa Sony, alcançando a marca de 10 milhões de cópias vendidas – o maior número em toda a série até o momento (Webster, 2010). Final Fantasy VII foi um marco significativo para o gênero dos RPGs porque foi o primeiro da série a apresentar gráficos 3D e belas animações gráficas, além de uma história longa e envolvente que se passava em um mundo amplo e explorável. O sucesso e impacto do jogo foram tamanhos que dois outros jogos que exploravam outros aspectos da história e do mundo de Final Fantasy VII foram desenvolvidos para diferentes consoles; foram eles “*Final Fantasy VII: Crisis Core*”, para o console portátil PSP, que conta os eventos anteriores ao jogo original, e “*Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus*”, para o Playstation 2, com seu enredo passando-se três anos após o jogo original e explorando mais a fundo a história de um de seus personagens. Além deles, um filme feito completamente em computação gráfica foi lançado em 2005, contando o que se passa cinco anos após o final do jogo original, com o nome de “*Final Fantasy: Advent Children*”.



Figura 10: Final Fantasy VII, de 1997

Os RPGs vindos do Japão, como Final Fantasy, tornavam-se mais bem vendidos no ocidente do que os jogos desenvolvidos na América do Norte e na Europa e o foco oriental no enredo e nas interações entre personagens fizeram com que os desenvolvedores ocidentais tivessem de repensar a forma como vinham criando seus jogos. Assim, os RPGs do ocidente passaram a investir em diálogos e enredos mais ricos, o combate tornou-se mais rápido, e o sistema de jogo também sofreu uma importante mudança: ao invés de receber um time de personagens com os quais travaria batalhas, o jogador passou a *criar* um herói que usaria para sua aventura – embora pudesse contar com a ajuda de outros personagens não-personalizados em batalhas (Kaiser, 2012).

O novo modelo de desenvolvimento de RPGs no ocidente culminaria em importantes mudanças no mercado dos jogos e no próprio gênero. Em Agosto de 1996 foi lançado para computador o segundo jogo da série *The Elder Scrolls*, chamado de *Daggerfall*. Embora apresentasse um enredo próprio, seus maiores atrativos encontravam-se na união entre a criação de um personagem e a liberdade de exploração que o jogador poderia ter naquele mundo tridimensional. *Daggerfall* e os sucessores da série *Elder Scrolls* davam ao jogador a possibilidade de criar uma experiência muito pessoal com o jogo, pois embora o enredo e a narrativa estivessem presentes, o jogador não estaria preso a elas, podendo deixar suas missões de lado indefinidamente e explorar o mundo ao seu redor, criando o que é conhecido como um

jogo não-linear. Como coloca Todd Howard, produtor executivo da série, “Acho que é um daqueles jogos nos quais os jogadores podem se ‘projetar’. Ele faz tantas coisas e permite tantos estilos de jogo diferentes que as pessoas podem facilmente imaginar quem gostariam de ser no jogo.” (Crigger, 2008, p. 2) .



Figura 11: *The Elder Scrolls: Daggerfall* (1996)

No rastro de jogos não-lineares, em 1997 *Ultima Online* e *Tibia* chegaram ao mercado de jogos de computador. Seriam esses, futuramente, os responsáveis pela popularização do gênero e termo “MMORPG”, fazendo menção a um RPG jogado *online* com múltiplos jogadores em massa. Apesar dos gráficos simples, ambos tiveram seu sucesso devido principalmente ao caráter inovador do jogo simultâneo com outros jogadores reais, que lhes permitia fazer trocas, comunicar-se em tempo real e organizarem-se para batalhas contra monstros mais fortes, além da não-linearidade do jogo e a possibilidade de exploração dos ambientes.



Figura 12: Ultima Online, de 1997. No centro da imagem pode-se ver um jogador rindo da batalha que se travava – “lolol”

A produtora *Blizzard* já havia lançado em 1996 o primeiro jogo da série *Diablo*, no qual o jogador poderia unir-se a outros três jogadores online na luta contra monstros que o jogo apresentava. Apesar da possibilidade de jogo *online*, *Diablo* distanciava-se dos MMORPGs pela quantidade de jogadores simultâneos possível. Os MMORPGs contavam com centenas ou milhares de jogadores simultâneos compartilhando um mesmo mundo e representavam uma importante fonte de lucro, dado que os servidores dos jogos cobravam uma quantia mensal de seus jogadores. Em 1999, *Everquest* foi lançado por uma produtora filiada a Sony. O jogo foi responsável por popularizar ainda mais o gênero no ocidente, em especial nos Estados Unidos, e permaneceu como o MMORPG mais popular do país por alguns anos.

Esse período teve um fim devido ao lançamento de *World of Warcraft* (WoW), pela produtora *Blizzard*, em 2004. O jogo tornou-se conhecido rapidamente e permanece como o MMORPG mais popular do mundo até os dias atuais. Combinando um universo já conhecido por jogadores devido aos jogos da série *Warcraft* que o antecederam, gráficos atraentes, tridimensionais e conteúdos periodicamente atualizados, WoW manteve a fórmula de criação e personalização de um herói que interagiria com o mundo virtual e viveria os épicos conflitos típicos da jornada do herói, envolvendo e cativando os milhões de jogadores conectados ao jogo.

1.3 Conhecendo World of Warcraft

Como mostrado no prefácio do trabalho, WoW se passa no mundo de Azeroth, o mundo invadido por Orcs onde habitavam humanos e outras criaturas. A invasão gerou conflitos entre diferentes raças, o que as levou a se organizarem entre duas facções inimigas – a Horda, representada pelas raças marginalizadas ou invasoras que procuravam liberdade, e a Aliança, orientada por honra e tradição em busca da manutenção da ordem em Azeroth.

Assim que o jogador cria uma conta em WoW, antes de começar a jogar ele deve escolher seu sexo e uma raça³, conseqüentemente uma facção, e uma classe. Apenas a raça dos Pandaren têm a liberdade de poder pertencer a ambas as facções; no contrário, o restante das raças é igualmente dividido entre Horda e Aliança. É importante notar que essas escolhas são imutáveis no jogo e determinam a posição do herói no mundo de Azeroth. Cada raça começa o jogo em uma cidade diferente do mapa, para que haja uma breve contextualização de seu ambiente natural. Além disso, devido à constante tensão entre horda e aliança, é comum que jogadores de uma facção ataquem os da facção oposta assim que o virem. Caso um jogador da Horda entre em uma cidade da Aliança, será imediatamente atacado pelos guardas da cidade – fortes personagens controlados pelo computador. Também é digno de nota que não é possível realizar qualquer atividade ou transação entre membros de facções distintas, exceto em raros eventos programados, e até mesmo a comunicação entre as duas facções não é possível – o texto de um membro da Horda aparece ilegível para um leitor da Aliança e vice-versa.







³ O termo é utilizado respeitando a palavra original do jogo e pela consideração de tratarem-se de personagens de “espécies” diferentes.



Figura 13: Tela de criação de herói em WoW

Na tela, podemos ver à esquerda a divisão de raças e facções. O destaque em amarelo é dado pelo próprio jogo pois foi identificado que o jogador tinha um amigo que jogava WoW com um personagem da Aliança e, portanto, indicou que escolhesse alguma daquelas raças para que pudessem jogar juntos. Como observado anteriormente, os Pandaren são os únicos que podem pertencer a qualquer das duas facções, mas a escolha por uma ou outra deve ser feita logo após o início da aventura. No Apêndice 1 do trabalho encontram-se três tabelas com a descrição de cada opção de raça. Para que se tenha um panorama das raças de WoW, abaixo apresentamos uma tabela simplificada, que conta apenas com as raças e seus respectivos nomes e facções.

Tabela 1: Raças de WoW

Aliança		Horda	
 Humanos	 Draenei	 Orcs	 Elfos Sangrentos
 Anões	 Worgen	 Mortos-vivos	 Goblins
 Elfos Noturnos	 Gnomos	 Tauren	 Trolls
 Pandaren			

As informações básicas sobre as raças em WoW contidas no Apêndice 1 nos ajudam a ter uma ideia da complexidade de enredo presente no jogo. São muitos os acontecimentos e protagonistas da história que, vale lembrar, é contada desde 1994 com o primeiro jogo da série

Warcraft, *Orcs and Humans*. Embora o conflito central e duradouro seja entre Horda e Aliança, as expansões do jogo⁴ trazem conflitos maiores ao mundo de Azeroth, como quando Asa da Morte, um “Aspecto Dracônico enlouquecido” (Blizzard, 2016a) despertou de seu covil e despedaçou parte de Azeroth no processo, alterando de forma permanente o mapa do jogo. Para saber mais, o *website* Battle.net disponibiliza a história da franquia em detalhes.

Além da escolha de raças, o jogador também deve escolher sua classe, ou seja, o tipo de personagem que terá no jogo. Cada uma das 12 classes, conforme a evolução do personagem no jogo, apresenta especializações que o jogador deverá escolher, dando mais variedade aos possíveis papéis que o personagem pode desempenhar em batalhas. Embora as especializações diversifiquem as estratégias usáveis em batalhas, de modo geral são cinco os possíveis papéis que os jogadores desempenharão em combate: dano corpo a corpo, dano físico à distância, dano mágico à distância, cura, e tanque – responsáveis pela defesa do time. O Apêndice 2 do trabalho apresenta uma lista das classes e um breve resumo de suas principais características.

Após ter escolhido uma classe e uma raça para seu herói, a aventura começa. De acordo com a raça do herói o jogo terá início em diferentes cidades do mundo de Azeroth e introduzirá o jogador ao contexto básico da raça escolhida. A história é contada sob a forma de mensagens emitidas por personagens não-jogáveis (NPC) que são programados previamente. Ao ouvir o que os NPCs têm a dizer, o jogador poderá receber missões, que constituem-se de tarefas variadas que avançam a história quando concluídas, além de darem uma recompensa financeira, itens e experiência ao herói.

Pontos de experiência (XP) são necessários para que o herói evolua, aprendendo novas habilidades à medida que sobe de nível, além de fortalecer seus atributos primários, como os pontos de vida e mana, a energia usada para habilidades e feitiços. Ganha-se XP em WoW ao completar missões e ao matar monstros, principalmente.

⁴ Expansões são conteúdos adicionais ao jogo básico lançados periodicamente pela produtora do jogo. Cada expansão apresenta uma nova trama, com novos mapas exploráveis e em alguns casos, novas raças ou classes jogáveis. Atualmente, WoW conta com 5 expansões, além de outra anunciada a ser lançada em 2016. São elas: *The Burning Crusade*, de 2007; *Wrath of the Lich King*, de 2008; *Cataclysm*, de 2010; *Mists of Pandaria*, de 2012; *Warlords of Draenor*, de 2014; e *Legion*, a ser lançada em 2016.



Figura 14: Captura de tela de WoW – interface básica

Para melhor visualizar como é o jogo, encontra-se acima uma captura de tela mostrando o território da Horda conhecido como Penhasco do Trovão, povoado principalmente por Taurens. Abaixo, segue a legenda da imagem:

- 1 – O herói, da raça Tauren e da classe dos druidas.
- 2 – A barra de pontos de vida, em verde, e a barra de mana, em azul. Abaixo das duas barras há uma terceira, responsável por ditar o melhor ritmo para se usar as habilidades mágicas do druida.
- 3 – A barra de habilidades do herói. Cada habilidade pode ser ativada ao serem clicadas ou ao pressionar o atalho correspondente no teclado.
- 4 – A janela de chat, onde é possível conversar pública ou privadamente com os jogadores que encontram-se na região.
- 5 – A barra azul mostra a quantidade de experiência ganha. Ao chegar ao final, o herói subirá de nível, ficando mais forte e aprendendo novas habilidades. A barra é então reiniciada.
- 6 – Um NPC com um ponto de exclamação sobre sua cabeça representa uma missão a ser dada. Para que sejam diferenciados, os nomes de outros heróis controlados por jogadores são escritos em azul.
- 7 – A lista de missões em andamento.
- 8 – O mapa da região, onde missões e outros pontos de interesse próximos estão marcados.

Nos níveis iniciais, o jogador e seu herói cumprirão missões simples, como ir de um ponto a outro no mapa, coletar itens derrubados por monstros ao serem mortos ou interagir e coletar outros itens no ambiente. Após subir alguns níveis o jogador poderá escolher uma especialização para a classe de seu herói, alterando as habilidades que serão aprendidas conforme o herói subir de nível e, portanto, as estratégias usadas em batalhas. Em níveis mais elevados, é possível ter duas especializações simultâneas.



Figura 15: Captura de tela de WoW - menus de especialização, herói e itens

Acima, a captura de tela apresenta o menu de especialização (9), mostrando a especialidade “Equilíbrio” para o druida, voltada ao dano mágico à distância. Ao lado, podemos ver o menu do herói (10), que mostra os itens equipados por ele e sua aparência, além de seu nível e de sua especialização. À extrema direita podemos ver o menu de itens, mostrando o que há no inventário do herói.



Figura 16: Captura de tela de WoW - O menu de profissões e perícias

O jogo também dá a possibilidade de escolher e desenvolver duas dentre 11 profissões principais diferentes. Além das duas profissões principais a serem escolhidas, há quatro profissões secundárias que podem ser desenvolvidas por todos os jogadores, independentes de suas duas profissões principais, que são arqueologia, primeiros socorros, pesca e culinária. O Apêndice 3 mostra um resumo das profissões em WoW.

Com essas informações, podemos então notar que o herói em WoW é multifacetado, sendo definido por uma raça, sexo, classe, especialização, profissões primárias e secundárias. Essa combinação de fatores gera uma alta variabilidade nos heróis encontrados em Azeroth e outros aspectos diferencia-los ainda mais uns dos outros. O jogo também permite que o herói ande pelo mundo acompanhado de um animal que o jogador capturou e pode treinar, conhecido como mascote. Além dos mascotes, o herói também pode ter centenas de montarias diferentes, que são animais e criaturas mágicas sobre as quais o herói pode montar para locomover-se mais rapidamente por Azeroth, permitindo inclusive que voe sobre todo o território do mapa. Por fim, as armaduras e armas equipadas pelo herói também alteram sua aparência e o fortalecem, o que leva os jogadores a procurarem itens raros e poderosos para serem usados por seus heróis.

“Masmorras” e “raides” são a principal forma de obtenção de tais itens e são uma das atividades mais centrais à WoW, pois na maioria dos casos envolvem a interação obrigatória com outros jogadores, requerendo cooperação e, não raro, gerando frustração. Masmorras são

mapas especiais nos quais até cinco jogadores podem formar uma equipe que se unirá cooperativamente para matar os monstros do local. Esses monstros são mais fortes do que aqueles encontrados normalmente nas regiões frequentadas pelo herói e, portanto, oferecem espólios mais valiosos ao serem derrotados. As masmorras são classificadas por níveis, e a primeira delas fica disponível ao herói atingir o nível 15 (de um máximo de 100). No entanto, nada impede que um jogador de nível avançado queira fazer⁵ Masmorras de níveis inferiores sozinho, retirando a necessidade de cooperação com outros jogadores. As raides⁶, ao contrário, são atividades obrigatoriamente grupais que tornam-se disponíveis quando o herói atinge o nível máximo da expansão⁷. Trata-se, portanto, de uma atividade para os jogadores que já atingiram o máximo crescimento de nível de seus heróis e devem enfrentar desafios mais complexos. Portanto, as raides são feitas por grupos de 10 ou 25 jogadores simultâneos, com a dificuldade ajustada para o número escolhido. Nas raides encontram-se os monstros mais fortes, que dão os itens mais raros ao serem derrotados, incluindo equipamentos e montarias, além de XP, recompensas financeiras, e conquistas – títulos ligados ao herói que podem ser vistos por outros jogadores.

A complexidade das raides e de outras atividades, como as batalhas grupais contra heróis da facção oposta, leva os jogadores a criarem grupos fixos entre si, chamados de guildas. As guildas não têm limite de membros e apresentam um funcionamento intrincado e hierárquico em que os jogadores dividem responsabilidades para sua manutenção e bom funcionamento, como a seleção e treinamento de novos membros, o gerenciamento de conflitos internos da guilda, a orientação e liderança durante as raides, entre outros. A filiação a uma guilda é duradoura e só é finalizada quando o jogador opta por desligar-se do grupo ou é expulso dele por alguma razão. De modo geral, o que se busca na guilda é a cooperação entre jogadores para atingirem objetivos específicos, como a conclusão de raides e o fortalecimento da própria guilda.

Historicamente, as guildas eram grêmios ou agrupamentos de indivíduos que partilhavam uma função e cultura comuns, como nas guildas de artesãos, açougueiros ou comerciantes da Europa no século XVIII, cada uma tendo seus próprios rituais, tradições e mitos (Burke, 1989). Um tipo semelhante de complexidade e hierarquia na organização das

⁵ “Fazer Masmorra/Raide” é a expressão usada pelos jogadores em menção à participação em um desses eventos e optou-se por manter o mesmo jargão.

⁶ O nome “raide” vem de “raid”, nomenclatura em inglês da atividade no jogo, que pode ser entendida como um ataque surpresa a uma base inimiga.

⁷ Inicialmente, o nível máximo em WoW era 60. A cada expansão esse teto foi sendo aumentado até o presente limite de 100.

guildas europeias manteve-se nas guildas dos MMORPGs, com alguns jogadores desempenhando o papel de líderes da guilda, outros desempenhando o papel de selecionadores de novos jogadores para compor o grupo, outros tornando-se administradores de subgrupos dentro da guilda e outros atuando como organizadores temporários de atividades do grupo.

Tendo sido apresentados os principais pontos de WoW, podemos ter um panorama do funcionamento do jogo que permite ao leitor a compreensão das principais dinâmicas e atividades presentes em WoW. Tal panorama, bem como o percurso histórico dos jogos digitais que fora traçado até então, abrem espaço para a última seção desse capítulo introdutório, que tratará dos MMORPGs de forma genérica, discutindo a pluralidade de fenômenos e motivações que compõem esse gênero de jogo.

1.4 O MMORPG

Não é exclusividade de WoW a característica de que em algum momento no progresso de um MMORPG o jogador terá de se relacionar com outros jogadores, montando equipes – mesmo que temporárias – que compartilham um objetivo em comum, como destruir monstros mais fortes ou atacar grupos de outros jogadores. Além de revelarem-se como um dos principais motivadores do jogo (Hsu, Wen, & Wu, 2009), a sociabilidade e a interatividade entre jogadores e o ambiente virtual auxiliam na sensação de presença no jogo (Katerelos, Tsekeris, Lavdas, & Dimitriou, 2011), fazendo com que os jogadores sintam-se mais como partes daquele mundo e capazes de agir sobre ele. Também vale notar que enquanto os RPGs *off-line* estão presos a uma narrativa com início, meio e fim, os MMORPGs não têm fim, pois seu apelo baseia-se principalmente em um sistema de objetivos e conquistas que independem do enredo (Brian & Wiemer-Hastings, 2005).

O estudo de Smyth (2007) aponta que o MMORPG é um novo tipo de experiência para jogadores. Em sua pesquisa, grupos de jovens foram selecionados aleatoriamente para jogar diferentes tipos de jogos digitais durante um mês, em diferentes plataformas, como fliperamas, consoles e computadores. Apenas o grupo que jogou MMORPGs teve divergências significativas, apresentando mais horas de jogo, piora na saúde e na qualidade do sono e maior interferência em socializações da vida real e em suas tarefas acadêmicas. Ao mesmo tempo, o mesmo grupo também relatou maior prazer em jogar e interesse em continuar jogando, além de maior aquisição de novas amizades.

Contudo, o estudo de dezesseis pesquisas acerca do uso de MMORPGs realizada por Sublette e Mullan (2012) mostra que apenas os jogadores considerados como “viciados” ou

com “modo de jogar problemático” sofriam efeitos negativos significantes que resultavam do jogo, ao passo que a maioria dos jogadores relatavam aspectos positivos da experiência. As autoras também indicam que os jogos que mais consomem tempo e atenção dos jogadores são aqueles em que o elemento do RPG se encontra, o que mostra que a imersão e sensação de presença provocadas pelo gênero de fato contribuem para uma experiência diferenciada com jogos desse tipo, ao menos no que diz respeito à dedicação e envolvimento.

Desde 1997, quando *Tibia* e *Ultima Online* popularizam o MMORPG, houve um crescimento quase ininterrupto no número de usuários ativos em servidores de jogos do gênero. Atingindo e superando a marca de 20 milhões de usuários em 2009, o número ainda cresceu por anos seguintes e pode-se notar que apenas nos últimos anos houve um declínio no número de jogadores, como mostra a imagem abaixo.

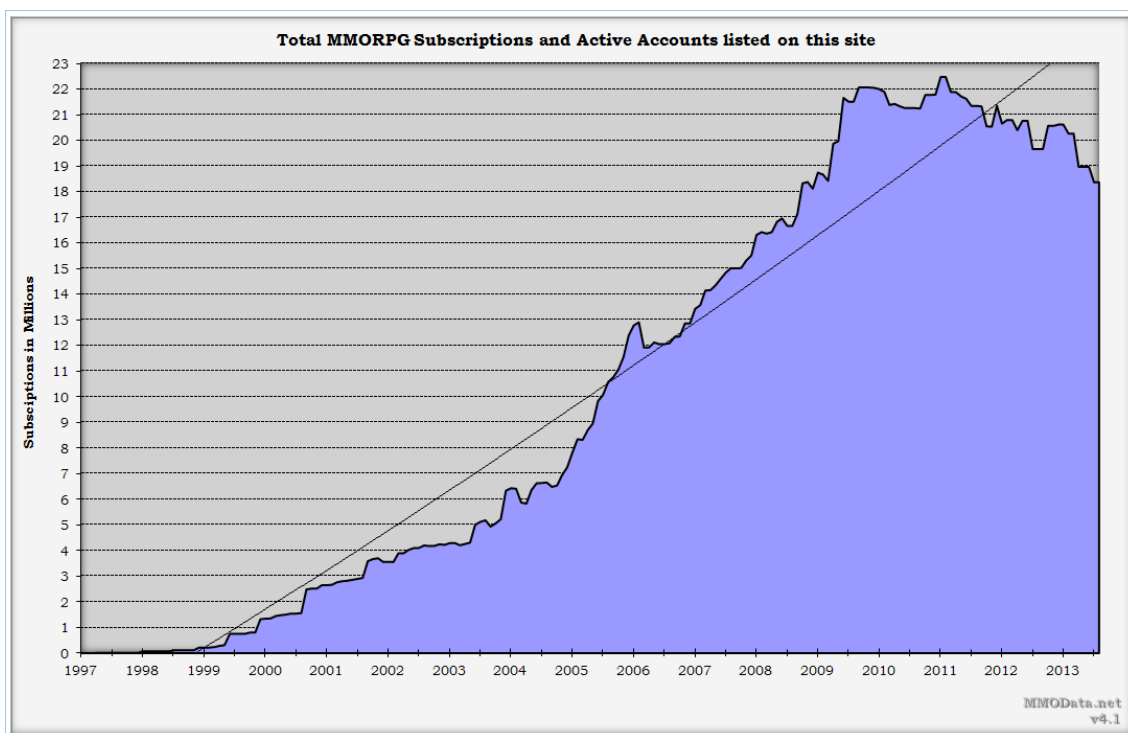


Figura 17: Total de contas registradas em MMORPGs desde 1998, em milhões (MMOData Blog, 2015).

Em uma pesquisa internacional, notou-se que a população de jogadores de MMORPG tem significativa diferença de gênero. Aproximadamente 70% dos jogadores são homens ($n = 641$), enquanto 30% são mulheres ($n = 261$). Com uma amostra que incluiu crianças de 11 anos até adultos de 61, obteve-se uma idade média de 23,6 anos (Cole & Griffiths, 2007). O tempo médio dedicado ao jogo, revelado por outra pesquisa com amostragem de 30.000 jogadores, encontrou-se em torno de 22 horas por semana (Yee, 2006).

Costumeiramente, a imagem popular que se tem dos jogadores de MMORPGs é a de tratarem-se de adolescentes com grande quantidade de tempo livre e, em geral, a atividade do jogo é associada a uma subcultura típica de um grupo social isolado. Contudo, o grande número de jogadores mostra que o fenômeno atrai diferentes faixas etárias e que seu público não é constituído principalmente por adolescentes. Na verdade, a pesquisa de Yee (2006) mostra que 50% dos jogadores têm um emprego de tempo integral, enquanto 22% deles são estudantes e 11% das mulheres que jogam são donas de casa.

Um dos fenômenos mais associados aos MMORPGs pela mídia jornalística é a dependência dos jogos. A temática é controversa, pois de um lado a cobertura sobre eles costuma fazer menção apenas ao seu uso excessivo e prejudicial, reforçando a ideia de que o universo de jogadores pode ser composto principalmente por indivíduos tidos como viciados, ou propensos ao vício. Por outro lado, há problemas na discussão sobre a questão pois ainda são recentes os modelos e metodologias de pesquisa que tratam sobre o vício em jogos – online ou não – e internet. Enquanto algumas pesquisas tentam aplicar modelos consolidados para identificar a dependência dos jogos digitais, como o do jogo compulsivo, nota-se que tais modelos não são suficientes para identifica-la e que devem haver separações entre as experiências com internet, jogos off-line e jogos online (Abreu, Karam, Góes, & Spritzer, 2008). Há ainda outros problemas metodológicos na investigação do vício em jogos, pois embora o critério de tempo dedicado ao jogo possa ser usado para identificar algum tipo de uso excessivo da mídia, como acontece nas pesquisas que aplicam o modelo de dependência de internet aos jogos, o critério de tempo de uso não é suficiente para afirmar se um jogador está ou não viciado ou dependente do jogo.

Os dados mostram que jogadores de MMORPG tendem a passar significativamente mais tempo jogando do que jogadores de outros gêneros (Brian & Wiemer-Hastings, 2005), mas apesar disso, não necessariamente procuram autoconfiança nos jogos, conseguem ter prazer em outras atividades e não sentem-se incomodados caso sejam impedidos de jogar por um dia. Mesmo os jogadores ditos como “*hardcore*”, que levam o jogo muito a sério e dedicam-se intensamente a eles, são frequentemente estudantes com alto rendimento acadêmico.

Ao lado da temática do vício, também é notável como as atividades envolvendo jogos online costumam ser associadas à solidão e retraimento. Embora o jogo requeira que o jogador esteja concentrado na atividade com o computador, o fator da sociabilidade do MMORPG é bastante saliente nas pesquisas, e o próprio gênero é desenhado de forma a encorajar a interação grupal, resultando em relações potencialmente significativas dentro do jogo. Além de uma

oportunidade para novas amizades, os MMORPGs também funcionam como catalisadores de relacionamentos existentes, pois os jogadores jogam com amigos que fizeram fora do jogo. Brian e Wiemer-Hastings (2005) também revelaram que 42.8% dos jogadores já encontraram-se com pessoas que conheceram online e que 39.3% dos participantes discutem assuntos delicados com amigos feitos no jogo que não seriam discutidos com amigos fora dele.

Na tentativa de criar um modelo representativo da experiência dos jogadores com o MMORPG, 11 fatores foram elencados por Hsu, Wen e Wu (2009) que relacionam-se às interações com o ambiente do jogo, com o herói e com outros jogadores, como mostra a figura abaixo. Ela mostra como podem ser múltiplos os elementos que compõem a experiência, bem como a variabilidade de motivadores ao jogo que podem ser encontrados.

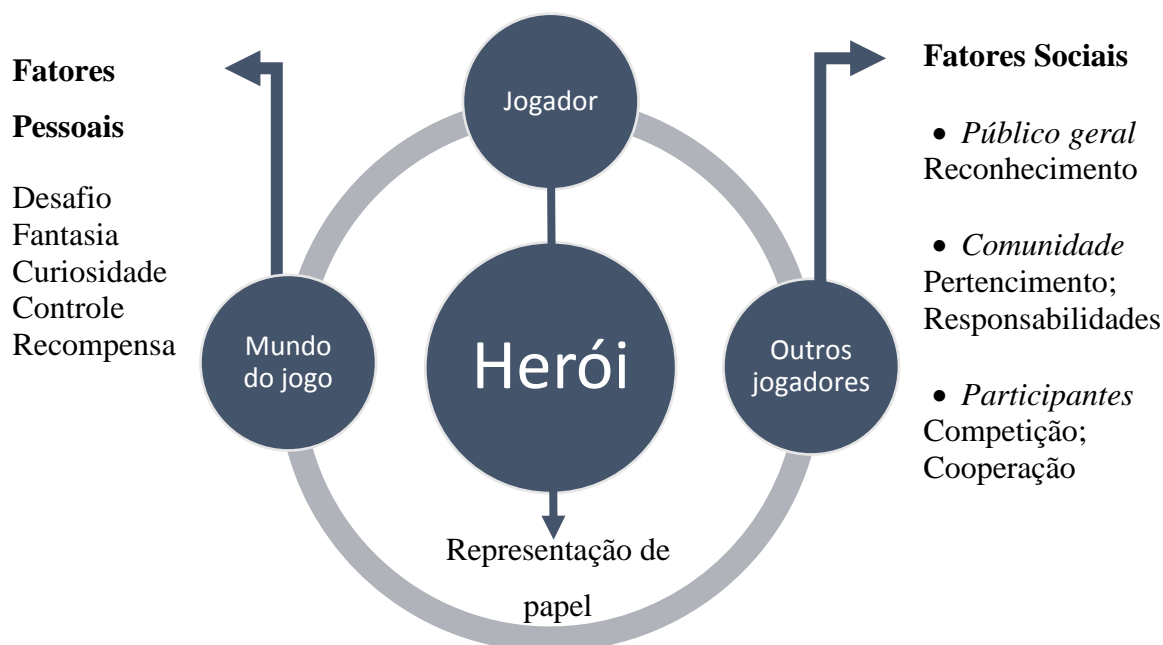


Figura 18: Modelo esquemático de experiências e motivações relacionadas ao MMORPG. Adaptado de Hsu, Wen e Wu (2009)

Com essa representação esquemática das experiências e motivações relacionadas ao MMORPG, coloca-se em relevo a consideração de que os jogos digitais, em especial os do gênero que vem sendo discutido, não devem ser entendidos simplesmente como um passatempo casual (Doh & Whang, 2014). Esse gênero de jogo requer comprometimento com tarefas repetitivas e metas para cumprir certos objetivos e fortalecer o herói, além de apresentar uma dimensão social que não raro implica no uso e desenvolvimento de diversas habilidades, como veremos nos resultados apresentados no capítulo 5. Com a formação de grupos – ou guildas – nos jogos, insere-se também um componente de responsabilidade ligado ao jogo, pois alguns

de seus membros seguem um regime rígido de dedicação para o crescimento da guilda. Vale lembrar que os dados e as discussões deste trabalho concentram-se na relação entre jogador e seu herói e os fatores pessoais associados à sua escolha e desenvolvimento. Paralelamente, também são abordados os fatores e experiências sociais do jogo, bem como seu papel na vida dos jogadores.

Assim, vemos que o universo dos MMORPGs é bastante complexo e composto por uma multiplicidade de fatores que além de afetarem o comportamento do jogador dentro do mundo digital, também afetam seu comportamento fora dele. Contudo, é comum que ao tratar do tema ocorram polarizações, como dualidades mundo real/mundo virtual, jogo/não-jogo, *online/off-line*. Essas polarizações, contudo, empobrecem as nuances de experiência que o jogo proporciona e revelam-se como uma visão equivocada ou ao menos parcial do fenômeno. Na realidade, os MMORPGs constituem-se como um interessante campo de estudo das interfaces entre esses polos aparentemente opostos (Doh & Whang, 2014), uma vez que o jogador leva para o jogo sua personalidade e história pessoal, afetando-o de acordo e tendo sua vida fora do jogo afetada por ele.

Capítulo 2: Bases teóricas

2.1 Virtualidade e fantasia

Considerações polarizadas e dicotômicas a respeito dos pares online/off-line e real/virtual são comuns aos jogos digitais em geral e, na verdade, atravessam muito do que é dito sobre a relação entre seres humanos e a tecnologia como um todo. Pierre Levy (1999) chama a atenção para a forma como a tecnologia é muitas vezes tratada, falando-se sobre seus “impactos” na sociedade e na vida individual. O uso da palavra – ainda frequente – alude a uma passividade humana e à atividade tecnológica, como se a tecnologia fosse um projétil autônomo que se lança sobre um alvo inerte. É preciso ter clara a ideia de que a tecnologia é uma criação humana e seu uso e projetos são também produtos da volição humana.

Apesar disso, ainda é frequente que a tecnologia seja polarizada como algo de não-humano, que pode “impactar” negativamente a vida de variadas formas. As diferenças espaciais e materiais do que costuma-se entender por real e virtual podem servir como fomento a essas concepções, servindo de base para posicionamentos em que o que se defende é uma “desrealização” gerada pelo virtual (Jungblut, 2004). Nesse tipo de posição, a ideia central é a de que o virtual retiraria o indivíduo da realidade, inserindo-o em um mundo “paralelo, autorreferente e idiossincrático” (Luz, 1993, p. 49). Por outro lado, há também aqueles que defendem que a tecnologia é uma espécie de arauto da salvação da humanidade, reintegrando o que outrora foi cindido e abrindo oportunidades (fantasiosas ou não) para a expansão da consciência, a desmaterialização do corpo e/ou a hibridação com as máquinas (Felinto, 2002).

A esses dois grupos polarizados, Umberto Eco deu o nome de apocalípticos e integrados, respectivamente (Eco, 1984). Autores que encontram-se classificados como integrados são aqueles cujas críticas teóricas sobre a cultura de massa e a tecnologia são marcadas por posicionamentos pouco críticos, até mesmo ingênuos, sobre os efeitos desses dois fenômenos sobre a vida em sociedade. Os apocalípticos, por sua vez, teorizam sobre a decadência da sociedade em função da indústria cultural e da cultura de massa, alocando-os como vilões no cenário social. Para além da caracterização de teóricos entre apocalípticos ou integrados, também deve-se ter em mente a teoria do “pânico moral” (Machado C. , 2004), que se refere à ideia de que a mídia e grupos dominantes criam “demônios populares” aos quais a culpa por problemas sociais são atribuídos de forma estereotipada. Ao atribuírem a culpa de um problema a um determinado objeto demonizado, que ao menos inicialmente compõe o universo de uma minoria social – como os jogos digitais – a sociedade de forma geral volta-se contra ele,

reproduzindo e retroalimentando o discurso estereotipado inicial e, dessa forma, exercendo uma força na direção da manutenção de um *status quo*.

Esse tipo de posição alarmista e de senso comum em relação à tecnologia e especialmente ao virtual é refutada por grandes pensadores da área, como o filósofo Pierre Lévy (2011), que defende a ideia de que o virtual, na verdade, é uma característica central e definidora da contemporaneidade e de seus sujeitos. Duas formas distintas de encarar o virtual são discutidas pelo autor: o ponto de vista filosófico e o ponto de vista corrente. Em uma perspectiva filosófica, o virtual é aquilo “que existe apenas em potência e não em ato” (Lévy, 1999, p. 45), como uma árvore que encontra-se virtualmente na semente. Dessa forma, o virtual teria um importantíssimo papel sobre a realidade concreta, pois a anteciparia. A acepção filosófica da palavra, por sua vez, opõe-se ao seu uso corrente, que polariza-a em relação ao real. No senso comum, realidade opõe-se à virtualidade pois falta a essa a concretude material daquela. Contudo, a virtualidade não pode ser definida apenas como aquilo que não é concreto; devemos entendê-la como “toda entidade ‘desterritorializada’ capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (Lévy, 1999, p. 47).

Complementando, “quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam ‘não-presentes’, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário.” (Lévy, 2011, p. 21). Portanto, o virtual não é apenas aquilo que acontece digitalmente em algum aparelho eletrônico, mas um *modo de ser* constituído por dinâmicas especiais em relação ao espaço/tempo, à passagem do interno ao externo e do privado ao público. Na virtualização, espaço e tempo tomam a tangente (Lévy, 2011).

Seja nas trocas de uma conversa, na publicação de uma foto nas redes sociais, na tessitura de um texto, nos jogos digitais ou na arte que nos retira momentaneamente de um lugar e nos leva a outro, estamos constantemente mergulhados em processos virtuais. Construimo-nos e modificamos uns aos outros e a nós mesmos em nossas interações com aquilo que nos rodeia, em um constante trânsito entre interno e externo, alternando entre territórios e tempos distintos. Vemos que o virtual não é uma característica exclusiva de mídias digitais ou de outras tecnologias, mas pertence, antes, aos seres humanos que as criaram. Como defende Lévy, nossa espécie “constituiu-se *na e pela* virtualização” (2011, pp. 71, grifos meus).

Um dos mais importantes aspectos virtuais do MMORPG e de outros jogos online é a desterritorialização que se processa na atividade. Os jogadores encontram-se presentes em um

mundo digital através de seus personagens, formando um novo espaço onde pessoas de diferentes países e cidades podem estar uma ao lado da outra e interagirem entre si. Isso permite que os jogadores criem relações uns com os outros, podendo formar laços que transcendem o espaço que inicialmente os separava.

O mundo do jogo, embora virtual, é essencialmente habitado por pessoas reais – ou pessoas “virtualizadas”, fazendo uso da definição de Lévy – e isso implica no fato de que apesar das diferenças topográficas em relação a alguns comportamentos, estamos diante de um mundo repleto de fenômenos humanos. Apesar de sua virtualidade, o jogo e as experiências em comum que os jogadores têm nele, assim como as experiências que compartilham uns com os outros, criam laços e comunidades naquele mundo, numa espécie de tribalismo virtual. Não raro, as tribos formadas no jogo – que podem tomar o nome e a forma de guildas – são palco para relações próximas entre os jogadores, onde pode-se observar um senso de pertencimento ao grupo bem como de responsabilidade a ele.

O filósofo e sociólogo Michel Maffesoli chama a atenção para a ideia de que a herança Weberiana de um mundo desencantado (Weber, 1920/2004) e a insistência em uma imagem individualista do ser humano dificulta a percepção de novas redes de solidariedade que têm se formado de diferentes formas e em diferentes espaços (Maffesoli, 2006). Para melhor compreender suas ideias vem ao caso nos apropriarmos da contribuição de outro filósofo, que nos aloca temporalmente na pós-modernidade e caracteriza-a como marcada pelo fim dos grandes discursos e narrativas totalizantes, ou seja, pela dissolução de discursos centrais que garantiriam a ordem e coesão social (Vattimo, 1989).

Os meios de comunicação em massa desempenharam papel fundamental em tal dissolução, ao mesmo tempo em que também são usados como ferramentas de controle social, uma vez que a informação disseminada por determinados veículos populares costuma estar alinhada aos interesses particulares de seus donos e corporações. Não obstante, a heterogeneidade de conteúdos veiculados e principalmente a liberdade múltipla de expressão e de veiculação de informação que a internet proporcionou mitigaram ainda mais o poder de discursos totalizantes.

Na falta de narrativas centrais ao redor das quais gravitar, a sociedade deve ser compreendida como formada por círculos menores, ou “tribos urbanas”, como Maffesoli (2006) coloca. Ao invés de associarem-se principalmente por um discurso central, as tribos se ligariam por aspectos estéticos, ligado aos sentimentos comuns à tribo, por uma ética comum, dando estabilidade aos laços, e pelo costume, um código variável que delimitaria a maneira de estar com os membros da tribo.

A ideia de um tribalismo é útil para auxiliar na forma como podemos enxergar os jogadores de World of Warcraft. Como veremos com a discussão dos resultados no Capítulo 6, o jogo online configura-se como um novo espaço de relação humana, em que a cooperação, a troca, o respeito e relações interpessoais significativas podem desenvolver-se de forma profícua devido aos laços sociais formados no ambiente digital. Como Maffesoli coloca, “o tribalismo lembra, empiricamente, a importância do sentimento de pertencimento a um lugar, a um grupo, como fundamento essencial de toda vida social” (2006, p. 11). Assim, vemos como a virtualidade do jogo é uma de suas características principais, mas não deve ser tomada como um fator “desrealizante” dos fenômenos que se processam no contato com o jogo. Na verdade, algumas de suas particularidades virtuais, como a desterritorialização, auxiliam na criação de laços sociais reais, que afetam a vida dos indivíduos em suas vidas cotidianas⁸.

Um outro aspecto importante a ser levado em consideração quando tratamos de tecnologia e virtualidade são as fantasias que podem circundá-las. Embora tenha-se pensado que a ciência moderna veio a desencantar o mundo (Weber, 1920/2004) ao tratá-lo objetiva e sistematicamente (Koyré, 1982), nota-se que na realidade não foi esse o ocorrido. A ciência moderna surgiu como possibilidade – e promessa – de desvelamento da realidade, dizendo-se capaz de traduzir os mistérios da natureza em formas e padrões racionais e inteligíveis. Ao incumbir-se da tarefa de explicar a realidade, a ciência assume um caráter mítico que antes pertencia a outros modos de explicação e orientação no mundo, como as grandes narrativas das religiões, dos mitos e das tradições das quais se diferencia tão veementemente (Siqueira, 1999).

O resultado foi a formação de uma espécie de culto ao redor da ciência, que glorifica os novos avanços científicos e adora as novas máquinas e dispositivos como arautos de progresso e da transformação social. Dessa forma, há aqueles que fazem menção a uma “tecno cultura” (Felinto, 2002), na qual podemos ver com frequência o surgimento de imagens que aludem à superação de coerções orgânicas, espaciais e temporais, como nos filmes da série Matrix ou no mais recente *Chappie*. Segundo Felinto (2004), autores proeminentes também não estariam isentos desse viés, dentro do qual o autor coloca Pierre Lévy, afirmando que o filósofo contribuiu para uma “mistificação do potencial ‘espiritual’ das novas tecnologias (...) uma espécie de afirmação do sublime tecnológico” (Felinto, 2004, p. 13), especialmente em seu livro intitulado “Cibercultura” (Lévy, 1999). Assim, deve-se ter certa parcimônia no contato com as

⁸ Quando utilizo a expressão “vida cotidiana”, refiro-me à parcela de vida dos jogadores que não se processa no contato direto com o jogo, ou seja, sua vida fora do jogo. Devemos ter em mente que o jogo faz parte da vida cotidiana dos jogadores à medida em que sua prática é frequente, mas considero a expressão “vida cotidiana” válida como distinção dos momentos que se passam no jogo e fora dele especialmente pelo fato de que o jogo, como será defendido no próximo item deste capítulo, distingue-se da vida comum (Huizinga, 2008).

considerações de Lévy, e deve-se, principalmente, ter em mente que algumas das imagens acerca da tecnologia e de seu potencial carregam consigo fantasias. Vale notar que os jogos digitais, especialmente a maior parte dos jogos de representação, constituem-se como ricas fontes dessas imagens, uma vez que permitem ao jogador vivenciar um personagem com poderes sobre-humanos em um mundo diferente daquele do cotidiano.

Embora seja inegável que uma camada de fantasia revista o olhar às tecnologias, também é preciso reconhecer que algumas delas possibilitaram, de fato, a superação de certas coerções espaciais e temporais ao permitirem que seus usuários se comuniquem em tempo real apesar de grandes distâncias, ou que o façam sem preocupar-se com variáveis temporais, graças ao uso de inúmeros serviços de mensagens *online*, por exemplo. O corpo também assume lugar secundário em face às tecnologias, posto que agora podemos visualizar locais sem nunca termos estado lá fisicamente, assim como podemos ser transportados a mundos virtuais fantásticos sem sair de um cômodo, como acontece nos jogos digitais, evidenciando o lugar secundário que espaço e tempo assumem dentro da virtualidade do ciberespaço (Lévy, 2011).

Se há algumas décadas encarávamos a tecnologia e suas máquinas como extensões do corpo devido à sua capacidade de realizar tarefas impossíveis para o ser humano, agora podemos encará-las como uma extensão da mente (Felinto, 2002), dado que a tecnologia, hoje, é um meio responsável por novas e importantes descobertas científicas, assim como possibilita a expressão e partilha de uma miríade de sentimentos, ideias, imagens e experiências de todos os tipos entre os indivíduos.

Pelo caráter mítico-religioso que a envolve, ao redor da tecnologia encontram-se hoje fantasias de transcendência do corpo, nas quais a consciência estaria livre de coerções físicas. Segundo Felinto (2002), duas fantasias ligadas à consciência podem ser notadas: uma de expansão, na qual a consciência pode misturar-se ao ciberespaço e navegar livremente por ele, explorada em um dos trabalhos de Lévy (1999); e uma fantasia de construção, na qual a consciência pode criar e tomar novas formas no ciberespaço, tendo uma espécie de poder divino (re)criador (Felinto, 2002), como ocorre quando o jogador dá nova forma a si mesmo ao criar um herói em um MMORPG.

Agora, além de nos permitir o domínio da natureza, a tecnologia permite que rompamos – fantasiosamente ou não – com as coerções orgânicas e espaço-temporais que nos limitam, dando forma e força a imagens e fantasias de divinização do humano. É no seio dessas imagens que se gestou a ideia de tecnognose. O termo “gnose” aparece no início da era cristã, quando surgiram seitas sincréticas que aliavam alguns ideais cristãos a paganismo e neoplatonismo.

Esses grupos eram genericamente chamados de gnósticos, pois partilhavam a crença de que tinham uma *gnosis*, um conhecimento secreto, capaz de conferir aos seus adeptos a salvação espiritual (Felinto, 2004). Paralelamente, os gnósticos também partilhavam a ideia de que a matéria, especialmente o corpo material, deveria ser superada, uma vez que a verdadeira essência humana estaria aprisionada no corpo. Assim, há no gnosticismo a transposição de um divino exteriorizado, objetificado, para um divino interiorizado, uma “divinização do self”, como coloca Felinto (2002, p. 17). O divino, portanto, não estaria apartado do sujeito, mas sim (preso) *no* sujeito.

Assim, pode-se dizer que o gnosticismo consiste no cuidado e desenvolvimento do espírito através de técnicas variáveis – os conhecimentos secretos. Encarando a gnose como uma técnica do espírito, a tecnognose, portanto, é a tecnologia encarada como plataforma possibilitadora da realização de fantasias de superação e transcendência da matéria e da consciência. A esse respeito, o filme *Transcendence* tem muito a dizer ao contar a história de uma consciência que ganha propriedades divinas ao ser transferida para um computador.

Se lembrarmos das fantasias de transcendência do corpo e a de uma consciência criadora, veremos que o MMORPG é o espaço que mais concretamente permite a vivência dessas fantasias. Corpo e consciência encontram-se desterritorializados no jogo, com o jogador presente tanto no mundo do jogo como no mundo fora dele. Dependendo do grau de imersão do jogador, podemos até mesmo dizer com segurança que suas necessidades físicas assumem importância secundária durante a maior parte do tempo engajado na experiência. Além de transcender a prisão material e incorporar sua consciência em um objeto virtual, o jogador está presente em um outro mundo, mágico, misterioso, virtual e, acima de tudo, vivo, compartilhado e interativo. No jogo, até a morte é superada, uma vez que mesmo que o herói morra nas garras de monstros ou de outros jogadores, sua ressurreição é garantida.

2.2 O que é um jogo?

Brincadeiras e jogos não são exclusividade da espécie humana, sendo encontrados em outras espécies animais com frequência. Embora a questão do jogo e da brincadeira sejam encaradas por múltiplas áreas do saber, como a psicologia, a biologia, a antropologia, sociologia e até a administração, nenhuma dessas áreas foi capaz de traçar exatamente os contornos e significados do jogo. Para alguns, trata-se de uma atividade cuja função é preparar as crianças ou filhotes para as atividades que desempenharão como adultos; para outros, o jogo configura uma necessidade básica de distensão e relaxamento, inerente a todos os indivíduos (Cabral,

1997); ainda há aqueles que defendem a ideia de que o jogo responde a uma função de desenvolvimento de autocontrole (Rizzo, 1988), necessária ao convívio em comunidade. Não obstante, a brincadeira e o jogo estimulam os sentidos, auxiliam as crianças em seu desenvolvimento motor e cognitivo, permitem que entrem em contato com diferentes papéis como nas brincadeiras de faz-de-conta, que enfrentem emoções desagradáveis e que possam compreender pontos de vista diferentes dos seus próprios (Papalia, 2006).

De forma geral, estudos sobre a ludicidade concentram-se principalmente sobre o lugar da brincadeira na infância e na educação escolar, e autores proeminentes defendem que a brincadeira é a principal atividade da criança, tendo papel central em seu desenvolvimento (Leontiev, 1988). Além disso, a literatura clássica classifica as diferentes brincadeiras em função de seu conteúdo – o que é feito durante a brincadeira – e sua dimensão social, isto é, com quem a brincadeira se processa.

Piaget (1990) classifica quatro tipos de conteúdo de brincadeiras distintos, com complexidades crescentes: 1) o jogo funcional, mais simples, constituído por brincadeiras que envolvem movimentos musculares repetitivos, como rolar ou quicar uma bola, característico do primeiro ano de vida; 2) o jogo construtivo, característico de crianças próximas à idade pré-escolar, em que observa-se o uso de objetos na brincadeira, como construir uma casa com blocos ou usar giz ou lápis para desenhar; 3) o jogo de faz-de-conta (ou “jogo imaginativo” ou ainda “jogo dramático”), que repousa na função simbólica e na imaginação da criança e aparecem desde o final do segundo ano e perduram até que as crianças avancem para a quarta categoria de brincadeiras; 4) o jogo formal com regras, como a clássica amarelinha, o futebol, os jogos de cartas, etc.

A respeito da dimensão social do brincar, Parten (1932) observou que inicialmente as crianças brincam sozinhas e conforme sua idade avança, também avança a complexidade de suas brincadeiras, envolvendo novos conteúdos e gradativamente incorporando novos participantes a elas. O quadro abaixo resume os estágios observados pelo pesquisador.

Aplicando as categorizações de Piaget e de Parten aos jogos digitais, podemos classificar a atividade como um jogo formal em relação ao seu conteúdo – e também como um

Tabela 8-2 Categorias das Atividades Lúdicas Sociais e Não-Sociais de Parten

Categoria	Descrição
Comportamento de desocupação	A criança não parece estar brincando, mas observa qualquer coisa que tenha interesse momentâneo.
Comportamento de observação	A criança passa a maior parte do tempo observando outras crianças brincando. A criança espectadora conversa com as outras, fazendo perguntas ou dando sugestões, mas não entra na brincadeira. A espectadora está definitivamente observando determinados grupos de crianças e não qualquer coisa que pareça interessante.
Atividade independente solitária	A criança brinca sozinha com brinquedos que são diferentes dos usados por crianças próximas e não faz nenhuma tentativa de se aproximar das outras crianças.
Atividade paralela	A criança brinca de maneira independente, mas em meio a outras crianças, usando brinquedos parecidos com os usados pelas outras crianças, mas, não necessariamente, brincando da mesma maneira. Brincando <i>ao lado</i> mais do que com os outros, a criança não tenta influenciar a forma de brincar das outras.
Atividade associativa	A criança brinca com outras crianças. Elas falam sobre a brincadeira, emprestam e tomam emprestados brinquedos, seguem umas às outras e tentam controlar quem pode brincar no grupo. Todas as crianças brincam de modo semelhante ou igual; não existe divisão de trabalho e nenhuma organização em torno de uma meta. Cada criança age como deseja e está mais interessada em estar com os outros do que na atividade propriamente dita.

Atividade *Figura 19: As categorias sociais da brincadeira (Papalia, 2006)*

ou organi

Através de uma divisão do trabalho, as crianças assumem papéis diferentes e complementam os esforços umas das outras.

jogo imaginativo, em alguns casos – e como uma atividade independente solitária em relação a sua dimensão social. Entretanto, essa classificação é bastante generalista, pois diferentes gêneros de jogos implicam em diferentes aspectos formais e sociais. No caso dos jogos de representação, ou RPGs, estamos diante de jogos em que a dimensão imaginativa se faz mais presente do que em outros gêneros, pois o jogador envolve-se mais com a história do jogo e assume o papel de protagonista do enredo. Nos casos dos jogos de representação online e em massa, ou MMORPGs, que mantêm características do RPG e são jogados simultaneamente com outros jogadores, podemos dizer que a atividade encontra-se em um misto entre as categorias de jogo imaginativo e jogo formal em relação ao conteúdo; e em relação à sua dimensão social, estaríamos diante de uma atividade tanto solitária – pois o jogador está fisicamente apartado de seus pares – quanto uma atividade suplementar cooperativa ou organizada, pois interage com outros jogadores e se organiza junto a eles para atingir objetivos específicos.

Um ponto importante para se atentar no que se refere às teorias sobre o jogo e a brincadeira é o fato de que a maioria dos trabalhos centram-se sobre seu papel e efeitos na infância, podendo dar a entender que a brincadeira e a ludicidade estão presentes apenas nessa fase de desenvolvimento. Esse não é o caso em relação aos jogos digitais, uma vez que esses

artefatos tecnológicos cativam pessoas de todas as idades, desde crianças até adultos. Devido à circunscrição etária das teorias clássicas sobre a ludicidade, buscou-se uma teoria sobre jogos que fosse mais abrangente para o fenômeno.

As “explicações” a respeito do jogo, como suas origens e funções biológicas ou psicológicas – preparação para uma atividade; desenvolvimento de autocontrole, etc.; - são múltiplas, e como pensa Huizinga (2008), são mais complementares do que excludentes. Contudo, todas parecem compartilhar a noção de que o jogo liga-se a algo diferente dele mesmo, como se fosse uma espécie de efeito secundário ou epifenômeno cujas origens estariam em suas funções; vistos assim, os jogos seriam um mero meio para que se atingisse alguma finalidade biológica, psicológica ou sociológica.

Huizinga, ao contrário, defende a ideia de que o jogo é uma totalidade, ou seja, tem seu sentido e finalidade próprias, que fogem a motivos racionais, como preparar-se para essa ou aquela atividade ou vivência, embora possa fazê-lo em paralelo. Presente não apenas no homem, mas em muitos animais e ocorrendo *entre* espécies animais diferentes, o jogo não deve ser compreendido como resultado de um certo nível de desenvolvimento cultural ou psicológico. Isso significa dizer que é um empobrecimento do fenômeno tentar analisá-lo sob uma ótica de fins últimos ou racionalmente orientados. O prazer, envolvimento e a excitação decorrentes do jogo desempenham papel muito mais preponderante do que qualquer outro de seus efeitos secundários e, em última instância, são entendidos como os principais motivadores do jogo. Se considerarmos o prazer e a excitação do jogo como elementos centrais ao fenômeno, distanciamos-nos de uma visão da ludicidade como exclusiva da criança. Como Huizinga (2008) coloca, o lúdico se faz presente em muitas outras atividades além daquelas classicamente consideradas como brincadeiras e podemos considerá-lo como um dos pilares que sustentaram o desenvolvimento da cultura humana, ao lado da narrativa (Ranhel, 2009). Por meio dessa, criou-se a filosofia, a política, as leis, etc. ao mesmo tempo em que também serviu a uma função lúdica, sendo usada para contar piadas, narrar acontecimentos cômicos, construir mitos, heróis e vilões.

Além de Huizinga, outros teóricos enfrentaram a tarefa de definir o que seria um jogo. Abaixo segue uma tabela que apresenta resumidamente cada uma das definições propostas.

Tabela 2: Diferentes definições de jogo (Ranhel, 2009, p. 10)

Fonte	Definição
Johan Huizinga (1950)	“... uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes”
Roger Caillois (1961)	“[o jogo] é uma atividade que é essencialmente: livre (voluntária), separada (no tempo e espaço), incerta, improdutiva, governada por regras, fictícia (faz-de-conta).”
Bernard Suits (1978)	“Jogar um jogo é se engajar em uma atividade dirigida para causar um estado específico de ocorrências, usando somente meios permitidos por regras, onde as regras proíbem meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes, e onde tais regras são aceitas apenas porque elas tornam possível tal atividade.”
Avedon & Sutton-Smith (1981)	“No seu nível mais elementar, podemos definir jogo como um exercício de sistemas de controle voluntário, nos quais há uma oposição entre forças, confinado por um procedimento e regras, a fim de produzir um resultado não estável.”
Chris Crawford (1981)	“Eu percebo quatro fatores comuns: representação [um sistema formal fechado, que subjetivamente representa um recorte da realidade], interação, conflito e segurança [o resultado do jogo é sempre menos severo do que as situações que o jogo modela]”.
David Kelley (1988)	“Um jogo é uma forma de recreação constituída por um conjunto de regras que especificam um objeto (objetivo) a ser almejado e os meios permissíveis de consegui-lo”
Salen & Zimmerman (2003)	“Um jogo é um sistema no qual jogadores engajam-se em um conflito artificial, definido por regras, que resultam em um resultado quantificável.”

Podemos notar que as definições foram gradativamente ficando mais gerais e sucintas, o que pode ser associado à emergência de formas de jogo mais complexas. As definições detalhistas, como as de Huizinga e Caillois, apresentam problemas ao utilizar a falta de retorno financeiro e a improdutividade para definirem o jogo, uma vez que ambas características não se aplicam necessariamente a todos os jogos digitais, especialmente aos jogos digitais online. As outras definições não incorrem em excessos que limitam demais suas características, mas o generalismo delas deixa de lado características importantes do jogo que foram apresentadas por outros teóricos. Frente a esses problemas, Juul (2003) sistematizou uma nova definição, que busca abarcar os principais pontos das anteriores:

Um jogo é um sistema formal baseado em regras com resultados variáveis e quantificáveis, onde são atribuídos valores diferentes a resultados diferentes, o jogador esforça-se para influenciar o resultado, sente-se vinculado a ele e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (Juul, 2003, s.p.)

A definição de Juul é talvez a mais adequada a ser utilizada para os propósitos desse trabalho, pois atesta a variabilidade de resultados possíveis da atividade do jogo, bem como o esforço, investimento e envolvimento do jogador na atividade. Embora Juul problematize a definição de Huizinga em relação à separação espaço-temporal do jogo frente a vida cotidiana (Juul, 2003), ele o faz para abarcar jogos que ocorrem em longos períodos de tempo e sobrepõe-se à vida cotidiana, como um jogo de xadrez jogado por e-mail. Para o propósito desse trabalho e, portanto, em relação ao MMORPG, considero válido manter a especificação de Huizinga sobre o espaço e tempo especiais que envolvem o jogo, especialmente pelo fato de que em WoW o jogo se passa em um ambiente virtual, distinto da realidade cotidiana.

A inclusão desse aspecto da definição de Huizinga faz-se válido pois ainda é comum que na ideia popular os jogos digitais estejam associados a uma fuga da realidade improdutiva e que os jogadores engajem-se na atividade com essa finalidade. Deve-se reconhecer que o jogo – digital ou não – implica em uma “fuga” da realidade no sentido de momentaneamente romper com a seriedade da vida cotidiana, haja vista a excitação, tempo e espaço que lhes são características. Contudo, essa suspensão de realidade não pode ser confundida, de antemão, com um escape à ela, posto que enquanto atividade espontânea, joga-se por haver um desejo de fazê-lo e de se deixar envolver pela atividade. Na verdade, podemos encarar os jogos digitais como Sato (2009) o faz, situando-os no limiar do mundo cotidiano e de um mundo fictício, marcado pela fantasia e pela imaginação. Sendo assim, encarar o engajamento no jogo digital como escape à realidade é deixar de lado sua complexidade.

Embora seja importante manter em mente que, em alguns casos, o jogo possa tornar-se uma atividade cuja função na vida de um indivíduo seja a de fuga de uma realidade penosa (Retondar, 2007), é igualmente importante notar que esses casos representam situações onde a realidade é sentida como brutal, entediante ou cansativa, sendo necessário afastar-se dela para suportá-la em momento posterior. Mesmo nesses casos, o foco não deveria ser somente o papel ou efeito que o jogo surte, mas uma reflexão mais ampla sobre os determinantes que configuraram uma situação psicológica na qual busca-se no jogo um suporte emocional ou algo que a vida cotidiana não proporciona.

Portanto, encaramos o MMORPG sob a ótica da definição de Juul (2003), complementada por Huizinga (2008), em que o jogo a) é uma atividade com limites espaciais e temporais próprios; b) é baseado em regras; c) têm resultados variáveis e quantificáveis, aos quais são atribuídos valores positivos ou negativos; d) o jogador está emocionalmente vinculado à atividade, procurando alterar seus resultados; e) o jogo pode ser jogado com ou sem consequências para a vida real.

2.3 Jogos digitais e o Brasil: o que vem sendo pesquisado?

Como foi dito no prefácio deste trabalho, o estudo dos videogames é uma tarefa complexa devido à natureza de seu objeto. Desde a década de 90 os elementos que compõem um jogo digital vêm multiplicando-se e se complexificando em igual medida, o que torna-o um objeto interdisciplinar atraente para múltiplas áreas do saber, como filosofia, semiótica, antropologia, computação, psicologia, design, economia, entre muitos outros (Santaella & Feitoza, 2009). Na academia, podemos notar três pontos focais em relação ao estudo dos videogames: estudos funcionalistas, técnico-tecnológicos e formalistas (Nesteriuk, 2009).

Os estudos funcionalistas debruçam-se sobre os efeitos dos jogos sobre os jogadores e compuseram boa parte dos estudos da década de 90, em especial sobre a relação entre jogos violentos e geração de violência no jogador (Bailey, West, & Anderson, 2011). Vale notar que esse território de estudo é dividido entre posições apocalípticas e integradas, para usar a denominação de Umberto Eco (1984). Os teóricos apocalípticos, maioria na década de 90, têm seus trabalhos marcados pela ideia de que os videogames são nocivos aos usuários, ou, na melhor das hipóteses, banais. Os estudos integrados, por sua vez, defendem a ideia de que os videogames são parte da cultura contemporânea e podem ser usados como ferramentas benéficas para seus usuários, como no caso do uso de jogos digitais para reabilitação de pacientes que sofreram um AVC (Pavão, Sousa, Oliveira, Castro, & Santos, 2013) ou seu uso como ferramentas educacionais (Ramos, 2012).

O segundo território de estudo, os técnico-tecnológicos, concentram-se na pesquisa e desenvolvimento de computação gráfica, inteligência artificial, programação e outros campos da computação, podendo fazer uso do resultado de pesquisas de outras áreas e aplicá-los experimentalmente aos videogames (Nesteriuk, 2009). Por fim, o último território de estudo é composto pelos formalistas, que procuram investigar as formas expressivas e potencialidades do videogame. É neste território que encontramos estudos narratológicos, filosóficos e estéticos, como a presente pesquisa. É também o enfoque mais recente e onde menos há

pesquisadores, o que denuncia uma falta de tradição formal para amparar o emprego das metodologias interdisciplinares necessárias a tais estudos (Nesteriuk, 2009).

A fim de verificar o panorama científico brasileiro a respeito de jogos digitais, foi realizado um levantamento bibliográfico nas bases de dados ScieLo, Pepsic, BVS e o portal de periódicos da Capes. Os termos de pesquisa empregados foram: jogos; jogos eletrônicos; jogos digitais; videogame e videogames. O uso do termo de pesquisa “jogos” gerou resultados cujas temáticas diziam respeito a jogos que não eram eletrônicos e, portanto, tais trabalhos foram excluídos do montante final do levantamento. Foram encontrados 68 artigos publicados no Brasil, no período de 1998 a 2014, com produção concentrada nos últimos oito anos.

O aumento de publicações na última metade do período pesquisado aponta para duas hipóteses complementares: de um lado, observa-se que os videogames vêm ganhando mais espaço de mercado nos últimos anos e, conseqüentemente, compondo maior parte e tendo papel mais preponderante na vida dos indivíduos. Com uma presença maior na população, a atenção dada aos efeitos e influências dos jogos sobre as pessoas teria aumentado, e pesquisas que investigam relações entre distúrbios psicomotores e preferências por atividades sedentárias, como navegar na internet e jogar videogame (Lucena, et al., 2010), bem como as que investigam relações entre jogos e obesidade (Fonseca, Sichieri, & Veiga, 1998) podem ser evidências da atenção lançada à influência dos jogos no desenvolvimento da saúde dos indivíduos.

A outra hipótese levantada sobre o aumento das pesquisas nos últimos anos diz respeito às novas tecnologias surgidas no período, que possibilitaram o desenvolvimento de jogos mais envolventes e de formas inovadoras de interação com o jogo, que trazem novas conseqüências e abrem novas possibilidades de uso dos recursos dos videogames. Há, por exemplo, pesquisas envolvendo o uso de jogos eletrônicos como instrumentos de reabilitação (Pavão, Sousa, Oliveira, Castro, & Santos, 2013) e de melhoria de qualidade de vida em idosos (Sposito, et al., 2013), demonstrando que o videogame já não ocupa posição de atividade de lazer, apenas, tampouco tem seu uso restrito a uma determinada faixa etária.

Dos 68 artigos encontrados, 27 deles situam-se na área de ciências biológicas, sendo publicados em periódicos de medicina, psiquiatria, fisioterapia, nutrição e neurologia, e se debruçam principalmente sobre os tópicos evidenciados acima, além de discussões sobre dependência de jogos digitais. Os outros 39 artigos situam-se na área de ciências humanas, publicados principalmente em periódicos de psicologia, educação, linguística, e educação física. Nove artigos encontram-se publicados na área de educação, tratando principalmente da aplicabilidade dos jogos em processos de ensino-aprendizagem (Santos & Melo, 2011) e

compoem a segunda maior área de publicação sobre jogos eletrônicos nas ciências humanas. Enquanto a terceira maior pertence à educação física, com temática predominantemente relacionada à reabilitação, a primeira pertence à psicologia. Com 19 artigos publicados dentro do campo de estudo, também mantém-se forte diálogo com a educação e o uso de jogos (Parellada & Rufini, 2013). Os jogos de RPG digitais, inclusive os MMORPGs, vêm sendo usados como uma nova estratégia em processos de ensino-aprendizagem, mostrando bons resultados e revelando que a experiência com o jogo facilita o envolvimento do aluno com o tema e torna a aula mais agradável e produtiva (Bittencourt & Giraffa, 2003).

O restante das temáticas de pesquisa em psicologia são mais difusas, como o estudo da influência dos jogos em teste de atenção (Alves & Carvalho, 2010), aspectos lúdicos relacionados ao videogame (Bontempo, 1999), o estudo de relações sociais no ambiente virtual (Saleme & Queiroz, 2009) e leituras sobre certos fenômenos dos jogos sob referenciais teóricos específicos, como o da psicologia analítica (Pereira, Neca, Facchini, Lima, & Freitas, 2012).

No que tange o videogame, o panorama científico brasileiro mostra que há interesse sobre o tema oriundo de múltiplas áreas do saber, com foco em diferentes aspectos do jogo, variando desde o estudo de seus efeitos positivos e negativos sobre os seres humanos, até sua aplicabilidade salutar e educativa. De modo geral, os trabalhos brasileiros – assim como os internacionais – focam-se mais em estabelecer correlações entre variáveis comportamentais e/ou fisiológicas através do uso de testes e de mensurações antes e depois do contato com os jogos.

A experiência com os jogos digitais pode transformar os jogadores e podem fazê-lo em uma variada gama de formas. Atuam em sua cognição, em sua sociabilidade, em sua educação e também em sua saúde, de formas tanto positivas quanto negativas (Alves & Carvalho, 2011). Os MMORPGs, particularmente, parecem afetar seus jogadores de forma ainda mais variadas devido à complexidade e riqueza de jogabilidade e experiências que o gênero oferece, ofertando ao mesmo tempo competitividade e cooperação, lazer e disciplina, socialização e contato com fantasia, entre outros (Hsu, Wen, & Wu, 2009)

Devido à sua pluralidade de efeitos e riqueza de possíveis experiências, a atenção dos pesquisadores tem se deslocado para questões relacionadas aos jogos online para multijogadores, como o MMORPG (Santaella & Feitoza, 2009). As pesquisas envolvendo MMORPGs debruçam-se sobre diferentes aspectos da relação jogador-jogo, mas nota-se que em sua maioria, o que se busca nelas são dados demográficos, quantificáveis, e preditores de

comportamento no jogo. Embora suas contribuições sejam válidas, nota-se carência de pesquisas qualitativas sobre as experiências com os jogos.

2.4 Mergulhando nos jogos: o herói e a imersão

Entre aqueles que se dedicam a pesquisar jogos na atualidade, há uma diferenciação entre os que determinam-se ludologistas e narratologistas. Os primeiros defendem a ideia de que o estudo dos jogos deva ser uma área autônoma, enquanto os últimos lançam o olhar sobre os jogos focando-se em seus aspectos narrativos (Gomes, 2009). O foco na narrativa dos jogos aproxima-os de outras formas de entretenimento, já que assim como nos filmes, há uma narrativa que pode envolver seu espectador ou jogador. Contudo, os jogos guardam diferenças importantes em relação às narrativas cinematográficas. Essas baseiam-se em ações já ocorridas que desenrolam-se independentes do espectador, ao passo que os jogos são “estruturas nas quais o jogador age, experimenta, vivencia situações. (...) um fazer acontecer no momento em que são jogados” (Ranhel, 2009, p. 17). Dessa forma, enquanto o entretenimento do cinema coloca o sujeito como espectador passivo da narrativa, embora envolva-o nela, o entretenimento oriundo dos jogos tem em seu cerne a condição de interação entre usuário e mídia, uma vez que sem um jogador, não há jogo se fazendo.

O caráter interativo do videogame e de outras mídias digitais realiza o que se chamou de *agenciamento* do espectador, permitindo que esse não apenas reaja ao que lhe é apresentado, mas desempenhe um papel de agente em sua relação com o jogo; dessa forma, podemos encarar o jogador não apenas como um “usuário” de videogames, mas como um *interator* (Machado A., 2007), que interage e constrói seu próprio jogo e sua própria narrativa à medida em que joga (Nesteriuk, 2009), o que é especialmente verdade nos MMORPGs, gênero cuja centralidade não está na narrativa, mas em sua dimensão social.

Para Santaella e Feitoza (2009), os traços fundamentais dos jogos digitais encontram-se na interatividade, na espacialidade navegável proporcionada por eles e pelo efeito da imersão em seus jogadores. Esse último termo é ainda bastante debatido entre seus pesquisadores (Calleja, 2011), pois trata-se de um fenômeno que confunde-se com outros, como a sensação de presença em um ambiente digital. Enquanto alguns autores usam os termos “imersão” e “presença” de forma intercambiável, outros autores os colocam como essencialmente diferentes ou como conceitos complementares. Ainda, os critérios usados para as definições dos termos também variam, ora centrando-se nos artefatos tecnológicos, ora em seus efeitos sobre os usuários. Outra dificuldade em relação à definição dos fenômenos de imersão e presença reside

no fato de que diferentes mídias possuem diferentes características no que diz respeito aos estímulos produzidos por elas e seus efeitos sobre os usuários. Mesmo quando restrito à área dos jogos digitais, o conceito de imersão é cercado por múltiplas concepções e acaba sendo usado para fazer referência a diferentes fenômenos, como o nível de engajamento do usuário/jogador, a percepção de realismo, vício, identificação com os personagens, entre outros (Calleja, 2011).

Não sendo o objetivo discutir a fundo os problemas conceituais dos fenômenos de imersão e presença, podemos fazer alguns recortes para clarificar o que são e como se processam tais fenômenos. Witmer e Singer (1998) definem a imersão como “um estado psicológico caracterizado por perceber-se envolvido, incluído e em interação com um ambiente que oferece uma corrente contínua de estímulos e experiências” (p. 227). A definição é bastante abrangente, mas serve ao propósito de aproximar a imersão à ideia de envolvimento com um objeto que estimula aqueles que interagem com ele. Avançando na definição do fenômeno e circunscrevendo-a aos jogos digitais, Ermi e Mayra (2005) acrescentam que ele deve ser visto por um modelo multidimensional, envolvendo três possíveis modos de imersão: a imersão sensorial, promovida por estímulos audiovisuais que podem envolver o jogador; a imersão baseada em desafios, envolvendo o jogador através da aplicação de habilidades motoras e cognitivas para a resolução de problemas e desafios apresentados pelo jogo; e a imersão imaginativa, mais abrangente, que envolveria o jogador pela identificação com o personagem do jogo e/ou por sua narrativa.

Além dos três *modos* de imersão, também foram conceituados três *níveis* de imersão: engajamento, absorção e imersão total (Brown & Cairns, 2004). O primeiro nível representa o desejo do jogador de engajar-se e interagir com o jogo, sendo bastante básico; o nível da absorção representa um envolvimento mais profundo e emocional com o jogo, que acompanha um certo grau de desligamento do entorno imediato do jogador e também afeta sua percepção temporal, condensando-a ou dilatando-a; e por último, a imersão total representaria o nível mais profundo de envolvimento, no qual o jogador sentir-se-ia presente no jogo. O último nível de imersão descrito por Brown e Cairns envolve, então, o conceito de presença e é principalmente devido a esse tipo de concepção que os dois fenômenos podem ser confundidos. Apesar das discussões minuciosas acerca do tema, concordamos com os autores e entendemos a sensação de presença no jogo como derivada de um grau intenso de imersão. Para que haja clareza no que se quer dizer por sensação de presença, tomamos a definição de Lombard e Ditton (1997), que colocam-na como a ilusão perceptiva de falta de mediação. Isso significa dizer que quando

o jogador está imerso totalmente em um jogo, a sensação que se processa é a de estar *no* jogo, interagindo de forma (ilusoriamente) imediata com ele e sendo afetado por ele da mesma forma.

Quando Machado (2007) discute as técnicas de imersão que o cinema utilizou, o autor faz menção ao “mito do cinema total” (p. 164), que seria um cinema capaz de construir uma realidade “à imagem e semelhança da realidade em que vivemos” (ibid.) o que parece ser, em alguns casos, o objetivo de alguns jogos digitais atuais. Com os avanços tecnológicos e as oportunidades de aprimoramento gráfico e sonoro que emergem, a simulação da realidade nos jogos digitais é algo a que nos aproximamos cada vez mais. Contudo, independente do grau de fidedignidade gráfica à realidade cotidiana, poderíamos considerar o jogo como uma “segunda realidade ou livre realidade” (Sato, 2009, p. 39). A ideia pode auxiliar-nos a pensar o herói como uma segunda realidade do jogador, que não raro carrega características da realidade cotidiana de seu criador, como veremos no capítulo 6.

Também é importante levantar que sob a perspectiva da psicologia analítica, a figura do herói é uma imagem arquetípica com a qual a consciência do indivíduo frequentemente pode se identificar (Hopcke, 2011). Um arquétipo representa uma constante antropológica, significando que se trata de uma estrutura ou configuração constante, persistente no tempo e no espaço. Para melhor contextualizá-los, vale lembrarmos da atuação clínica de Jung com pacientes psicóticos, quando notou certos padrões nas imagens que eles produziam. Tais imagens não se originavam nas percepções, memória ou experiências conscientes dos pacientes, mas pareciam refletir modos universais de experiência e comportamento humanos (Samuels, 1989) e foram, portanto, chamados de imagens primordiais. A universalidade dessas imagens em diferentes culturas levou Jung a defender a ideia de que teorias migratórias não dariam conta de explicar a ubiquidade de tais imagens, abrindo espaço para sua ideia de inconsciente coletivo, que viria a marcar profundamente a teoria por ele proposta.

Além da universalidade e coletividade dessas imagens primordiais, Jung notou que elas eram como fundações sobre as quais imagens subsequentes derivavam, além de apresentarem certa independência, podendo surgir nos sonhos, na fantasia e na criação artística (Samuels, 1989). O mitólogo Joseph Campbell (2007) atesta a tese de Jung ao tratar sobre o mito do herói, que, embora seja colorido por nuances variáveis em função de contextos histórico-culturais, é ubíquo e apresenta estrutura narrativa comum. A todos os heróis é comum uma jornada, como mostra Campbell (2007), em que partindo de um lugar comum, o herói atende a um chamado ou convite e avança no terreno do desconhecido. Em sua jornada, enfrentará desafios e deparar-se-á com obstáculos e tentações, sendo auxiliado por companheiros, tutores ou objetos mágicos.

Frente ao desafio máximo de sua jornada, o herói poderá até mesmo morrer, mas voltará à vida triunfante, carregando consigo o poder de mudar o mundo comum do qual partiu inicialmente.

Dessa forma, Isis e Osíris no Egito, Izanami e Izanagi no Japão, Gilgamesh na Babilônia, Buda, Krishna, Jesus Cristo, Neo na trilogia *Matrix* ou Mario na série *Mario Bros.* compartilham o posto de heróis míticos. Embora algumas matizes e detalhes sejam variáveis entre as narrativas em função de seus contextos histórico-culturais, a estrutura da jornada lhes é comum, dando forma a uma constante antropológica que chamou-se de o arquétipo do herói.

O termo arquétipo só veio a ser usado por Jung em 1919 e enfrentou problemas concernindo sua transmissão entre as diferentes gerações humanas. O problema é contornado quando consideramos que a transmissão intergeracional não é uma transmissão de conteúdo, mas de forma e padrões de apreensão (Samuels, 1989). Para minimizar as críticas que lhe eram dirigidas, Jung insistiu em diferenciar o arquétipo em si da imagem arquetípica a partir de 1946: o primeiro faria referência a uma forma básica irrepresentável e inconsciente, que serve de base para as imagens arquetípicas que lhe dão conteúdo, e só pode ser compreendida aproximadamente pela interpretação de tais imagens (Jung, 1975).

A atração exercida pelo arquétipo e suas imagens pode ser visto no sucesso de tantos filmes que apresentavam figuras clássicas de heróis, como Indiana Jones, Guerra nas Estrelas, O Senhor dos Anéis e o Hobbit. Não podemos esquecer que a introdução definitiva do herói nos videogames pela Nintendo foi responsável pelo resgate da indústria de jogos devido ao seu sucesso. Tendo em mente que os videogames foram e ainda são o único tipo de mídia que permite que seu usuário *seja* o herói de um determinado enredo, levantou-se a hipótese de que a relação com a imagem do herói no jogo seja responsável pelo maior grau de envolvimento dos jogadores com os RPGs em comparação a outros gêneros, como identificado em pesquisa (Sublette & Mullan, 2012).

Jogos de RPG clássicos, como Final Fantasy I e Pokémon Red/Blue mostraram com clareza que a simplicidade gráfica e os limites de processamento dos consoles da época não impediam seus jogadores de imergirem-se nas experiências que os jogos ofereciam. Ambos os jogos apresentavam um mundo amplo e explorável, no qual o jogador poderia escolher com quais personagens jogar, quais habilidades desenvolveria nas batalhas que enfrentaria e quais estratégias seriam utilizadas para vencer. À medida que evoluísse no jogo, os desafios apresentados também evoluíam, assim como as possibilidades de interação com o mundo também aumentavam, podendo navegar por mares e até mesmo voar, chegando a locais antes inacessíveis. O poder dos personagens, que crescia conforme se avançava na história e ganhava-

se experiência em batalha, convertia-se na sensação de aumento de poder do próprio jogador, revelado na comparação de dificuldade enfrentada ao revisitar desafios antigos e na superação de barreiras antes impostas pelo jogo. A possibilidade de explorar o mundo apresentado também colocava o jogador em uma posição mais autônoma do que em outros jogos, dando-lhe a sensação de ator naquele mundo.

Embora a presença de um herói seja comum a jogos de diferentes gêneros, como os de ação, aventura, terror e tiro em primeira pessoa, são nos RPGs que o herói assume a centralidade da experiência. Como o próprio nome do gênero diz, trata-se de representar seu papel, de encarná-lo virtualmente e vivenciar um mundo digital através dele. Claro, embora vivencie-se o mundo de Mario Bros. na pele de seu protagonista, não há diferença entre o Mario de um jogador e o Mario de outro. O herói é invariável e, portanto, pode-se dizer que não se trata de *assumir* seu papel e de representa-lo, mas apenas de vivenciar uma experiência através do personagem, semelhante ao que ocorre com a protagonista de um livro ou filme. No MMORPG, por outro lado, embora a aparência dos heróis possa ser muito semelhante entre diferentes jogadores, é pouco provável que a forma como o herói foi construído – suas habilidades, equipamentos e talentos – seja idêntica entre dois jogadores. Em última instância, o herói no MMORPG é uma criação do jogador, não do jogo.

Esse estreitamento entre jogador e herói auxilia no envolvimento e na imersão do jogador e concordamos com Sato (2009) quando a autora afirma que o objetivo das mídias digitais em geral é a imersão. No caso dos videogames, essa imersão é alcançada fazendo uso de mecânicas e dinâmicas de jogo atrativas, bem como de um sistema simbólico que faça sentido para o jogador, com o qual ele possa se identificar e imaginar-se no mundo digital. É nessa via de duas mãos que o jogador – ou interator – pode associar os elementos do jogo ao seu imaginário, dando-lhes significado ou resignificando-os de acordo com seu próprio sistema simbólico (Sato, 2009). É devido a essas características que as experiências com jogos digitais são idiossincráticas, subjetivas (Machado A. , 2007), pois variam em função do sistema simbólico do jogador que será usado para interpretar o que vivencia através da tela. Assim, “o videogame proporciona uma experiência estética que é e sempre será inacabada, porque constitui um todo, e não a unidade ou a unicidade de um processo” (Nesteriuk, 2009, p. 29). Quando falamos de experiência estética, não estamos aqui referindo-nos ao belo, mas como coloca Landowski (2005), a um encontro entre sujeito e objeto onde cognição e afeto não estão cindidos. A própria descrição de um encontro entre sujeito e *objeto* é questionada, pois considerada a união entre afeto e cognição, o objeto é constituído pelo próprio sujeito e as

sensações que emergem do encontro. É essa indissociabilidade que faz do contato com o jogo uma experiência estética própria, idiossincrática, construída e vivenciada a partir de referenciais próprios.

2.5 A psique e o herói

Embora Sato (2009) faça referência a um sistema simbólico geral de representações, aos propósitos desse trabalho devemos encarar a dimensão simbólica da existência como o fez Jung, postulando que os símbolos funcionavam como representações de algo relativamente desconhecido para o sujeito e seriam criados espontaneamente por sua psique (Jung, 1958/2011).

Quando consideramos a criação inicial do herói no MMORPG e seu desenvolvimento ao longo da aventura do jogo como frutos de fenômenos e processos psíquicos (decidir entre uma ou outra raça para o personagem, sua classe, profissão, etc.), torna-se importante manter em mente que não existem fenômenos psíquicos gratuitos; esses são “essencialmente dirigidos para um fim” (Jung, 1977). Posto que a psique humana é composta por uma parcela consciente e outra inconsciente, considera-se a ideia de que no processo criativo de construção e desenvolvimento do personagem – assim como em outras diferentes criações – estejam envolvidas forças de ambas parcelas, sendo ilusório pensar que é a consciência do jogador que dirige todo o processo, a todo o momento, enquanto constrói e desenvolve seu personagem (Jung, 1922/2011).

Para fundamentar tal afirmação, parte-se do ponto de que o inconsciente não é apenas um depósito de conteúdo recalçado e reprimido, mas contém, também, todos os conteúdos e fantasias que, por algum motivo, não atingiram o limiar da consciência, mas poderão fazê-lo em um dado momento (Jung, 1958/2011). Tais conteúdos são de cunho pessoal e também coletivo, acreditando-se, além disso, que o inconsciente nunca esteja em repouso, continuamente agrupando e reagrupando seus conteúdos (Jung, 1916/2011). Soma-se a isso a noção de que cada face da psique – consciente e inconsciente – possui formas distintas de funcionamento. Enquanto o funcionamento do consciente é voluntário, dirigido e marcado pelo raciocínio analítico, sua contraparte opera por via da associação e da analogia, não exigindo esforço consciente e sendo autônomo em relação a ela, tendo suas raízes no mundo interno do sujeito e orientando-se através dele (Serbena, 2006).

Estudos neurológicos recentes (Soon, Brass, Heinze, & Haynes, 2008) mostram que o que é percebido por nós como uma decisão consciente simples, foi, na verdade, influenciada por processos inconscientes do cérebro por até dez segundos antes de chegar ao nível da

consciência e aparecer, de fato, como decisão. O achado reforça e substancia a posição de que pensamentos e processos conscientes e inconscientes fazem parte integral de nossas ações, embora costumemos crer que seja a consciência a grande determinante de nossos rumos.

Na pesquisa realizada por Serbena (2006), vemos que os jogadores de RPG depositam “muito da pessoa que está jogando” (p. 160) nos personagens que criam, pois “elas não jogam com aquilo que elas não querem” (idem). Embora a referida pesquisa trate do RPG de mesa e não do digital, é coerente dizer o mesmo a respeito dos personagens criados dentro dessa última categoria, afinal, é através deles que se dará a relação entre jogador e o mundo virtual do jogo. Sendo assim, o herói configurar-se-ia como uma constelação de elementos da psique do jogador, tanto de ordem consciente quanto inconsciente, funcionando de forma coordenada. Pela relação dinâmica entre jogador e personagem, portanto, a figura do herói pode transformar-se em símbolo, ou seja, uma imagem “que nos pode ser familiar (...), embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional” (Jung, 2008, p. 18) servindo como uma espécie de elo entre consciência e inconsciente.

Embora o inconsciente possua características e funcionamento distintos da consciência, suas operações ocorrem de modo coordenado com ela, exercendo uma função compensadora que busca um equilíbrio geral da psique (Jung, 1916/2011). O restabelecimento do equilíbrio da psique implica no contato da consciência com elementos inconscientes que necessitam de atenção e de novas relações com o ego para que possam ser integrados. O ego pode ser considerado como o ponto focal da consciência, através do qual sentimo-nos os autores de nossos pensamentos e atores de nossos planos (Whitmont, 2010). Apesar disso, é ilusório pensar que todos nossos atos e decisões são plenamente conscientes e, portanto, é pelas ações do ego que podemos ter contato com motivações e elementos de nosso inconsciente.

Esse aspecto equilibrativo da psique implica em uma teleologia, ou seja, um sentido para os processos psicológicos, nos quais estão inclusas as decisões, as atitudes, os sintomas, e os sonhos dos indivíduos. Contudo, para que haja uma organização teleológica desses elementos, é necessário que haja algum tipo de conhecimento da situação geral do sujeito por parte de sua psique, implicando tanto sua consciência quanto seu inconsciente na questão, uma vez que ambas parcelas trabalham em conjunto.

Quando pensamos sobre quem somos e quais características possuímos, estamos pensando conscientemente sobre uma amálgama de caracteres que acreditamos ser constituintes de nossa personalidade. A essa parcela consciente de características que associamos a nossas pessoas, damos o nome de ego. Contudo, há ainda uma parcela inconsciente de nossas

personalidades, na qual estão inclusos elementos dos quais não nos damos conta ou que não desejamos ter como características, mas fazem-se eventualmente presentes em nossa conduta apesar disso. A soma de nossa personalidade consciente e de todos os elementos inconscientes que também acabam por compô-la é, obviamente, maior do que apenas a personalidade com a qual nos identificamos e mostramos ao mundo. Denomina-se a personalidade total de um sujeito como o “si-mesmo” ou “self” (Jung, 1950/2011).

O self é um conceito complexo, pois é essencialmente simbólico e deve ser apreendido como um elemento de nossa psique que funciona *como se* fosse o ponto central da totalidade da psique, ao contrário do ego, que funciona *como se* fosse o ponto central de nossa consciência, apenas (Whitmont, 2010). Se é através do ego que podemos nos sentir autores de nossas decisões, é o self o responsável por manejar diferentes elementos psíquicos inconscientes e coordená-los teleologicamente para a manutenção do equilíbrio da psique.

Esse equilíbrio não é um dado *a priori* e varia a cada indivíduo. Um homem, por exemplo, pode assumir em sua vida uma postura exclusivamente masculina, deixando os aspectos femininos de sua personalidade fora de seu campo de atuação e consciência e, portanto, tendo uma postura unilateral sobre o par masculino-feminino. Essa situação implica em um desequilíbrio psíquico, pois tanto os aspectos femininos e masculinos de nossas personalidades devem ter lugar em nossas vidas (Jung, 1984). Quando há uma postura unilateral em relação a dualidades ou a repressão de outros aspectos da personalidade, estamos diante de um desequilíbrio psíquico potencial e os elementos rejeitados pelo sujeito poderão manifestar-se sob a forma de atos falhos, impulsos, sintomas e também em seus sonhos. Suas manifestações, apesar dos desejos conscientes, são uma forma de colocar o sujeito em contato com aquilo que veio rejeitando ou ignorando, oferecendo novas oportunidades de relação com esses elementos e sua possível integração na personalidade consciente.

O self, portanto, funciona como uma espécie de árbitro ou centro de comando da psique (Nagy, 2003), percebendo os desequilíbrios construídos pelo sujeito e criando formas de reestabelecer o (bom) relacionamento entre elementos rejeitados ou que necessitam ser melhor desenvolvidos na personalidade consciente do sujeito, funcionando de forma autônoma em relação à consciência. Contudo, é importante observar que o self e o ego mantêm uma relação de dependência, pois embora o self possa colocar em relevo os elementos que o sujeito vem ignorando, reprimindo ou que necessita desenvolver, é preciso que haja uma atitude consciente do ego em relação a eles, procurando relacionar-se de outras formas com essas questões e dar a elas a devida atenção e espaço (Samuels, 1989). De forma inversa, é a atitude do ego em

relação aos múltiplos aspectos da personalidade que definirá sobre quais pontos o self deverá atuar, fazendo-os emergir na consciência do sujeito a fim de receberem a atenção da qual necessitam. A essa relação de mútua dependência entre self e ego, damos o nome de “eixo ego-self” (Samuels, 1989).

O self também pode desempenhar sua função atraindo a consciência do sujeito para certos temas, imagens e situações, também com o objetivo de colocar o indivíduo em contato com essas questões. Se lembrarmos que nossas decisões são influenciadas por elementos tanto conscientes quanto inconscientes, podemos implicar a função do self também na criação e no desenvolvimento do herói no MMORPG. De forma semelhante, os jogadores também podem ter sua consciência atraída a aspectos do enredo ou mitologia do jogo, que também podem desempenhar o papel de colocá-los frente a frente com elementos de sua psique e de seu comportamento que poderiam ser melhor desenvolvidos e integrados.

Hillman (2010a) tece algumas considerações interessantes que servirão como meio de percorrer os dados obtidos na pesquisa relativos à relação jogador-herói. O psicólogo defende a ideia do que chamou de *anima mundi*, uma reanimação do mundo objetivo que traz à cada coisa do mundo cotidiano uma importância psicológica, uma alma. Para o autor, “‘alma’ refere-se ao *aprofundamento* de eventos em experiências (...) a possibilidade imaginativa em nossa natureza, o experimentar através da especulação reflexiva, de sonho, imagem e *fantasia* – aquele modo que reconhece todas as realidades como primariamente simbólicas ou metafóricas” (Hilman, 2010b, pp. x, grifos do autor). Como metáfora, a alma que daríamos a um objeto, como um herói criado no jogo, une-se à nossa e o que poderia ser apenas considerado como projeção de características no herói, torna-se uma espécie de sopro de vida que anima o objeto (Hillman, 2010a). Ao mantermos esse novo tipo de relação com nosso entorno, ou seja, uma abertura a lê-los e vivenciá-los metaforicamente, estamos abertos às experiências simbólicas que eles podem nos proporcionar. Ao criar, ver e relacionar-se com essa variedade de objetos animados por nós, abrimo-nos ao contato com uma diversidade psicológica – diversidade de conduta, moralidade, emoções, desejos, etc. – no que foi chamado de politeísmo da psique (Hillman, 1983).

É dentro desse contexto que também podemos pensar a relação entre jogador e herói, como um sujeito e um objeto que compartilham uma mesma alma. Dessa forma, o simbolismo do herói deixa de ser encarado apenas como um produto espontâneo e inconsciente do Self e passa a poder ser encarado também como um produto mais consciente e volitivo do jogador. Isso não significa que devemos identificar os significados e representações alocadas no herói

como dados frios e lineares; na verdade, devemos assumir uma postura metafórica, anímica, em relação a ele. Essa postura, vale dizer, não será algo de difícil execução, pois como veremos, os próprios jogadores estabelecem algumas relações tão vivas com seus heróis que nosso esforço em enxergar suas metáforas é reduzido.

Os jogos de representação permitem ao jogador dar vazão à sua criatividade e (re)criar-se como herói. O herói é a personificação do jogador no mundo virtual do MMORPG, e ao assumir o papel de intermediador entre um e outro, podemos encará-lo como a persona do jogador naquele ambiente. A persona é um segmento coletivo da psique, cuja função é intermediar a relação entre o sujeito e o mundo externo. Ela é “aquela parte da personalidade desenvolvida e usada em nossas interações, nossa face externa consciente, nossa máscara social” (Hopcke, 2011, p. 100).

Se no mundo fora do jogo temos alguma liberdade para nos reinventarmos nas interações que travamos, essa liberdade é exponenciada no mundo digital. Nele, esbarramos na fantasia de diluição do corpo (Felinto, 2002) e podemos escolher a aparência que desejarmos para nossas representações digitais, bem como a forma como agiremos naquele ambiente. Trata-se de um processo de escolha bastante intencional, no qual o jogador torna-se criador de uma parte si mesmo. Isso abre possibilidades significativas de novos modos de relacionar-se com um mundo, uma vez que se um sujeito é reservado e cauteloso no mundo fora do jogo, pode assumir uma persona mais extrovertida e agressiva no mundo digital. Do ponto de vista psicológico, tal possibilidade é fecunda pois permite ao sujeito o contato com aspectos de sua personalidade que até o momento não foram explorados ou desenvolvidos, o que resulta em potenciais ampliações das possibilidades de ação do sujeito no mundo (dentro e fora do jogo) e na mudança de suas perspectivas sobre si e sobre o outro (Jung, 1958/2011).

Ao dar vida e voz a um objeto imaterial que tem características próprias ao mesmo tempo em que é construído pelas características de seu criador, o jogador aproxima-se de uma posição divina, na qual torna-se um “demiurgo que produz não apenas novos mundos e seres, mas que também pode recriar-se indefinidamente” (Felinto, 2002, p. 22). Sem dúvida, essa liberdade de criação oferecida pelo MMORPG abre portas ao contato com uma pluralidade de (novos) elementos da psique do jogador, podendo dar expressão a um seu politeísmo (Hilman, 2010b).

Acompanhando esse potencial de contato com diferentes aspectos da personalidade está a ideia de que o herói é o símbolo com o qual a consciência mais facilmente se identifica (Samuels, 1989). A figura do herói é representativa das aspirações humanas, assim como os

desafios que enfrenta em sua jornada fazem alusão aos conflitos e desafios inerentes à vida. Quando Jung escreve que a jornada do herói significa uma renovação da consciência que nasce da escuridão (Jung, 1977), ele refere-se ao simbolismo de tal jornada, na qual o herói deve lançar-se a uma aventura em território de “forças desconhecidas, e não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente, ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica” (Campbell, 2007, pp. 241-242).

A jornada do herói é comumente aceita como uma representação do processo de crescimento e amadurecimento humano, podendo ser aplicada a diferentes estágios de vida, uma vez que seu simbolismo faz alusão a momentos de separação de territórios familiares e do enfrentamento de diferentes desafios que ameaçam a vida (psíquica ou cotidiana) do indivíduo. É justamente no contato com as parcelas desconhecidas de sua vida psíquica e no relacionamento com elas que o ego pode renovar-se e fortalecer-se, podendo assumir novos contornos (Jung, 1958/2011). No caso do herói de um MMORPG, o jogador de sexo masculino que joga com uma heroína pode, por exemplo, entrar em contato simbólico com a parcela feminina e desconhecida de sua personalidade, assim como jogadores que usam heróis com características que gostariam de ter em suas próprias vidas cotidianas podem relacionar-se com parcelas potenciais ainda embrionárias de suas personalidades. É justamente com o herói ou heroína e, portanto, com a representação imagética desses aspectos desconhecidos ou pouco desenvolvidos de personalidade que o jogador enfrentará seus desafios e evoluirá, podendo fortalecer tais aspectos em sua personalidade fora do jogo.

Assim, devemos manter em mente que os processos psicológicos ligados à experiência com o jogo são intencionais e dirigidos a um fim, podendo assumir tanto contornos conscientes, como no caso de um jogador que escolheu a profissão de engenheiro no jogo por assemelhar-se a seu campo de atuação no mundo fora do jogo, como também podem assumir contornos inconscientes, como no caso de jogadores em que é possível identificar paralelos bastante estreitos entre seus personagens e seus momentos de vida no mundo fora do jogo, sem, contudo, darem-se conta deles. É dessa forma, portanto, que em algo que poderia ser “apenas” um jogo, também podemos encontrar dinâmicas psicológicas que apontam para o (re)equilíbrio e para o desenvolvimento de múltiplos aspectos da personalidade dos jogadores.

Capítulo 3: Objetivos

3.1 Objetivos gerais

- Caracterizar os jogadores de WoW e descrever as relações de jogadores com seus heróis, bem como o papel de jogo em suas vidas.

3.2 Objetivos específicos

- Construir um panorama dos sociodemográfico dos jogadores de World of Warcraft;
- Levantar dados sobre a relação estabelecida entre jogadores e seus heróis
- Levantar dados sobre os papéis e funções de WoW na vida dos jogadores

Capítulo 4: Metodologia

4.1 Caracterização da pesquisa

Este é um trabalho científico original, tratando-se de uma pesquisa de abordagem quanti-qualitativa que objetiva explorar as relações entre jogadores de WoW com os heróis que criaram, dada a falta de pesquisas brasileiras sobre o tema e de dados qualitativos sobre experiências com jogos digitais, em especial o MMORPG. Para tanto, optou-se por inicialmente caracterizar os jogadores brasileiros de WoW, haja vista que há apenas dados internacionais sobre seus jogadores, e em seguida aprofundar a exploração das relações jogador-herói no jogo. Optou-se, portanto, por realizar o trabalho com dois grupos de pesquisa no intuito de criar duas fontes de dados distintas. O Grupo Online serviu ao propósito de angariar principalmente dados quantitativos sobre as experiências com o jogo, ao passo que o Grupo de Entrevista serviu como fonte de dados qualitativos. Dessa forma, fica explicitada a abordagem quali-quantitativa da pesquisa.

Além de uma abordagem dúplice, a finalidade da pesquisa também apresenta a mesma característica. De um lado, caracteriza-se como exploratória, haja vista tratar-se de uma pesquisa inédita no campo dos jogos digitais e da psicologia, debruçando-se sobre relações e fenômenos sobre os quais não há teorias previamente formuladas e tendo o objetivo de elucidá-los. (Moresi, 2003). De outro lado, a pesquisa também apresenta uma finalidade descritiva paralela à exploratória, pois procura construir um panorama demográfico sobre a população de jogadores brasileiros, bem como estabelecer correlações entre os fenômenos que se processam na relação entre os entrevistados e o jogo (Moresi, 2003). Por fim, quanto aos meios de investigação empregados, a pesquisa enquadra-se como de campo, na qual foram utilizados questionários e entrevistas para o levantamento de dados.

4.1 Recrutamento de sujeitos para a pesquisa

A pesquisa foi divulgada em fóruns online e grupos de WoW em redes sociais, como “World of Warcraft – Brasil” no *Facebook*, a fim de levantar uma amostra de jogadores dispostos a responderem um questionário online (Grupo Online) e uma amostra de jogadores dispostos a participarem de entrevistas (Grupo de Entrevista).

O Grupo Online foi composto de 243 participantes. Como não há dados sobre o número de jogadores de WoW no Brasil, não foi possível realizar o cálculo de representatividade de amostra. Devido a questões éticas, os dados utilizados em ambas as amostras são referentes aos

participantes maiores de 18 anos. O Grupo de Entrevista foi composto de oito participantes, cuja caracterização encontra-se na tabela a seguir:

Tabela 3: Caracterização dos participantes do Grupo de Entrevista

Id.	Sexo	Idade	Profissão	Tempo de jogo
S01	F	23	Psicóloga	10 anos
S02	F	24	Ens. Sup. Inc. Em Publicidade e Propaganda	1 ano
S03	M	23	Cursando Psicologia	3 anos
S04	M	21	Cursando Estudos Literários	6 anos
S05	F	21	Graduada em Música, estudante de pós-graduação	8 anos
S06	M	25	Programador, cursando ciência da computação	7 anos
S07	M	29	Ens. Sup. Inc. em Educação Física	4 anos – parou por um tempo e voltou há 5 meses
S08	M	26	Administrador de empresas	8 anos

4.3 Coleta de dados

No Grupo Online, os jogadores foram convidados a responderem um questionário online (Apêndice 4), visando uma caracterização de perfil dos jogadores e de suas experiências gerais com o jogo. No questionário constavam perguntas sobre suas idades, sexo, escolaridade, relacionamentos, frequência de jogo, efeitos positivos e negativos do jogo sobre a vida dos jogadores, a caracterização de seus heróis e perguntas sobre o que foi aprendido com o jogo.

No Grupo de Entrevista, foram agendadas entrevistas com os participantes em função de sua disponibilidade. A coleta aconteceu de forma individual, após apresentação e anuência do Termo de consentimento e livre esclarecido. A entrevista era realizada tendo como base um roteiro semiestruturado que indagava sobre o contato inicial com o jogo, as características do(s) herói(s) do jogador, associações entre herói e jogador, aspectos que gostariam de ter ou desenvolver em suas vidas fora do jogo e o papel do jogo em suas vidas. Algumas entrevistas foram realizadas fazendo uso da ferramenta *Team Speak*, um *software* frequentemente usado pelos jogadores para a comunicação com seus colegas enquanto jogam. Trata-se de uma

ferramenta semelhante ao *Skype*, sem opções de vídeo mas com mais recursos grupais, como a possibilidade de criar uma “sala” de bate-papo onde vários jogadores podem comunicar-se por voz ou por texto em tempo real. A utilização do *Team Speak* para as entrevistas partiu de demandas dos próprios participantes, que sugeriram que as entrevistas fossem assim realizadas.

Freitas *et. al* (2004) consideram que a internet possibilitou novas formas de pesquisa que implicam tanto em vantagens como em desvantagens. Algumas das vantagens dessa forma de pesquisa é a acessibilidade que ela permite, possibilitando que os participantes tenham acesso aos questionários quando desejarem e lhes for conveniente. A facilidade de divulgação da pesquisa também é um fator vantajoso do método, pois apenas um *link* serve como acesso para diversos possíveis respondentes, que também podem copiá-lo e publicá-lo em outros *websites* ou envia-lo a seus conhecidos, multiplicando os pontos de acesso à pesquisa. Em apenas três dias o questionário online recebeu 319 respostas, um número alto que atesta tanto a acessibilidade do método quanto o interesse dos jogadores na participação da pesquisa.

Contudo, pode-se incorrer em algumas desvantagens na pesquisa online. Freitas (2004) cita principalmente a veracidade das respostas, que pode ser afetada devido à falta da presença física do pesquisador. No entanto, para alguns participantes da pesquisa a ausência do pesquisador no momento das respostas pode encorajá-los a serem mais sinceros. Outro aspecto problematizável da pesquisa online é a questão ética. O controle sobre a amostragem é reduzido e, não raro, termos de adesão à pesquisa são sequer lidos. Como tentativa de contornar essas dificuldades, foram excluídos os respondentes do Questionário Online que afirmaram ser menores de 18 anos e os participantes do Grupo de Entrevista foram instruídos a assinarem o Termo de Consentimento e Livre Esclarecido e a enviarem o documento ao pesquisador ao final da entrevista. Como número final, teve-se 242 respondentes do Questionário Online e 8 entrevistados.

Os dados coletados podem ser acessados no link do Apêndice 5.

4.4 Análise de dados

Para a organização, análise e interpretação inicial dos dados foi utilizado o método da análise de conteúdo proposto por Bardin (2006), que organiza o processo em três fases: a) pré-análise, na qual os dados serão operacionalizados e sistematizados; b) exploração do material, na qual o pesquisador se debruçará sobre os dados, orientado por suas hipóteses e referencial teórico; c) tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

O referencial teórico utilizado na pesquisa é o da psicologia analítica, como proposta por C. G. Jung e desenvolvida por pós-junguianos como Andrew Samuels e James Hillman. A utilização do referencial é coerente com a proposta de pesquisa em psicologia clínica, buscando ampliar a compreensão das experiências com o MMORPG ao acrescentar a possibilidade de análise e interpretação dos dados em relação a dinâmicas psicológicas que podem processar-se no jogo. Também são utilizadas as contribuições do sociólogo Michel Maffesoli para a análise das experiências de caráter social no jogo. Por fim, as ideias do mitólogo Joseph Campbell acerca do mito incluem-se como referenciais teóricos que auxiliam na compreensão de alguns fenômenos relacionados a World of Warcraft.

Devido à idiossincrasia presente nas experiências com o jogo, a exploração dos resultados segue uma linha mais descritiva do que interpretativa. Essas descrições tomarão como base os próprios relatos dos entrevistados e também dos respondentes do questionário online, como forma de complementar os dados e as discussões. Apesar de mais descritiva, a leitura dos fenômenos apresentados não deixará de lado uma concepção metafórica deles, como defendeu Hillman (2010a). Como os relatos tratam de experiências subjetivas dos jogadores, buscou-se “explorá-las em todas suas manifestações” (Maffesoli, 2004, p. 19). Assim como o fez Serbena (2006), “trata-se antes de descrever a situação e não de julgar por meio de hipóteses e de categorias a priori”, assim, a perspectiva deste trabalho não é a de explicar ou interpretar todos os dados e relações aqui explorados, mas admiti-los e compreendê-los após serem apresentados fenomenologicamente, como defende Maffesoli (2004).

4.5 Alcances e limites da pesquisa

O link de acesso ao questionário respondido pelo Grupo Online foi inicialmente divulgado no grupo do Facebook “World of Warcraft Brasil”. Por tratar-se de um jogo online, não cabem aqui problematizações acerca do uso da Internet como meio de divulgação, posto que ter conexão com a rede de computadores é pré-requisito para aventurar-se em WoW. Contudo, pode-se questionar o uso do grupo do Facebook como meio de divulgação devido a um possível viés de amostragem, mas segundo o relato dos respondentes, o link foi divulgado por eles mesmos a outros jogadores em outros websites da internet, como fóruns que tratam sobre o jogo, além de também ter sido enviado diretamente a outros jogadores com quem os respondentes tinha contato, contornando essa limitação.

Embora não seja possível fazer o cálculo de representatividade de amostra a fim de atestar com mais precisão os alcances dos dados do Grupo Online, julga-se que os 242 respondentes obtidos possam fornecer um panorama verossímil do universo de jogadores de

WoW no Brasil. Contudo, com a exclusão dos participantes menores de 18 anos, os dados representam apenas o restante da amostra inicial.

A principal limitação da pesquisa encontra-se nos dados qualitativos obtidos pelo Grupo de Entrevista. Por tratar-se de uma experiência subjetiva (Machado A. , 2007), uma exploração profunda dos dados requereria um acompanhamento clínico e possivelmente longitudinal com os entrevistados, haja vista que os personagens utilizados por alguns dos entrevistados variavam em diferentes momentos de suas vidas. Há, ainda, outros dados que poderiam porventura ser obtidos após os entrevistados terem mais tempo para refletir sobre as relações que estabeleceram inicialmente na entrevista. Apesar disso, os dados permitiriam o vislumbre de diversas experiências com o jogo cuja exploração aponta para diferentes potenciais.

Capítulo 5: Resultados

O Grupo Online foi composto inicialmente por 319 respondentes. Excluindo-se os participantes menores de 18 anos, a amostra final foi composta de 242 participantes. O Grupo de Entrevista contou com 8 entrevistados. Os resultados são apresentados em dois momentos: a princípio tem-se o perfil sociodemográfico dos jogadores, construído em função das respostas válidas do Grupo Online. A amostra foi indagada sobre sua idade, sexo, escolaridade, amizades, relacionamentos amorosos, aprendizados com WoW, tempo total e frequência de jogo.

5.1 Perfil sociodemográfico dos jogadores

O questionário revelou aguda distribuição entre sexo dos jogadores. 77% (n = 187) deles são do sexo masculino, contra 23% (n = 56) do sexo feminino. A idade média dos participantes é de 23,8 anos, aproximando-se de dados encontrados em outras pesquisas sobre MMORPGs (Yee, 2006). A figura abaixo mostra a dispersão de idade entre os jogadores.

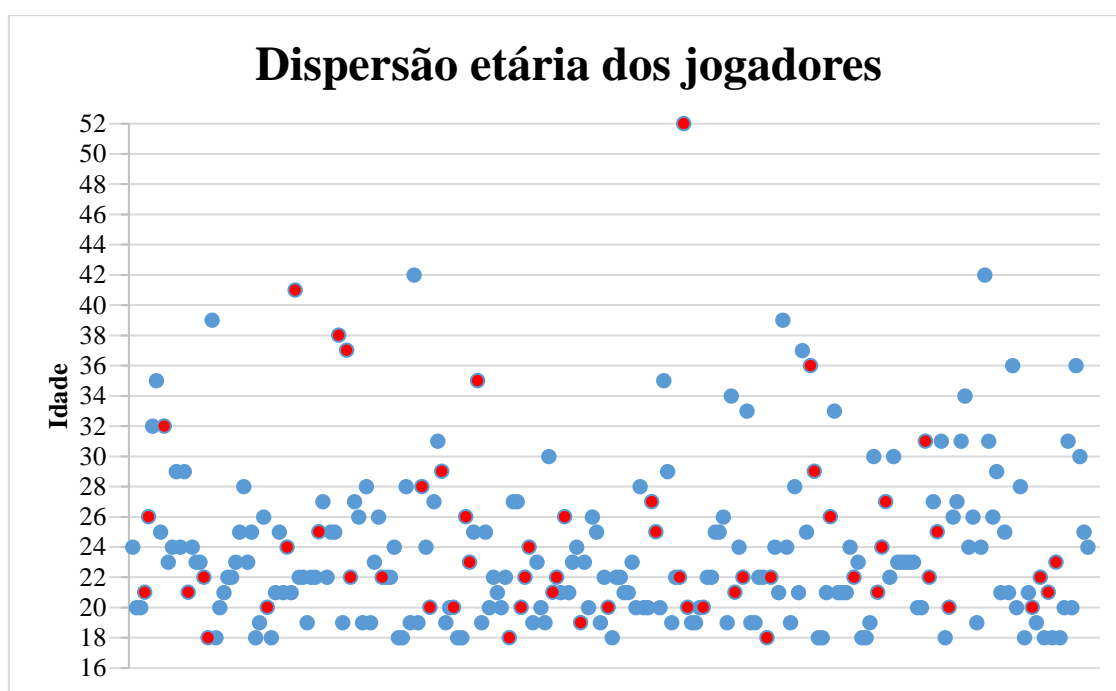


Figura 20 - Dispersão etária do Grupo Online. Pontos vermelhos representam jogadoras do sexo feminino.

Pela maior concentração de jogadores entre 18 e 24 anos, o nível de escolaridade da amostra concentra-se no Ensino Superior Incompleto. Entretanto, há quantidade semelhante de jogadores entre aqueles que não ingressaram no ensino superior e aqueles que o concluíram, apontando para uma configuração heterogênea no universo de jogadores brasileiros.

Escolaridade da amostra online

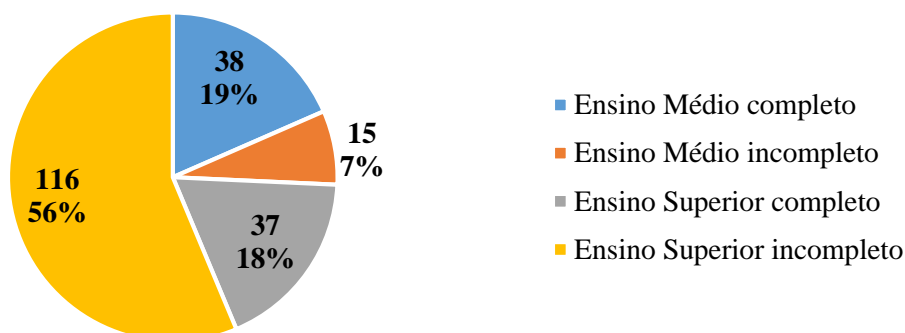


Figura 21 - Escolaridade do Grupo Online

Abaixo, os dados mostram que maior parte dos participantes do Grupo Online é jogador de WoW há mais de dois anos, totalizando 68% da amostra. O dado é indicativo de que o envolvimento com o jogo é duradouro, mantido por seus sistemas de conquistas bem como pelas novidades inseridas pelas expansões do jogo que adicionam elementos como novos mapas, personagens, conflitos, etc. O Grupo de Entrevista também apresenta distribuição semelhante, com apenas 2 dos 8 entrevistados tendo jogado há menos de dois anos.

Tempo total de jogo

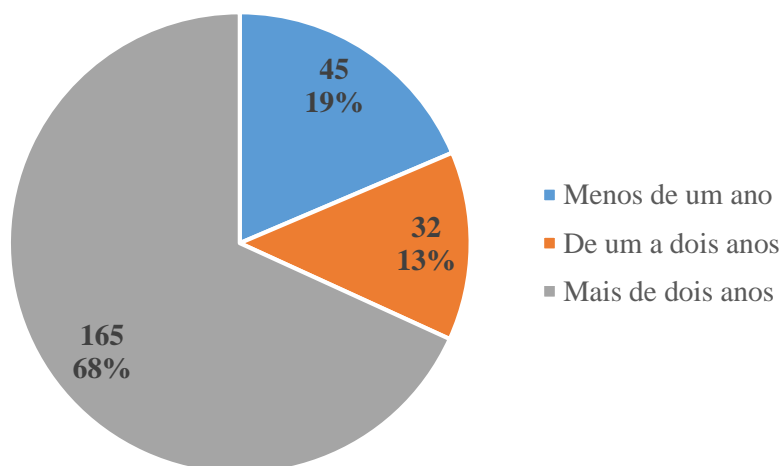


Figura 22: Período de tempo pelo qual os participantes jogam WoW

No que diz respeito aos relacionamentos dos jogadores, pode-se notar que ao contrário da imagem solitária que povoia o imaginário popular a respeito dos jogadores de MMORPG, dados mostram que mais da metade deles encontram-se em um relacionamento afetivo. Vale

notar a proximidade percentual entre jogadores solteiros e os que disseram estar namorando, mostrando que não há prevalência significativa de um ou outro grupo.

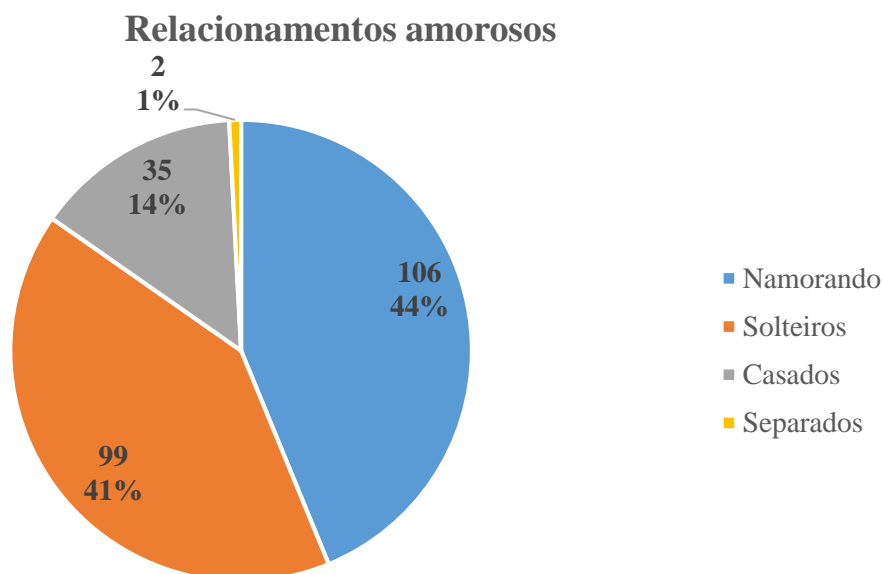


Figura 23: Relacionamentos amorosos dos jogadores de WoW

Quanto à quantidade de tempo dedicada semanalmente ao jogo, os percentis de frequência de jogo revelam grande dedicação a ele, com a maior parte dos participantes da pesquisa (64%) jogando em todos ou quase todos os dias da semana.

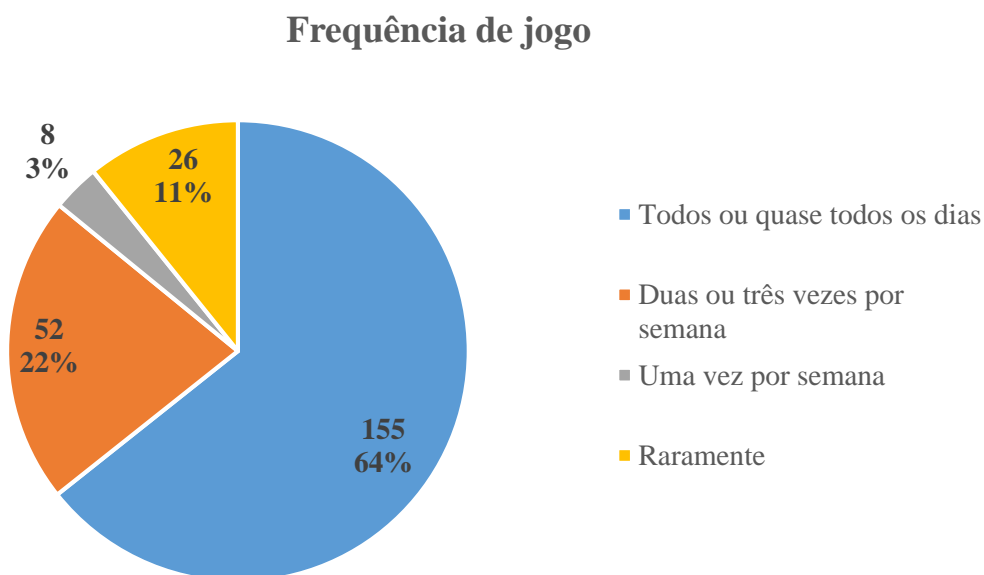


Figura 24: Frequência de jogo

Não foram encontradas diferenças significativas entre a frequência de jogo de jogadores namorando, casados, solteiros e separados. Na realidade, nota-se que jogadores solteiros tendem a jogar um pouco menos do que aqueles que encontram-se em relacionamentos. Talvez fosse plausível pensar que jogadores que encontram-se em relacionamentos dedicassem-se menos ao jogo devido à demanda de tempo para outras atividades com seus parceiros(as). Contudo, as frequências de jogo não apontam para isso.

Frequência de jogo	Solteiros	Casais
Raramente	17% (n = 17)	6% (n = 9)
Uma vez por semana	1% (n = 1)	5% (n = 7)
Duas ou três vezes por semana	21% (n = 21)	22% (n = 31)
Todos ou quase todos os dias	61% (n = 62)	66% (n = 92)

Tabela 4: Comparativo de frequência de jogo entre solteiros e casais

Uma outra filtragem dos dados mostra a frequência de jogo por idade, que revela que mesmo jogadores mais velhos apresentam alta frequência de jogo, embora a maior parte dos que jogam todos ou quase todos os dias encontram-se na faixa dos 18 e 24 anos.

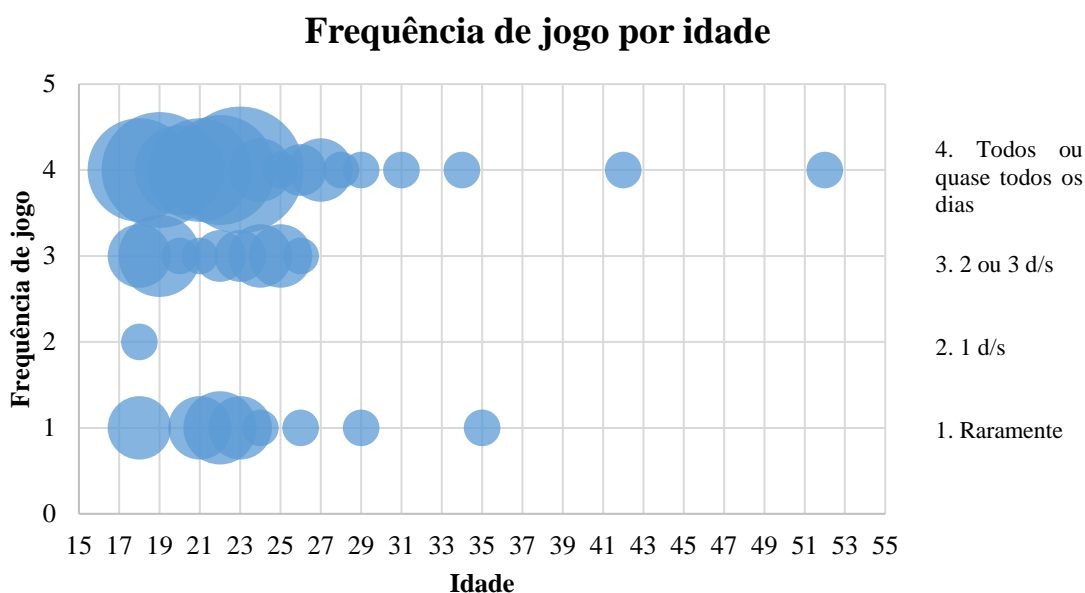


Figura 25: Frequência de jogo por idade

O questionário online também pedia aos jogadores para concordar ou discordar da seguinte afirmação: “Já levei para o mundo real amizades que fiz no jogo”. Mais de 70% dos respondentes concordaram com a afirmação, mostrando que o jogo pode desempenhar um papel importante na aquisição de novas amizades e ampliação do círculo social do jogador, mostrando

que o universo de jogadores não deve ser pensado como sendo composto de pessoas isoladas socialmente, mas como um grupo relativamente coeso de indivíduos.

Já levei para o mundo real amizades que fiz jogando WoW

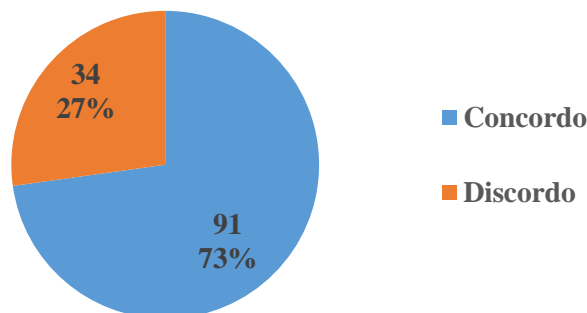


Figura 26: Percentis de amizades surgidas em WoW e levadas para o mundo fora do jogo

Os respondentes do questionário também deveriam concordar ou discordar com a seguinte afirmação: “Aprendi algo que considero útil para minha vida jogando WoW”. 70% dos participantes concordaram com a afirmação, mostrando que WoW pode trazer benefícios secundários aos jogadores além do lazer típico de um jogo. Abaixo também encontra-se um gráfico mostrando as principais habilidades aprendidas ou desenvolvidas devido ao jogo. As respostas à pergunta que indagava o que havia sido aprendido era aberta e os dados foram resumidos em palavras-chave para melhor apresentá-los. As porcentagens referem-se respectivamente ao total de jogadores que afirmaram ter aprendido algo útil em WoW e o total absoluto de respondentes do questionário online.

Aprendi algo que considere útil com WoW

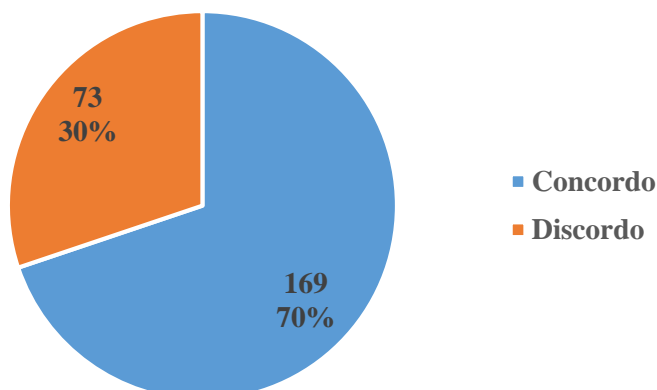


Figura 27: Percentil de concordâncias e discordâncias acerca de aprendizados úteis em WoW

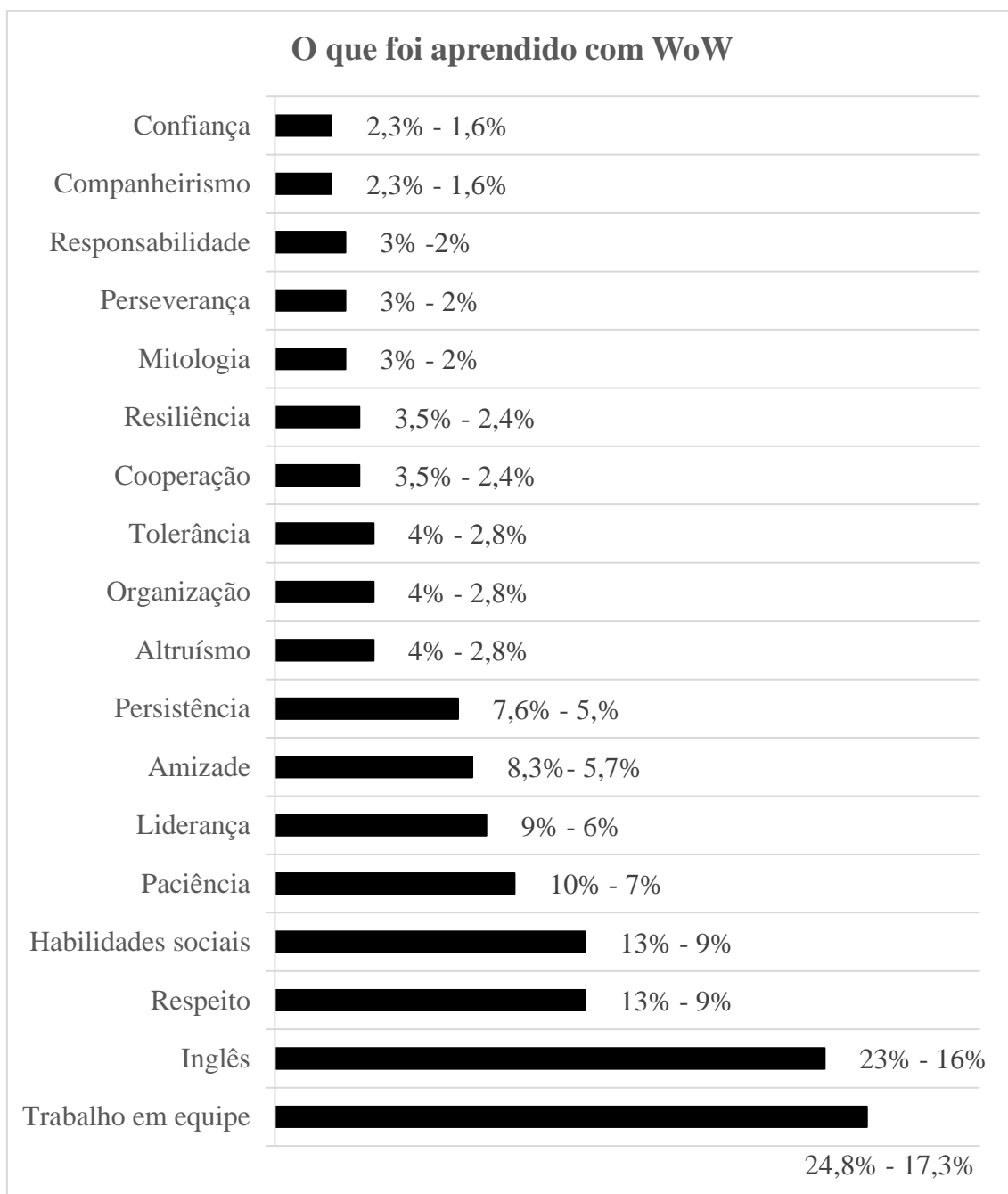


Figura 28: Habilidades aprendidas com WoW

Nota-se que o trabalho em equipe é a habilidade mais citada pelos participantes, seguida do aprendizado do idioma inglês. A categoria “habilidades sociais” representa uma variedade de respostas que estão ligadas a diferentes aspectos de relações interpessoais, como “aprendi a lidar melhor com as pessoas”, “aprimorei minha interação social (...) perdendo a timidez e sendo mais sociável com pessoas estranhas” ou “[aprendi a] conviver em grupo”. No total, as respostas foram separadas em 45 palavras-chave diferentes, o que dificultou a categorização dos resultados e demonstrou como são variáveis as habilidades e aprendizados potencialmente extraídos do jogo.

Por fim, o questionário também pedia aos participantes que concordassem ou discordassem de afirmações sobre os benefícios e prejuízos que sentiram do jogo em relação às suas vidas escolares, profissionais e pessoais. Também havia uma afirmação a respeito de pessoas dizerem que o participante passava tempo demais jogando. Essa última afirmação revelou que aproximadamente 70% dos participantes já ouviram isso de alguém próximo deles, o que mostra que, de fato, é comum que a frequência de jogo seja percebida como alta pelas pessoas ao redor do jogador, uma vez que é comum que as horas gastas com esse gênero de jogo seja maior quando comparada a outros (Brian & Wiemer-Hastings, 2005).

Frases acerca dos benefícios, prejuízos e frequência de jogo

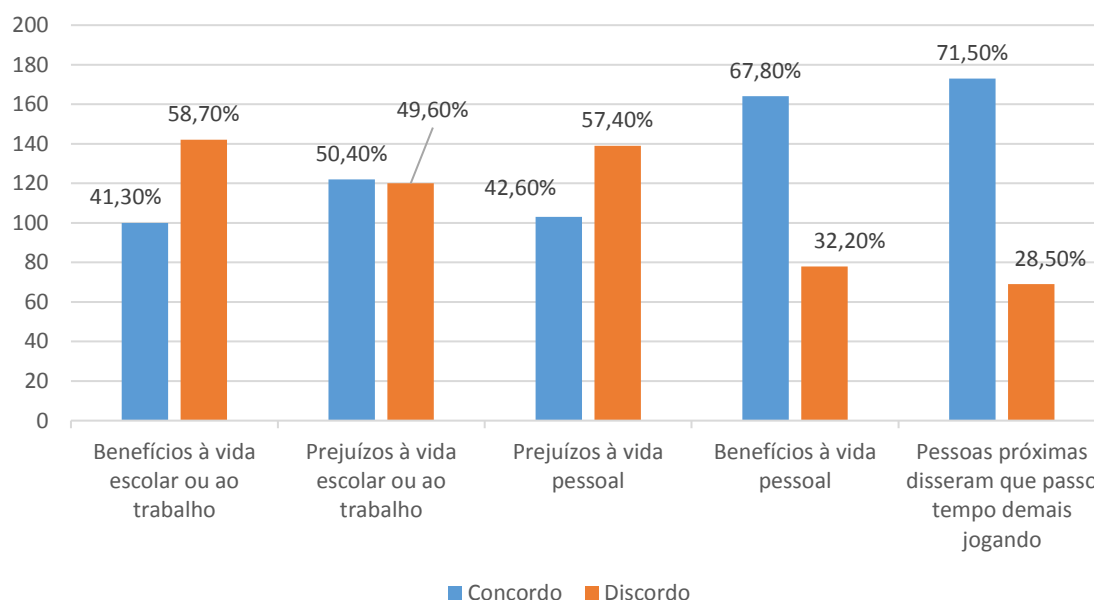


Figura 29: Percentis de concordância e discordância sobre os benefícios e prejuízos decorrentes de WoW

Outro dado que chama a atenção no gráfico é o percentil de concordância com a afirmação acerca dos benefícios à vida pessoal oriundos de WoW. Aproximadamente 2/3 dos participantes sentiram que suas vidas foram beneficiadas pelo jogo, colocando em evidência que o jogo, de alguma forma, ajuda os jogadores. Contudo, 42% dos jogadores concordam que o jogo também trouxe prejuízos às suas vidas pessoais. Esse mesmo caráter ambivalente dos efeitos do jogo pode ser notado nos percentis semelhantes entre as pessoas que sentiram-se prejudicadas pelo jogo no que dizia respeito às suas vidas escolares ou profissionais. Aproximadamente 60% dos participantes discordaram que esses aspectos de suas vidas foram beneficiados pelo jogo, o que revela que o jogo tem uma leve tendência a prejudicar a vida escolar e profissional dos jogadores e beneficiar sua dimensão pessoal. Essa diferença

provavelmente deve-se à frequência de jogo, que dificulta a dedicação de tempo adequado às obrigações ou demandas escolares e profissionais.

Tendo em vista esses dados demográficos básicos, o que se nota é que a maior parte dos jogadores de WoW são homens com aproximadamente 23 anos, embora a presença feminina no jogo não seja ignorável, compondo 1/5 do grupo. Os dados também mostram que embora a concentração etária situe-se em torno dos 20 anos, o jogo também atrai adultos mais velhos que, inclusive, também dedicam-se com frequência ao jogo. Além disso, a imagem de um jogador solitário, sem vínculos sociais, deve ser desmistificada, dada a semelhança percentual entre jogadores que encontram-se em algum relacionamento afetivo e aqueles que estão solteiros, além dos percentis acerca das amizades adquiridas durante o jogo. WoW também é responsável por ensinar e desenvolver algumas habilidades e valores em seus jogadores, como o respeito, o trabalho em equipe, a paciência e o idioma inglês. Assim, os jogadores sentem que o jogo costuma trazer benefícios às suas vidas pessoais, ao mesmo tempo em que sentem que ele pode prejudicar suas vidas profissionais e/ou escolares.

5.2 Panorama da relação jogador-herói nos entrevistados

Abaixo são apresentadas tabelas que mostram as respostas dos jogadores às perguntas feitas durante a entrevista. As respostas estão organizadas em tabelas separadas pela temática da pergunta e estão apresentadas sob forma resumida, a fim de facilitar sua compreensão e apresentação.

Tabela 5: Heróis e motivadores da escolha de raça

Part.	Herói(s) principal(is)	O que atraiu o jogador à raça?	Categorização
S01	Monge Pandaren	A ideia de calma e equilíbrio	Enredo
S02	Paladina Elfa Sangrenta	“Elfos são lindos!” Hoje, a história da raça também atrai a jogadora	Aparência; Enredo
S03	Caçador Elfo Sangrento	Sempre usou a raça em outros jogos	Familiaridade
S04	Paladino Draenei	O fato de destoarem das outras raças e sua história	Aparência; Enredo
S05	Inicialmente, Sacerdotisa Elfa noturna; Posteriormente, Caçadora Elfa noturna	Interesse na história dos elfos na Aliança	Enredo
S06	Mago Elfo Sangrento; Paladino Elfo Sangrento	Similaridade com humanos	Aparência
S07	Ladino Morto-vivo; Caçador Troll; Druída Troll	Troll: amigos que convidaram ao jogo usavam a raça; Morto-vivo: a habilidade passiva da raça no jogo	Familiaridade; Dinâmica de jogo
S08	Bruxo Humano	A outra opção de raça para bruxos na Aliança, os gnomos, “eram ridículos”	Aparência

Como podemos observar, alguns jogadores têm mais do que apenas um herói principal, dividindo o tempo em que jogam entre diferentes personagens. Apesar disso, nota-se que os principais motivos de atração às diferentes raças giram em torno de sua aparência e de seu enredo apresentado pelo jogo. Embora a aparência seja um ponto comum de atração, seus detalhes divergem entre jogadores, com alguns deles sendo atraídos pela beleza a raça, como S02 e os elfos, outros pelo fato de destoarem do restante das raças, como S04, e outros pela similaridade com seres humanos. Há também aqueles jogadores que escolhem a raça devido a

sua familiaridade com ela, haja vista que outros jogos e mídias também apresentam raças semelhantes, como os elfos dos filmes da saga O Senhor dos Anéis, de J. R. R. Tolkien. Aqui, entende-se por familiaridade algum tipo de contato prévio com uma raça ou classe, tornando-o familiar ao jogador. Por fim, também nota-se que dinâmicas internas ao jogo podem motivar a escolha de raças, como no caso de S07, que escolheu os mortos-vivos por suas habilidades específicas de raça, a saber: a resistência a dano de sombras, maior fôlego debaixo d'água, a possibilidade de remover efeitos de estados prejudiciais, como Medo e Sono, e a habilidade de regeneração da própria vida ao alimentar-se de cadáveres.

A tabela a seguir mostra os motivadores da escolha de classe. Optou-se por repetir quais heróis estão ligados a quais jogadores para facilitar sua identificação e o estabelecimento de possíveis relações. Nota-se que nesse caso estão mais presentes motivos relacionados às dinâmicas de jogo oriundas da classe escolhida, o que mostra que o papel a ser desempenhado no jogo é preponderante na escolha desse aspecto do herói. Dentro das dinâmicas de jogo, vale notar que os jogadores citaram a cura como um importante ponto na escolha de classe, assim como o estilo de jogo à distância e a utilização de um companheiro animal, no caso dos caçadores. Ao lado disso, o enredo ainda tem um lugar importante, pois alguns jogadores atraem-se a aspectos específicos de uma classe, como o fato de monges usarem a natureza como fonte do poder de cura (S02), ao invés do poder da Luz, como acontece com os sacerdotes e paladinos. O enredo também tem influência na escolha de classe no que diz respeito às imagens arquetípicas representadas pelas diferentes classes. Como pode-se ver, o paladino é considerado como o típico herói solar e constitui-se como motivador da escolha de S02, ao passo que a imagem do herói lunar ou sombrio é motivadora da escolha de S08. Exploraremos mais detalhadamente na discussão do capítulo 6 como essas imagens arquetípicas relacionam-se com os jogadores. Por fim, assim como com as raças, a familiaridade com uma classe também é importante no momento de sua escolha.

Tabela 6: Heróis e motivadores da escolha da(s) classe(s)

Part.	Herói(s) principal(is)	O que atraiu o jogador à classe?	Categorização
S01	Monge	A dinâmica de cura pelos poderes da natureza	Cura; Enredo; dinâmica de jogo
S02	Paladina	“Essa coisa da bondade, luz, ajudar os outros, (...) estar disposta a morrer para salvar os companheiros”	Arquetipo do herói solar; Enredo

S03	Caçador	O fato de usar arco; o vínculo com o pet ⁹ ; estilo de jogo mais solitário	Dinâmica de jogo
S04	Paladino	Versatilidade: pode curar, defender ou bater; mesmo com outros heróis, costuma jogar como curandeiro	Cura; Dinâmica de jogo
S05	Sacerdotisa Caçadora	Sacerdotisa: poder curar e causar dano Caçadora: Gosta de jogar à distância e de animais;	Cura; Dinâmica de jogo; similaridade
S06	Mago Paladino	Mago: a estratégia necessária para jogar; Paladino: o fato de usar armadura pesada	Dinâmica de jogo
S07	Ladino Caçador Druída	Ladino: a mecânica da classe para obter itens Caçador: familiaridade com a classe em outros jogos Druída: familiaridade com a classe	Familiaridade Dinâmica de jogo
S08	Bruxo	A fantasia de controle sobre “as forças sombrias e primordiais” “É ser o cara mal visto, mas necessário. O párea, assim por dizer – assim como o administrador”.	Arquétipo do herói sombrio; enredo; similaridade

A tabela seguinte apresenta simultaneamente as respostas a duas questões diferentes. Pediu-se aos entrevistados que dessem características – de qualquer natureza – aos seus heróis e posteriormente foram indagados sobre associações, semelhanças e diferenças entre si mesmos e seus heróis. A fim de tornar mais fácil a visualização de tais relações, optou-se por apresentar a tabela com ambas perguntas e sem categorizações devido à heterogeneidade das respostas, que serão melhor exploradas na discussão do trabalho. De modo geral, podemos notar que os jogadores apontam semelhanças diretas entre a forma como se veem e como veem seus heróis, bem como simetrias entre estilo ou dinâmica de jogo e comportamentos fora do jogo (S02, S05 e S07) ou suas profissões (S01, S04 e S08). Vale notar que dois dos três jogadores que usam o caçador como a classe de seus heróis têm ou tiveram um forte vínculo com seus animais de estimação. Os jogadores também apontam diferenças entre si e seus heróis, mostrando que as relações entre um e outro são por vezes assimétricas. Também é interessante notar que S07, que voltou a jogar há cinco meses, não foi capaz de atribuir características aos seus heróis e justificou tal resposta dizendo que não havia se envolvido o suficiente com seus personagens para tal.

⁹ Caçadores são acompanhados de animais escolhidos pelo jogador que lutam junto ao herói

Tabela 7: Características dos heróis e suas associações com os jogadores

Par.	Características atribuídas ao herói	Associações entre jogador e herói
S01	Monge Pandaren: Muito “zen”	Também procura o equilíbrio como o monge Pandaren; Como psicóloga, também considera-se como alguém com o papel de curar; Nunca gostou de conflito
S02	Paladina Elfa Sangrenta: Bondosa; Bonita; Demonstraria fragilidade, mas seria forte, assim como uma mulher	Também demonstra fragilidade, mas é forte; Também rompe com limitações sociais relacionadas a ser mulher
S03	Caçador Elfo Sangrento: Bonito; solitário; gosta de fazer coisas sozinho; lealdade ao companheiro animal	Também partilha de um forte vínculo com seu animal; Opõe-se ao desejo de fazer atividades sozinho, sempre procura estar junto das pessoas na vida fora do jogo
S04	Paladino Draenei: Curioso; Interessado em história; Cura e protege os outros, mas também tem um lado individual; Possui um lado espiritual	Busca conhecimento espiritual, procura fazer o bem e é curioso; sabe que individual e coletivo complementam-se
S05	Sacerdotisa Elfa Noturna: forte; Caçadora Elfa Noturna: ligada aos animais	A jogadora teve um forte vínculo com um gato de estimação conforme jogava como caçadora; Após seu gato ter falecido, o pet no jogo recebeu o nome de seu animal de estimação; Dizem que seus personagens não dão muito dano, mas que a jogadora consegue entender as dinâmicas do jogo, evitando receber dano. Na vida real, “posso não alcançar o que planejei, mas pelo menos sair do fogo, eu saio”
S06	Mago Elfo Sangrento: sábios e estratégicos Paladino Elfo Sangrento: um padre voltado ao combate físico	Aparência física semelhante; Mago: também se acha estratégico e procura conhecimento. Diferencia-se do mago ao achá-lo muito inteligente; Difere-se do paladino na espiritualidade; Aproxima-se dele pela força – gosta de levantar pesos, fazer academia, ser forte; Diz que se fosse escolher um personagem ligado a ele, escolheria um guerreiro, pois é mais dentro da realidade e é “brigão” como o jogador.
S07	Ladino morto-vivo; Caçador e Druída Trolls: não conseguiria atribuir características aos personagens porque não se envolveu com eles o bastante.	Seus personagens tem a agilidade em comum com o jogador, que gosta de movimentar o corpo e cursava Educação Física
S08	Bruxo Humano: Parecido com o jogador, “muito calejado nos caminhos do WoW (...) muitas vitórias, mas também muitas derrotas”.	Vê seu personagem como uma reflexão de seu ser e de suas escolhas; Também se vê como alguém “calejado” na vida fora do jogo; Também considera-se o “párea” como administrador, pois foi o único de sua turma a buscar o curso; Na vida fora do jogo também se vê como alguém “calejado”, tendo passado por derrotas e dificuldades de adaptação social na faculdade por ser o único a gostar de jogos

Em seguida encontra-se a tabela que mostra quais aspectos do herói os jogadores gostariam de ter ou desenvolver em suas vidas fora do jogo. Nota-se que as características que os jogadores desejam ter ou desenvolverem em si mesmos dizem tanto respeito à classe dos heróis, como mostram S02, S04, S06, S07 e S08, bem como podem fazer referência às suas raças, como demonstram S01, S02, S03 e S04. Vale notar que as referências às características de classe ou raça não são excludentes, como S04 mostra – referindo-se à espiritualidade e coragem de um paladino e à esperança de um futuro melhor que faz parte do enredo dos Draenei. De modo geral, também chama a atenção a heterogeneidade de características a serem tidas ou desenvolvidas, que circulam as esferas da aparência, do desenvolvimento da personalidade, do reconhecimento e da fantasia.

Tabela 8: Características do herói que os jogadores gostariam de ter ou desenvolver em si mesmos

Part.	Herói(s) principal(is)	Gostaria de ter ou desenvolver alguma característica do herói na vida fora do jogo?	Categorização
S01	Monge Pandaren	A calma e o equilíbrio	Desenvolvimento de personalidade
S02	Paladina Elfa Sangrenta	Parecer uma modelo; Ter magia;	Aparência Fantasia
S03	Caçador Elfo Sangrento	A postura de um elfo, sua superioridade;	Aparência Fantasia
S04	Paladino Draenei	Espiritualidade fluida; Coragem; Força de vontade; Esperança de encontrar um futuro melhor	Desenvolvimento de personalidade Fantasia
S05	Sacerdotisa Elfa Noturna Caçadora Elfa Noturna	Sucesso e reconhecimento	Reconhecimento
S06	Mago Elfo Sangrento Paladino Elfo Sangrento	A inteligência do mago, “mais até do que a força do guerreiro”	Desenvolvimento de personalidade
S07	Ladino Morto-vivo Caçador Troll Druída Troll	A habilidade de sumir do Ladino; Caçador: Nada. A cura do druída;	Fantasia
S08	Bruxo Humano	Invocar demônios; Iniciativa;	Fantasia e desenvolvimento de personalidade

Por fim, apresenta-se a tabela mostrando o papel de WoW na vida dos jogadores.

Tabela 9: O papel de WoW na vida dos jogadores

Par.	Herói(s) principal(is)	Qual o papel de WoW em sua vida?	Categorização
S01	Monge Pandaren	Fonte de reconhecimento; “praticou” a profissão no jogo; pôde conhecer novos amigos	Reconhecimento; desenvolvimento profissional; interações sociais
S02	Paladina Elfa Sangrenta	Tornou-se menos tímida; aprendeu a interagir com outras pessoas	Desenvolvimento de habilidades sociais; interações sociais
S03	Caçador Elfo Sangrento	Lazer; oportunidade de atividades coletivas com os amigos e a namorada	Lazer; interações sociais
S04	Paladino Draenei	Grande importância; Não consegue ficar muito tempo sem contato com o universo de WoW, seja pelo jogo ou por outras mídias;	Grande envolvimento
S05	Inicialmente, Sacerdotisa Elfa noturna; Posteriormente, Caçadora Elfa noturna	Lazer; Atividade desestressante;	Lazer; relaxamento
S06	Mago Elfo Sangrento; Paladino Elfo Sangrento	Fonte de lazer e diversão	Lazer; diversão
S07	Ladino Morto-vivo; Caçador Troll; Druída Troll	Lazer; atividade relaxante	Lazer; relaxamento
S08	Bruxo Humano	Papel central; uma “senzala”; às vezes entra no jogo só para conversar	Grande envolvimento; interações sociais

Nota-se que o jogo tem principalmente um papel de lazer para os jogadores (S03, S05, S06 e S07), ao lado do papel de fonte de diversão e relaxamento (S05, S06 e S07). As interações sociais que o jogo possibilita também merecem destaque, aparecendo nos relatos de S01, S02, S03 e S08. Devido às interações sociais demandadas pelo jogo, o desenvolvimento de certos aspectos da personalidade, como a comunicação, também pôde aparecer como um dos papéis que WoW desempenha na vida dos jogadores, como mostra S02. O papel do jogo como fonte de reconhecimento aparece no relato de S01, mas é válido lembrar que na pergunta anterior S05 citou o reconhecimento no jogo como algo que gostaria de ter em sua vida fora dele, o que reforça a ideia do jogo como fonte de tal sensação. Por fim, dois dos entrevistados mostraram

um forte envolvimento com o jogo, tendo dificuldades em passar algum tempo sem jogar ou sem ter contato com o universo do jogo através de outras mídias.

Capítulo 6: Discussão

Este capítulo procura discutir os resultados apresentados no capítulo anterior e é dividido em três itens, que versam sobre a escolha e construção do herói; o intercâmbio entre jogador e herói; e o papel do jogo na vida dos jogadores. Como não há uma teoria consolidada a ser utilizada para a interpretação dos dados, as discussões seguirão uma linha mais descritiva do que interpretativa, amparada na fala dos entrevistados e complementada por relatos do Grupo Online que encaixam-se na temática abordada em cada tópico. Apesar da falta de uma teoria matricial própria à leitura das relações jogador-jogo, o corpo teórico da psicologia analítica entra aqui como um ponto de partida para o estabelecimento de algumas dessas relações, fornecendo base para algumas das análises feitas a seguir.

6.1 A escolha do herói: aspectos iniciais

As entrevistas puderam trazer à luz alguns aspectos interessantes da escolha de heróis. Os motivos ligados à escolha de raça às vezes eram citados pelos entrevistados em perguntas posteriores às iniciais, que indagavam sobre o que os atraiu a escolher determinada raça ou classe. Contudo, a fim de melhor organizar a discussão, optou-se por concentrar nesse item da discussão os aspectos iniciais ou básicos da escolha do herói, que aparecem nas duas primeiras perguntas da entrevista. Para facilitar o acesso às informações aqui discutidas, também optou-se por reproduzir uma tabela simplificada dos resultados pertinentes à presente discussão. Nela, constam as categorizações apresentadas nas Tabelas 5 e 6 sobre a escolha de raça e classe.

Tabela 10: Resumo dos motivadores de escolha de herói

Part.	Herói(s) principal(is)	O que atraiu o jogador à raça	O que atraiu o jogador à classe
S01	Monge Pandaren	Enredo	Cura; Enredo; dinâmica de jogo
S02	Paladina Elfa Sangrenta	Aparência; Enredo	Arquétipo do herói solar; Enredo
S03	Caçador Elfo Sangrento	Familiaridade	Dinâmica de jogo

S04	Paladino Draenei	Aparência; Enredo	Cura; Dinâmica de jogo
S05	Inicialmente, Sacerdotisa Elfa noturna; Posteriormente, Caçadora Elfa noturna	Enredo	Cura; Dinâmica de jogo; similaridade
S06	Mago Elfo Sangrento; Paladino Elfo Sangrento	Aparência	Dinâmica de jogo
S07	Ladino Morto-vivo; Caçador Troll; Druída Troll	Familiaridade; Dinâmica de jogo	Familiaridade Dinâmica de jogo
S08	Bruxo Humano	Aparência	Arquétipo do herói lunar; enredo; similaridade

Quando olhamos para a escolha de raças, podemos notar que a aparência e o enredo são fatores preponderantes nas decisões dos jogadores entrevistados. Em relação a aparência, vale notar que a maioria dos entrevistados utiliza a raça dos Elfos Sangrentos, aquela que mais se assemelha aos seres humanos em termos de aparência – excluindo a raça dos humanos, obviamente. Segundo dados do website *Realm Pop*, que oferece estatísticas relacionadas aos jogadores de WoW, a raça mais escolhida pelos jogadores são os Humanos (17,2%), seguidos dos Elfos Sangrentos (16,6%) (Realm pop, 2016). O dado aponta para a hipótese de que os jogadores apresentam uma tendência a jogarem com heróis que sejam similares a eles no que tange a aparência. Não somente a similaridade com o herói é levada em consideração, mas também sua beleza. S02 comenta que “os elfos são lindos”, ao passo que S08 escolheu ser um humano porque a aparência dos gnomos, outra raça que oferecia a opção da classe de bruxo, não lhe agradava. S04, por sua vez, baseou parte de sua escolha no quão distintos os Draenei pareciam do resto das raças disponíveis, o que abre mais um ponto sobre o qual a aparência pode exercer influência na escolha do herói.

Também é importante levar em consideração o interesse dos jogadores pelo enredo que o jogo apresenta, mostrando que mesmo em um MMORPG, um gênero que não costuma ser associado a enredos ricos, esse aspecto tem um peso significativo na escolha dos jogadores e, portanto, em seu envolvimento com o jogo. O interesse pelo enredo de determinada classe pode ter motivadores distintos, como a curiosidade de saber “a história dos Elfos na Aliança” expressa por S05, assim como a atração e envolvimento com a história de outra raça, como S04 fala sobre os Draenei. Aqui, podemos pensar que a atração por determinada raça possa ter raízes inconscientes se a considerarmos como um símbolo. Tomando o símbolo como a formulação de um conteúdo psíquico relativamente desconhecido que atrai a consciência (Whitmont, 2010),

a narrativa contida na história de uma raça pode desempenhar uma função representativa de um conteúdo da psique do jogador e, portanto, exercer atração sobre ela. As histórias apresentadas pelas diferentes raças podem, inclusive, ser tomadas como metáforas de momentos particulares da vida dos jogadores, tal como no cultivo da alma (Hillman, 1983).

S01 mostra como a leitura metafórica da escolha do herói pode ser coerente em alguns casos, pois relata que no processo de criação “eu levo em consideração a raça, a classe, eu dou uma fantasiada na minha cabeça quem é essa personagem. E acho engraçado que muitas vezes reflete o momento que eu estou na minha vida”. Quando a entrevistada fala sobre esse momento, faz menção a querer ser “mais zen”, como o panda que criara. Abaixo, segue um trecho da apresentação dos pandas retirada do *site* oficial de *World of Warcraft*:

Mestres de combate mano a mano, os monges raramente se apegam a alguma arma específica para se defenderem. Ainda que muitos sejam conhecidos por seus poderosos socos e chutes voadores, eles se recusam a estudar apenas uma forma de combate. Muitos monges preferem se intoxicar com a sensação de absorver vários golpes inimigos para atrair a atenção enquanto seus aliados cuidam da retribuição. Outros focalizam em poderes regenerativos das brumas para equilibrar energias positivas e negativas, restaurando a saúde e sorte de companheiros. (Blizzard, 2016b)

Ao lado de S01, também podemos colocar S08 e seu bruxo humano. Para o entrevistado, o bruxo é considerado como o “párea”, aquele que é “mal visto” pelos outros, embora necessário. Tal caracterização é estabelecida, também, com sua profissão de administrador de empresas, que é colocada como necessária apesar de malvista. Além disso, quando o entrevistado fala sobre suas dificuldades de adaptação social na faculdade é feita menção a ser o único em sua sala que gostava de jogos e, portanto, não tinha muito em comum com seus colegas, o que o colocava em uma posição de isolamento social, tal como a marginalização de um párea. O entrevistado também considera o bruxo como aquele que é “do contra”, uma característica que também atribui a si mesmo, dizendo ter uma natureza inquisidora daquilo que lhe é dito. Como mostra a descrição do jogo,

Frente a poderes demoníacos, a maioria dos heróis vê a morte. Bruxos veem apenas oportunidades. Dominação é seu objetivo e o caminho encontrado para isso está no controle das artes sombrias. Para auxiliá-los em seus planos, tais feiticeiros evocam ajudantes monstruosos para lutarem ao seu lado. No início da jornada, os bruxos contam apenas com diabretes sob seu comando, mas com o tempo novos ajudantes entram em cena, como súcubos sedutoras, emissários do caos e vis selvagens para acabar com qualquer ameaça. (Blizzard, 2016b)

Assim, vemos que o herói pode funcionar como uma metáfora do momento de vida dos jogadores ou como representação de suas características de personalidade presentes ou desejadas. S02 também exemplifica esse ponto com sua atração pelo arquétipo do herói solar encontrado em sua paladina, que carrega relações simbólicas com a jogadora que são melhor exploradas no próximo item da discussão. Portanto, a “segunda realidade” relacionada aos jogos (Sato, 2009) pode carregar características da vida cotidiana, apesar de ser uma atividade que se distingue dela (Huizinga, 2008), assim como também pode antecipá-la, contendo elementos da psique do jogador que procuram ser desenvolvidos.

Lembrando que a experiência do jogo é subjetiva (Nesteriuk, 2009), as questões de quais características serão transpostas ao herói e quais os pontos de ancoragem de interesse e atração do jogador tornam-se automaticamente questões idiossincráticas. Enquanto S01, S02 e S08 atraíram-se por personagens que mostram paralelos mais estreitos entre jogador e herói, outros entrevistados mostram que o que os atraiu às raças e classes podem ser aspectos mais isolados. A classe de caçador, por exemplo, parece apresentar a tendência de atrair aqueles que também partilham de vínculos com animais de estimação, como S03 e S05. Segundo o jogo,

Os caçadores lutam contra o inimigo à distância, ordenando seus animais para o ataque enquanto lançam suas flechas e atiram com suas armas de fogo. Apesar de suas armas à distância serem extremamente eficientes, os caçadores se encontram em desvantagem quando seus inimigos aproximam para o combate corpo a corpo. (Blizzard, 2016b)

Paralelo a eles, podemos citar S04, cujos heróis – mesmo aqueles com quem não joga tanto – têm em comum a dinâmica de cura, demonstrando ser um fator importante em sua escolha. Portanto, podemos notar que além do aspecto metafórico de uma segunda realidade do jogador, a dinâmica de jogo também funciona como um atrativo e pode, inclusive, conter

elementos semelhantes à vida cotidiana do jogador. O fato de S01 jogar com heróis cuja dinâmica de jogo é relacionada à cura, ao lado de seu relato sobre não gostar de conflitos, mostra-nos que as similaridades entre jogador e herói podem encontrar-se também no modo como a classe escolhida opera no jogo, desempenhando papel como um fator de escolha do herói.

Os jogadores também podem ser atraídos por classes e raças devido à sua familiaridade com elas, ou seja, com a habituação de contato com suas características. Esse é especialmente o caso de S07, atraído pela familiaridade com a raça dos Trolls devido aos amigos que a utilizavam e atraído à classe dos druidas e dos caçadores pelo mesmo motivo. Isso mostra que ao pensar no desenvolvimento de um jogo, é importante levar em consideração o que já é conhecido por seus potenciais jogadores, uma vez que tais elementos podem tornar-se pontos de atração para aqueles que buscarem o jogo.

O que se pode dizer em relação à escolha e construção dos heróis, então, é que os jogadores buscam jogar com personagens com os quais se identifiquem de alguma forma. Tal identificação pode ocorrer a) pela via do enredo, onde o interesse pela história da raça ou por algum aspecto particular da classe entra em cena e pode funcionar como uma metáfora do momento de vida do jogador; aqui, vale a pena lembrar que as imagens arquetípicas formadas pelas características ou histórias de raças e classes também podem funcionar como atrativos à consciência do jogador, como veremos no próximo item dessa discussão; b) pela via da aparência, considerando que os jogadores apresentam uma tendência a utilizar personagens que assemelhem-se a seres humanos ou que sejam considerados bonitos, o que coloca em relevo a importância do design de personagens no desenvolvimento de jogos; c) pela familiaridade ou similaridade com a dinâmica de classes ou raças, quando utiliza-se o que já é conhecido pelo jogador sobre elas para engajá-lo em seu uso.

Hsu, Kao e Wu (2007) também procuraram pelos fatores determinantes na escolha de heróis em RPGs em sua pesquisa, utilizando três indicadores em sua hipótese inicial: similaridade, familiaridade e proximidade, indicando a distância temporal e espacial sentida em relação ao herói, ou seja, “o quão próximo do herói o jogador pode se sentir” (p. 293). De acordo com os resultados, apenas os fatores de similaridade e familiaridade exercem influência sobre a escolha dos jogadores. Os dados da presente pesquisa de mestrado corroboram parte dos resultados encontrados por Hsu, Kao e Wu, mas acreditamos que também evidenciam que o fator nomeado de “proximidade” possa ser sentido pelos jogadores em relação aos enredos e

dinâmicas de diferentes raças e classes, servindo como uma metáfora às suas características ou momentos de vida e, portanto, também exercendo influência sobre escolha do herói.

6.2 A relação com o herói

Este item da discussão guarda grande proximidade com o anterior, pois partiremos da criação do herói para tratar do relacionamento que se processa entre ele e seu criador. Contudo, optou-se pela separação dos itens para que se pudesse lançar foco principalmente nas respostas à questão da entrevista que indagava sobre as características do herói e suas associações com o jogador. Em seguida encontra-se uma tabela que condensa as informações das Tabelas 7 e 8, mostrando as características atribuídas ao herói, as associações feitas pelos próprios jogadores e os aspectos de seus heróis que gostariam de ter ou desenvolver.

Tabela 11: Paralelos jogador-herói

Par.	Características atribuídas ao herói	Associações entre jogador e herói	Aspectos que gostariam de ter ou desenvolver
S01	Monge Pandaren: Muito “zen”	Também procura o equilíbrio; Como psicóloga, também considera-se como curandeira; Nunca gostou de conflito	A calma e o equilíbrio
S02	Paladina Elfa Sangrenta: Bondosa; Bonita; Demonstraria fragilidade, mas seria forte, assim como uma mulher	Também demonstra fragilidade, mas é forte; Também rompe com limitações sociais relacionadas a ser mulher	Parecer uma modelo; Ter magia;
S03	Caçador Elfo Sangrento: Bonito; solitário; gosta de fazer coisas sozinho; lealdade ao companheiro animal	Também partilha de um forte vínculo com seu animal; Opõe-se ao desejo de fazer atividades sozinho	A postura de um elfo, sua superioridade;
S04	Paladino Draenei: curioso; Interessado em história; Cura e protege os outros, mas também tem um lado individual; Possui um lado espiritual	Busca conhecimento espiritual, procura fazer o bem e é curioso; sabe que individual e coletivo complementam-se	Espiritualidade fluida; Coragem; Força de vontade; Esperança de encontrar um futuro melhor
S05	Sacerdotisa Elfa Noturna: forte; Caçadora Elfa Noturna: ligada aos animais	Também tem forte vínculo com seu animal de estimação; Sabe evitar maiores prejuízos no jogo e na vida cotidiana;	Sucesso e reconhecimento

S06	<p>Mago Elfo Sangrento: sábios e estratégicos</p> <p>Paladino Elfo Sangrento: um padre voltado ao combate físico</p>	<p>Aparência física semelhante; Mago: também se acha estratégico e procura conhecimento, mas acha o mago muito inteligente; Não é espiritual como o paladino, mas é forte como ele; O herói mais semelhante a ele seria o guerreiro, pois é mais dentro da realidade e é “brigão” como o jogador.</p>	<p>A inteligência do mago, “mais até do que a força do guerreiro”</p>
S07	<p>Ladino morto-vivo; Caçador e Druída Trolls: não conseguiria atribuir características aos personagens porque não se envolveu com eles o bastante.</p>	<p>Seus personagens tem a agilidade em comum com o jogador, que gosta de movimentar o corpo e cursava Educação Física</p>	<p>A habilidade de sumir do Ladino; Caçador: Nada. A cura do druída;</p>
S08	<p>Bruxo Humano: Parecido com o jogador, “muito calejado nos caminhos do WoW (...) muitas vitórias, mas também muitas derrotas”.</p>	<p>Vê seu personagem como uma reflexão de seu ser e de suas escolhas; Também se vê como alguém “calejado” na vida fora do jogo; Também considera-se o “párea” como administrador; Na vida fora do jogo também se vê como alguém “calejado”, tendo passado por derrotas e dificuldades</p>	<p>Invocar demônios; Iniciativa;</p>

Na década de 90, enquanto os MMORPGs ainda não haviam se popularizado, os MUDs eram o mais próximo do gênero que podiam ser encontrados. Tratavam-se de jogos online baseados em texto, nos quais os jogadores podiam criar seus personagens e explorar cenários imaginários, escolhendo rumos e atitudes dentro de um certo universo finito de possibilidades. Referente a eles, Turkle (1997) diz que participar em um jogo do gênero permite “a criação de uma identidade tão fluída e múltipla que rompe com os limites da noção” (p. 12). O mesmo pode ser dito acerca dos MMORPGs, que ampliaram ainda mais as possibilidades de criação e atuação do jogador no mundo, colocando-o na posição de interator descrita por Machado (2007) e de criador de si mesmo explorada por Felinto (2002).

Até mesmo antes do caráter interativo presente no jogo, devemos levar em consideração suas possibilidades criativas. Já exploramos que diferentes aspectos influem no processo de criação do herói e agora nos debruçaremos sobre os intercâmbios entre jogador e herói, ou

criador e criatura. Felinto (2002) é preciso ao dizer que no mundo virtual a identidade é uma criação volitiva, posto que os usuários da internet podem escolher comportarem-se de formas diferentes àquelas com que costumam se comportar no mundo cotidiano. No caso do MMORPG, isso não é diferente. De fato, essa nova persona escolhida pelo jogador concretiza-se ao ser representada pelo avatar de seu herói. Com essas possibilidades, o jogador passa a ser um criador de si mesmo, podendo “recriar-se indefinidamente” (Felinto, 2002, p. 22).

Essa (re)criação de si mesmo pode ser notada de modo geral na Tabela 11, que mostra as relações entre características dos heróis e suas associações com os jogadores. S03 e S05 mostram a recriação do vínculo que têm ou tinham com seus animais por via da dinâmica da classe de caçador, além do estilo de jogo descrito por S05: A jogadora compartilha com seu herói a característica de conseguir evitar maiores prejuízos quando não consegue atingir seus objetivos. S07, por sua vez, recria a questão do físico em seus personagens: o jogador, que cursou Educação Física e gosta de movimentar o corpo, criou personagens ágeis, em especial seu ladino. Já a fala de S01, S04 e S08 mostram relações mais estreitas entre si e seus personagens. S01 relata que seus personagens costumam acompanhar seus momentos de vida, e à época da entrevista seu momento era o de buscar o equilíbrio em seu cotidiano, tentando ser mais “zen”, como seu herói. A dinâmica de cura presente nele também é encarada como diretamente relacionada à profissão de psicóloga da entrevistada, que também relata não gostar de conflito, algo que havia surgido em seu processo psicoterapêutico, como conta. O que se vê, portanto, é a criação de uma persona no jogo que carrega aspectos atuais da personalidade da jogadora ao mesmo tempo em que concentra aspectos potenciais – ou virtuais, na concepção de Lévy (2011) – de sua personalidade.

O herói de S04 mostra relações semelhantes: seu paladino Draenei é curioso e interessado em história e S04 atualmente cursa estudos literários, também considerando-se curioso; devido ao papel de curandeiro, seu herói dedica-se a tentar manter seus companheiros vivos durante as *raids*, “dando seu máximo” para tal, e assim, “tem um lado coletivo, mas também tem um lado individual, ele também faz massagens sozinho”. Quando o entrevistado fala de suas próprias características, há uma inversão da primazia: “sempre tenho meus momentos, mas também sei que para viver (...) a gente precisa saber agir com e dar importância ao grupo”. Notamos, então, que há uma espécie de complementariedade entre jogador e herói, pois enquanto esse relaciona-se primariamente com o coletivo e secundariamente com o individual, o inverso ocorre na vida do jogador, que não deixa de notar que ambas dimensões sociais são necessárias. Em relação à dinâmica de cura, presente em todos os outros heróis

eventualmente usados por S04, o entrevistado associa-a à espiritualidade, um aspecto que procura desenvolver em sua vida fora do jogo. Aqui, portanto, vemos novamente o herói como representativo de um aspecto potencial da personalidade do jogador, assim como simultaneamente sinaliza uma dinâmica de complementariedade entre individual e coletivo. Sobre esse aspecto, também podemos lembrar de S03, que cita essa diferença entre si e seu herói: enquanto esse é mais voltado ao individual como caçador, o jogador sempre procura o coletivo em sua vida cotidiana.

O participante do Questionário Online Q226, jogador de 34 anos, diz que “quando jogo RPGs eletrônicos ou de mesa busco ‘interpretar’ e fazer coisas que fogem ao meu cotidiano, como um desafio mental e emocional.”. Essa busca pela divergência do cotidiano também pode auxiliar o jogador a desenvolver aspectos de sua personalidade que não são desenvolvidos no mundo fora do jogo. O contato com diferentes elementos da psique e seus potenciais de desenvolvimento remetem-nos à consideração de Hillman (1983) sobre o politeísmo da psique, fazendo alusão à imagem de elementos de nosso psiquismo que também devem ter adequada atenção e expressão para que possam desenvolver-se. Dessa forma, vemos que mesmo que o herói não guarde semelhanças diretas com o jogador, podemos nos ver diante de um processo de desenvolvimento ou de, ao menos, relacionamento com aspectos de sua psique que não tiveram a chance ser devidamente expressos ou desenvolvidos no ambiente fora do jogo.

S08, por sua vez, recria em seu herói a imagem do párea, tal como se considera enquanto sujeito fora do jogo. O bruxo, que usa magia vil para alcançar seus objetivos, é retratado no universo do jogo como um personagem marginalizado, mais associado à legião de demônios que são os grandes vilões de toda a saga Warcraft. Tal característica parece ressoar com a fala do entrevistado, que relata ter tido dificuldades de adaptação social na faculdade devido ao jogo, sendo malvisto por gostar tanto de jogos e WoW, em especial. A atribuição da característica de “calejado” ao herói também é simétrica à autoimagem “calejada” que o entrevistado tem de si mesmo, oriunda das dificuldades e perdas que vivenciou em sua vida fora do jogo.

Os exemplos fazem com que nos remetamos às considerações do cultivo da alma e do politeísmo da psique propostos por Hillman (1983). Segundo Samuels (1989), quando Hillman utiliza a palavra “alma”, ele faz referência, na verdade, a uma permuta entre sujeito e seu entorno, composto de eventos e ações. Cultivar a alma, portanto, significaria cultivar a troca entre sujeito e objeto, que, nesse caso, são jogador e herói. Com a personificação de certos desejos e elementos da psique dos jogadores através do herói, o contato com essas novas

personas pode auxiliar os jogadores no desenvolvimento de aspectos de suas personalidades na vida cotidiana, como a calma, o equilíbrio, a espiritualidade ou um outro tipo de relação com diferentes elementos internos ou externos ao sujeito.

Quando S02 relata sua atração ao arquétipo do herói solar representada pelo paladino, devemos ter em mente que o herói solar é o herói do regime diurno da consciência, anunciando “a desconfiança em relação ao dado, (...) a vontade de distinção e de análise, (...) a procura por simetria e por fim o pensamento por antíteses” (Durand, 1997, p. 170). Tendo isso em vista, a atribuição à heroína da característica de “parecer frágil”, mas na realidade “ser forte, como uma mulher”, similar à jogadora, assume os contornos relacionados ao arquétipo supracitado. O dado em questão – a fragilidade da mulher – é posto em cheque pela paladina justiceira e ambas, heroína e jogadora, distinguem-se do comum ao “romper com as limitações sociais” relacionadas ao feminino, seja pela força no jogo ou pela conduta fora dele. Como exemplo, a entrevistada cita situações onde é dito que, por ser mulher, ela não deveria fazer algo, limitação com a qual recusa concordar, separando-se do estereótipo relativo ao feminino frágil ou indefeso.

Nesse ponto também é interessante notar os relatos de S06. Seus heróis são um mago Elfo Sangrento e um paladino da mesma raça, com quem partilha as características de ser estratégico e forte, respectivamente. Inversamente, não considera-se tão inteligente quanto o mago, nem tão espiritual como o paladino, o que o faz pensar que se fosse escolher um herói mais ligado a ele, escolheria o guerreiro que utiliza menos frequentemente, que une a força, a característica de “brigão” e de estar mais próximo à realidade do que à fantasia. Contudo, é interessante notar que embora sua similaridade seja maior com esse herói, é a inteligência do mago que S06 gostaria de desenvolver, “mais do que a força do guerreiro”. Vemos, novamente, a imagem de um aspecto potencial da personalidade do jogador e conscientemente desejado por ele estar representado em seu herói e no arquétipo do mago, uma constante antropológica associada ao conhecimento, à transformação da realidade e também à espiritualidade (Lins, 2007), característica também atribuída pelo jogador ao seu paladino, chamando a atenção para a dupla presença desse potencial em seus heróis, sob aparências distintas. Abaixo seguem dois trechos das descrições oferecidas pelo jogo às classes de paladino e mago:

Estudantes privilegiados com intelecto aguçado e disciplina inabalável podem seguir o caminho do mago. A magia arcana que os magos têm à sua disposição é igualmente

incrível como perigosa e por isso seus segredos são revelados apenas para os praticantes mais devotados. (...) (Blizzard, 2016b)

Este é o dever do paladino: proteger os fracos, trazer justiça aos injustos e exterminar o mal nos confins mais sombrios do mundo. Estes guerreiros sagrados estão equipados com armaduras de placas para enfrentar os inimigos mais perigosos e são adeptos da bênção da Luz que lhes permite curar feridas, e em alguns casos, ressuscitar os mortos. (Blizzard, 2016b)

Um outro exemplo a respeito do intercâmbio entre herói e jogador encontra-se na fala de um dos respondentes do Questionário Online. Q227, homem de 34 anos, possui dois personagens principais, assim como S06: um paladino focado em defesa e um mago. Ele identifica-se com seu paladino “por ser o cara que sempre pula na frente dos problemas para tentar buscar uma solução ou ajudar alguém, família ou amigos.” O participante relata que começou a jogar como paladino e, nessa época, enfrentava desavenças familiares centradas ao redor de seu pai e de sua irmã, que casara e sofria a desaprovação do pai. Como “sempre lhe foi passado”, o jogador deveria defender sua irmã por ser o irmão mais velho e assim o fez, tanto em sua vida cotidiana, como conta, como também no jogo, dando vida à imagem de um defensor. A criação do mago, por sua vez, também liga-se à sua representação arquetípica e é relatada da seguinte forma: “Geralmente nas histórias quando leio (sic), magos são pessoas que sempre buscam conhecimento e querem poder. Foi na mesma época que comecei a estudar Linux e que troquei de curso na faculdade.”

O que podemos observar de acordo com os dados, portanto, é que os jogadores costumam manter um intercâmbio íntimo com seus heróis. Ao cria-los, dão vida a parcelas de suas personalidades atuais e/ou potenciais, ou seja, a características que gostariam de desenvolver em si mesmos. Não há muitos dados que nos permitam afirmar que a personificação desses aspectos sempre auxilie, de fato, em seu desenvolvimento na vida cotidiana dos jogadores, mas fica evidente que há uma dinâmica psíquica que vai na direção de dar forma a esses conteúdos e investi-los de libido. É aqui que podemos notar uma importante dinâmica na relação jogador-herói: a princípio, um movimento progressivo de libido ocorre (Serbena, 2006), partindo do sujeito e dirigindo-se ao objeto, no caso, o herói. Uma vez objetificada, a libido pode realizar o movimento regressivo, orientando-se novamente para o jogador e potencialmente afetando seu mundo interno. Para que mudanças efetivas ocorram, a

libido deve continuar a fazer um movimento progressivo, direcionando-se ao mundo cotidiano sob a forma das ações referentes aos potenciais inicialmente personificados, realizando-os. Tal dinâmica pode ser notada no relato de S06 transcrito a seguir:

(...) o universo do WoW me ajudou muito também a ler, porque eu não tinha o hábito da leitura, de nenhum tipo. Os livros do WoW me fizeram focar na leitura e depois que eu comecei a ler os livros do WoW eu me interessei e fui lendo cada vez mais, até que comecei a pegar livros de outros universos e de outras ‘matérias’, não só como literatura, mas outras obras, até mais difíceis.

O excerto nos mostra que nesse caso, não há apenas libido nas imagens e representações do jogo, mas também fora dele, em movimento progressivo, dando forma à imagem arquetípica do mago, vinculada ao conhecimento e transformação, e realizando a busca de conhecimento e inteligência almejadas pelo jogador sob a forma de leitura. Contudo, deve-se ter em mente que os resultados e efeitos da relação jogador-herói são variáveis, uma vez que a experiência com o jogo é subjetiva (Nesteriuk, 2009). Pra ilustrar essa variabilidade, podemos citar o exemplo de uma participante de 38 anos do Questionário Online. A participante diz identificar-se com sua paladina Elfa sangrenta “pois ela tem muito a ver com minha profissão na vida real. Sou Agente da Segurança Pública há 15 anos, sempre com dignidade, honra, honestidade e do lado da Justiça.”. O excerto mostra que a relação com o herói também pode atuar sobre a concepção que o jogador tem de si mesmo, ou ao menos de uma parcela de sua vida, haja vista que os descritores utilizados pela participante para se referir à sua atuação profissional são palavras que orbitam no conjunto de significados ligados ao paladino. Dessa forma, poderíamos dizer que a libido investida no paladino retroage sobre a jogadora e altera sua concepção de si mesma, potencialmente fortalecendo seu ego através da percepção que tem de sua atuação profissional. Outro excerto do questionário online, dessa vez de um rapaz de 18 anos que joga com um druída Tauren – uma raça ligada à natureza, assim como a classe – mostra dinâmica semelhante, onde relacionar-se com seu druída e sua história modificaram a visão do participante frente ao mundo: “Aprendi que devemos [ser] como os druidas, ter respeito à vida e à natureza, que acima de tudo devemos zelar pela sobrevivência do nosso mundo e dos que vivem nele, lutando juntos contra um ‘mal maior’.”. Como mostra o jogo,

Os druidas tiram proveito dos vastos poderes da natureza para preservar o equilíbrio e proteger a vida. Um druida experiente pode extrair a energia bruta da natureza, descarregando fúria celestial contra seus inimigos de grandes distâncias, imobilizando-

os com raízes encantadas ou retardá-los em ciclones impiedosos. Os druidas também podem focar seus poderes na cura e ressurreição de seus aliados e estão em profunda harmonia com os espíritos silvestres de Azeroth. Como mestres da transformação, os druidas podem assumir formas de diversos animais, como urso, gato, corvo da tempestade e leão-marinho. (Blizzard, 2016b)

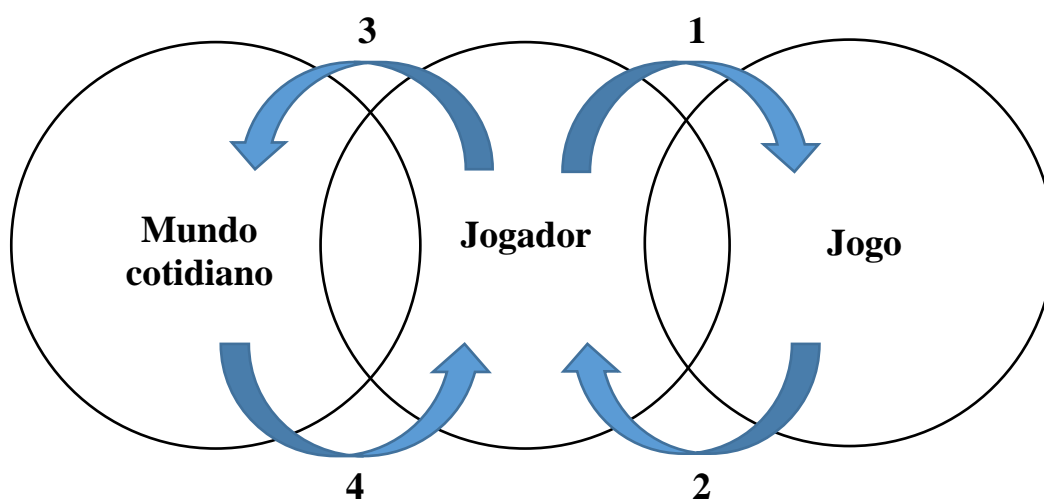


Figura 30: Esquema ilustrativo da dinâmica progressiva e regressiva da libido

A figura acima é uma tentativa de esquematizar o direcionamento da libido descrito nos parágrafos anteriores. Partindo do jogador, (1) a libido assume movimento progressivo na criação do herói. Em seguida, a libido concentrada no herói pode retroagir sobre o jogador (2) pela relação estabelecida entre os dois. Após a carga afetiva do herói e de suas representações ser vivenciada pelo jogador, a energia pode novamente assumir movimento progressivo (3), alterando a visão que o jogador tem de si mesmo, fortalecendo seu ego, ou desenvolvendo diferentes aspectos de sua personalidade e potencialmente alterando seu comportamento no mundo cotidiano. A todo o momento também influem sobre o jogador os acontecimentos de seu entorno (4), modificando seu momento de vida, desejos e complexos, o que, por sua vez, podem alterar o tipo de conteúdo que é criado no jogo (1). Vale ressaltar que o esquema representado é ideal e não ocorrerá, necessariamente, com todos os jogadores. O movimento 3, por exemplo, requer uma nova postura do ego frente ao mundo fora do jogo, que pode não vir a ocorrer. Da mesma forma, até o movimento 2 pode não ocorrer com todos os jogadores, posto que deve haver um certo grau de envolvimento entre jogador e herói para que suas possíveis representações venham a ecoar no jogador. Isso é visto no relato de S07, que por ter voltado a

jogar WoW há poucos meses, “ainda não se envolveu o bastante com eles [seus heróis]”. Sem esse envolvimento, o intercâmbio jogador-herói é minimizado, ao que parece, não havendo elementos e libido suficientes para que o ciclo seja completado na parte direita do esquema.

O que vimos a respeito do intercâmbio entre jogador e herói pode, portanto, ser resumido nos seguintes aspectos: jogadores e heróis costumam ter semelhanças entre si, cujos tipos podem variar. Alguns jogadores assemelham-se a partes seus heróis no que tange gostos e condutas no mundo cotidiano, como gostar e ter animais de estimação ou gostar de fazer atividades físicas (S03, S05 e S07); por outro lado, outros jogadores mantêm uma relação mais simétrica com o herói, identificando-se com ele em aspectos pessoais e profissionais (S01, S02, S08); há também aqueles jogadores que veem em seus heróis características que gostariam de desenvolver, como equilíbrio, espiritualidade ou inteligência (S01, S04, S06).

Isso nos mostra que em alguns casos dos entrevistados a relação com o herói pode apontar para o desenvolvimento de um aspecto particular da personalidade do jogador. Esses aspectos são variáveis de caso a caso e dependem da forma como o jogador encara e percebe seu herói, além do grau de envolvimento que o jogador tem com ele. Quando a relação entre jogador e herói é mais fraca ou recente, o herói parece apenas mimetizar aspectos do jogador, ao invés de apontar para futuros desenvolvimentos, como notou-se com S07. Importante manter em mente que aqui cabe um importante papel do ego, responsável por escolher percorrer o curso de uma nova atitude frente a si mesmo e/ou ao mundo após o contato com a imagem que simboliza seu potencial de desenvolvimento (Samuels, 1989), o que não permite pensar que o jogar, apenas em si, promova o desenvolvimento das características de personalidade almejadas pelo jogador. Contudo, isso não significa que as experiências com o jogo não possam, elas mesmas, desenvolver diferentes habilidades no jogador, como veremos no próximo item dessa discussão.

No que diz respeito ao relacionamento com um herói que não necessariamente aponta para desenvolvimentos futuros, mas guarda semelhanças presentes com o jogador, podemos pensar que estamos diante de uma dinâmica de fortalecimento do ego dos jogadores pela mudança da forma como enxergam o mundo ou a si mesmos, como no caso da participante do questionário que aproxima-se de seu paladino em seu exercício profissional na vida cotidiana, assim como pelo mimetismo de conduta que se passa dentro ou fora do jogo, como podemos ver com S02, S05 e S08.

6.3 O papel do jogo

Este item final do capítulo tratará do papel do jogo na vida dos jogadores, discutindo como o jogo é visto por eles, quais suas possíveis funções e o que os jogadores podem extrair do jogo, além dos pontos já abordados. Novamente, optou-se por apresentar um resumo da Tabela 9, que apresenta as respostas à pergunta que questionava sobre o papel do jogo. Apenas as categorizações dos dados estão presentes a seguir:

Tabela 12: Resumo do papel do jogo na vida dos jogadores

Par.	Herói(s) principal(is)	Papel de WoW a vida do jogador
S01	Monge Pandaren	Reconhecimento; desenvolvimento profissional; interações sociais
S02	Paladina Elfa Sangrenta	Desenvolvimento de habilidades sociais; interações sociais
S03	Caçador Elfo Sangrento	Lazer; interações sociais
S04	Paladino Draenei	Grande envolvimento
S05	Inicialmente, Sacerdotisa Elfa noturna; Posteriormente, Caçadora Elfa noturna	Lazer; relaxamento
S06	Mago Elfo Sangrento; Paladino Elfo Sangrento	Lazer; diversão
S07	Ladino Morto-vivo; Caçador Troll; Druída Troll	Lazer; relaxamento
S08	Bruxo Humano	Grande envolvimento; interações sociais

Quando observamos a Tabela 12 podemos notar que uma das respostas mais comuns à pergunta é a de que o jogo desempenha o papel de lazer para os jogadores, funcionando como fonte de relaxamento ou diversão. S05, por exemplo, diz que o que acontece em sua vida cotidiana dita qual jogo jogará, mostrando que não apenas WoW, mas também outros jogos podem desempenhar funções contingentes ao estado emocional dos jogadores. S07 também mostra algo semelhante em sua fala quando diz que WoW foi uma alternativa mais calma aos

outros jogos que vinha jogando, marcados por um ritmo mais rápido e exigindo mais atenção do jogador. Isso não significa, contudo, que WoW é um jogo apenas relaxante, pois há atividades que exigem um alto nível de atenção, coordenação motora e comunicação com outros jogadores, como as raides. Essas são atividades que não devem ser consideradas como relaxantes, haja vista que os jogadores em geral as tratam como uma atividade tensa, que exige preparo anterior e comunicação eficaz entre os membros da equipe. Apesar disso, o jogo também permite ao jogador andar livremente pelo mapa e engajar-se em outras atividades solitariamente, sem a necessidade de preocupar-se com outros jogadores ou sem dedicar altos níveis de atenção ao que está fazendo.

Outro aspecto bastante citado como papel de WoW pelos jogadores são as interações sociais que o jogo proporciona. Como o mundo do jogo é um mundo compartilhado, todos os jogadores conectados a um mesmo servidor podem comunicar-se e encontrarem-se naquele ambiente digital. Na experiência do autor, mesmo em níveis iniciais do jogo é comum que haja abordagens por outros jogadores que procuram formar um pequeno time temporário para compartilhar pontos de experiência entre si enquanto matam monstros em uma mesma região de Azeroth, o mundo do jogo. É devido a essa interação social que S02 pôde, assim como outros jogadores, desenvolver melhor habilidades sociais para melhor interagir com seus pares, diminuindo sua timidez. A comunicação no jogo é importante devido, principalmente, às atividades grupais que o jogo possibilita, como as raides e as guildas, que são equipes duradouras formadas por jogadores em um MMORPG. Cada guilda tem um nome próprio, administradores – ou *officers* – que responsabilizam-se por coordenar e ajudar os membros do grupo bem como por selecionar novos integrantes. Há diferentes tipos de líderes, desde o criador inicial da guilda até um líder ocasional de raide. Vale lembrar que as raides são eventos em que um grupo de jogadores aventura-se em um grande cenário, matam monstros e progridem até um “*boss*” ou “*chefe*” final. Trata-se de um momento que exige grande coordenação entre os membros do grupo, pois cada classe deve desempenhar sua função adequadamente, bem como estar atenta ao que acontece ao seu redor e com seus companheiros. São atividades complexas, que costumam durar cerca de 4 horas e exigem preparação prévia. Os grupos de raides, compostos por 10 ou 25 jogadores [o número costuma variar conforme diferentes raides], podem ser formados por jogadores de uma guilda específica ou por uma seleção aleatória de jogadores que se dispõem a participar de uma raide dessa forma. O convívio frequente, as diferentes opiniões e interesses comuns em itens exclusivos também podem gerar conflitos entre os membros da guilda, que pode chegar a se desfazer devido a eles. Assim, há

aqueles jogadores que buscam solucionar as desavenças surgidas em sua guilda, como S01, que inclusive diz que treina o ofício de psicóloga ao trabalhar na resolução de conflitos ocorridos.

Guildas e *raides* são tópicos bastante próximos pois a principal atividade de uma guilda é participar de *raides* e a coordenação entre os membros da equipe torna-se menos problemática quando os jogadores já têm um certo grau de entrosamento e facilidade de comunicação, o que alude à importância da interação social entre os jogadores e não apenas à sua ocorrência. Para jogadores que buscam evoluir seu personagem e obterem os melhores itens, a participação em uma guilda é quase obrigatória, pois as *raides* mais difíceis – e portanto com acesso aos melhores itens – exigem alto grau de cooperação e coordenação. Uma vez que se faz parte de uma guilda, nota-se que há cooperação entre os membros e forma-se um círculo social do qual podem surgir novas amizades. Embora as guildas não sejam os únicos espaços que permitam o surgimento de novas amizades, devemos lembrar que mais de 70% dos entrevistados no questionário online afirmaram levar amizades feitas no jogo para o mundo cotidiano, revelando que os vínculos formados no jogo não são frágeis. O excerto abaixo é de S01, que fala sobre as amizades que fez no jogo.

(...) no servidor privado [pirata] que eu jogava eu lembro quem que foram meus primeiros amigos. Inclusive, um deles é meu amigo até hoje. Ele mora em BH e a gente se conheceu online. Era ele, eu, um rapaz de SP e outro de Curitiba. A gente é amigo até hoje e eles vieram na minha formatura, e eu fui na formatura lá em BH.

Tendo começado a jogar há mais de 10 anos, algumas das amizades de S01 nesse momento inicial de jogo mantêm-se até hoje e fizeram parte de momentos de sua vida cotidiana. Vemos que tratam-se de vínculos sociais fortes, que contornam coerções geográficas pelas interações possibilitadas pelo ciberespaço e pelo jogo, em um vívido exemplo do efeito da desterritorialização possibilitada pelo virtual (Lévy, 2011). Vale ter em mente que é comum que essas interações online sejam feitas por *softwares* que os jogadores usam em paralelo com WoW. É o caso dos programas *Skype* e *Team Speak*, ambos usados como ferramentas de comunicação por áudio enquanto rodam o jogo. Apesar da mediação por computador, a comunicação entre os jogadores é, portanto, bastante livre, como se estivessem conversando por telefone enquanto jogam. Isso facilita o desenvolvimento e aprofundamento de amizades feitas nos jogos, dada a facilidade de comunicarem-se não apenas sobre assuntos relacionados ao jogo, mas sobre outros temas que também desejarem, evidenciando como o espaço do jogo

também pode funcionar como um espaço de convivência e interação social. S08, por exemplo, diz que “às vezes entro no jogo só para conversar”.

Além das novas amizades que o jogo pode proporcionar, relacionamentos amorosos também podem surgir a partir do jogo, como S01 relata ter “arrumado uns namoradinhos por aí”. Sobre os relacionamentos amorosos também vale citar a fala de S03, namorado de S02: “uma das coisas que mais valorizo dentro do jogo agora é que minha namorada joga, então gosto de fazer as coisas com ela (...) que agora são mais especiais do que antes”. A partilha dessa experiência em comum com o jogo muda seu próprio significado para S03, que também conta como, a partir dessa partilha, o casal e seu grupo de amigos também jogadores passam a usar gírias e fazer referências a WoW em suas falas, dando forma a um discurso próprio daqueles que compartilharam daquelas experiências.

Regatar a ideia do tribalismo urbano de Maffesoli (2006) é útil para auxiliar na forma como podemos enxergar as relações dos jogadores de World of Warcraft. O jogo configura-se como um novo espaço de relação humana, em que a cooperação, a troca, o respeito e relações interpessoais significativas podem desenvolver-se de forma profícua devido aos laços sociais formados no ambiente digital. Como Maffesoli coloca, “o tribalismo lembra, empiricamente, a importância do sentimento de pertencimento a um lugar, a um grupo, como fundamento essencial de toda vida social” (2006, p. 11). Ligados por seus costumes, códigos e experiências estéticas relativamente comuns, embora também particulares, a coesão do grupo é criada e fortalecida, podendo ser transposta ao mundo fora do jogo, como vimos nas respostas ao questionário online. Isso mostra como a experiência com o jogo deve ser pensada além do jogo em si, deixando nítido como um atividade de lazer pode seguir na direção de formar novos vínculos sociais ou fortalecer vínculos já existentes do jogador, que pode ter no jogo alguns de seus principais vínculos.

Além dos vínculos sociais, o jogo também é encarado pelos entrevistados como fonte de reconhecimento. Como relata S08, “a meritocracia no WoW é admirável. (...) Se você quiser fazer alguma coisa, você vai e faz. Se você for bom, você consegue. Se for apoiado por pessoas boas, você consegue. (...) O WoW é mais simples [do que a vida cotidiana]”. Esse contraste com o mundo fora do jogo também é visto no relato de S01, que diz que “como eu não tenho muita coisa na vida, mas tenho muita coisa no jogo, eu sou reconhecida [pelos outros jogadores]”. Ao lado deles, soma-se a entrevista de S05, em que afirma que reconhecimentos como “você conseguiu! Sem você nosso trabalho não seria útil pra nada e coisas assim (...) não

acontecem na vida real”, ao contrário do jogo, onde inclusive cita uma atualização que lhe foi marcante:

Nessa última expansão, quando você chega na sua garrison¹⁰, que *você* manda, que *você* é o cara (...) as pessoas vem falar com você, te parabenizam pelo retorno da missão (...) é uma expansão baseada no reconhecimento do personagem, você trabalhou até aqui então merece uma posição de respeito. Achei muito legal (...) Te chamarem de capitão, sabe? Achei sensacional, achei uma recompensa por todas as outras expansões, tudo de bom que fiz nas outras expansões foi recompensado agora.

Os relatos mostram três diferentes aspectos do jogo que são geradores da sensação de reconhecimento: S08 associa o reconhecimento a um potencial de ação no jogo que não ocorreria de maneira tão simples na vida fora dele; S01 conta que o que possui no jogo gera reconhecimento, principalmente advindo de outros jogadores que a elogiarão e/ou a convidarão para fazer parte de suas guildas; e S05 extrai parte de seu reconhecimento da maneira como o jogo foi programado a funcionar em uma expansão em particular. Não obstante suas diferenças, os relatos nos fazem questionar uma realidade cotidiana que emerge, aqui, como um espaço onde o potencial de ação do indivíduo encontra-se tolhido por restrições ou contingências externas a ele, também marcado pela falta de reconhecimento explícito relativo a seus esforços e conquistas. Não é de se admirar, portanto, que os níveis de frequência e tempo total dedicado ao jogo sejam altos, já que Azeroth torna-se um lugar contrastante à aridez do mundo cotidiano.

É essa aridez, não só de reconhecimento e possibilidades, mas também de sentido, fantasia, mito e encantamento que cria no ser humano o movimento de busca por tais vivências (Whitmont, 2010), em uma dinâmica de funcionamento compensador da psique, que procura justamente o contraste às referidas ausências do mundo cotidiano. Paralela a elas situa-se o mundo fantástico de WoW, mais permissivo, encorajador, recompensador e encantado. Esse mundo é farto de narrativas míticas e também permite ao jogador, ele mesmo, vivenciar uma jornada heróica através de seu herói. Como Campbell (1990) acredita, o que se procura no mundo cotidiano não é apenas um sentido para a vida, mas a experiência de estar vivo. Pensamos que jogo pode funcionar como um propiciador dessa experiência, uma vez que coloca

¹⁰ O termo pode ser entendido como um tipo de base ou fortaleza que o jogador constrói e é habitada por personagens controladas pelo computador

o jogador e seu herói como atores relevantes àquele mundo. A fala de S01 exemplifica o que vem sendo discutido:

Todo mundo fala que a religião que permite que a pessoa tenha sentido pra vida. E eu sempre falei “ah, não. Mas eu sou inteligente, eu vou achar outra coisa” (risos). E na verdade, eu nunca achei. Eu acho que jogar é uma forma de você dar uma escapada, de certa forma. Porque no mundo fantasioso onde tem dragões e todas essas coisas, e que você pode morrer e voltar, tudo parece maior. (...) Maior do que a vida comum. Eu nunca dei valor pra vida comum.

O excerto nos remete ao esquema ilustrativo do investimento e direcionamento da libido apresentado no item anterior desse capítulo. Captada pela fantasia de WoW, a jogadora concentrou sua libido no jogo e desinvestiu energia do mundo cotidiano. Essa concentração teve efeitos negativos na vida de S01, que “deixava completamente de me ligar que era de carne e osso” devido ao jogo. Nos períodos em que parou de jogar, diz que “foram os [períodos] mais felizes da minha vida. (...) quando eu fui fazer pilates e depois quando comecei a fazer a reeducação alimentar eu entrei em contato com minha existência.”. Nesse caso, foi necessário afastar-se do jogo para poder reinvestir libido em seu corpo físico e no mundo cotidiano, não apenas em seu avatar digital. Hoje, buscando o equilíbrio simbolizado em seu panda, a jogadora tem a consciência de que “tem que cuidar da carne e osso também”, e pratica dança além de jogar.

Envolvimentos muito intensos com o jogo devem ser alvo de atenção, pois podem estar desempenhando um papel importante na negligência de aspectos relacionados à saúde física e mental dos jogadores. A discussão sobre dependência do jogo online seria pertinente nesse ponto, mas uma exploração adequada do tema extrapolaria os objetivos do presente trabalho, pois ainda há dificuldades e controvérsias relacionadas ao seu estudo. Um dos problemas mais centrais ao tema é, justamente, como caracterizá-lo. É comum que autores encarem a “dependência” do jogo – também não consenso sobre qual termo se utilizar (Abreu, Karam, Góes, & Spritzer, 2008) como um subcaso da dependência de internet (Meneses, 2014), usando seus indicadores para caracterizar o uso excessivo do jogo, como o tempo envolvido na atividade. Contudo, é comum que os jogadores dediquem altas quantidades de tempo aos jogos online e que o façam com frequência, como mostrado nos resultados do presente trabalho e em outros também (Smyth, 2007). Uma pesquisa mais detalhada sobre a dependência em

MMORPGs mostra que apesar da quantidade de horas dedicadas ao jogo e de sua atração sobre os jogadores, esses são capazes de encontrar divertimento em outras atividades e não se sentiriam irritados se não pudessem ter acesso ao jogo por um dia, o que inviabiliza o diagnóstico de vício ou dependência, segundo os pesquisadores (Brian & Wiemer-Hastings, 2005). Isso significa que mais importante do que a quantidade ou frequência de tempo dedicado ao jogo, ou do que a nomenclatura dada ao fenômeno – dependência, vício, abuso – é necessário atentar ao comportamento do jogador e aos efeitos do jogo sobre sua vida para identificarmos se estamos diante de uma situação que está sendo prejudicial ao jogador.

Embora a fala de S08 referindo-se a WoW como uma “senzala”, dentro da qual os jogadores são escravos do jogo, possa chamar bastante atenção, vale ressaltar que o jogador terminou seus estudos apesar do jogo, atua profissionalmente e mantém um relacionamento aparentemente saudável com sua família e namorada, que não se dedica ao jogo tanto quanto ele. Apesar do grande envolvimento que tem com o jogo, S08 não demonstrou sinais de prejuízos diretos ou significativos decorrentes do jogo, o que impossibilita afirmarmos algo sobre dependência, mesmo que apresente um conteúdo que chama a atenção em seu discurso. Nesse sentido, aproximam-se dessas considerações o relato de S04, que diz não conseguir ficar muito tempo sem contato com o universo de Warcraft. É importante ressaltar que o entrevistado não se refere apenas ao jogo *World of Warcraft*, mas à série de livros, histórias em quadrinhos, e o recente filme desse universo em particular. Apesar de seu grande envolvimento com o universo que embasa o jogo, S04 também não citou nenhum prejuízo proveniente do jogo em sua vida – embora valha dizer que esse não foi o foco das entrevistas realizadas.

Os meandros de um desequilíbrio de investimento libidinal são importantes pois podem revelar que o mundo objetivo do sujeito é carente de sentido ou propósito, bem como pode ser indicativo da falta de estímulos positivos nele. É nesse contexto que podemos falar de uma “fuga” oferecida pelo jogo, pois nele encontra-se um mundo fértil de propósito e fantasia no qual são possíveis muitos feitos extraordinários pelos quais o jogador pode ser reconhecido. A palavra “fuga”, contudo, pode não ser a melhor, pois implica na ideia de fugir *de* algo. Pelo que foi exposto até o momento, pensamos que talvez faça mais sentido encarar um grau intenso de relação com o jogo como uma *busca*. Busca de sentido, reconhecimento, empoderamento e outras possibilidades não encontradas no mundo cotidiano do jogador.

É importante ter em mente que a interatividade com o mundo de *World of Warcraft* se dá através do herói controlado pelo jogador e, portanto, o envolvimento com o jogo é realizado pela intermediação do herói. Isso nos leva a considerar que a imersão sentida pelo jogador é

uma imersão de modo *imaginativo*, posto que os jogadores envolvem-se com seus personagens e/ou com a história do jogo (Ermi & Mayra, 2005). O nível de imersão dos jogadores, por sua vez, é um aspecto variável. É possível pensar que jogadores que ainda não estejam tão vinculados a seus personagens, como S07, apresente um nível mais básico de imersão, denominado de engajamento, apenas. (Brown & Cairns, 2004). O nível seguinte, denominado de absorção, tem como características um envolvimento maior com o jogo e um certo grau de desligamento do entorno imediato. Poderíamos falar isso sobre S01, que diz ter esquecido que era “de carne e osso” enquanto jogava. O terceiro nível, chamado de imersão total e caracterizado pela sensação de falta de mediação entre jogador e jogo, pode ser visto na fala de S04, que diz que no jogo “é *você* [o jogador] que está vivendo aquelas experiências, não só o personagem”. Essas categorizações, contudo, não devem ser lidas como estanques. A imersão no jogo também depende da atividade sendo desempenhada nele, que ora pode requerer altos níveis de atenção e, portanto, aproximar-se do nível de absorção, e ora pode desempenhar papéis mais casuais em um mesmo jogador, fazendo-o apenas engajar-se no jogo. Também é importante ressaltar que os níveis de imersão não necessariamente apontam para o uso excessivo do jogo. Embora talvez seja válido debruçar-se sobre os paralelos entre os níveis de imersão e os prejuízos aos jogadores, este não é o objetivo do trabalho.

Por fim, essa sessão deve discutir os aprendizados oriundos do jogo. Como mostrado na Figura 28, aproximadamente 25% dos jogadores que afirmaram ter aprendido algo útil com WoW fizeram menção ao trabalho em equipe. O desenvolvimento dessa habilidade deve-se às atividades conjuntas do jogo, como as raides, nas quais o jogador precisa entrar fazendo parte de um grupo. Na verdade, muitos dos aprendizados giram em torno das interações sociais do jogo, como confiança e companheirismo (2,3%); tolerância e altruísmo (4%); amizade (8,3%); paciência (10%); habilidades sociais e respeito (13%). A outra grande parte de repostas gira em torno das experiências com guildas e raides, como reponsabilidade e perseverança (3%); resiliência e cooperação (3,5%); persistência (7,6%); liderança (9%) e trabalho em equipe (24,8%). Além de tais habilidades, o aprendizado e prática da língua inglesa foi bastante citado pelos jogadores que participaram do questionário online, compondo 23% das repostas. Os dados gerais mostram que WoW e, principalmente, suas atividades coletivas podem ensinar e desenvolver habilidades positivas e úteis para os jogadores, que poderão aplica-las em suas vidas cotidianas. Aqui cabem alguns excertos ilustrativos extraídos do questionário online:

(...) No WoW você encontra diversos tipos de pessoas, e quando está em uma dungeon/raid/scenario etc. tem que aprender a lidar com essas pessoas para que tudo ocorra bem, (...) aprendi a lidar melhor com as pessoas, a ter mais tato, conversar melhor com elas e não simplesmente explodir. (Q03, 18 anos)

“Raciocínio rápido, exercer a função líder, também permitiu avaliar a capacidade das pessoas com quem trabalho e não só mandar mas também explicar como pode exercer melhor a função sem ser arrogante ou presunçoso.” (Q240, 42 anos)

Melhor gestão de equipe ([sou] raid leader). Para o meu curso (administração) ser raid leader é papel fundamental para aprender mais sobre liderança e comportamento da equipe sob pressão (lutas difíceis). (Q103, 22 anos)

Além das habilidades aprendidas em WoW que circundam a esfera do social, os Pandaren e a *Lore* envolvendo Pandaria, sua terra natal, foram citados por alguns participantes do Grupo Online como fonte de aprendizados. Além do contato com elementos da cultura oriental, os jogadores tomaram a postura equilibrativa dos Pandaren como inspiração, tentando incorporá-las em suas vidas. Mais uma vez, nota-se a presença de “busca por equilíbrio” no discurso dos jogadores e também devemos notar os diferentes meios pelos quais diferentes indivíduos se ligam a isso. Enquanto E02 relacionava-se com esse desejo através de sua classe, outros jogadores o fizeram pela raça.

Depois de conhecer a história e ler os livros, gostei muito do equilíbrio que os pandarens presam. Às vezes lembro disso antes de fazer algo. (Q84, 21 anos)

O mitólogo Joseph Campbell afirma que mitos “são pistas para as potencialidades espirituais da vida humana” (1990, p. 17). Sua consideração vem do estudo de inúmeros mitos espalhados por diferentes culturas e épocas, que o levou a notar que os mitos são metáforas que tratam de temas que sempre sustentaram a vida humana, construindo civilizações, formando religiões e lidando com profundas questões interiores e importantes limiares de travessia. Narrativas míticas estão presentes ao longo de toda a experiência com WoW e nota-se que diferentes aspectos delas captam a atenção de diferentes jogadores.

Instigante é contemplar e refletir sobre a Lore de muito jogos, que apresentam mazelas humanas de diversas formas. Da mesma forma que pude tirar muito da campanha do jogo, os laços que criei no jogo e na guilda me trouxeram muito aprendizado. (Q61, 20 anos)

Vemos, então, que a mitologia de WoW – assim como a de outros jogos de RPG digital – pode funcionar como um ponto de partida para reflexões acerca de diferentes temas, assim como também apresenta ideias e modos de relação com o mundo que podem ser refletidos e incorporados pelos jogadores, afetando a forma como relacionam-se com seu entorno e consigo mesmos. Ao lado dos efeitos do enredo do jogo sobre os jogadores, o aspecto social de WoW é responsável pelo aprendizado e desenvolvimento de diferentes habilidades nos jogadores devido às interações entre jogadores, principalmente. Dessas interações podem surgir amizades duradouras ou relacionamentos amorosos significativos que não nos deixam esquecer da importância da dimensão social do jogo. Fica claro, portanto, que muito além de apenas um espaço de lazer ou relaxamento, WoW pode ser visto como um ambiente de trocas e interações com resultados potencialmente interessantes para seus jogadores. Tais potencialidades de desenvolvimento referem-se a diferentes características em diferentes jogadores, mas é evidente que muito pode ser extraído das experiências em Azeroth e levado para o mundo cotidiano.

Capítulo 7: Conclusão

Como pudemos ver, *World of Warcraft* é um jogo complexo, multifacetado, diante do qual múltiplos pontos focais podem ser explorados. O objetivo deste trabalho era o de caracterizar os jogadores brasileiros e descrever as relações que estabelecem com seus heróis. Ao lado disso, também almejou-se descrever o papel do jogo na vida dos jogadores. Dessa forma, a conclusão do trabalho será construída sobre esses pontos, resgatando e sistematizando os resultados e discussões em função do que foi apresentado.

Primeiramente, quanto à caracterização dos jogadores, observa-se que trata-se de um universo composto principalmente por jogadores do sexo masculino, mas a presença feminina no jogo também é encontrada, embora componha cerca de ¼ do total de jogadores. Independentemente de seu sexo ou idade, a maioria dos jogadores costumam aventurar-se em Azeroth todos ou quase todos os dias, e costumam manterem-se engajados no jogo por anos, mesmo que passem por períodos isolados sem jogá-lo, o que faz com que seja comum que pessoas ao redor do jogador digam-lhe que passa muito tempo jogando. O universo de jogadores deve ser encarado como sendo heterogêneo, composto por pessoas com diferentes níveis de escolaridade, além de diferentes estados civis e relacionamentos afetivos. A ideia de que os jogadores são solteiros e solitários não é cabível ao universo de WoW, pois a porcentagem entre jogadores que encontram-se em relacionamentos e aqueles que estão solteiros é semelhante, além de não influir no tempo dedicado ao jogo. Mesmo os jogadores solteiros não poderiam ser generalizados e encarados como solitários enquanto jogam, pois WoW apresenta um componente social importante para a experiência de seus jogadores, com a maioria deles tendo feito amizades que foram levadas para suas vidas cotidianas.

Quanto ao panorama dos efeitos que o jogo tem sobre os jogadores, trata-se de uma questão ambivalente. Alguns deles (41%) sentem que WoW ajudou suas vidas escolares e/ou profissionais, enquanto metade dos jogadores (50%) acredita que, na verdade, o jogo já prejudicou esses aspectos de suas vidas. No que diz respeito às suas vidas sociais, 42% dos jogadores sentem que o jogo já os prejudicou, contra 67% que acreditam terem sido beneficiados por ele. Isso mostra que WoW pode ter efeitos distintos na vida de diferentes jogadores, atestando o caráter subjetivo das experiências com o jogo.

Seguindo adiante às caracterizações, a escolha do herói também pode ser composta de fatores distintos, variáveis a cada jogador e seu contexto. Notou-se que os jogadores apresentam três pontos principais sobre os quais podem construir sua escolha: o enredo de um herói ou

classe em particular, sua aparência e a dinâmica de jogo envolvida na escolha, ou seja, o que o jogador pode fazer e quais papéis pode desempenhar durante o jogo. A figura a seguir mostra como esses fatores podem atuar e serem encarados durante o processo de escolha do herói.

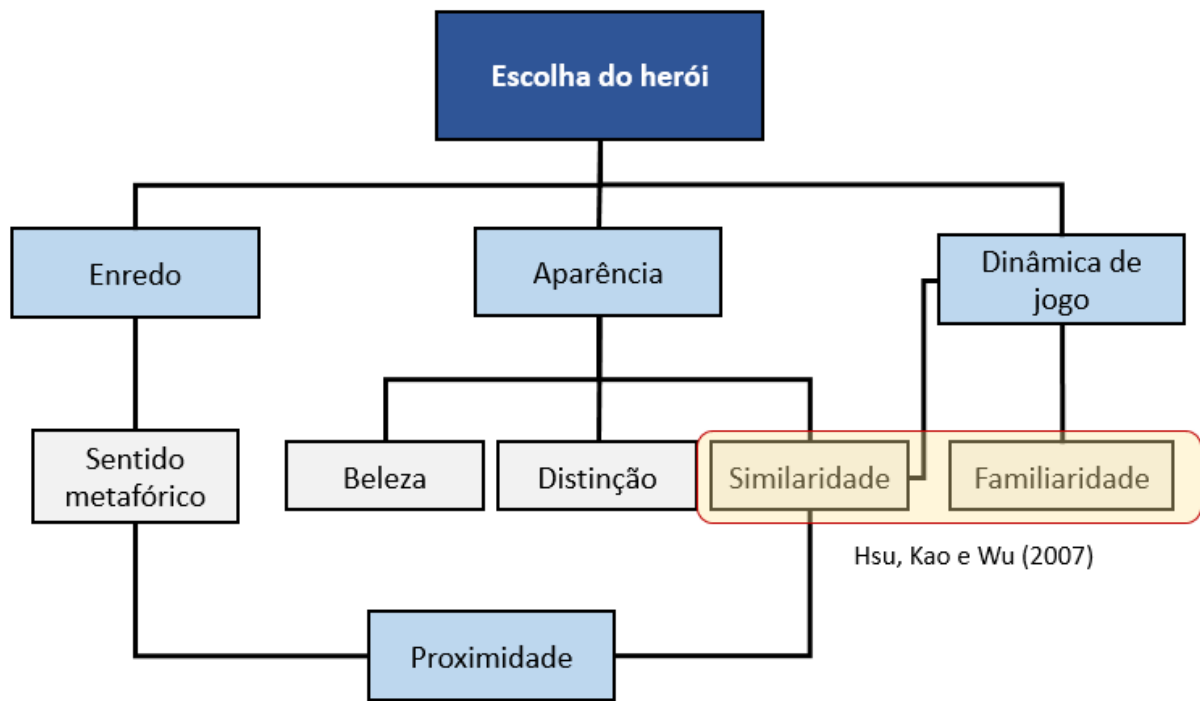


Figura 31: Fatores na escolha do herói

A aparência do herói, como observamos, é um fator importante para sua escolha. Alguns jogadores mostram predileção por heróis que consideram bonitos, como os Elfos. Outros preferem heróis que distinguem-se do comum, como os Trolls, os Draenei ou os Gnomos. Há ainda aqueles jogadores que preferem construir heróis que sejam parecidos com eles, mostrando que a similaridade também desempenha um papel importante nesse processo, como visto em outras pesquisas (Hsu, Kao, & Wu, 2007). Ao lado da aparência do herói, a dinâmica de jogo também é um fator importante na escolha dos jogadores, afinal, trata-se do papel que desempenharão em suas aventuras no mundo digital. Quando o jogador pensa na dinâmica que desempenhará, outros dois fatores parecem orientar a escolha: similaridade, novamente, e familiaridade. Nessa última, os jogadores buscam uma classe ou raça que já lhes seja familiar, seja pelo contato com ela em outras mídias, seja pelo uso delas em outros jogos. A similaridade, por sua vez, atua no sentido de apontar para uma escolha de dinâmica que seja similar a algum tipo de conduta ou estilo do jogador, como não gostar de confronto direto, gostar de animais, ser estratégico, etc. O enredo também é um fator principal na escolha de herói, pois os jogadores

podem interessar-se por um ou outro enredo ou informação apresentado pelo jogo nesse momento inicial e envolverem-se com um herói por essa via. Por vezes, esse enredo pode servir como metáfora de um momento de vida do jogador, intensificando o vínculo que estabelece com seu avatar.

Vale notar que compondo o “enredo” que funciona como fator de escolha podem estar informações e concepções que vieram de fora do jogo, como a ideia do que é um mago ou paladino, por exemplo. Portanto, o universo de conhecimento do jogador também influi sobre o fator de enredo na escolha, ajudando a compô-lo. Com uma composição múltipla de elementos dando forma ao enredo de um herói, aumentam-se as chances de que aquela escolha carregue consigo elementos metafóricos da vida do jogador. Assim, junto à similaridade com o herói, o jogador pode sentir-se mais próximo dele pois compartilhariam uma mesma história, revelando mais um fator que pode compor sua escolha, mesmo que indiretamente. Portanto, os jogadores jogam com heróis que lhe agradem do ponto de vista da aparência, que sejam similares a eles, o que pode ocorrer por diferentes vias, e/ou que tenham algum interesse ou conhecimento prévio sobre o papel que o herói desempenhará no jogo.

No que diz respeito à relação jogador-herói, a figura a seguir procura sistematizar os achados da pesquisa. A linha tracejada indica que os eventos abaixo dela dependem de diferentes fatores, como o envolvimento do jogador, sua abertura à experiência do jogo e o investimento libidinal no jogo e fora dele.

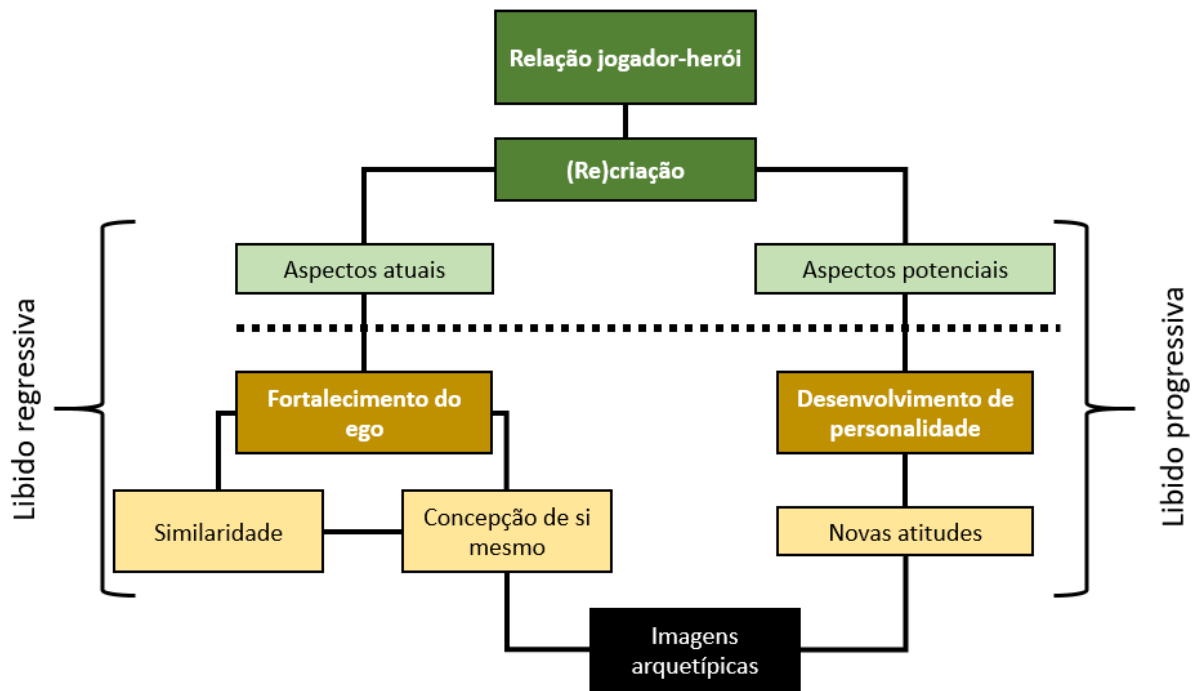


Figura 32: Sistematizando a relação jogador-herói

Partimos da ideia de que ao criar seu herói, o jogador está simultaneamente criando a si mesmo, no sentido de que o herói costuma carregar características do jogador em si. Como vimos, essas características são variáveis, e podem ser aspectos atuais, que o jogador já possui, ou potenciais, aludindo a características que o jogador gostaria de ter ou desenvolver em si mesmo. Nesse momento, vemos um movimento progressivo da libido, que vai na direção de dar forma virtual a essa persona que pode potencialmente colocar o jogador em contato com diferentes aspectos de sua psique, ou dar espaço para a compensação de outros. Esse contato depende da abertura do jogador à experiência, assim como sua postura de dar alma – ou vida – à imagem de seu herói (Hillman, 1983), estreitando sua relação com ela. A linha tracejada na imagem representa um limiar de envolvimento com o jogo. É em função do grau de envolvimento do jogador que os processos representados abaixo da linha podem vir a se realizar.

Dando alma ao herói, o jogador pode ser beneficiado pela relação que estabelece com ele. De um lado, quando o jogador identifica-se com o herói pode haver o fortalecimento de seu ego, pois as características de seu herói sobrepõem-se às suas próprias e são levadas ao mundo cotidiano. Por vezes, essas características têm raízes em imagens arquetípicas formadas pelas características do herói ou atribuídas a ele pelo jogador, como o aspecto solar do paladino, a sombra do bruxo, a sabedoria do mago, etc. Tomar essas características e sobrepô-las à persona

do jogador no mundo cotidiano pode alterar a concepção que esse tem de si mesmo, podendo ser encarado como um processo fortalecedor de seu ego. Além disso, quando o jogador mimetiza-se no jogo, construindo seu personagem sobre a via da similaridade, também podemos estar diante de um processo de fortalecimento de seu ego, uma vez que suas características pessoais estariam associadas a uma persona poderosa, representada pelo herói, e poderiam novamente ser transpostas à sua persona cotidiana, agora carregando a ideia de empoderamento proveniente do herói. Aqui, estaríamos diante de um movimento regressivo da libido inicialmente investida no herói, que agora retorna ao jogador, potencialmente modificando seu mundo interno.

De outro lado, a relação com as imagens arquetípicas pode colocar o jogador em contato com novos modos de conduta. Eles comporiam as imagens arquetípicas, tal como faz a inteligência do mago, ou a separação entre opostos do herói solar ou paladino. Depois do contato com esses aspectos, caberia ao jogador – e, portanto, ao seu ego – fazer a mediação entre os conteúdos simbolizados na imagem arquetípica e sua realização, que implica em uma nova forma de conduta perante variados pontos de sua vida. Vale ressaltar a importância da postura do jogador aqui, pois o mero contato com essas imagens não altera, diretamente, sua vida, mas coloca-o de frente a novas possibilidades de ação que deverão ser executadas a fim de haver mudanças e, com isso, desenvolver as características que inicialmente atribuiu ao herói e gostaria de ter em si. Para que isso ocorra, é preciso que haja um movimento progressivo da libido novamente, sucedendo sua regressão ao jogador e direcionando-se ao seu mundo objetivo.

Esse contato com aspectos da psique do jogador que são distintos do que lhe é usual pode, portanto, funcionar como uma dinâmica compensatória na psique do sujeito, bem como pode auxiliá-lo no desenvolvimento ou na relação com tais elementos, colocando em cena o politeísmo da psique defendido por Hillman (2010a). Importante lembrar que esse contato é fruto de uma postura do jogador frente ao jogo e ao seu herói e constrói-se na relação com eles. Isso significa que nem todos os jogadores poderão se beneficiar das dinâmicas descritas, pois a relação que trava com o jogo é outra. Contudo, para aqueles que estabelecerem uma relação anímica com seu herói e estiverem abertos a encará-lo metaforicamente, há um interessante potencial de desenvolvimento presente nessa relação.

Por fim, trataremos do papel do jogo para os jogadores. Aqui, mais uma vez, deparamo-nos com uma multiplicidade de papéis relatados pelos entrevistados. É possível que mais outros

surgissem, dada a variabilidade de experiências e efeitos oriundos do jogo. A figura a seguir procura apresentar de forma simples e sistematizada os diferentes pontos que foram abordados quando tratou-se do papel do jogo.

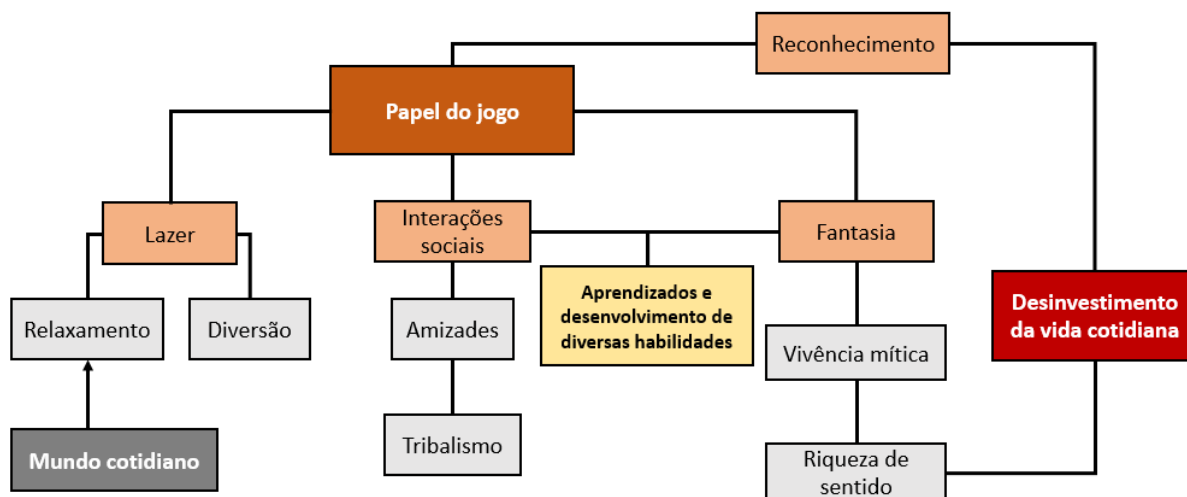


Figura 33: O papel do jogo na vida dos jogadores

Inicialmente, podemos dar destaque ao papel de lazer que o jogo tem. Nesse caso, de modo geral, o jogo funcionaria como fonte de diversão ou relaxamento. Como vimos em algumas entrevistas, o que ocorre na vida cotidiana do jogador pode alterar seu humor de tal forma que o jogo funcionaria como um calmante ou uma fonte de estímulos que trabalhariam junto ao estado emocional prévio do jogador a fim de lhe proporcionar lazer. Contudo, vale lembrar que o jogo não deve ser visto apenas como uma fonte de jogo casual. Há muitas atividades nele que exigem altos níveis de atenção, coordenação e cooperação entre jogadores, que não raro produzem estados emocionais negativos, como a frustração ocorrida ao perderem batalhas contra o chefe final de uma raide, por exemplo.

Tratando das raides, não podemos esquecer da dimensão social do jogo, muito saliente para os jogadores, que pode ser fonte de novas amizades ou relacionamentos amorosos. Esses laços criados pelo jogo interessam sob o ponto de vista das considerações de Lévy (2011), lembrando-nos da desterritorialização proporcionada pelo virtual. No jogo, as barreiras geográficas se dissipam e aquele ambiente digital torna-se palco para encontros que outrora seriam dificultados. O vínculo se inicia por meio do jogo, mas pode com frequência ultrapassar seus limites e estender-se ao mundo cotidiano. Como Maffesoli (2006) discute, esses vínculos,

que podem ser fortes e duradouros, são como os de uma tribo unida sob experiências em comum. Complementando esse caráter tribal, é curioso lembrarmos-nos que os muitos termos e expressões utilizados no jogo formam uma espécie de dialeto particular dos membros da tribo, o que vem a aumentar a coesão de seus laços. Frente a isso, é importante que não seja irrelevada a importância dos vínculos formados no jogo apenas por se processarem virtualmente. Independente disso, tais vínculos podem ocupar um lugar importante e salutar na vida dos jogadores.

A maioria das habilidades desenvolvidas pelos jogadores durante o jogo é proveniente das interações sociais ou das atividades grupais que o jogo demanda. Essas habilidades são variadas, mas em sua maioria são identificadas como trabalho em equipe, respeito, habilidades sociais e o aprendizado e prática do idioma inglês, que pôde advir da interface do jogo, quando não havia tradução, e atualmente pode aparecer na interação com jogadores estrangeiros. Julga-se que embora apenas uma pequena parcela dos jogadores venha a desenvolver essas habilidades, o dado é positivo, pois aponta para o fato de que o jogo pode servir de locus de aprendizagem e desenvolvimento de importantes características, como a tolerância, persistência, liderança, paciência e o já citado trabalho em equipe. Muitos dos pontos de aprendizado citados pelos jogadores são, na verdade, habilidades úteis em variados contextos de suas vidas cotidianas, podendo ser transpostos a ela.

Outra fonte de aprendizados encontra-se no enredo do jogo. Contendo uma estrutura mítica, as narrativas do jogo podem fazer os jogadores refletirem sobre si mesmos e seu entorno, podendo alterar a forma como se portam no mundo cotidiano. Essas reflexões e aprendizados, embora mais abstratos, não devem ter seu valor mitigado, pois nas narrativas encontrou-se o material simbólico que poderá gerar o contato e desenvolvimento de novos ou diferentes aspectos da personalidade do jogador.

Por fim, o jogo também pode servir ao papel de oferecer fantasia ao jogador. A presença de magia, da imortalidade, das tarefas épicas e feitos heroicos possíveis no jogo também atrai os jogadores, o que não nos permite esquecer do contraste da aridez do mundo cotidiano com o mundo fantástico de Azeroth. Nesse, parece haver mais empoderamento, reconhecimento, encanto, e sentidos e propósitos mais claros para a vida daqueles que lá habitam. Na verdade, o reconhecimento oriundo de outros jogadores enquanto jogam também aparece como um papel desempenhado pelo jogo, o que coloca em relevo a dimensão social do jogo novamente. Ao lado disso, a carência de fantasia, sentido e reconhecimento no mundo cotidiano deve ser

problematizada do ponto de vista cultural, mas aqui também é necessário pôr em cena novamente a ideia de *anima mundi* de Hillman (1983). Dar vida ao entorno, carregando-o de importância psicológica, é uma postura que se levanta contra a aridez do mundo cotidiano e procura balanceá-la, o que é considerado salutar.

Contudo, a aridez cotidiana nem sempre consegue ser contrabalanceada de forma saudável, e a carência de sentido, reconhecimento ou empoderamento sentidas podem levar o jogador a busca-las no mundo do jogo. Quando isso acontece de forma desequilibrada, o jogador investe mais energia no jogo do que em sua vida fora dele, incorrendo em possíveis danos à sua saúde. É importante dizer que esses casos não parecem compor maioria dos jogadores, embora também possam não ser raros. Apesar disso, a fantasia presente no jogo também pode oferecer o que chamou-se de vivência mítica aos jogadores, na qual eles podem sentir-se como atores de um drama fantástico, fazendo-os vivenciarem a jornada heróica mítica (Campbell, 1990). Esse apelo pode atrair os jogadores, bem como auxiliar no envolvimento com o jogo. Quanto mais envolvidos, maior o nível de imersão identificado nos jogadores e embora uma alta imersão possa representar perigos à saúde dos jogadores por deixarem de lado suas vidas cotidianas ou o cuidado com seus corpos, uma intensa imersão pode auxiliar a aprofundar a relação entre herói e jogador, potencialmente abrindo-o às experiências positivas que foram citadas, como os aprendizados e a incorporação e desenvolvimento de características potenciais de suas personalidades concentradas em seus heróis.

A conclusão de um trabalho sobre um objeto tão multifacetado como um MMORPG é uma tarefa difícil, pois qualquer afirmação estaria sob o escrutínio da relativização, uma vez que as experiências com o jogo variam de jogador a jogador. Não obstante, creio que podemos atestar com segurança o potencial que as experiências oriundas do jogo têm de transformar a vida dos jogadores. Longe de ser uma generalização, pois estamos diante de experiências idiossincráticas, tais experiências podem ser de cunhos distintos: enquanto alguns jogadores podem extrair valiosos aprendizados e desenvolvimentos de suas interações sociais no jogo, outros podem fazê-lo por uma via mais introspectiva, refletindo sobre as narrativas do jogo ou diretamente sobre a transposição de suas personas heróicas para suas vidas cotidianas. Esses diferentes modos de apreender elementos do jogo não são excludentes e, na verdade, são complementares. Enquanto as interações sociais do jogo podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades e mudanças de conduta relacionadas a essa esfera, o relacionamento com o herói e com o enredo do jogo pode auxiliar os jogadores a desenvolverem ou entrar em contato com aspectos psicológicos que têm um valor e importância pessoais. Sem dúvida, o jogo não é

exclusivamente positivo, também podendo constituir-se como prejudicial à vida dos jogadores no que diz respeito aos seus humores, vidas escolares, profissionais, pessoais e até mesmo à sua saúde física. Portanto, é necessário que haja parcimônia no envolvimento com o jogo e em sua imersão, mas àqueles que engajarem-se em suas jornadas, na travessia dos limiares cotidianos e na abertura à experiência do jogo, muitos tesouros podem ser encontrados.

Bibliografia

- Abreu, C. N., Karam, R. G., Góes, D. S., & Spritzer, D. T. (2008). Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, pp. 156-167.
- Alves, L., & Carvalho, A. M. (2010). Videogame e sua influência em teste de atenção. *Psicologia em Estudo*, pp. 519-525.
- Alves, L., & Carvalho, A. M. (2011). Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. *Psicologia em Estudo*, 16(2), pp. 251-258.
- Bailey, K., West, R., & Anderson, C. A. (2011). The Influence of Video Games on Social, Cognitive, and Affective Information Processing. Em J. T. Cacioppo, & J. Decety, *The Oxford Handbook of Social Neuroscience*. Oxford: Oxford Handbooks Online.
- Bittencourt, J. R., & Giraffa, L. M. (2003). A utilização dos Role-playing games digitais no processo de ensino-aprendizagem. *Dissertação de mestrado*. Porto Alegre, Rio Grande do Sul: PUC-RS.
- Blizzard. (20 de Abril de 2016a). *Raças*. Fonte: World of Warcraft: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/races>
- _____. (15 de June de 2016b). *Classes*. Fonte: World of Warcraft: <https://worldofwarcraft.com/pt-pt/game/classes>
- _____. (15 de Junho de 2016c). *Profissões*. Fonte: World of Warcraft: <http://us.battle.net/wow/pt/profession/>
- Bondía, J. L. (2002). Notas sobre a experiência e o saber da experiência. *Revista Brasileira de Educação*(19), pp. 20-28.
- Bontempo, E. (1999). Brincar, fantasiar e aprender. *Temas em psicologia*, 51-56.
- Brian, N. G., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and online gaming. *Cyberpsychology and behavior*, pp. 110-113.
- Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of immersion in games. *Trabalho apresentado no CHI (Conferência sobre fatores humanos em sistemas computacionais)*. Vienna. Fonte: <https://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/papers/Immersion.pdf>
- Burke, P. (1989). *Cultura popular na idade moderna*. São Paulo: Companhia das letras.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: from immersion to incorporation*. Cambridge: MIT Press.
- Campbell, J. (1990). *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena.
- _____. (2007). *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social Interactions in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology and behavior*, pp. 575-583.
- Crigger, L. (9 de Novembro de 2008). *Chasing D&D: A History of RPGs*. Fonte: lup.com: <http://www.lup.com/features/chasing-history-rpgs?pager.offset=1>
- Discovery Channel (Diretor). (2007). *Rise of the videogames* [Filme Cinematográfico].
- Doh, Y. Y., & Whang, S.-M. L. (2014). From separation to integration: identity development of korean adult players in Online Game World. *Games and culture*, pp. 30-57.
- Durand, G. (1997). *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes.

- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. Casa ed. Valentino Bompiani.
- Ermi, L., & Mayra, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience. *Trabalho apresentado no DIGRA 2005: Changing Views*. Vancouver. Fonte: http://people.uta.fi/~tilma/gameplay_experience.pdf
- Felinto, E. (2002). Tecnognose: tecnologias do virtual, identidade e imaginação espiritual. *Revista FAMECOS*, pp. 15-26.
- _____. (2004). A tecnoreligião e o sujeito pneumático no imaginário da cibercultura. *Logos*, 21(2), pp. 12-31.
- Ferreira, A. B. (2015). *Dicionário de Língua Portuguesa*. Edição Online. Fonte: <http://www.dicionariodoaurelio.com/>
- Fonseca, V. d., Sichieri, R., & Veiga, G. V. (1998). Fatores associados à obesidade em adolescentes. *Revista de saúde pública*, pp. 541-549.
- Freitas, H., Janissek-Muniz, R., Andriotti, F. K., Freitas, P., & Costa, R. S. (2004). Pesquisa via internet: características, processo e interface. *Revista eletrônica GIANTI*, pp. 1-11.
- Gomes, R. (2009). Narratologia e ludologia: um novo round. *VII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment* (pp. 181-189). Rio de Janeiro: Centro Universitário Senac SP.
- Heidegger, M. (1987). La esencia del habla. Em M. Heidegger, *De camino al habla*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Hillman, J. (1983). *Psicologia Arquetípica: um breve relato*. São Paulo: Cultrix.
- _____. (2010a). *O pensamento do coração e a alma do mundo*. Campinas: Versus.
- _____. (2010b). *Re-vendo a psicologia*. São Paulo: Vozes.
- Hopcke, R. H. (2011). *Guia para a Obra Completa de C. G. Jung*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Hsu, S. H., Kao, C.-H., & Wu, M.-C. (2007). Factors influencing player preferences for heroic roles in role-playing games. *Cyberpsychology and behavior*, pp. 293-295.
- Hsu, S. H., Wen, M.-H., & Wu, M.-C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers and education*, pp. 990-999.
- Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Fonte: <http://cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>
- IGN. (18 de Agosto de 2009). *IGN presents the history of warcraft*. Fonte: IGN: <http://uk.ign.com/articles/2009/08/18/ign-presents-the-history-of-warcraft>
- Jung, C. G. (1950/2011). O eu. Em C. G. Jung, *Aion - Estudo sobre o simbolismo do si-mesmo* (Vol. 9/2, pp. 13-18). Petrópolis: Vozes.
- _____. (1958/2011). A função transcendente. Em C. G. Jung, *Obra completa - A Natureza da Psique* (Vol. 8/2). Petrópolis: Editora Vozes.
- _____. (1975). *The structure and dynamics of the psyche*. Princeton: Princeton University Press.
- _____. (1977). *Symbols of transformation*. Princeton: Princeton University Press.
- _____. (1984). *Psicologia e religião*. Petrópolis: Vozes.

- Jungblut, A. L. (2004). A heterogenia do mundo online: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e cibersepaço. *Horizontes Antropológicos*, pp. 97-121.
- Juul, J. (2003). The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (pp. 30-45). Utrecht: Utrecht University.
- Kaiser, R. (12 de Março de 2012). *The year role-playing games broke*. Fonte: Joystiq: <https://web.archive.org/web/20150128183123/http://www.joystiq.com/2012/03/12/the-year-role-playing-games-broke/>
- Katerelos, I., Tsekeris, C., Lavdas, M., & Dimitriou, K. (2011). A psychosocial approach to the use of internet and massive online online role playing games. *Facta Universitatis*, pp. 73-88.
- Koyré, A. (1982). *Galileu e Platão*.
- Landowski, E. (2005). Para uma semiótica sensível. *Educação e realidade*, 93-106.
- Leontiev, A. N. (1988). *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Villalobos.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- _____. (2011). *O que é o virtual?* (2ª ed.). Rio de Janeiro: Editora 34.
- Lins, L. d. (2007). Psicanálise integral: as dimensões da personalidade humana. *Cons-ciências*, 77-99.
- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: the concept of presence. *Journal of computer-mediated communication*. Fonte: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>
- Lucena, N. M., Lucena, L. C., Aragão, P. O., Melo, L. G., Rocha, T. d., & Andrade, S. M. (2010). Relação entre perfil psicomotor e estilo de vida de crianças de escolas do município de João Pessoa, PB. *Fisioterapia e pesquisa*, pp. 124-129.
- Luz, R. (1993). Novas imagens: efeitos e modelos. Em A. Parente, *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual* (pp. 49-55). Rio de Janeiro: Editora 34.
- Machado, A. (2007). *O sujeito na tela - modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus.
- Machado, C. (2004). Pânico Moral: Para uma Revisão do Conceito. *Interacções*, 7, pp. 60-80.
- Maffesoli, M. (2004). *A parte do diabo*. Rio de Janeiro: Record.
- _____. (2006). *O tempo das tribos*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária.
- Meneses, G. P. (2014). Controvérsias em torno das noções de dependência e vício em jogos eletrônicos. *Rede de antropologia da ciência e tecnologia*, 1(1).
- MMOData Blog. (02 de Outubro de 2015). *Total active subscriptions*. Fonte: MMOData Blog: <http://users.telenet.be/mmodata/Charts/TotalSubs.png>
- Moreira, E. (2003) *Metodologia da Pesquisa*. Brasília: Universidade Católica de Brasília.
- Nagy, M. (2003). *Questões filosóficas na psicologia de C. G. Jung*. Petrópolis: Vozes.

- Nesteriuk, S. (2009). Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. Em L. Santaella, & M. Feitoza, *Mapa do jogo* (pp. 23-36). São Paulo: Cenage Learning.
- Nintendo. (31 de Março de 2016). *Top selling softwares units*. Fonte: Nintendo: <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/sales/software/ds.html>
- Papalia, D. E. (2006). *Desenvolvimento humano*. Porto Alegre: Artmed.
- Parellada, I. L., & Rufini, S. E. (2013). O uso do computador como estratégia educacional: relações com a motivação e aprendizado de alunos do ensino fundamental. *Psicologia: Reflexão e crítica*, 743-751.
- Parten, M. B. (1932). Social play among preschool children. *Journal of abnormal and social psychology*, 27, pp. 243-269.
- Pavão, S. L., Sousa, N. V., Oliveira, C. M., Castro, P. C., & Santos, M. C. (2013). O ambiente virtual como interface na reabilitação pós-AVE: relato de caso. *Fisioterapia em movimento*, pp. 455-462.
- Pereira, O. C., Neca, L. D., Facchini, A. H., Lima, T. P., & Freitas, L. V. (2012). Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores. *Boletim de Psicologia*, pp. 81-91.
- Piaget, J. (1990). *Formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. São Paulo: LTC.
- Ramos, D. K. (2012). Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio. *Psicologia: teoria e prática*, pp. 97-112.
- Ranhel, J. (2009). O conceito de jogo e os jogos computacionais. Em L. Santaella, & M. Feitoza, *O Mapa do jogo* (pp. 3-22). São Paulo: Cengage Learning.
- Realm pop. (15 de Julho de 2016). *US Realm Pop*. Fonte: Realm Pop: <https://realmpop.com/us.html>
- Retondar, J. J. (2007). *Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana*. Petrópolis: Vozes.
- Rizzo, G. (1988). *Alfabetização natural*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.
- Saleme, S. B., & Queiroz, S. S. (2009). Descrição e classificação de interações sociais virtuais no jogo The Sims. *Ciências & Cognição*, pp. 210-224.
- Samuels, A. (1989). *Jung e os pós-junguianos*. Rio de Janeiro: Imago.
- Santaella, L., & Feitoza, M. (2009). Introdução. Em L. Santaella, & M. Feitoza, *Mapa do jogo* (pp. ix-xv). São Paulo: Cengage Learning.
- Santos, J. C., & Melo, M. d. (2011). Pesquisando metodologias de (re)construção de aprendizagens a partir da interação com o computador. *Revista Psicopedagogia*, 29-40.
- Sato, A. K. (2009). Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. Em L. Santaella, & M. Feitoza, *Mapa do jogo* (pp. 37-48). São Paulo: Cenage Learning.
- Serbena, C. A. (2006). *O mito do herói nos jogos de representação (RPG)*. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas: Tese de doutorado.
- Siqueira, D. d. (1999). *A ciência na televisão: mito, ritual e espetáculo*. São Paulo: Annablume.

- Smyth, J. (2007). Beyond self-selection in video game play: an experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *Cyberpsychology and behavior*, 10(15), 717-721.
- Snead, J. (Diretor). (2014). *Video Games: The Movie* [Filme Cinematográfico].
- Sposito, L. A., Portela, E. R., Bueno, E. F., Carvalho, W. R., Silva, F. F., & Souza, R. A. (2013). Experiência de treinamento com Nintendo Wii sobre a funcionalidade, equilíbrio e qualidade de vida de idosas. *Motriz: Revista de educação física*, pp. 532-540.
- Statista. (15 de Novembro de 2015). *Number of World of Warcraft subscribers from 1st quarter 2005 to 2nd quarter 2015 (in millions)*. Fonte: Statista: Number of World of Warcraft subscribers from 1st quarter 2005 to 2nd quarter 2015 (in millions)
- Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), pp. 3-23.
- Turkle, S. (1997). *Life on the screen: Identity in the age of internet*. Nova Iorque: Simon & Schuster.
- Vattimo, G. (1989). *A sociedade transparente*. Lisboa: Editora Relógio d'Água.
- Weber, M. (1920/2004). *A ética protestante e o "espírito" do capitalismo*. São Paulo: Companhia das letras.
- Webster, A. (7 de Maio de 2010). *Masterpiece: Final Fantasy VII*. Fonte: Arstechnica: <http://arstechnica.com/gaming/2010/05/masterpiece-final-fantasy-vii/>
- Whitmont, E. C. (2010). *A busca do símbolo* (14ª ed.). São Paulo: Cultrix.
- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: a presence questionnaire. *Presence*, 3, pp. 225-240.
- Wowpedia. (15 de Outubro de 2015). *Horde*. Fonte: Gamepedia: <http://wow.gamepedia.com/Horde>
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Envrionments*, pp. 309-329.
- Zanolla, S. R. (2007). Indústria cultural e infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. *Educação & Sociedade*, pp. 1329-1350.

Apêndice 1: Raças em WoW

Tabela 13: Raças da Aliança (Blizzard, 2016a)

Aliança	
<p>Humanos</p> 	<p>São uma raça resiliente, tendo sobrevivido a uma invasão dos selvagens orcs durante a Primeira Guerra. Durante a Segunda Guerra, os exércitos da cidade de Ventobravo uniram-se ao resto dos reinos humanos formando a Aliança de Lordaeron para reconquistar sua terra natal, Azeroth. Após seu sucesso, o Reino de Lordaeron foi dizimado pela Legião Ardente e sua população foi forçada a fugir para Ventobravo, que viria a se tornar o centro de poder humano em Azeroth.</p>
<p>Anões</p> 	<p>Os fortes e valentes anões são uma raça antiga descendente dos seres elementais de pedra viva criados pelos titãs quando o mundo era jovem. Devido a uma estranha doença conhecida como a maldição da carne, os progenitores dos anões da terra sofreram uma transformação que mudou suas carapaças rochosas em peles macias. Por fim, essas criaturas de carne e osso se apelidaram anões e esculpíram a poderosa cidade de Altaforja nos picos nevados de Khaz Modan.</p>
<p>Elfos Noturnos</p> 	<p>Por dez mil anos, os imortais elfos noturnos cultivaram uma sociedade druída dentro do sombrio Vale Gris. Então, a catastrófica invasão da Legião Ardente destruiu a tranquilidade da antiga civilização. Liderados pelo arquidruída Malfúríon Tempersfúria e a sacerdotisa Tyrande Murmuréolo, os poderosos elfos noturnos ergueram-se contra a investida demoníaca. Auxiliados pelos recém-chegados orcs e pelos humanos, os elfos noturnos tiveram sucesso em barrar o avanço da Legião e derrotar seu líder, o líder dos demônios Arquimonde. Embora vitoriosos, os elfos noturnos foram forçados a sacrificar sua preciosa imortalidade e assistir enquanto suas amadas florestas queimavam.</p>
<p>Gnomos</p> 	<p>Os inteligentes, enérgicos e muitas vezes excêntricos gnomos apresentam um paradoxo único entre as raças civilizadas de Azeroth. Inventores brilhantes com uma incontestável e animada disposição, os membros desta raça sofreram traições, migrações e quase um genocídio. O notável otimismo em face às calamidades simboliza o espírito verdadeiramente inabalável dos gnomos.</p>
<p>Draenei</p> 	<p>Muito antes do titã caído, Sargerás, ter libertado sua demoníaca Legião em Azeroth, ele voltou seu olhar ameaçador sobre o mundo de Argus e seus inteligentíssimos habitantes, os eredar. Acreditando que esta raça mágica seria um componente crucial em sua sombria jornada para desfazer toda a criação, Sargerás contactou os líderes dos eredar - Kil'jaeden, Arquimonde e Velen - e ofereceu-lhes conhecimento e poder em troca de sua lealdade. Apenas Velen se absteve do convite de Sargerás devido a uma visão que lhe mostrou as consequências terríveis de se unir ao titã que buscava a destruição total. Juntando os outros eredar que compartilhavam de sua oposição a Sargerás, nomeou-os Draenei e seguiram rumo ao planeta de Azeroth em busca de novos aliados.</p>


<p>Worgen</p> 	<p>Atrás da formidável Muralha Greymane, uma terrível maldição se espalhou por toda nação de humanos isolados de Guilnéas, transformando muitos de seus bravos cidadãos em bestas apavorantes conhecidas como worgens.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabela 14: Raças da Horda (Blizzard, 2016a)

Horda	
<p>Orcs</p> 	<p>Diferentes de outras raças da Horda, os orcs não são nativos de Azeroth. Inicialmente, eles viviam separados entre clãs xamanistas no exuberante mundo de Draenor. Eles abandonaram suas pacífica cultura quando Kil'jaeden, um demoníaco lorde da Legião Ardente, corrompeu a raça e os usou em sua trama vingativa contra os draeneis, exilados da terra natal do demônio.</p>
<p>Mortos-Vivos</p> 	<p>A morte não ofereceu refúgio para os inúmeros humanos mortos durante a campanha do Lich Rei para acabar com a vida de Lordaeron, durante a Terceira Guerra. Em vez disso, os derrotados foram transformados em mortos-vivos e foram forçados a travar uma guerra profana contra tudo e contra todos que uma dia eles prezaram.</p>
<p>Taurens</p> 	<p>Os pacíficos taurens - conhecidos em sua própria língua como os shu'halo – moravam há muito tempo em Kalimdor, lutando para preservar o equilíbrio da natureza sob o comando de sua deusa, a Mãe Terra. Embora divididos em diferentes tribos, os taurens eram unidos por um inimigo comum: os centauros saqueadores. Após fazer amizade com o Chefe Guerreiro Thrall, Caerne e sua tribo Casco Sangrento foram capazes de rechaçar os centauros enquanto viajavam para as terras férteis de Mulgore. Devido a uma dívida de sangue com os orcs por sua assistência, os taurens juntaram-se aos orcs para combater as investidas da Legião Ardente.</p>





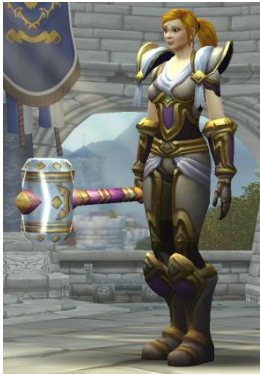

<p style="text-align: center;">Trolls</p> 	<p>Os selvagens trolls de Azeroth são famosos por sua crueldade, misticismo obscuro e ódio fervente por todas as outras raças. No entanto, uma exceção entre os trolls é a tribo Lançanegra e seu astuto líder, Vol'jin. Marcada por uma história de subserviência e exílio, essa orgulhosa tribo estava à beira da extinção quando Chefe Guerreiro Thrall e as poderosas forças da Horda desembarcaram no lar dos trolls, uma remota ilha nos Mares do Sul, durante uma violenta tempestade. Liderados pelo sábio pai de Vol'jin, Sen'jin, os Lançanegra abandonaram seus preconceitos e trabalharam em conjunto com os orcs de Thrall para derrotar um grupo de humanos que invadiu a ilha selvagem.</p>
<p style="text-align: center;">Elfos Sangrentos</p> 	<p>Por quase sete mil anos, a sociedade élfica esteve centralizada na Nascente do Sol, uma fonte mágica criada a partir de um frasco de pura energia arcana da primeira Nascente da Eternidade. Alimentado e fortalecido pelas potentes energias da Nascente, o encantado reino dos elfos superiores de Quel'Thalas prosperou nas florestas verdejantes ao norte de Lordaeron. Durante a Terceira Guerra, no entanto, os elfos superiores por pouco não foram expulsos de Azeroth. Liderados pelo cavaleiro da morte Arthas, um exército do Flagelo invadiu Quel'Thalas, matando quase noventa por cento da população do reino. Arthas então usou a fonte mística para ressuscitar o necromante Kel'Thuzad, contaminando a fonte de forma irreversível durante o processo.</p>
<p style="text-align: center;">Goblins</p> 	<p>Originalmente escravos dos trolls da selva da Ilha de Kezan, os goblins foram forçados a minerar jakamita das entranhas vulcânicas do Monte Jakaro. Os trolls usaram este potente minério para seus rituais de vodu, mas o mesmo causou um efeito inesperado nos escravos que estavam em constante contato as pepitas: a jakamita desenvolveu uma surpreendente inteligência na raça goblin.</p>

Tabela 15: Raças neutras (Blizzard, 2016a)

Neutro	
<p>Pandaren</p> 	<p>Cercados por mitos e lendas, raramente vistos ou compreendidos, os enigmáticos pandarens permaneceram um enigma para as outras raças de Azeroth. A história nobre do povo pandaren vem de milhares de anos, bem antes do surgimento dos impérios dos homens e da cisão do mundo. Os sábios Pandaren apreciam a harmonia e vivem plenamente, cercados por comida, familiares e muitas lutas em Pandária. Alguns poucos saíam para apoiar a Aliança, onde pregam a justiça e a honra. Alguns outros saíram para defender a Horda e agir com firmeza para proteger seus semelhantes.</p>

Apêndice 2: Classes em WoW

Tabela 16: Opções de classe em WoW (Blizzard, 2016b)

<p>Guerreiros(as) – Dano corpo a corpo</p> 	<p>Guerreiros combinam força, liderança e vasto conhecimento em armas e armaduras para criar o caos no campo de batalha. Alguns protegem a linha de frente com escudos, segurando o inimigo enquanto seus aliados os auxiliam com feitiços e disparos. Outros deixam o escudo de lado e liberam sua fúria na ameaça mais próxima contando com uma grande variedade de armas letais.</p>
<p>Paladino(as) – Tanque; cura; dano corpo a corpo</p> 	<p>Este é o dever do paladino: proteger os fracos, trazer justiça aos injustos e exterminar o mal nos confins mais sombrios do mundo. Estes guerreiros sagrados estão equipados com armaduras de placas para enfrentar os inimigos mais perigosos e são adeptos da benção da Luz que lhes permite curar feridas, e em alguns casos, ressuscitar os mortos.</p>
<p>Caçadores – Dano físico à distância</p> 	<p>Os caçadores lutam contra o inimigo à distância, ordenando seus animais para o ataque enquanto lançam suas flechas e atiram com suas armas de fogo. Apesar de suas armas à distância serem extremamente eficientes, os caçadores se encontram em desvantagem quando seus inimigos aproximam para o combate corpo a corpo. Nestas ocasiões, os caçadores geralmente tentam evadir ou conter o inimigo para que possam continuar lutando de uma distância segura.</p>

Ladinos(as) – Dano corpo a corpo



Para os ladinos, o único código que existe é o contrato e sua honra pode ser comprada com ouro. Livres de escrúpulos, estes mercenários empregam o uso de táticas brutais e eficientes. Assassinos letais e mestres da furtividade, os ladinos aproximam-se de seus alvos pela retaguarda, perfuram um órgão vital e desaparecem nas sombras antes da vítima cair no chão. Graças aos seus venenos e velocidade, o primeiro ataque do ladino geralmente significa o último ato antes do golpe de misericórdia.

Sacerdotes – Cura; Dano mágico à distância



Estes mestres das artes da cura conservam seus companheiros em combate muito além de seus limites, graças aos seus poderes restaurativos e bênçãos. As forças divinas sob o controle dos sacerdotes também podem ser usadas contra o inimigo, golpeando-os com sua fúria sagrada. Assim como não há luz sem escuridão e vice-versa, alguns sacerdotes exploram as sombras para compreenderem melhor suas próprias habilidades e as daqueles que podem apresentar ameaça.

Cavaleiros(as) da Morte – Tanque, dano corpo a corpo



Quando o Lich Rei perdeu o controle dos cavaleiros da morte, seus campeões de outrora buscaram vingança pelos horrores cometidos sob comando dele. Ao obtê-la, os cavaleiros da morte se encontraram sem uma causa e sem um lar. Um por um eles se infiltraram no mundo dos vivos em busca de um novo propósito. Capazes de evocar os mortos para que lutem ao seu lado e protegidos por armaduras de placas tão negras e impenetráveis quanto a escuridão, os cavaleiros da morte encaram o inimigo de frente enquanto seus aliados os auxiliam. Estes heróis sombrios controlam a presença do gelo, do sangue e do profano.

Xamãs – Cura; dano mágico à distância; dano corpo a corpo



Os xamãs são os guias espirituais, não do poder divino, mas das forças dos elementos. Diferentes de outros místicos, os xamãs entram em comunhão com forças que não são sempre benevolentes. Os elementos são caóticos e, livres, constantemente entram em choque uns com os outros em um ciclo de fúria primitiva interminável. É o chamado do xamã que traz equilíbrio a este caos. Atuando como mediadores entre a terra, fogo, água e ar, os xamãs evocam totens que guiam os elementos a ajudarem seus aliados e castigar aqueles que os ameaçam.

Magos – Dano mágico à distância



Estudantes privilegiados com intelecto aguçado e disciplina inabalável podem seguir o caminho do mago. A magia arcana que os magos têm à sua disposição é igualmente incrível como perigosa e por isso seus segredos são revelados apenas para os praticantes mais devotados. Para impedir qualquer tipo de interferência com o lançamento de suas magias, os magos usam armaduras de tecido, porém seus escudos arcanos e encantamentos lhes fornecem proteção adicional. Para manter os inimigos à distância, os magos são capazes de evocar rajadas de fogo para incinerar alvos e causar erupções em áreas inteiras para colocar grupos inteiros em chamas.

Bruxos(as) – Dano mágico à distância



Frente a poderes demoníacos, a maioria dos heróis vê a morte. Bruxos veem apenas oportunidades. Dominação é seu objetivo e o caminho encontrado para isso está no controle das artes sombrias. Para auxiliá-los em seus planos, tais feiticeiros evocam ajudantes monstruosos para lutarem ao seu lado. No início da jornada, os bruxos contam apenas com diabretes sob seu comando, mas com o tempo novos ajudantes entram em cena, como súcubos sedutoras, emissários do caos e vis selvagens para acabar com qualquer ameaça.

Monges – Tanque; cura; dano corpo a corpo



Mestres de combate mano a mano, os monges raramente se apegam a alguma arma específica para se defenderem. Ainda que muitos sejam conhecidos por seus poderosos socos e chutes voadores, eles se recusam a estudar apenas uma forma de combate. Muitos monges preferem se intoxicar com a sensação de absorver vários golpes inimigos para atrair a atenção enquanto seus aliados cuidam da retribuição. Outros focalizam em poderes regenerativos das brumas para equilibrar energias positivas e negativas, restaurando a saúde e sorte de companheiros.

Druidas – Tanque; Cura; dano corpo a corpo; dano mágico à distância



Os druidas tiram proveito dos vastos poderes da natureza para preservar o equilíbrio e proteger a vida. Um druida experiente pode extrair a energia bruta da natureza, descarregando fúria celestial contra seus inimigos de grandes distâncias, imobilizando-os com raízes encantadas ou retardá-los em ciclones impiedosos. Os druidas também podem focar seus poderes na cura e ressurreição de seus aliados e estão em profunda harmonia com os espíritos silvestres de Azeroth. Como mestres da transformação, os druidas podem assumir formas de diversos animais, como urso, gato, corvo da tempestade e leão-marinho.

Apêndice 3: Profissões em WoW

Tabela 17: Profissões principais de WoW (Blizzard, 2016c)

Alfaiataria	Os alfaiates conseguem pegar um tecido e costurar maravilhas com ele. Armaduras de tecido, vestes, camisas, bolsas e outras criações são especialidades do alfaiate.
Alquimia	Alquimistas usam ervas para criar misturas mágicas e estranhas que curam, concedem poder e têm vários outros efeitos benéficos – invisibilidade, resistência elemental, restauração de mana e muitos, muitos outros.
Couraria	Coureiros trabalham os pelegos crus, espinhosos e rijos das feras para transformá-los em produtos utilizáveis. Dentre esses produtos, destacam-se armaduras leves – de couro e de malha –, bem como mantos, bolsas e reforços especiais que aumentam os valores defensivos de armadura.
Encantamento	Encantadores podem desencantar itens mágicos que estejam sobrando e usar o resíduo para melhorar permanentemente um equipamento.
Engenharia	Os engenheiros se valem de inventividade para criar uma imensa (e, muitas vezes, aleatória) variedade de itens muito úteis. Constantemente fazendo gambiarras e tolerando falhas e defeitos, um engenheiro pode fazer objetos absolutamente singulares.
Escrivanã	Os escribas traçam palavras de poder em glifos que melhoram as habilidades dos heróis e somam a elas efeitos que não seriam possíveis por vias normais.
Esfolamento	Os esfoladores não desperdiçam nada: tiram pelegos de feras mortas e reúnem pilhas de peles e couro. O Esfolamento é uma profissão muito conveniente e imediata para quem já caça animais, mas é também muito útil para as demais.
Ferraria	Os ferreiros podem usar sua habilidade com o martelo e a bigorna para fabricar armas mortais, armaduras pesadas de malha ou de placas e outros itens mais especializados.

Herborismo	Os herboristas colhem cuidadosamente plantas úteis e poderosas que podem ser encontradas mundo afora. Enquanto viajam, os herboristas usam os sentidos aguçados para procurar as plantas mais raras e preciosas, que podem ser transformadas por receitas místicas de outras profissões.
Joalheria	Joalheiros liberam o surpreendente poder das pedras preciosas, criando joias e berloques muito potentes. Eles fabricam anéis, amuletos e outros objetos de reconhecido poder místico, mas também lapidam gemas para itens com engastes, como armas e armaduras, concedendo propriedades especiais a esses equipamentos.
Mineração	Os mineradores buscam minérios úteis e valiosos, extraíndo-os diretamente da terra com suas picaretas. A familiaridade com a terra lhes dá um notável senso de onde podem encontrar veios de ouro, prata e de outros metais ainda mais preciosos. Eles recolhem e fundem esses minerais para vendê-los ou para usá-los em diversos tipos de metalurgia.

Tabela 18: Profissões secundárias em WoW (Blizzard, 2016c)

<p>Arqueologia</p>	<p>Os arqueólogos vasculham o mundo – e além – buscando reminiscências misteriosas do passado. As escavações desenterram todo tipo de artefato. Esses artefatos proporcionam uma compreensão inestimável da história do mundo, mas alguns colecionadores fazem questão de colocar uma etiqueta de preço neles.</p>
<p>Culinária</p>	<p>Cozinheiros fazem experimentos com estranhos e maravilhosos ingredientes conseguidos nos confins de Azeroth. Um bom chef pode transformar ingredientes comuns, como um peixe recém-pescado ou uma sobra de carne, numa refeição deliciosa e nutritiva.</p>
<p>Pesca</p>	<p>Praticantes da Pesca relaxam e se alimentam com a dádiva dos mares e lagos de Azeroth. Uma escolha cuidadosa da isca e muita paciência podem resultar em fígadas recompensadoras, como iguarias marítimas que restauram pontos de vida ou melhoram atributos dos heróis, ou tralhas encharcadas, como caixotes e troncos.</p>
<p>Primeiros Socorros</p>	<p>Médicos salvam vidas no perigoso mundo de Azeroth usando bandagens e antídotos para curar ferimentos e neutralizar venenos. Transformando tecidos de várias qualidades em robustos suprimentos médicos, eles podem fazer com que heróis feridos voltem rapidamente à luta complementando (mas não substituindo) formas de cura mágicas.</p>

Apêndice 4: Questionário online

Questionário online

Parte 1: Aspectos gerais

1. Nome ou iniciais: _____

2. Idade: _____

3. Sexo: _____

4. Escolaridade:

Ensino Fundamental completo

Ensino Médio incompleto

Ensino Médio completo

Ensino Superior incompleto

Ensino Superior completo

Pós-graduação

5. Relacionamento:

Solteiro

Namorando

Casado

Separado

Viúvo

6. Há quanto tempo joga WoW?

Menos de três meses

Entre três e seis meses

De seis meses a um ano

Mais de um ano

Mais de dois anos

7. Atualmente você joga WoW com que frequência?

Todos ou quase todos os dias

Duas ou três vezes por semana

Uma vez por semana

Uma vez a cada 15 dias

Raramente

Parte 2: Aspectos específicos

Nessa seção os participantes deveriam concordar ou discordar das seguintes afirmações:

8. Já levei para o mundo real amizades que fiz jogando WoW

9. Já deixei de fazer alguma obrigação importante para jogar WoW

10. Aprendi algo que considerei útil para minha vida jogando WoW

11. Se você concordou com a última afirmação, explicita o que aprendeu

12. Meu desempenho na escola, faculdade ou trabalho já foi beneficiado por jogar WoW

13. Meu desempenho na escola, faculdade ou trabalho já foi prejudicado por jogar WoW

14. Já senti que minha vida pessoal foi prejudicada por jogar WoW

15. Pessoas próximas de mim já me disseram que passo tempo demais jogando WoW

16. Já senti que minha vida pessoal foi beneficiada por jogar WoW

Parte 3: Descrevendo seus heróis

Nessa seção, você deverá descrever aspectos relacionados aos heróis com quem joga. Em cada uma das perguntas, você deverá falar apenas de um deles, deixando claro qual sua raça, classe, especialização e profissão. Além disso, deverá descrever os motivos que te levaram a por jogar com aquele personagem e desenvolvê-lo daquela forma.

[Herói 1] Descreva o herói com quem você joga.

Por que o escolheu para jogar e desenvolvê-lo dessa forma? [Herói 1]

[Herói 2] Descreva o segundo herói com quem joga.

Por que o escolheu para jogar e desenvolvê-lo dessa forma? [Herói 2]

[Herói 3] Descreva o terceiro herói com quem joga.

Por que o escolheu para jogar e desenvolvê-lo dessa forma? [Herói 3]

Com qual dos heróis que você joga você mais se identifica? Por que?

Apêndice 5: Dados da pesquisa

Os dados do Questionário Online e as transcrições das entrevistas podem ser encontrados em:

<http://bit.do/dadosWoW>