

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

FLÁVIO SOARES BEZERRA

IDENTIDADES E PODERES NO *WORLD OF*
WARCRAFT

SÃO CRISTÓVÃO-SE

2016

FLÁVIO SOARES BEZERRA

IDENTIDADES E PODERES NO *WORLD OF
WARCRAFT*

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Letras da Universidade
Federal de Sergipe como requisito parcial à
obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração:
Estudos Linguísticos

Orientador:
Prof. Dr. Vanderlei J. Zacchi

SÃO CRISTÓVÃO-SE

2016

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Bezerra, Flávio Soares
B574i Identidades e poderes no *World of Warcraft* / Flávio Soares
Bezerra ; orientador Vanderlei J. Zacchi.– São Cristóvão, SE,
2016.
133 f.

Dissertação (mestrado em Letras) – Universidade Federal de
Sergipe, 2016.

1. Linguística. 2. Jogos eletrônicos. 3. Identidade (Psicologia).
4. Poder (Ciências Sociais). I. Word of Warcraft. II. Zacchi, Vanderlei
J., orient. III. Título.

CDU 81:004

FLÁVIO SOARES BEZERRA

IDENTIDADES E PODERES NO *WORLD OF
WARCRAFT*

Dissertação aprovada em: 22/02/2016

Banca Examinadora

Prof. Dr. Vanderlei J. Zacchi
Presidente - Orientador

Profa. Dra. Maria Emilia de Rodat de Aguiar Barreto Barros
Membro interno

Profa. Dra. Clarissa Menezes Jordão
Membro externo

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Givaldo e Fausta, por terem dado todo o apoio necessário e possibilitado meus estudos desde sempre.

À minha esposa, Rebeca, pelo amor, paciência e apoio. Por ser fonte infindável de motivação.

À minha segunda mãe, Terezinha, pelo carinho e dedicação em fazer de mim alguém melhor.

À minha sogra, Ivana, e cunhada, Sara, por estarem sempre dispostas a me receber em Aracaju e pelo constante apoio.

Aos que formam o PPGL – UFS e aos membros da banca examinadora. Agradeço, especialmente, ao meu orientador Prof. Dr. Vanderlei José Zacchi por ter proporcionado reflexões com seus conselhos e auxiliado de maneira ímpar no decorrer desta pesquisa.

À Profa. Dra. Maria Emilia de Rodat de Aguiar Barreto Barros por suas indispensáveis colaborações, agradeço à Profa. Dra. Clarissa Menezes Jordão pelo interesse demonstrado e suas contribuições e também à Profa. Dra. Lílian Cristina Monteiro França, pelas ótimas e enriquecedoras aulas.

Aos professores Ana Karina Oliveira Nascimento, Maria Aparecida Silva Ribeiro e Roberto Bezerra da Silva por suas orientações durante os anos da graduação e apoio que foi de extrema importância para que eu seguisse em meio acadêmico.

Aos colegas e amigos que fiz antes, durante e guardarei para sempre depois do Mestrado, em especial, Amisa, André, Elaine, Márcia, Mayara, Jaciana, Sheila, Tenório, Thais e Viviane.

Aos irmãos *gamers*, Alex, Allan John, Edmilson, Eduardo, Eluan, Erick, Flávio, Givaldo, Jerônimo, Lonny, Matheus, Raul e Saulo. Também aos jogadores participantes da pesquisa.

À CAPES, pela bolsa, em especial ao pró-reitor Marcus Eugênio Oliveira Lima por sua assistência.

A partir deste olhar dirigido a mim próprio, da base desse espaço virtual que se encontra do outro lado do espelho, eu volto a mim mesmo: dirijo o olhar a mim mesmo e começo a reconstituir-me a mim próprio ali onde estou.

Michael Foucault, 1967

RESUMO

Fatores como a globalização têm desencadeado mudanças no modo de vida do ser humano, trazendo novas práticas ao cotidiano (BAUMAN, 2001; LÉVY, 1996). Neste trabalho, faz-se relevante o foco em uma dessas práticas atuais: o jogar (jogos eletrônicos). Disseminados principalmente devido a sua função como entretenimento e socialmente reconhecidos como tal, os jogos eletrônicos passam por um filtro que desmerece atividades inerentes ao seu processo e que são necessárias na sala de aula de hoje, de acordo com as OCEM (BRASIL, 2006). Visto além do entretenimento, os jogos eletrônicos compõem um artefato cultural e movimentam um dos maiores mercados mundiais, além de estarem cada vez mais presentes na academia. Estudos em relação aos jogos eletrônicos, desenvolvidos em diversas áreas, problematizam e desmistificam a prática de jogar como sendo totalmente benéfica ou maléfica. Nesse contexto, esta pesquisa tem como objetivo analisar questões sobre identidade e poder no jogo *World of Warcraft*, produzido pela *Blizzard Entertainment* (2004-2016). Para tanto, além do estudo bibliográfico, emprega-se a participação do pesquisador em investigação etnográfica e entrevista junto a jogadores dos reinos brasileiros. Assim, discute-se a “celebração móvel” que é a identidade do sujeito pós-moderno (HALL, 2011), tomando também como orientação a proposta de que o processo de construção de identidade pode ser observado no âmbito do real, do virtual e daquilo que é projetado no jogo (GEE, 2003). Observam-se também as relações de poder que são difundidas neste espaço virtual à luz das argumentações de Foucault (2003; 2004), considerando até que ponto e de que maneira os mecanismos de poder atuam no jogo e como estes podem ser entendidos.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; World of Warcraft; identidade; poder.

ABSTRACT

Factors like globalization have unleashed changes in the human being way of life, bringing new practices into the quotidian (BAUMAN, 2001; LÉVY, 1996). In this work, it is relevant to focus in one of these present day practices; the act of play (electronic games). Disseminated mainly because of its function as an entertainment product and socially recognized as such, the electronic games pass through a filter which depreciates activities that are inherent to its process and need in today's classroom practice, as agreed in the OCEM (BRASIL, 2006). When acknowledged beyond entertainment, electronic games compose a cultural artifact and stir one of the world's greatest industries, besides being even more constant in the academy. Studies related to electronic games are being developed in several areas, rendering the practice of play problematic and demystifying it as a good or bad practice in its totality. In this context, this research aims at analyze questions of identity and power in the electronic game World of Warcraft from Blizzard Entertainment (2004-2016). For this purpose, besides a bibliographical study, the researcher's participation is employed in an ethnographical investigation as well as an interview with players from Brazilian realms. Therefore, the "moveable feast" taken as the late-modernity man's identity is discussed (HALL, 2011), the proposition of the identity construction as a process observed in real, virtual and projective instances is also taken into account (GEE, 2003). The relations of power scattered in the virtual space are brought into the light of Foucault's argumentation (2003; 2004) considering to what extent and in what manner the mechanisms of power act in the game and how they can be understood.

Key words: electronic games; World of Warcraft; identity; power.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>Selfie</i> , um autorretrato de tela da personagem.	8
Figura 2: Quadro com disposição de classes por raça.	10
Figura 3: Seleção de assinaturas de fórum representando raças e/ou classes.....	11
Figura 4: Mapa com <i>Undercity</i> , Cidade Baixa, ao centro, fazendas e lugarejos nos arredores.	21
Figura 5: Comentário no fórum <i>Battle.net</i>	30
Figura 6: Diagrama sobre o posicionamento local/global.	34
Figura 7: Logotipo do Paladino do Cerrado.	37
Figura 8: 1ª Missão Humana e Órquica, respectivamente.....	46
Figura 9: Branqueamento “involuntário” no WoW.....	55
Figura 10: Página do Troll Xamã Treido.....	56
Figura 11: Quadros demonstrativos de formação de grupos do WoW.....	69
Figura 12: Quadro com falas dos <i>NPCs</i>	76
Figura 13: Calendário dentro do jogo.....	83
Figura 14: Anúncio de Guilda <i>Role Play</i>	86
Figura 15: Mensagem de jogador em busca de Guilda.	93
Figura 16: Comentários em vídeo do YouTube	96

ABREVIATURAS

Cata – *Cataclysm*

DPS – *Damage per second*

EQ – *EverQuest*

EULA – *End User License Agreement*

GM – *Game Master / Guild Master*

JxA – *Jogador contra Ambiente*

JxJ – *Jogador contra Jogador*

LAN – *Local Area Network*

LGBTQ – *Lesbians, Gays, Bisexuals, Transgender, Transsexuals and Queers*

MMORPG – *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*

MoP – *Mists of pandaria*

MUD – *Multi User Dungeon*

NASA – *National Aeronautics and Space Administration*

NPC – *Non Playable Character*

OCEM – *Orientações Curriculares para o Ensino Médio*

PTR – *Public Test Realm*

RPG – *Role Playing Game*

TBC – *The Burning Crusade*

TOU – *Terms of Use*

VoIP – *Voice over Internet Protocol*

WoD – *Warlords of Draenor*

WotLK – *Wrath of the Lich King*

WoW – *World of Warcraft*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
Jogos eletrônicos e WoW	4
Objetivo e Perguntas	14
Metodologia	15
Desenho do trabalho	16
1. IDENTIDADES NO WOW	18
1.1 A língua, a identidade e os espaços.....	22
1.2 Jogadores do Mundo	27
1.3 Jogadores de Azeroth	40
1.4 Jogadores do Eu	51
2. O PODER NO WOW.....	61
2.1 O jogo como Governo	70
2.2 A Guilda como Sociedade Disciplinar.....	79
2.3 O Core como Sociedade do Discurso.....	90
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	99
REFERÊNCIAS	103
ANEXOS	113

INTRODUÇÃO

O advento da internet no final da década de 1960, a comercialização dos primeiros videogames em meados da década de 1970 e a disseminação de *personal computers* no início da década de 1980 registram, na história recente, como essas poderosas ferramentas se desenvolveram juntas. Hoje, computadores são dificilmente concebidos sem o fator entretenimento; pensa-se em seu desempenho e quais gráficos podem ser reproduzidos, assim como os aparelhos de videogame passaram a utilizar unidades centrais de processamento, microprocessadores, semelhantes àqueles utilizados em computadores. A internet, por sua vez, permitiu que o entretenimento ora vivenciado pelas pessoas em casa se tornasse uma experiência em rede ou on-line, uma atividade social que foi intensificada através das *LAN houses* que se expandiram rapidamente e levaram o acesso a internet a pessoas de baixa renda nas periferias, antes excluídas digitalmente (SILVA et al., 2008).

Nesse cenário atual da pós-modernidade, fatores inerentes à globalização trouxeram mudanças particulares ao modo de vida do ser humano (BAUMAN, 2001; LÉVY, 1996). Nesse contexto, algumas atividades, devido a sua aparente simplicidade e banalidade, são menosprezadas e acabam por não receber atenção como objeto que possa ir além do entretenimento. Dentre essas práticas, o jogar¹ tem sido popularmente “encarado de forma preconceituosa e negativa: como um claro sinal de um processo de ‘infantilização do social’” (HERSCHMANN, 2012, p. 303). Simultaneamente, manchetes de jornal responsabilizam um ou outro jogo eletrônico, algumas vezes, enaltecendo-os, como na manchete “*Man Imitates America’s Army, Saves Lives*” (WIRED, 2008), noticiando um jogador que reproduz práticas observadas em um simulador de treinamentos do exército para salvar vidas. A mesma ação acontece por outro viés, depreciando os jogos como em “*School shooter followed video game-like ‘script’*” (NBCNEWS, 2015), que relata o crime como *game-like*, no qual um jovem teria assassinado pessoas de maneira semelhante a um jogo. Além da mídia, a academia revela uma urgência atual de estudos relacionando jogos a diversas áreas das ciências e os *game studies*, ou estudo dos jogos, que surgem no início do século XXI.

¹ Atribui-se aqui a “jogar”, além da natureza lúdica, a prática de representar ou fazer representar-se através de determinada personagem que se assemelhe a ser vivo ou objeto através de dispositivos eletrônicos que respondem a comandos emitindo respostas multimodais; imagens, áudio, etc.

Mesmo sendo um mercado em crescimento, alguns estudos mostram como a indústria brasileira de jogos eletrônicos tem apenas uma parcela modesta no que diz respeito à produção e distribuição desses jogos (PERUCIA; BALESTRIN; VERSCHOORE, 2011). Junto a isso, o trabalho de localização, isto é, a tradução parcial e adaptação do jogo à cultura do país ao qual se destina, está se tornando prática comum entre grandes empresas internacionais, permitindo a entrada de jogos estrangeiros no mercado brasileiro com maior facilidade. Em pesquisa realizada em 2012, no mercado de videogames nacional, o *InsideComm* revelou que 51,59% dos brasileiros que jogam têm dezenove anos ou mais, sendo que, destes, 30% são estudantes (DOLEMES, 2012). No censo realizado pelo IBGE em 2010, 45,82% dos jovens entre 20 e 24 anos de idade têm ensino médio completo e superior incompleto, perfis complementares, reveladores de uma ligação entre estudantes e jogadores. Percebe-se aí o contato cada vez maior com as novas tecnologias e, conseqüentemente, com os jogos eletrônicos não somente de crianças e adolescentes, como a generalização leva a crer, mas de um público adulto e crescente.

A despeito dos clamores da mídia em massa de que os jogos eletrônicos contribuem de forma ruim para o desenvolvimento dos jovens, muito se tem estudado sobre os jogadores (CRAWFORD, 2011), sobre a experiência nesse ambiente categoricamente novo (ALBRECHTSLUND, 2008) e até mesmo sobre como estes podem preparar as pessoas para o atual mercado de trabalho (BEAVIS et al., 2009). Aliados a essa urgência, vários estudos propõem engajar o jogo eletrônico ao ensino, considerando o artefato lúdico como uma poderosa ferramenta de aprendizagem (GEE, 2009). As técnicas utilizadas pelos jogadores no meio digital vão além do *gaming*, do jogar; *blogging* (produção e veiculação de textos multimídia, nesse caso, sobre os jogos), *podcasting* (gravação de áudio publicado na internet, provido ou não de transcrição) e *machinima* (produção de vídeos com elementos, narrativas ou gráficos oriundos de jogos), são algumas das práticas que atravessam o espaço do jogo tecendo uma complexa trama, em que se percebem reconhecimentos de semelhanças e diferenças, perfazendo espaços de construção de identidades (BICCA et al., 2013). Como conhecimentos indissociáveis do espaço do jogo, possivelmente reaproveitáveis para a sala de aula necessária hoje (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006), tais práticas multimodais, inerentes à língua, condizem com o uso de novas tecnologias. Estas, por seu turno, são alvo das necessidades docentes e discentes, como afirmam as Orientações Curriculares para o Ensino Médio, OCEM. Dentre os objetivos dessas orientações está

“introduzir as teorias sobre a linguagem e as novas tecnologias (letramentos, multiletramentos, multimodalidade, hipertexto) e dar sugestões sobre a prática do ensino de Línguas Estrangeiras por meio dessas” (BRASIL, 2006, p. 87).

O letramento, como referenciado acima, surge para ampliar conceitos antes ligados à alfabetização, indo além da escrita e da leitura apenas como habilidades a serem adquiridas pelo aprendiz. Aqui, no Brasil, como explica Costa (2004, p. 25), “o conceito de letramento se liga ao conjunto de práticas de leitura e escrita que resultam de uma concepção de o quê, como, quando e por que ler e escrever”. Atualmente, as práticas leitoras englobam a leitura de outros tipos de textos, não somente de palavras, mas também imagens, sons, movimento. De forma correspondente a essa abordagem do letramento, Gee (2003) defende o jogar como uma forma de novo letramento e reforça sua importância como atividade múltipla ou multimodal. Entende-se que, ao se jogar videogame, lê-se algo, e, inevitavelmente se obtém o conhecimento necessário àquele momento para a realização de determinada prática ou a solução de um eventual problema.

Zagal (2010) contribui com esses estudos através do termo *ludoliteracy* para tentar limitar a forma como os estudos dos jogos eletrônicos podem ser guiados, reforçando a importância dos jogos para a aprendizagem: desde o aprender a jogar até o que é aprendido enquanto se joga. Em seus estudos, ele também define parâmetros para jogadores, variando entre estágios experientes e ingênuos. Os primeiros são cientes da capacidade produtiva de um jogo, capazes também de acessar, de forma crítica, o conteúdo destes produtos culturais. Os ingênuos, no entanto, ainda se encontrariam no início desse processo, descrevendo o jogo de maneira superficial ou assumindo que a experiência de outros ao jogar deva ser semelhante à sua. Em suma, haveria nessa segunda classificação falta de práticas que permitissem reconhecer as possibilidades associadas aos jogos. Esse aspecto discutido pelo autor pode ser ainda compreendido como uma questão identitária; ser fã de um jogo ou de outro pode interferir de maneira positiva ou negativa na visão do pesquisador ou estudante, de acordo com a pesquisa. Aqueles com mais experiência com a prática do jogo estão expostos e/ou cientes das questões identitárias, vendo o jogo sob outro olhar e, conseqüentemente, percebendo nuances nos jogos eletrônicos e em seus mundos virtuais.

O problema surge diante da proposta das Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006) que, ao sugerir a introdução das novas tecnologias no contexto da sala de aula, evidencia a ausência do debate sobre elas ou uma inclusão

tardia do tema na escola. A pesquisa em relação aos consumidores do mercado de jogos eletrônicos, mencionada anteriormente e realizada não muito após a publicação das OCEM, revela uma fissura por onde passam jovens e/ou jovens adultos que consomem deliberadamente jogos eletrônicos em computadores, consoles e *smartphones*, sem tê-los acessado a partir de outro ponto de vista que não o de fonte de entretenimento. Esta dissertação aborda este problema com foco nas relações de poder e na construção de identidades no espaço virtual, fruto de interesse despertado no pesquisador durante a participação nos grupos de pesquisa, no programa de iniciação à docência, no decorrer da graduação (BEZERRA, 2011). Como jogador, a experiência do autor também se fez fator relevante para a pesquisa, permitindo a visualização de problemas intrínsecos através de participação reflexiva em um processo que engloba milhões de outros jogadores no mundo, *gamers* com suas próprias experiências e contextos.

Faz-se necessário, como bem coloca Lynn Alves:

Compreender os jogos eletrônicos como fenômenos culturais que exigem a construção de distintos olhares, indo além de perspectivas maniqueístas como se estes elementos culturais fossem sempre os bandidos nas histórias que envolvem comportamentos violentos, sedentarismo, longas horas de interação com os jogos, desmotivação escolar, reprovação e evasão da escola. Estas leituras acríticas, construídas a partir de um ponto de vista reducionista, restringem as possibilidades de diálogo entre os professores, os *gamers*/alunos e o universo dos *games* (ALVES, 2008, p. 8).

Assim, pretende-se contribuir para a compreensão dos jogos eletrônicos como textos, em seu sentido amplo. Reitera-se a importância de práticas que acontecem através do espaço do jogo e que revelam uma aproximação entre linguagem e identidade, que, por sua vez, dialogam com relações de poder. Por ser, de certa forma, um objeto que se inclui em estudos mais recentes, faz-se necessária uma introdução ao que vem a ser o jogo eletrônico e o *World of Warcraft* (BLIZZARD, 2004-2016), jogo escolhido para a realização desta pesquisa.

Jogos eletrônicos e WoW

Não há como introduzir o objeto desta pesquisa sem antes traçar uma breve história da confluência que deu origem ao jogo *World of Warcraft*, produzido pela Blizzard Entertainment em 2004, analisado mais adiante. Em 1972, o lançamento do

console *Magnavox Odyssey*² dá início a uma nova indústria que, apesar de ter enfrentado uma recessão que instou empresas à falência em apenas dez anos de existência (KATZ, 1985), ascendeu ao posto de um dos mais importantes mercados, tendo movimentado 75,5 bilhões de dólares em 2013 (NEWZOO, 2014). Observa-se que um dos fatores para a crise dos jogos foi o baixo preço dos computadores domésticos, predecessores dos computadores de hoje e semelhantes aos videogames em sua capacidade de inserção de dados, dando início a uma divisão no mercado que se agravaria nos anos seguintes. Os computadores já tornavam possível a experiência do jogo eletrônico, facilitando a distribuição de cópias através dos disquetes, além de permitir a produção de jogos por produtoras menores, desligadas dos fabricantes dos consoles.

A recuperação da indústria de jogos eletrônicos acontece na sua terceira geração de consoles, como o *Famicom*³, lançado no Japão, em 1983; nos Estados Unidos, em 1985. Já acompanhava acessórios inerentes ao computador como teclados e cartuchos de memória. A partir dessa geração, os consoles passam a ser distribuídos de maneira semelhante a computadores. E, ao adentrarem os mesmos espaços em casa como novas tecnologias de uso pessoal, começam a dividir um lugar no mercado. A estimativa em 1990 era de que nos lares estadunidenses existiam “30 milhões de kits Nintendo, comparado a seis milhões de Macintosh e 18 milhões de computadores pessoais compatíveis IBM” (KINDER, 1991, p. 90). A aposta, no entanto, era de evitar a distribuição de teclados e discos, muitos desses acessórios comprados somente à parte, para que os consoles atraíssem clientes leigos em informática, mas que também permitissem aos experientes um uso completo de suas funcionalidades, característica dos consoles que perdura até hoje.

Na década de 1990, enquanto se firmou líder absoluta do mercado nos anos posteriores ao lançamento do SNES, a Nintendo via uma ameaça crescente no *Playstation* da Sony que apostou na utilização de CD-ROM como suporte⁴, com maior capacidade e menor custo que os cartuchos utilizados pelos concorrentes. Os jogos eletrônicos de computador só retomam a disputa no mercado ao consolidarem o uso do

² Mesmo sendo a Atari famosa e popularmente referenciada como pioneira, o *Magnavox Odyssey* foi o primeiro aparelho de vídeo game doméstico a ser comercializado, antedatando o Atari PONG em três anos.

³ *Famicom*, forma abreviada de *Family Computer*, foi o primeiro console desenvolvido como NES - *Nintendo Entertainment System*.

⁴ *Compact Disc Read-Only Memory*, discos compactos apenas para leitura que inibiam nova gravação ou regravações sobre seu conteúdo.

sistema operacional da *Microsoft*. Esse sistema permite melhor administração da memória, necessária para os jogos em desenvolvimento naquele momento; a distribuição feita através do CD-ROM, que ultrapassa os disquetes.

Com a sexta geração de consoles, iniciada em 1991, com arquiteturas semelhantes aos computadores, armazenamento em DVD-ROM e experiências *on-line* ainda modestas, a *Sega* descontinua seu console e passa a ser apenas mais uma produtora e distribuidora de programas. O *Xbox* da *Microsoft* entrepõe-se no duelo entre o *Playstation 2* da *Sony* e o *GameCube* da *Nintendo*. O resultado é o número restrito de plataformas de videogame existente hoje. Longe dos holofotes, os jogos de computador passam a ser distribuídos de maneira conveniente, seja em CDs, DVDs ou por meio digital, através do *download*. É nessa plataforma que as experiências *on-line* florescem permitindo o acesso de multijogadores.

A experiência de se jogar *on-line* ou em rede acontece, pela primeira vez, em 1977, ainda na *Arpanet*, predecessora da Internet. O jogo *Maze*, apesar de criado em 1973 por Steve Colley na NASA Ames⁵, só seria jogado em rede anos mais tarde. Sua importância reside na inserção do conceito de um ambiente virtual em 3D, em que jogadores podem ver um ao outro e, no caso desse jogo, atirar uns nos outros para marcarem pontos (DIGIBARN, 2004). Jogos, a partir dos quais se interpreta um personagem, também não eram produtos comercializáveis antes da criação de *Dungeons & Dragons* em 1974. Os mundos fantásticos criados a partir daí se espelhavam na Terra Média, mundo fantástico do *Hobbit* (TOLKIEN, 1937). Assim, a união entre assumir um papel em um jogo, seja virtual ou em um tabuleiro, que se passa em um mundo de fantasia, passa a compor o gênero de *Role Playing Games*, os *RPGs*. A prática do *RPG* reúne adeptos entre os especialistas em computação, como acontecia, por exemplo, no Laboratório de Inteligência Artificial da Universidade de Stanford. Nesse local, as salas recebiam nomes inspirados em lugares do mundo de Tolkien, onde impressoras tinham até mesmo uma opção de impressão com fonte élfica, referência ao idioma dos elfos, presentes na obra de Tolkien (ASHTON, 2015).

A convergência entre jogos eletrônicos, computadores, internet e *RPG* evolui, mas sua combinação é modesta. O primeiro *Multi User Dungeon* ou *MUD* surge em 1978, quando a experiência de interpretar uma personagem ainda dependia totalmente de palavras escritas pelos jogadores, histórias que auxiliavam na composição

⁵ Atuando como braço da NASA, o *Ames Research Center*, situado na Califórnia, desenvolve pesquisas ligadas à supercomputação, dentre outras áreas.

da fantasia. Ou seja, os jogadores compunham narrativas sobre suas personagens de modo a traçar uma espécie de histórico sobre seus feitos, além de características básicas de suas personagens e seus objetivos. Em 1997, quase vinte anos depois, o termo *MMORPG*, *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, é cunhado pelo criador do jogo *Ultima Online*, Richard Garriott. Esse gênero contempla mundos fantásticos em 2D e/ou 3D, permitindo aos jogadores a inserção de comandos traduzidos em ações realizadas através de avatares reprodutores de imagens e ordens, ao mesmo tempo, em um espaço compartilhado, daí sua definição como – jogos massivos e multiusuários em rede que permitem a interpretação de papéis. Desde então, esses mundos virtuais seguem e aprimoram os modelos já existentes de jogos surgidos nessa época. Os mundos virtuais definidos como *MMORPGs* só podem ser modificados de acordo com as regras, a física do mundo, e persistem, sendo mantidos com ou sem a presença do jogador, traduzindo-se em um espaço que permanece independentemente da presença dos jogadores. Por intermédio dos avatares, jogadores se comunicam e se relacionam em diversos contextos, limitados pela física desses espaços, visando atingir determinados objetivos. É notável, junto a definições desses mundos, a menção ao jogo escolhido para esta pesquisa:

Mundos virtuais persistentes (...) são capazes de hospedar simultaneamente centenas (por vezes milhares ou dezenas de milhares) de pessoas reais, onde participantes podem tanto entrar como sair de maneira indeterminada enquanto aptos a interagir significativamente (incluindo conversação instantânea, realização de tarefas/ objetivos/ metas/ missões, comercializações e criação de artefatos) entre seus pares e o ambiente. Participantes são geralmente representados como avatares. *MMOs* podem incluir ambientes não estruturados, como *Second Life*, e jogos, chamados *MMORPGs*, como *World of Warcraft* (WoW) (FERDIG, 2008, p.1343)⁶.

Dentre os muitos jogos *online* disponíveis neste opulento mundo virtual, *World of Warcraft* destaca-se, mais reconhecido pela sigla WoW (2004-2016) e mencionado aqui de agora em diante dessa forma. Sua aceitação o manteve como o jogo com maior número de assinantes em todo o mundo, tendo o seu pico de assinaturas chegado a 12 milhões, segundo a própria produtora. Produzido pela Blizzard Entertainment, sediada nos Estados Unidos, o WoW insere seus usuários em um mundo fantástico aberto; possibilita a recriação de identidades, a reavaliação de valores. Isso se

⁶ As traduções feitas nesse trabalho são de inteira responsabilidade do autor.

dá, principalmente, quando o jogo permite (por vezes insiste) que seus jogadores façam escolhas quanto às identidades que eles assumem no jogo. O jogo completou dez anos em novembro de 2014 e, durante esse tempo, alcançou fama mundial, constituindo-se inclusive como alvo de numerosas pesquisas. WoW é apenas um dentre os jogos do gênero que se baseiam em um espaço sólido e persistente.

Apesar de caracterizado apenas como um gênero de jogo eletrônico, os *MMORPGs* são dotados de um fator que instiga mudanças nos jogos assim designados, distinguindo-os tão bem dos outros: os conteúdos de expansão. Mesmo trazendo grandes quantidades de informação ao jogo, esses pacotes mantêm certa fidelidade, expandem o jogo para que mais horas sejam gastas pelo jogador, ao interagirem com um conteúdo significativamente diferente, ainda que não seja totalmente novo. O conteúdo nem sempre é totalmente novo, pois parte das informações é apenas atualizada. A interface e os gráficos sofrem mais da necessidade de atualização para que o jogo acompanhe tendências de outros mundos virtuais e do mundo real, como mostra a imagem abaixo de uma *selfie*.



Figura 1: *Selfie*, um autorretrato de tela da personagem.

Fonte: <http://us.battle.net/wow/pt/media/screenshots>

No WoW, até o momento, as expansões *TBC* ou *The Burning Crusade*, lançada em 2007, *WotLK* ou *Wrath of the Lich King*, de 2008, *Cata* ou *Cataclysm*, de

2010, *MoP* ou *Mists of Pandaria*, lançada em 2012 e *WoD* ou *Warlords of Draenor*, de 2014, adicionaram novos mundos, apresentaram novas raças e classes, trazendo alterações ao conteúdo antigo; ainda assim, mantendo o jogo com o título de *World of Warcraft*. Longe de seu fim, em sua página na internet, pode-se encontrar data estimada para uma nova expansão: *Legion*, prevista ainda para 2016.

Até o momento da realização desta pesquisa, *WoW* conta com duas facções, Aliança e Horda. A Aliança (chamada também de Ally) é composta pelos Humanos⁷, Anões, Elfos Noturnos, Gnomos, Draeneis e Worgens. A Horda engloba Orcs, Mortos-Vivos, Taurens, Trolls, Elfos Sangrentos e Goblins. Com a adição da raça dos Pandarens, neutra até certo nível, quando se opta por uma das facções, o jogo conta com treze raças de personagens jogáveis. Isto é, os jogadores podem optar por uma dessas raças ou se tornar uma delas. Essas raças se misturam às classes Guerreiro, Paladino, Caçador, Ladino, Sacerdote, Cavaleiro da Morte, Xamã, Mago, Bruxo, Druida, Monge e o recentemente adicionado Caçador de Demônios. Por razões diversas, geralmente vinculadas à história do jogo, algumas raças não podem optar por determinada classe, como exposto no quadro mais a frente.

Apesar de essas treze raças residirem, principalmente, em Azeroth, outros mundos foram gradativamente disponibilizados durante as expansões do jogo. Terralém é o nome dado aos resquícios de Draenor que flutuam onde antes existia o planeta, nada mais que ruínas deixadas após uma invasão que culminou em sua destruição. Draenor é o mesmo já visitado antes, porém intacto, explorado através de uma viagem no tempo, totalizando três mundos. Para gerar renda, produtos ou até mesmo para se socializarem com companheiros, os jogadores podem optar por até duas profissões de grande importância nesses mundos: Alfaiataria, Alquimia, Couraria, Encantamento, Engenharia, Escrivania, Esfolamento, Ferraria, Herborismo, Joalheria e Mineração. Além das profissões importantes, existem as secundárias, com menor importância, e podendo ser utilizadas todas ao mesmo tempo: Arqueologia, Culinária, Pesca e Primeiros Socorros.

⁷ No decorrer do texto, as referências feitas às raças presentes no jogo serão grafadas com a letra inicial maiúscula: Humanos, raça Humana.

Raças ▼	Classes ▼	Bruxo	Caçador	Caçador de Demônios	Cavaleiro da Morte	Druida	Guerreiro	Ladino	Mago	Monge	Paladino	Sacerdote	Xamã
Aliança													
Anão		X	X		X		X	X	X	X	X	X	X
Draenei			X		X		X		X	X	X	X	X
Elfo Noturno			X	X	X	X	X	X	X	X		X	
Gnomo		X			X		X	X	X	X		X	
Humano		X	X		X		X	X	X	X	X	X	
Pandaren			X				X	X	X	X		X	X
Worgen		X	X		X	X	X	X	X			X	
Horda													
Elfo Sangrento		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	
Goblin		X	X		X		X	X	X			X	X
Morto Vivo		X	X		X		X	X	X	X		X	
Orc		X	X		X		X	X	X	X			X
Pandaren			X				X	X	X	X		X	X
Tauren			X		X	X	X			X	X	X	X
Troll		X	X		X	X	X	X	X	X		X	X

Figura 2: Quadro com disposição de classes por raça.

Fonte: Elaboração do autor

Em uma de suas páginas na internet, destinada a orientar novos jogadores em relação ao básico do jogo, a produtora informa sobre a escolha de classe e raça:

Quando você cria seu personagem, você deve tomar duas decisões que afetarão profundamente seu modo de jogar *World of Warcraft*. Uma é a escolha da raça e a outra é a da classe.

A raça de um personagem determina seu visual e facção (Aliança ou Horda). É importante escolher bem sua facção, pois só é possível interagir e cooperar com jogadores do mesmo lado. Você não pode se comunicar ou cooperar com membros da facção rival. A raça é, predominantemente, uma escolha social.

Sua classe, por outro lado, determina o que seu personagem pode ou não fazer. Cada classe oferece um estilo totalmente diferente de jogo, portanto a melhor maneira de descobrir qual é a melhor para você é criar alguns personagens diferentes e testá-los um pouco. Claro que, para ajudar, temos um guia de classes no site. Classe é uma escolha de jogabilidade. (...)

Depois de escolher sua raça e classe, é hora de ajustar a aparência de seu personagem. Sinta-se livre para trocar entre homem ou mulher; não há distinção de habilidades ou proezas em *World of Warcraft*, portanto tal escolha é meramente cosmética. (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2016)

As questões de classe, raça e sexo serão abordadas também no primeiro capítulo. Entende-se que, diferentemente daquilo que é proposto pela produtora, a escolha entre raças, classes e sexo pode culminar não somente em destinos sociais, de jogabilidade e cosméticos, mas sim reflexos de questões identitárias que atravessam esses mundos. A simples possibilidade de manter diversos personagens⁸ que variam em raça e facção, classe e especialização, além de sexo, permite a visualização do que se afirma em teorias atuais relacionadas à identidade. A variedade de classes e raças traçam diferenças entre as personagens, além das narrativas que circulam em cada um dos meios. As identidades não são fixas, nem permanentes, elas mudam de acordo com a forma como somos representados, perfazendo um jogador que encontra no jogo um meio de representação pelo qual dá vazão às identidades incoerentes dentro de si (HALL, 1986; 2011). Pode-se visualizar uma categorização das identidades conflitantes a serem assumidas pelo jogador, uma vez que expressões como “ir ao outro personagem” ou “entrar com outro personagem” podem significar “ser outro personagem” e adotar visões diferentes do mundo virtual. A imagem a seguir ilustra algumas dessas possibilidades.

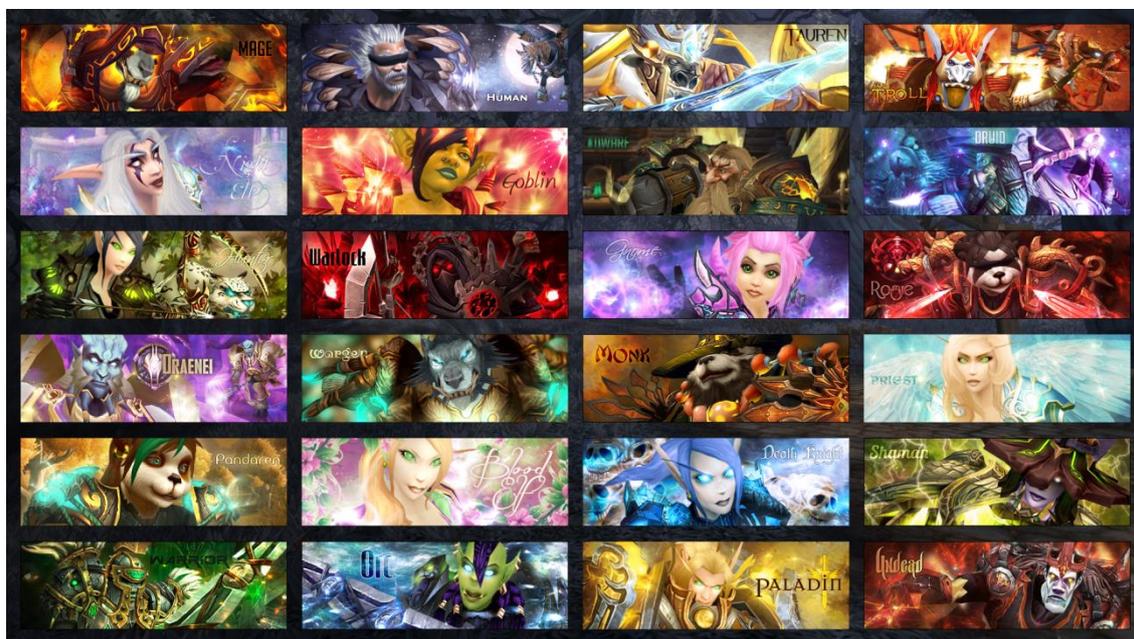


Figura 3: Seleção de assinaturas de fórum representando raças e/ou classes.

Fonte: <http://shyama88.deviantart.com/art/World-of-Warcraft-Signature-Wallpaper-454256168>

⁸ Atualmente, a produtora permite a criação de dez personagens por reino.

Como um produto de um mundo em globalização, o WoW pode ser visto como um sistema de representação que incorpora referências à realidade, no que diz respeito ao tempo e espaço. À parte do contexto medievo e de fantasia, o jogo permite comunicação em tempo real com pessoas em qualquer lugar do mundo, através da modalidade chat, dentro do jogo, em canais de comércio, defesa, guilda, dentre outros. Fora do jogo, além do aplicativo *Battle.net* da própria produtora, que permite a conversação com quem está dentro e fora do jogo, os jogadores são estimulados por seus pares a obterem programas de comunicação *VoiP*, de voz por IP, como *Skype*, *TeamSpeak* e *Mumble*, alguns permitindo até mesmo a vídeo-conversação. O ambiente gerado a partir dessas conexões é a de imersão em um mundo onde é possível interagir com pessoas de diversos lugares em alguns poucos cliques, influenciando nas questões de identidade. Como argumenta Hall (2011, p. 71), “a moldagem e a remoldagem de relações espaço-tempo no interior de diferentes sistemas de representação têm efeitos profundos sobre a forma como as identidades são localizadas e representadas”.

O WoW geralmente requer que grupos com o mesmo objetivo sejam formados para que os desafios sejam cumpridos colaborativamente. Individualmente, jogadores remetem a papéis preestabelecidos no jogo, quais sejam: tanques, curadores e causadores de dano, ou DPSs⁹, deveres que se complementam e permitem a cooperação entre jogadores frente aos desafios impostos. Esse e outros aspectos sucessores podem revelar questões sobre como a identidade se sobressai no jogo, fundado nas escolhas cabíveis ao jogador, ao longo do tempo, interpelando a personagem. Algo que pode ser visto como falta de proficiência do jogador pode indicar incapacidades no preenchimento de papéis que sejam incoerentes com a sua idiosincrasia, estabelecendo dificuldades na relação jogador-personagem.

Grupos aceitam jogadores de acordo com o seu desempenho, logo, é comum que existam níveis invisíveis de grupos, não definidos no jogo, uma vez que se constituem desde encontros informais a grupos altamente organizados (NARDI; HARRIS, 2006). Os objetivos variam desde a diversão propiciada em encontros informais e a aproximação a outros jogadores esporádicos, até mesmo a união de jogadores “hardcores”, que podem jogar muitas horas por dia para alcançar alcunhas como as de *World First* ou *Realm First*¹⁰, designando-os como os primeiros a

⁹ Essa tradução é a mesma utilizada no jogo na sua versão em português, os termos em inglês são *tank*, *healer* e *DPS* (*damage per second*) respectivamente.

¹⁰ Traduzidos na versão do jogo em português para Primeirão!

concluírem certo objetivo no mundo todo ou em seus reinos. Feitos como estes acarretam certa fama e reconhecimento dentro da comunidade, até mesmo fora dela. Sendo assim, tanto o anonimato quanto o reconhecimento repetem-se no ambiente virtual seguindo moldes semelhantes aos reais.

As divergências e concordâncias entre opiniões nos canais gerais de comunicação são muitas, em tempo real ou não. Questões sobre assuntos do mundo ou de Azeroth (ou dos dois), levam a ofensas, bloqueios e denúncias entre os jogadores, mas também aproximam, despertam reconhecimentos e criam vínculos. Em meio a essas relações, jogadores podem agir passivamente, romper padrões ou questioná-los, como, por exemplo, criar um personagem chamado “Governo”, nomeando logo após seu lacaio como “Povo”¹¹. Líderes de guildas e a produtora do jogo utilizam mecanismos de organização social para a manutenção da ordem, penalizando personagens que, porventura, transgridam regras preestabelecidas. A experiência real se infiltra facilmente no espaço virtual, seja pelas ferramentas supracitadas de *chat* ou outras formas adaptadas pelos jogadores. Assim, vislumbra-se no WoW um campo oportuno para análise dessas relações de poder entre jogadores e os mundos, além de como, por exemplo, punições podem produzir corpos dóceis (FOUCAULT, 1987), conforme será discutido no capítulo 2.

Em seu mundo fictício, em contínua expansão junto aos livros, às mentes narradoras das histórias de vários personagens do jogo, jogadores têm a chance de criar personagens, heróis, mudando com seus feitos o mundo ao seu redor. Apesar de virtual, as semelhanças entre essa Azeroth, nome do principal mundo do jogo, e a nossa realidade, são muitas. Os heróis são requisitados pelo seu papel no jogo, suas profissões, sua proficiência em aspectos específicos. O processo de aprendizagem, pelo qual estes passam, e o seu posterior resultado fazem com que estes jogadores se tornem reconhecidos, bem-sucedidos nesse mundo virtual; inclusive no mundo real (BEAVIS, et al. 2009). Entretanto, durante esse processo, os jogadores podem levar mais consigo do que apenas a experiência em relação às mecânicas do jogo e ao aprendizado resultante. Há também uma gama de discurso, sob os quais estes jogadores se posicionam e são posicionados, alterando sua percepção de mundo no ambiente virtual.

¹¹ Algumas das classes no WoW permitem o uso de lacaios ou pets que acompanham o jogador em tempo integral, a depender das opções de mostra de informações sobre outros jogadores, pode-se visualizar a frase <Lacaio de Governo> abaixo do nome. <Minion of Government> ou <Pet of Governement> no Inglês.

Existem ainda assertivas em relação ao virtual que são difundidas através da mídia, levando a uma crença na falácia do desconectar; em que todos os acontecimentos não passaram de faz de conta, fruto de imaginações auxiliadas pelas novas tecnologias e que nada vivido ali altera ou influencia o mundo real (PRENSKY, 2006). O que pode ser observado, no entanto, confronta o assumido faz de conta, exibindo um ambiente permeado por relações de poder bastante concretas. A hierarquia de níveis no jogo, posições nas guildas, permissão em relação ao uso de montarias, bem como a autoridade máxima dos *GMs* da produtora, *Game Masters* ou Mestres de Jogo, são exemplos de como recriar um governo em meio digital, utilizando instituições de poder semelhantes às reais.

Há de se deixar claro também que o jogo muda, uma vez que é categorizado como expansivo e, conseqüentemente, mudam os olhares lançados sobre ele. Fatos, atividades, além da interação entre os jogadores, fatores observados e analisados em pesquisas sobre WoW encontram-se em constante mudança. Portanto, parte do que será discutido aqui estará indo de encontro a propostas e argumentos estabelecidos anteriormente pelos que se aventuraram a produzir conhecimento a partir de um jogo inconcluso que encerra práticas em seu contínuo à medida que outras têm início. Admitida essa continuidade, encaminha-se um estudo que, através da observação, se ocupa de momentos oportunos desse jogo eletrônico, de sua comunidade e da produção dos jogadores para as questões que se propõe a discutir.

Objetivo e Perguntas

Esta pesquisa objetiva discutir os temas identidade e poder levando em consideração sua importância para o aprendizado de línguas. O foco geral desta pesquisa é contribuir para estudos relacionados aos jogos eletrônicos, analisando aspectos de um jogo eletrônico *on-line*, *World of Warcraft*, que se envolvem no processo de construção de identidades dos jogadores e nas relações de poder percebidas através do jogo. Produzido nos Estados Unidos e distribuído em vários países, o jogo também conta com a sua versão oficial brasileira e servidores que abrigam jogadores locais. Este ponto guia a investigação que considera os conflitos de identidades visualizados através das práticas dos jogadores e as comunidades formadas a partir do jogo, além da questão da língua. Junto a isso, o presente trabalho objetiva refletir acerca

das relações de poder imbricadas na estrutura do jogo, construídas por jogadores, dentro do espaço virtual. Observa-se como as narrativas e o discurso perpassam posições atribuídas e adotadas pelos jogadores. Espera-se, assim, provocar reflexões e contribuir acerca do que se sabe sobre jogar em comunidade e suscitar interesses em práticas e consequências de jogar jogos eletrônicos para a linguagem.

Emergem como perguntas de pesquisa as seguintes:

- Quais as relações entre as identidades dos jogadores e as identidades das personagens?
- Como a semelhança e a diferença podem atuar na construção das identidades dos jogadores?
- Quais mecanismos de manutenção de poder podem ser percebidos no jogo?
- Até que ponto as relações de poder nesse ambiente virtual são divergentes das do mundo?

Metodologia

Este trabalho aborda o jogo tendo como base a metodologia de cunho etnográfico e participativa, permitindo o levantamento de dados que aborda os contextos socioculturais do jogo por dentro e reitera a importância de como estes são construídos, visando uma exposição sólida e condizente com a realidade dos indivíduos inerentes ao objeto da pesquisa. Conforme a orientação do interacionismo simbólico, a comunidade de jogadores pode ser vista como “um caleidoscópio em constante mutação de indivíduos interagindo uns com os outros” (ANGROSINO, 2009, p. 20).

De acordo com a proposição de Aarseth (2003) em estudos relacionados aos jogos, a reflexão das práticas do pesquisador como participante, além da observação de outros jogadores individualmente ou em grupos contribui para a pesquisa. Assim, a obtenção de dados em relação ao jogo foi engendrada em meio virtual, evitando possíveis descentralizações do tema. Em boa hora, esse ambiente virtual, escopo dessa pesquisa, caracteriza-se aqui como espaço e se equipara a qualquer outro, não devendo ser considerado de menor instância ou práticas realizadas ali de menor importância. Consonante a esse ponto de vista, entende-se que, quando se está conectado à rede

mundial de computadores ou aos Mundos Virtuais, a sensação de lugar e espacialidade existe, mesmo estando em lugar algum (LUKE, 2000).

Em outro momento, foi realizada entrevista junto a outros jogadores para a obtenção de dados que pudessem complementar a pesquisa. A entrevista, efetuada em meio virtual, valeu-se das formas de comunicação disponibilizadas pela própria interface do jogo. Através do *chat*, jogadores do *WoW* que se encontram nos Reinos¹², como são denominados os servidores brasileiros do jogo, foram convidados a participarem da pesquisa. Seguindo roteiro semi-estruturado, com variações para adequação aos entrevistados, oito jogadores da Aliança e da Horda, líderes de Guildas e/ou Cores, atuantes no momento ou não, foram questionados quanto a aspectos pertinentes ao tema. Os entrevistados são nomeados neste trabalho apenas pelo apelido escolhido, utilizado em meio virtual. Os jogadores Celendiss, Fenixx Forsniper, Harwyn, Shidogan, Treido, Xinunsey e Zaytos receberam informações quanto ao teor da pesquisa, tendo ciência da razão pela qual foram entrevistados e aceitando a utilização de seus depoimentos no presente trabalho.

Para que a pesquisa fosse efetuada, foi necessária leitura extensiva e ação condizente com os termos aceitos ao participar do jogo. Como Wankel e Malleck (2010) discutem, no que diz respeito às regulamentações virtuais, estas se fundamentam e encontram respaldo nas leis do mundo real. Ainda sobre a entrevista, de acordo com Britto e Feres (2011), faz-se necessário que os entrevistados recebam esclarecimentos quanto às intenções do entrevistador e qual objetivo seria atendido com o auxílio efetuado através das respostas ao questionário. Além disso, todas as regras referentes à conversação e interação com outros usuários, além dos termos de uso do jogo, foram solenemente respeitadas.

Desenho do trabalho

O presente trabalho dispõe de dois capítulos. Primeiramente, objetiva-se a introdução ao tema escolhido, além das questões metodológicas e a apresentação do problema de pesquisa. O primeiro capítulo trata de uma abordagem das identidades, bem como as teorias que nortearam o trabalho, partindo para o acesso a essas identidades nos âmbitos reais, virtuais e projetados. Estes, por sua vez, englobam desde

¹² *Realms*, na versão em Inglês.

a criação dos avatares dos jogadores até aspectos posteriores, como, por exemplo, a influência do jogo no processo de representação do eu. O segundo capítulo trata principalmente de como o poder atua através do jogo. Para tanto, torna-se a atenção à estrutura fixa do jogo, moldada pela produtora, ao projeto de união imposto através do jogo pelas guildas e, por último, a resistência ao constructo do jogo, por parte dos jogadores, visto principalmente através de formações como o Core. Por fim, ressalta-se a importância de continuar estudando os jogos como artefatos culturais que são e encaminha-se para a conclusão da dissertação.

1. IDENTIDADES NO WOW

As discussões mais recentes sobre identidade ainda evocam a globalização com frequência. O processo não é novidade, nem mesmo décadas atrás, embora sua força continue a atuar de maneira indubitável nos dias de hoje (CONNELL, 2000; HALL, 2011). Assim, as menções aos processos de globalização se repetem de maneira a assegurar premissas ou fortalecer pontos de vista generalizados, como se o fenômeno fosse totalizador, afetando todos da mesma maneira. Por mais abrangente que possa parecer, a globalização é vista aqui como fator determinante no processo de construção das identidades postas em questão. A economia, a cultura e as novas tecnologias, que auxiliam, enquanto são afetadas por esse processo, combinam-se, de certo modo, em um conjunto responsável pela fácil disseminação dos jogos eletrônicos e por oferecer suportes à construção, à permanência dos grupos criados e mantidos através dos ambientes virtuais. Devido a isso, faz-se necessário tecer um olhar sobre como esses aspectos foram afetados pela globalização, como foram percebidos nas últimas décadas.

Ao discutir a globalização, a questão da identidade inglesa, Hall (1997) cita aspectos como a migração contínua posterior à segunda guerra, o aumento da independência internacional pós-colonial. Essas características da pós-modernidade apontam para uma “erosão das identidades nacionais”. Essa decadência das identidades nacionais não é, no entanto, planejada. A globalização não seria liderada por instituições ou por alguma entidade de poder específica, prova disso são fatores como a indeterminação e desproporção quanto aos seus efeitos ao redor do globo. Ainda segundo o autor, o processo apresenta um funcionamento bastante contraditório, pois ao mesmo tempo em que define semelhanças também age de modo a englobar as diferenças, reconhecendo-as. Assim, frente às investidas globais, o reforço do local ao refutar tais avanços também deve ser considerado como um efeito da globalização e da transposição das fronteiras.

Appadurai (1996) abordou a migração, conseqüente à globalização, além das novas mídias, como constituintes de campos poderosos para a construção de novas identidades. Para o autor, as mudanças na mídia, afetadas por uma rede de notícias globais, foram capazes de criar diferentes imagens do outro ou diferentes formas de entender o outro. A migração, por sua vez, permitiu novos espectadores ou a visualização do outro de maneira diferente, contestando assim o local. Soma-se a isso a

circulação irregular de ambos: espectadores e imagens, que, como postulou o autor, estavam no cerne do processo de globalização e forçaram produções imaginadas. Assim, “experiências coletivas (...) especialmente filme e vídeo, podem criar comunidades de adoração e carisma”, e essas comunidades “são sempre comunidades delas mesmas e comunidades potenciais para elas mesmas, pois são capazes de se mover da imaginação compartilhada à ação coletiva” (APPADURAI, 1996, p. 8). Destaca-se o uso de vídeos, por exemplo, na campanha propagandista para unificar nações e mobilizá-las à guerra.

Ditosamente, Arjun Appadurai (1996) cunhou o termo Etnopaisagem que remete ao cenário de um mundo cambiante, atribuindo mudanças políticas no mundo globalizado a imigrantes, turistas, dentre outros. O rompimento da estabilidade entre as comunidades étnicas sofre então influência da necessidade de mudança, da comoção humana. Nota-se, além disso, que o autor apresenta noções de mundos imaginados, “múltiplos mundos os quais são constituídos pelo imaginário historicamente situado de pessoas, grupos espalhados ao redor do mundo” (APPADURAI, 1989 apud APPADURAI, 1996, p. 296-297), adicionando a vontade imaginária de mover-se a moção real anterior. A necessidade de deslocamento permite que esses indivíduos movam também os mundos, sua cultura antes local, para outros locais, mostrando inclusive que a cultura não pertenceria tão somente ao espaço onde o povo vive, mas sim ao povo que a vive, transportada tal qual bagagem.

Nesse sentido, grupos espalhados pelo mundo, transnacionais e interculturais, vivem nesses mundos imaginados e são capazes de subverter seus arredores devido a fatores como as necessidades geradas pelas novas tecnologias. Não obstante, Gilroy (1994) e sua metáfora da semente, a cultura e identidade em moção através da diáspora, parecem provocar mais uma interpretação diante do virtual. A semente também se torna fruto virtual. É oportuno atribuir a esse cenário os jogadores de WoW que formam assim uma comunidade dispersa pelo mundo, que não partilham de uma mesma origem no mundo real, mas assimilam e somam às suas identidades uma origem mítica virtual. Assim, origens cruzam-se através do movimento de entrada e saída, breves ou longos, desse ou daquele jogo. Os mundos imaginados, em movimento, são tão virtuais quanto os mundos fictícios do jogo, uma vez que ambos se encontram em uma imaginação coletiva no momento em que há comoção humana.

Contrário à comoção humana, há o ideal de uma identidade nacional, de uma imagem unívoca que, apesar de se encontrar em decadência, ainda não sucumbiu

por completo. Ela é responsável, em partes, pela homogeneização da nação, por unir comunidades através de suas semelhanças, daquilo que elas compartilham. Relacionado a essa visão da identidade, Anderson (1983) caracteriza as nações como “comunidades políticas imaginadas”. Ao observar ambos, em sua raiz, pode-se concluir que a identidade nacional e a própria nação são, artefatos culturais, criados e mantidos através da imaginação. O argumento de Hall (1997) em relação à erosão dessa identidade nacional encontra respaldo em definições que veem o nacionalismo como uma “patologia da história moderna” (NAIRN, 1977 *apud* ANDERSON, 1983). É ponto comum nas premissas acima, a percepção em relação ao nacional como algo em crise, em decadência, em erosão. Em suma, a globalização tem afetado a soberania das nações ao desencadear crises, pondo em questão a antiga visão de uma identidade unificada.

Contudo, ao julgar a definição de Anderson incompleta ou até mesmo imprópria para certos fins, Castells (1999, p. 69) sugere que as nações possam ser entendidas como “comunidades culturais construídas nas mentes e memória coletiva das pessoas por meio de uma história e de projetos políticos compartilhados”. Assim, as comunidades não seriam imaginadas para servir a uma entidade maior ou a “aparatos de poder”, mas viriam a existir como projeto político comum para fazer frente à invasão cultural perpetrada pela globalização. Além de expandir a noção de comunidades criadas nesse imaginário coletivo, o autor também sugere que uma das condições para o estabelecimento das fronteiras dessas comunidades seria a língua, fronteira que se sobrepõe à geográfica. Assim, o recipiente da identidade nacional, a nação moderna ideal, objetivaria sua expansão a partir do seu centro. A geografia do WoW denota esse mundo ideal no qual os espaços se submetem aos povos que os ocupam. Linhas dividem perfeitamente um vasto território separando as terras de maneira altamente organizada, compondo mapas que se assemelham a formas geométricas. Mesmo assim, contrária à geografia e aos limites impostos por montanhas, rios e oceanos, a união entre as facções do jogo firma-se através da (im)possibilidade de comunicação, fantasiada no jogo através da língua¹³, gerando uma fronteira não linear que ultrapassa os limites da anterior. As cidades, vilas e vilarejos situam-se normalmente na região central, de onde se expandem periferias e interiores. Isentos a esse padrão, encontram-se cidades neutras, comportadas em mapas também geométricos, que não compartilham dos ideais de

¹³ O jogo faz uso de um código que transcreve os caracteres dos textos da facção oposta em uma junção aleatória do mesmo número de letras. O ato de embaralhar essas palavras impede a comunicação entre jogadores de diferentes facções, como se os jogadores da Aliança e da Horda falassem diferentes línguas.

outras nações. A “lealdade” dos indivíduos àquela identidade local é posta em questão na medida em que se afastam dos centros e ocupam espaços fronteiriços (MADSEN; VAN NAERSSSEN, 2003). Notáveis dentro do jogo, além de guardas e postos de segurança, grupos neutros, contestadores ou foras da lei ocupam as fronteiras, formando periferias no mundo virtual, como na figura abaixo. Assim, o jogo parece comportar noções de comunidade mais atuais e complexas do que àquelas existentes na era medieval, período o qual se tenta remontar no espaço do jogo.



Figura 4: Mapa com *Undercity*, Cidade Baixa, ao centro, fazendas e lugares nos arredores.

Fonte: *World of Warcraft*, (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004-2016)

A partir da observação dos pontos dessa introdução, este capítulo elenca, primeiramente, uma breve discussão em relação à língua, identidades e o espaço do jogo. Ergue-se também discussão teórica sobre as identidades de modo a guiar as seções por vir. Na segunda seção, concebem-se os jogadores como indivíduos em um mundo globalizado e suas identidades reais. Na seção posterior, as identidades virtuais e as relações entre os jogadores nesse outro ambiente, nomeado de mundo virtual ou Azeroth. Na última seção, realizações intrínsecas do eu, inerentes ao próprio jogador e que se revelam no jogo através de seus projetos, exibindo o processo identitário do indivíduo pós-moderno, imbricado, complexo e indefinido.

1.1 A língua, a identidade e os espaços

A verdadeira definição das fronteiras no jogo e, conseqüentemente, das “nações” e identidades dos jogadores se efetiva principalmente através da questão da língua. No campo da Linguística, a questão da identidade se relaciona intimamente com o aprendizado ou aquisição de língua. Mais do que simples obtenção de código, o aprendizado de outras línguas tem sido visto pelo relacionamento que incube ao aprendiz de língua e o mundo ao seu redor (NORTON, 2011). Dessa forma, questões sociológicas e antropológicas são trazidas ao ensino-aprendizagem de línguas e à sua prática. Assim, nota-se que características identitárias como etnias, classes ou gêneros, sedimentadas e fluídas, passam a ser “posições identitárias”, adotadas por indivíduos nesse ou em outro momento, “que podem limitar oportunidades de falar, ler ou escrever para os aprendizes, enquanto outras posições podem oferecer um aprimorado conjunto de possibilidades de interação social e agência humana” (NORTON, 2011, p. 320). As identidades assumidas ou imputadas pelos aprendizes podem, dessa maneira, receber a culpabilidade por variações no processo de aprendizagem de determinada língua, visto que atuam na inibição ou no incentivo de construções de sentidos.

Uma vez a língua sendo um dos tópicos centrais, deve-se levar em consideração que, tanto na experiência em classe, quanto fora da escola, o aluno encontra locais de imersão na cultura da língua-alvo através do diálogo, textos, músicas, *role play*, etc. Assim, no processo de aprendizagem da língua estrangeira, o aluno é convidado a ser outro alguém em um local experimental, ele

está se posicionando dentro de uma história, de uma cultura estrangeiras. E mesmo que sua proficiência seja considerada boa pelos padrões tradicionais de avaliação, a sua relação com a língua é a de um estrangeiro. (...) E isso o coloca em uma posição menos privilegiada em relação a seu interlocutor, falante nativo, plenamente interpelado pela história e cultura de sua língua materna (BOLOGNINI, 2003 p. 192).

Essa posição menos privilegiada, mesmo com seu teor negativo, pode ser vista com outros olhos. É o que propõe Suresh Canagarajah (1999) ao reconhecer nesse encarceramento do estudante em uma zona periférica, a possibilidade não de saída do local visto como inferior, mas a transformação dessa posição em algo positivo. “A ambivalência que estudantes pertencentes a minorias encaram entre discursos e

identidades conflitantes, deveria ser vista como recurso para seu empoderamento” (CANAGARAJAH, 1999, p.184). Assim, da mesma maneira que um indivíduo poderia obter sucesso em outro meio ao modificar suas práticas de acordo com outros pontos de vista, o jogador pode fazer uso de sua experiência como jogador para “modificar o código” em contextos interiores e exteriores ao jogo.

Na seção posterior, observam-se as narrativas (dos jogadores e da produtora) que permeiam o espaço interno do jogo, além da interação dos jogadores através de suas personagens e a noção de mundialidade; fatores atuantes na construção de sentidos. Ao discutir o jogo eletrônico como espaço para construção de sentidos, Magnani (2014) vê uma limitação da identidade em que os produtores do jogo seriam, de certo modo, legisladores que ocupam posição privilegiada e, dessa forma, “as relações de poder permitem que o dominante recrie a identidade do subalterno, enquanto este não possui direito de narrar a respeito de sua própria condição e sobre como enxerga o mundo e as diferenças percebidas” (BHABHA, 2001 apud MAGNANI, 2014, p. 114). O ponto de vista exposto acima coloca o produtor do jogo como dominante e o jogador como subalterno. Compartilhando dessa premissa, o trabalho presente tem como objeto um jogo eletrônico, porém valorizando a experiência *on-line*. Assim, WoW e os jogos que compartilham do seu gênero, dividem a alcunha de rico artefato da cultura contemporânea, apesar de diferirem em certos aspectos quando comparados aos jogos eletrônicos *off-line*. Esses jogos *on-line* são também espaços em potencial para a ação coletiva, encarados como comunidades em si e geradores de comunidades, que produzem, utilizam e fazem utilizar outras mídias, como o cinema e a música, participantes na criação de um grande mercado.

Apesar de sua importância no cenário atual, o jogo eletrônico compõe o alvo para uma série de clichês que remetem a uma extrapolação da juventude para outras etapas da vida. Mesmo a prática sendo comum entre indivíduos de diferentes idades, o jogo eletrônico não se omite do contexto social atual que atribui desmedidamente o termo juventude, generalizando-o. Como discute Herschmann (2012, p. 303), no imaginário social “o boom dos games eletrônicos é encarado (...) como um claro sinal de um processo de ‘infantilização do social’”. Fazendo uso do termo empregado por Borelli (2008), o jogo eletrônico compõe esse processo de “juvenilização da cultura” que perpassa faixas etárias diversas, mas é, no entanto, rotulado como juvenil, ao ultrapassar as barreiras de idade e confrontar padrões culturais tradicionais.

Diante desses contratempos, a identidade do jogador não pode ser definida por traços generalizados que, convenientemente, encerrem jogadores em rótulos. A essas identidades imanentes e suas decorrências se restringe a última seção deste capítulo. A variação de idade, gênero e etnia é tão limitada quanto os milhões de jogadores no mundo todo; as tentativas de traçar um perfil em relação a quem joga não culminaram em algo estável (WILLIAMS; YEE; CAPLAN, 2008), e isso não é diferente no WoW (NARDI, 2010). Tais estudos demonstram a miscelânea que é a comunidade de jogadores e como o público alvo pode ser distinto, se observado a partir de características comuns. Indícios de um público infanto-juvenil podem ser vistos no controle parental¹⁴ do jogo em questão. Pode-se, por exemplo, controlar sociabilidade, comunicação e tempo de jogo através dessa ferramenta criada para os pais ou responsáveis. Percebe-se, por outro lado, que ocultar o *Real ID*, a identidade real do proprietário da conta, e optar por *listen only*, limitando o *chat* no jogo, denota uma proteção supervisionada por pais para crianças em um espaço aberto a todas as idades.

O caráter expansivo do jogo em questão, mencionado anteriormente, faz com que seja notável a semelhança entre esse espaço e o mundo real, pois a possibilidade de crescimento, novos caminhos e referências ao conteúdo antigo, ou retorno a um “passado”, causam a sensação de engajamento nos jogadores. Visto de outro modo, Azeroth é um mundo de fantasia que funciona de acordo com regras do mundo real. Não há somente a interação entre jogador e jogo, programa e/ou computador, mas uma interação social nesse mundo fictício *on-line* com outros jogadores, outras pessoas. Em outras palavras, o fenômeno do jogo eletrônico, diferentemente de quando jogado a sós (jogador e máquina), assume, nos jogos massivos e multijogador em rede, novas características que podem estar aliadas ao processo de globalização e ao modo como a cultura e a identidade são vistas hoje. A progressão no jogo, página de personagem e conquistas podem ser examinadas para uma vaga almejada em um grupo, tal qual um currículo para admissão em um emprego. Pode-se observar nessa prática o conceito de *Shape-shifting portfolio people*, explicado por Gee (2004). Segundo o autor, a capacidade de indivíduos se tornarem empreendedores de si, de se verem como projetos; administrando suas habilidades e experiências e, conseqüentemente, trocando de forma na mesma velocidade em que o

¹⁴ <https://us.battle.net/account/parental-controls/index.html>

contexto necessite, é extremamente necessário para que se obtenha sucesso (muitas vezes definido por esses mesmos empreendedores) no capitalismo de hoje.

Características como as mencionadas, mais aparentes nos jogos deste gênero, realçam a importância das questões identitárias expostas hoje em dia, como traz Gee (2003), no que chama de Instância Projetiva, o local onde um jogador situa, além de suas identidades próprias, a identidade de sua personagem, deixando impressões suas nas ações da personagem. Neste espaço em que os jogadores se inserem, apesar de guiados por suas próprias escolhas e lidando com as consequências de suas ações, eles são afetados por diversos fatores que influenciam na construção da personagem, uma vez que é permitido no WoW a criação de muito do que se quer ser, restando poucos aspectos fixos pelo jogo, que podem ainda ser mudados posteriormente. Diferentemente de grande parte dos jogos *offlines*, o avatar é altamente mutável, capaz de ser trocado ou reconstruído do zero, adota temporariamente esta ou aquela identidade que se firma ao jogar, podendo assim, assumir diferentes identidades em diferentes momentos.

Questões sobre cultura e identidade observadas no WoW já foram discutidas antes (CORNELIUSSEN; RETTBERG, 2008). Nota-se, inclusive, que a fluidez do WoW faz com que padrões observados agora possam não se repetir mais a frente e ficar apenas na história do jogo. Não se pode igualmente obter conclusões definitivas sobre o jogo, uma vez que o jogo se encontra em andamento, até mesmo nesse momento, e que a cada novo pacote ou expansão, formas e contextos tornar-se-ão distintos dos observados anteriormente. Transcritas literalmente no jogo, as conquistas de Legado e Proezas Memoráveis são exemplos de feitos que não podem se repetir de maneira alguma no jogo, por serem ações ligadas a um tempo específico ou extremamente difíceis de se realizarem. Resta a observação de momentos e fatos não procurando uma definição, mas sim um maior entendimento do processo de construção de identidades através do ambiente virtual.

Para tanto, parte-se do conceito desenvolvido por James Paul Gee (2000), através do qual a identidade é vista como o reconhecimento de algo percebido em determinado momento através das práticas dos indivíduos nos espaços e que auxiliam na definição, por mais efêmera e momentânea que seja, do que eles sejam ou venham a ser.

Quando qualquer ser humano age ou interage em certo contexto, outros reconhecem aquela pessoa como agindo e interagindo num determinado "tipo

de pessoa" ou até mesmo vários diferentes "tipos" de uma só vez. (...) O "tipo de pessoa" em que o indivíduo é reconhecido "sendo", em um dado tempo e espaço, pode mudar de momento a momento na interação, pode mudar de um contexto para outro e, com certeza, pode ser ambíguo ou instável (GEE, 2000 p.99, grifos do autor).

Essa definição leva em consideração a forma pela qual a identidade pode ser fixada neste ou naquele jogador; como algo delicado e instável. Questionam-se, a partir dessa definição, como as relações e os suportes oferecidos no jogo atuam nesses reconhecimentos passageiros do que se é e do que se pode ser. Apesar de ser uma forma aparentemente simples de se olhar para as questões identitárias, dentre outras possibilidades, a aproximação do autor ao mundo contemporâneo e as experiências em rede são coerentes com o espaço estudado.

Concomitantemente, discute-se neste capítulo a “celebração móvel”, o emaranhado de identidades pertencentes ao ser humano pós-moderno, conflitantes e/ou em crise (HALL, 2011), que repercutem no espaço *on-line* e que podem ser percebidos através desse jogo. Da mesma maneira, a permanência de aspectos identitários relacionadas a comunidades imaginadas, ou nações, no jogo, também é levada em consideração. Assim, os jogadores podem ser vistos como membros de uma comunidade imaginada (ANDERSON, 1983), não pelo fator fantasia, mas pela mesma ilusão presente e atuante na identidade nacional. Suas terras compartilhadas, mesmo espaço e “geografia”, seu próprio fuso, definido pelo horário do Reino, além dos mitos e tradições repetidas a cada ano no calendário de Azeroth auxiliam na manutenção de uma “nação” de jogadores.

Gee (2003) analisa as suas práticas no decorrer de sua experiência com um jogo eletrônico: *Arcanum*. A partir do que emerge durante sua própria avaliação, o autor discorre sobre as identidades adotando três vieses, quais sejam; real, virtual e projetada. Para o autor, a identidade real refere-se ao conjunto de identidades incorporadas pelos indivíduos no mundo real ou no “não virtual”. A identidade virtual delinea o que as personagens são e o que elas não são, o que podem e o que não podem fazer. A identidade projetada é vista como o processo de se fazer personagem, bem como a visão da personagem como projeto. A vontade do jogador desloca-se para o personagem, validando-a através de suas ações, assim, além do que se projeta para dentro do jogo, projeta-se para fora, também, as identidades de dentro do jogo. A forma pela qual o conflito de identidades será discutido mais adiante parte dessa premissa, pois o autor

estabelece três pontos através dos quais surgem possibilidades de aprofundamento em relação às atividades que ocorrem nesses âmbitos.

As respostas de jogadores à entrevista serão inseridas no decorrer das seções de modo a ilustrar e exemplificar a discussão. Deve-se ter em mente que as fronteiras entre real e virtual não são sólidas e, conseqüentemente, não são sempre identificáveis. O virtual não é necessariamente uma cópia do real em outro ambiente. Da mesma maneira, a identidade projetiva não é uma soma dos dois, mas sim um produto dessa interação, nem sempre pacífica e harmoniosa. O conflito implícito no nome do jogo parece definir a atual situação da problemática em relação aos diferentes espaços observados, como será discutido na seção a seguir.

1.2 Jogadores do Mundo

Discute-se nessa seção como se posicionam alguns dos jogadores, e parte das questões de identidade que, acontecendo dentro do jogo ou não, revelam-se fora do WoW e dizem respeito à identidade real dos jogadores (GEE, 2003). Propõe-se analisar as características que os jogadores trazem às suas identidades como indivíduos em um mundo globalizado, pós-moderno onde a informação navega de maneira intrincada, livre de um só ponto central ou de um controle como se observa nas comunicações em massa. Longe de ser um paraíso de liberdade virtual, a comunicação digital “é constituída simultaneamente por um sistema oligopolista de negócios multimídia, que controlam um cada vez mais inclusivo hipertexto” (CASTELLS, 2000, p. 24). Expressa-se, assim, uma permanência do controle da informação por corporações capitalistas que concentram um fluxo vertical de informação tal qual o rádio e a televisão. No entanto, também faz parte dessa composição uma “explosão de redes horizontais de comunicação local/global”. Assim, esse sistema engloba todas as possibilidades de comunicação, inclusive aquelas descentralizadas, do mundo virtual, que representam também as comunidades de jogadores tratadas aqui.

A distância física atalhada pela comunicação horizontal e em tempo real não é a única linha divisória entre os jogadores e tornou-se clara quando o jogo em questão atingiu dimensões globais. Há um desmembramento que se aplica aos jogadores antes mesmo da seleção dos reinos, inferido por fatores continentais e de fuso horário, são as

regiões: Estados Unidos, Oceania, Américas, Europa, Rússia, China, Taiwan e Coreia¹⁵. Sob as regiões, classificam-se as sub-regiões, que encerram países ou áreas de países maiores de acordo com seus fusos, como o Brasil, sub-região das Américas. Além do fator tempo, essa delimitação assegura uma interação possível, porém menor, entre jogadores de países e culturas muito distantes. Os servidores da Ásia são isolados; é impraticável a conexão com algum desses, sem o conhecimento das línguas lá utilizadas. Os reinos dos Estados Unidos não recebem definição através do continente; são colocados lado a lado com as Américas. A existência dessas regiões, Estados Unidos e Américas, apesar de questões como número de jogadores e língua, cria um eixo em que se observa a predominância do inglês. Há também uma associação dos Estados Unidos a sua dimensão continental perceptível nessa divisão regional, na qual se delimitam reinos sempre nomeados de acordo com seu continente, exceto os norte-americanos. Assim, jogadores, falantes de espanhol ou português, são caracterizados como pertencentes à América Latina. Através do aplicativo *Battle.net*, pode-se escolher entre 11 línguas para a versão cliente do WoW, observando-se a divisão continental mencionada.

Para sanar a demanda de jogadores para formação de grupos, quando não existe disponibilidade em suas proximidades, jogadores criaram um termo, *Looking for Group* ou *LFG*, utilizado em *chats*, na busca por outros jogadores que pudessem compor um grupo. Sua necessidade mostrou-se tão clara que a ideia foi implementada no jogo como ferramenta e, posteriormente, nomeada de *Raid Finder*¹⁶, unindo entre cinco e quarenta jogadores em masmorras, raides e campos de batalha, porém ignorando, quando necessário, o reino de origem do jogador, forçando um encontro entre jogadores de países diferentes. A falha, ao buscar informações por parte de jogadores que acreditam que determinados reinos são, em sua totalidade, falantes de língua inglesa, culmina em fervorosas discussões nos fóruns do jogo¹⁷. Nota-se, entre as diversas opiniões e postagens, rejeição a outras línguas e, conseqüentemente, a esses jogadores sul-americanos pelos jogadores de reinos que detêm, em sua maioria, jogadores falantes de língua inglesa.

¹⁵ Pode-se observar lista completa dos reinos em sites como: http://wowwiki.wikia.com/wiki/Realms_list

¹⁶ Permite que o jogo insira automaticamente o jogador após espera em fila em um grupo em que todos almejam o mesmo objetivo.

¹⁷ Pode-se notar com mais facilidade a problemática dos encontros multilíngues nas publicações dos próprios jogadores que podem ser vistas nos seguintes fóruns:

<http://eu.battle.net/wow/en/forum/topic/14381090012>

<http://eu.battle.net/wow/en/forum/topic/7805090503>

<http://us.battle.net/wow/en/forum/topic/12082448132>

Como escreve Pennycook (1994), frente às diversas concepções do papel do inglês no mundo globalizado, uma maneira de utilizar o inglês seria de forma contrária à absorção da língua e dessa cultura alheia às cegas, em que, segundo o autor, residem interesses neo-colonialistas que promovem ideais de modernidade. Ou seja, aprendê-lo para então se apropriar da língua, utilizando-a para produzir contra-discursos que, uma vez posicionados a partir da língua dominante, poderiam surtir efeito maior do que em línguas outras. Visto como um local propício ao debate e monitorado pela produtora, o fórum do jogo encerra ocorrências de argumentos consistentes dos jogadores frente a discursos que beiram ou mascaram a xenofobia.

A queixa entre jogadores falantes nativos de inglês é a de contrariedade, uma problemática desmedida causada pela “invasão” de jogadores que não conseguem se comunicar “claramente” em língua inglesa. Com efeito, a solução que parece ser comum aos jogadores norte-americanos e que aparece em alguns dos tópicos de fóruns citados anteriormente é a de remoção dos jogadores de outros reinos das filas compartilhadas, a retirada dos jogadores que não dominam o inglês. Em outras palavras, um pedido aberto de segregação que visualiza o estrangeiro como fonte de todos os problemas ou mau funcionamento desencadeado durante qualquer atividade ou interação (MIALL, 1993). De outro modo, mesmo os que tentam a comunicação em inglês são importunados caso cometam falhas no uso “correto” da língua inglesa, mesmo estando em ambiente *on-line* repleto de acrônimos e propício a permissões e concessões gerais, no que diz respeito à grafia das palavras, como se vê na imagem mais a frente. Nessas mesmas discussões, não é difícil encontrar relatos escritos em língua inglesa em defesa de estrangeiros, que atuam como contrapeso à imposição do inglês feita pelos norte-americanos, como na figura a seguir. Longe do que acontece no espaço do jogo, no entanto, alguns jogadores falantes de inglês se pronunciam nos fóruns e defendem que a experiência de jogo continuou a mesma depois da junção dos reinos, valendo-se de um olhar otimista sobre a experiência dividida com outros jogadores, o que, conseqüentemente, ignora a perspectiva de jogadores não falantes de inglês.



Figura 5: Comentário no fórum *Battle.net*.¹⁸

Fonte: <http://us.battle.net/wow/en/forum/topic/16202170735#11>

Pode-se relacionar a atual situação da América Latina e, principalmente, a América do Sul, grandes regiões de jogadores de WoW, a uma grande escola de idiomas, mais precisamente o inglês. Assim, desenvolve-se, nos momentos de junção entre os jogadores de diferentes reinos das Américas, certo desequilíbrio. Não obstante à resistência, o perceptível esforço dos sul-americanos em aprender outras línguas já era notável antes de emergir no jogo, somando a correlação entre língua e identidade:

A fé depositada no inglês internacional não é prerrogativa do Brasil. Outros países no mundo, ou para ficar na América do Sul, priorizam o inglês como ‘a’ língua a ser ensinada sob a pressão do ‘ter’ o melhor emprego e a sonhada ascensão social e do ‘entrar’ e ‘ganhar’ visibilidade no mercado global. No Chile, o caso mais lembrado da América do Sul, há um plano para que o país se torne bilíngue em espanhol-inglês no prazo de 15 anos. Na Argentina, só em Buenos Aires, existem mais de 40 escolas bilíngues em espanhol-inglês. Também o Uruguai e a Colômbia entraram na era das escolas bilíngues em espanhol-inglês (ASSIS-PETERSON; COX, 2007, p. 13).

Essa barreira, muitas vezes enfraquecida pelos sul-americanos, quando se trata de comunicação, impõe ainda outro problema através da versão cliente do WoW, na linguagem em que é disponibilizado o *software*. Esta faz com que nomes perpetuados no jogo antes da tradução tenham agora recebido novos sentidos, como em nomes de cidades, locais e personagens importantes. *Stormwind* e *Ironforge*, cidades da Aliança, bem como *Undercity* e *Silvermoon*, cidades da horda, foram traduzidas respectivamente para Ventobravo, Altaforja, Cidade Baixa e Luaprata. Apesar de

¹⁸ O comentário do jogador Kalarkous exposto na figura; “vocês [a Blizzard] nos colocaram junto aos reinos espanhóis e muitos de nós, jogadores Falantes de Inglês estamos pagando o preço por isso”, é citado e respondido pelo jogador Aarschott com o comentário “Não, eles [a Blizzard] colocaram os reinos de falantes de Inglês junto aos Espanhóis e os jogadores falantes de Espanhol estão pagando o preço por isso”.

quaisquer referências contingentes, temos no Brasil cidades como Gado Bravo, Altamira, a Cidade Baixa como bairro de Salvador, além de Nova Prata (IBGE, 2014). As nomeações e as abreviações amplamente utilizadas antes como SW, IF, UC e SMC tornaram-se para os novos jogadores que jogam em português algo local, produzindo outros sentidos e sendo abreviadas de maneiras diferentes. Partindo da produtora, a construção de sentidos proporcionada dessa forma difere daquela que acontece entre os próprios jogadores, e que será discutida nas próximas seções.

Assim, a narrativa, escrita ou falada, incorpora aspectos da cultura brasileira e permite uma familiarização com o jogo na sua versão em português. A identidade do jogador também é posta em xeque, a partir da escolha do idioma, que também é conflitante, seja pela crítica de alguns à adaptação ou pelos julgamentos de outros, em relação aos que optam pelo cliente em português. As referências feitas a programas de TV, filmes, literatura, além dos sotaques incorporados às dublagens, permitem a criação de uma ligação íntima entre real e virtual. Além disso, a localização, atividade que corresponde ao conceito de tradução, levando-se em conta os traços culturais do país ao qual se destina determinada obra (ESSELINK, 2000), faz com que uma miríade de novos sentidos possam surgir no WoW. Em trabalho recente sobre a versão brasileira do jogo, Costa e Silva (2014, p. 111) expõe questões sobre como a localização influencia na recepção do jogo, quando afirma que “os jogadores terem identificado os dialetos e os associado a estereótipos de seu imaginário (...) é prova de que a cultura local foi reconhecida pelo público-alvo da localização do WoW”.

Esse processo descrito antes não ocorreu em mesma medida para os jogadores que já conheciam os nomes defendidos por alguns como originais, o que causa ataques e defesas à tradução do jogo¹⁹. A recusa, por aqueles que se opõem a utilizar a versão localizada, emerge como uma resistência ao reconhecimento das culturas e línguas locais, visto que, dentre os argumentos, é comum dizer que o jogo soa estranho em português. A tradução localizou, ou seja, transformou algo que anteriormente era assumido como padrão global pelo inglês em algo próximo às referências locais do Brasil e em português. Ao tratar de identidade e língua inglesa frente à globalização, Zacchi (2014, p. 150-151) discorre sobre o

¹⁹ Podem-se acessar exemplos de opiniões em relação à tradução nos seguintes fóruns:
<http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/3558816822>
<http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/3870837771>
<http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/3657611641>

(...) surgimento de fluxos transculturais e transnacionais que não têm um centro de difusão específico. Fluxos que são então reterritorializados em diferentes localidades, de modo que as práticas culturais tomam novas formas ao se relacionarem com diferentes expressões culturais em novos contextos. (...) a relação entre o local e o global é decisivamente influenciada pelos fluxos transnacionais de elementos culturais e linguísticos.

Ao se jogar *on-line* e referir-se a determinado espaço, como, por exemplo, Ventobravo, acontece uma recontextualização, ainda que o lugar seja o mesmo. Em outras palavras, novos sentidos surgem para as mesmas práticas de antes, nessa relação entre o global e o local, de perda e de ganho. Fazendo uso proveitoso dos termos supracitados, os reinos podem ser vistos como dutos, por onde fluxos desses elementos culturais e linguísticos sejam reterritorializados pelos jogadores em seus contatos com a comunidade e com o jogo. Os frutos dessas relações em novos contextos surgem enquanto se joga e detém importância para o jogador enquanto construtor de sentidos. O confronto entre os padrões locais e globais, que acontece junto a essa construção de sentidos, que é, por sua vez, possibilitada pelas diferentes línguas sob as quais o jogo é distribuído, é de grande importância para a discussão exposta aqui.

Acontecendo no jogo e encontrando caminhos para fora dele, tanto nos fóruns oficiais quanto em outros meios, o embate entre esses padrões, visualizado através do exemplo da língua encontra respaldo nos dizeres de Gee (2003). As línguas dos jogadores ultrapassam o espaço do jogo junto a toda a miríade de aspectos que as acompanham, elementos constitutivos de suas identidades. O jogador encontrará expressão principalmente na língua, tornando esse veículo não só de comunicação, mas de aspectos culturais e identitários, ligados à língua daquele jogador. A confirmação da projeção de identidade pode ser feita quando, mesmo na tentativa do uso de outra língua por falantes não-nativos do inglês, características culturais que perpassam esse jogador são percebidas no jogo, anunciando sua diferença, traços marcantes de uma identidade que não é comum à norte-americana.

Na versão em inglês, em *Booty Bay*, uma das cidades neutras do jogo, pode-se encontrar uma loja destinada a receber principalmente jogadores que tenham escolhido a alfaiataria como profissão. O nome dado à loja, *A Tailor to Cities*²⁰, é uma referência ao conto do escritor britânico Charles Dickens *A Tale of Two Cities* (2003),

²⁰ Referências ao nome do local fora do jogo podem ser vistas em: <http://www.wowhead.com/npc=2627/grarnik-goodstitch#comments>

um dos romances mais vendidos da história. Além disso, a conquista *Scrooge*²¹, adquirida durante o Natal, remete ao nome da personagem principal de *A Christmas Carol*, do mesmo escritor. A mesma loja recebe, na versão localizada, o nome “Alfaiataria Catita”, que não necessariamente faz referência a algo como a obra de antes, da mesma forma, a mesma conquista supracitada passa a se chamar “Guerra Fria”, uma possível ironia pelo fato de se jogar uma bola de neve em um rei durante as festividades do Natal. A intencionalidade na transcrição desses conceitos, a agência humana local nas línguas em que o jogo recebe versão resultam em formas deslocadas que priorizam aspectos culturais locais; traduções culturais. (BURKE, 2003; SOUZA, 2004).

Na versão em português, um goblin de nome Narf disponibiliza uma missão intitulada “Não passarão, passarinhos!”²² em que o jogador precisa derrotar uma certa quantidade de harpias, perfazendo uma referência ao Poeminha do Contra de autoria de Quintana (QUINTANA, 2005, p. 971);

Poeminha do Contra

Todos estes que aí estão
Atravancando o meu caminho,
Eles passarão.
Eu passarinho!

Essa mesma missão em Inglês, “*Harp on this!*”²³ não encontra uma referência pária, da mesma maneira seria no máximo uma ironia feita ao objetivo da missão; matar harpias. A partir desses exemplos, pode-se visualizar o estabelecimento da língua inglesa como difusora de uma cultura global, pois evocam referências a aspectos culturais já difundidos em escala global. Enquanto que, aspectos locais, como o poeta brasileiro, aparecem somente na versão em português e não encontram vazão através de outras versões ou idiomas.

Ao analisar textos em pesquisa sobre a questão da identidade na mídia e a construção do imaginário no discurso de sala de aula, Carmagnani (2003, p. 311-312) divide os títulos dos trabalhos observados em sua pesquisa nas seguintes categorias:

²¹ Referências ao nome da conquista fora do jogo podem ser vistas em: <http://www.wowhead.com/achievement=1255/scrooge>

²² Referências ao nome da missão fora do jogo podem ser vistas em: <http://pt.wowhead.com/quest=12052>

²³ Referências ao nome da missão fora do jogo podem ser vistas em: <http://www.wowhead.com/quest=12052>

- aqueles que questionam a imposição da língua inglesa;
- aqueles que aceitam a imposição da língua inglesa por entenderem que nada podem fazer a respeito;
- aqueles que incorporam o discurso veiculado pela mídia sobre a importância de aprender inglês;
- aqueles que rejeitam sua língua materna.

Notam-se semelhanças na forma como os jogadores posicionam-se em relação às línguas e questões identitárias conseguintes no jogo. Aceitar ou incorporar, bem como rejeitar ou questionar o uso da língua do outro no jogo revela uma reflexão dos jogadores quanto à sua própria língua. Dessa maneira, os pontos de vista divergentes encontram saída para um conflito, como exposto no diagrama a seguir.

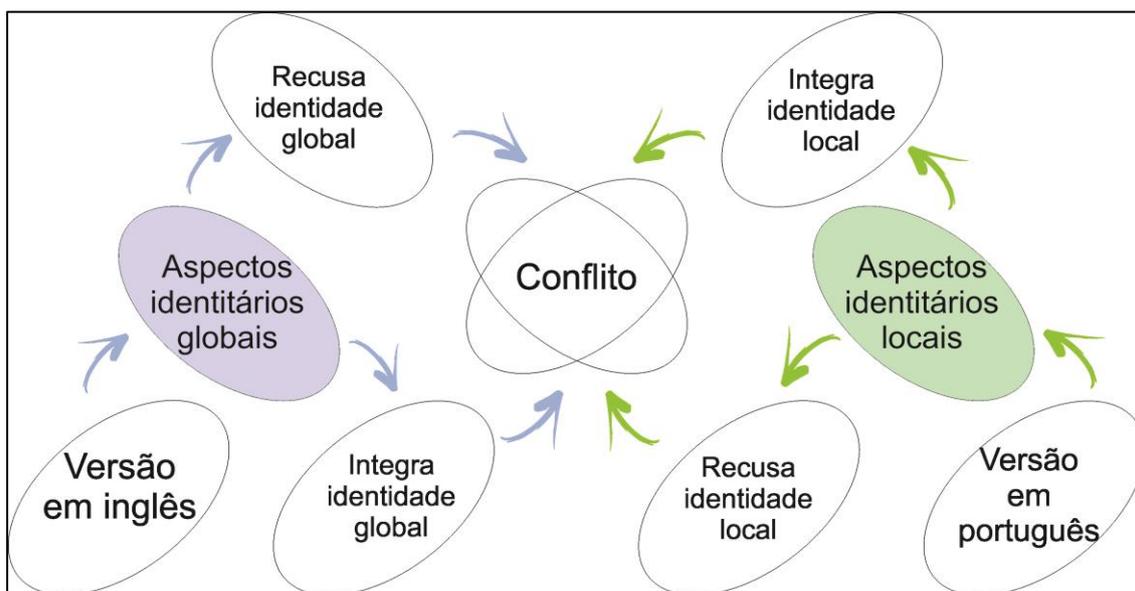


Figura 6: Diagrama sobre o posicionamento local/global.

Fonte: Elaboração do Autor

Através da língua, aspectos globais e locais são respectivamente utilizados como referências para a construção de sentidos. Além do *status* da língua inglesa, vinculada às novas tecnologias, agregam-se referências globais junto às norte-americanas, na primeira versão do jogo produzida em inglês. Outras versões, como a

versão em português, acabam por refletir aspectos da cultura local, em detrimento das referências estrangeiras. Observa-se que as interações a partir da escolha do idioma passam a ser indissociáveis das reflexões do jogador enquanto sujeito globalizado, pois a aceitação ou não dos referenciais culminará numa escolha entre aspectos globais ou locais, responsáveis também pelo processo de formação de identidades. Nota-se que as forças daqueles que integram o que é global e recusam o local partem de pontos semelhantes, assim como também há semelhança no posicionamento daqueles que integram o local e recusam o global. A observação desse conflito revela, através da defesa de uma ou de outra língua, o teor provisório das identidades dos jogadores. Essa instabilidade se materializa quando, por exemplo, o jogador defende que a localização para o português brasileiro deve ser feita, exceto a “tradução” de nomes próprios²⁴, sobre o qual se tenta justificar com assertivas como a impossibilidade de tradução de nomes, soar estranho, engraçado, dentre outras.

Ao tratar de questões sobre a identidade do professor de língua inglesa no Brasil, Jordão (2011, p. 430) retrata crenças referentes ao aprendizado de inglês como língua estrangeira e sintetiza como resultado “uma sociedade [...] que está muito distante de falar inglês ou proporcionar aos menos privilegiados a tão desejada mobilidade social e/ou econômica”. Imprime-se como motivação para a aquisição da língua a suposição de que o conhecimento do inglês colocaria um indivíduo em um patamar social elevado. A recusa ou defesa veemente dos termos em inglês pode estar fortemente aliada a essa alegação de uma hierarquia que coloca aquele que “sabe inglês” acima daqueles que não o sabem. Assim, os ditos privilegiados falantes não nativos do inglês podem debater a favor do jogo em língua inglesa tão somente para pleitear posições nesse patamar, revelando uma reprodução cultural da língua (MACEDO; DENDRINOS; GOUNARI, 2003). Essa reprodução cultural, como observado por alguns autores, pode se originar, ou ocorrer através de invasivas neocolonialistas que atuam a favor de uma eliminação da diferença, quando há imposição da língua inglesa (SOUSA, 2007).

Igualmente, não seria correto assumir que possibilidades de fuga não possam existir frente à cobiça de uma cultura global através da língua franca. Essas dificuldades na aceitação da identidade cultural local ou, em mesmo peso, as facilidades na assimilação de uma cultura global podem ser encontradas dentro e fora do jogo.

²⁴ Nomes como *Malfurion Stormrage* e *Grom Hellscream* foram localizados para *Malfurion Tempesfúria* e *Grom Grito Infernal*, respectivamente.

Dominar a língua inglesa não faz com que seja obrigatória a experiência do jogo naquela língua, a temática da escolha entre línguas debatida nos fóruns mostra diferentes pontos de vista, conflitantes e muitas vezes incompatíveis, acabando por desenhar a crise de identidades da atualidade como um processo interminável.

Bhabha (1998) discorre sobre esse hibridismo com um exemplo de como o pós-colonizado vê a cultura dominante, o Outro:

Aquela perturbação do seu olhar voyeurista encena a complexidade e as contradições de seu desejo de ver, de fixar a diferença cultural em um objeto abrangível, *visível*. O desejo pelo Outro é duplicado pelo desejo na linguagem, que *fende a diferença* entre Eu e Outro, tornando parciais ambas as posições, pois nenhuma é auto-suficiente. (...) a própria questão da identificação só emerge *no intervalo* entre a recusa e a designação. Ela é encenada na luta agônica entre a demanda epistemológica, visual, por um conhecimento do Outro e sua representação no ato da articulação e da enunciação. (BHABHA, 1998 p. 84-5, grifos do autor).

Dessa forma, não se pode negar que essa contenda seja proveitosa à questão da identidade do jogador enquanto pessoa no mundo real, uma vez que a aceitação ou, pelo menos, a experiência ao se jogar em inglês, posiciona o jogador nesse estado de anseio pelo Outro, além do desejo já expresso na linguagem. Esses posicionamentos, bastante comuns em ambientes virtuais, mostram o duplo desejo daqueles que mencionam a experiência de jogar em inglês, mesmo que retornem ao português. Assim, podem ser vistos não como simples defesas e ataques a uma língua ou outra, mas sim como a mesma luta agônica que Bhabha expõe, desta vez acerca dessa multiplicidade e da posição das línguas no cenário atual da globalização. Frutos desses diálogos podem ser observados em criações como o Paladino do Cerrado²⁵, criação de um jogador, que mostra no seu nome e símbolo a fusão entre essas identidades, vide imagem a seguir. Através da imagem buscada na fantasia e inspirada na história, o paladino, guerreiro santo ao qual se atribuíam histórias de glórias medievais, o Outro, mistura-se com traços familiares, nesse caso, a geografia do local onde ele vive (não o paladino), mas o “eu” (jogador brasileiro), atribuído ao sol e à paisagem de fundo predominantemente amarelo e vermelho do bioma brasileiro.

²⁵ Fã site, site produzido por jogadores e oficializado pela Blizzard, disponível no endereço: <http://www.paladinocerrado.com>



Figura 7: Logotipo do Paladino do Cerrado.

Fonte: <https://www.facebook.com/paladinodocerrado>

Ciente da impossibilidade de resolução desse conflito em relação à língua e à identidade, resta apenas reconhecer as práticas nesse espaço virtual como elo, comum entre os jogadores, e mais que mantenedoras dos traços culturais trazidos de suas “identidades reais”; as práticas transculturais são capazes de pluralizar a língua (CANAGARAJAH, 1999). Assim, através da língua, os jogadores têm a chance de se reconhecer em ao conhecerem o outro. Como define Orozco (2004), as diferenças culturais devem tomar lugar central no ensino, e os jogos eletrônicos encerram uma das maneiras de “formular uma identidade que permita confortável movimento entre mundos”, uma vez que isso “estará no cerne de conseguir uma verdadeira ‘alma global’” (IYER apud OROZCO, 2004).

Discutido o fator transnacional observado nas relações entre jogadores, há também aspectos que apontam para a pluralidade no interior da própria nação (BHABHA, 1998). Hall (2011), ao discutir o jogo de identidades, traz a título de exemplo o caso do juiz Clarence Thomas, indicado pelo então presidente Bush à Suprema Corte Americana. Sendo negro, porém conservador, o juiz poderia ter o apoio dos conservadores e, ao mesmo tempo, de liberais negros. Quando esse mesmo juiz recebe acusações de ter assediado uma colega negra, acontecem, de certo modo, divisões menores, porém mais numerosas na sociedade. Assim, homens e mulheres dividiram-se, não somente pela etnia, mas também de acordo com suas visões políticas

ou seu posicionamento em relação ao racismo ou sexismo. A partir desse exemplo, o autor tece consequências sobre a questão, dentre as quais, destacam-se: as identidades eram contraditórias, “as contradições atuavam tanto fora, na sociedade, (...) quanto ‘dentro’ da cabeça de cada indivíduo” e “uma vez que a identidade muda de acordo com a forma como o sujeito é interpelado ou representado, a identificação não é automática, mas pode ser ganhada ou perdida” (2011, p. 21-22).

Em relação aos jogadores entrevistados para esta pesquisa, marcas dessas identidades plurais materializam-se na descrição de traços de seus personagens que são semelhantes ou diferentes dos seus. Os jogadores não deixam passar referências às suas identidades, muito pelo contrário, observa-se a dificuldade em praticar uma dissociação entre jogador e personagem, uma vez que dentro da cabeça destes jogadores há a certeza de suas representações no avatar. Esses traços, que revelam fragmentos de suas identidades como jogadores, estão mesclados às suas personagens de maneira intrincada. Tamanha mistura pode ser vista nas respostas à entrevista que denotam possibilidades de perda e ganho, o conflito entre ser e não ser a personagem.

Pergunta: Você tem algo em comum com o seu personagem principal/avatar? Você acha que seu personagem principal/avatar tem alguma característica das que você citou que não combinam com você?

Treido: tirando o fato de **ele** [a personagem] **ser** alto acho q n xD teria muito mas MUITO mais se fosse um tauren... e war [guerreiro] (acho q ja percebeu o qto amo vaca tank neh?) que ai sim **eu conseguia me ver no personagem** bons tempos...

Harwyn: Infelizmente ainda não solto magias na vida real, mas, estou trabalhando nisso :b. **Magos estão** sempre estudando e buscando por conhecimento. **Eu sou** muito curioso nesse sentido, estou sempre a procura de conhecimento, seja ele qual for.

Treido e Harwyn apontam semelhanças entre seus personagens a partir do ponto de vista do jogo como fantástico. Treido compara sua possível aparência física, como ele se vê, a um Tauren, raça do jogo que é reconhecida pela sua proporção física, altos e musculosos humanoides com traços bovinos. Nota-se que, devido ao fato de já ter jogado como um Tauren, o jogador caracteriza sua anterior permanência no avatar “Tauren” como “bons tempos”, quando ocorria um processo de identificação. De maneira semelhante, Harwyn cita a classe dos magos e aponta sua busca por

conhecimento como sendo traço que é similar à sua personalidade, com a qual ele se identifica.

Zaytos: não sendo o típico ladino. Uma vez que você espera uma atitude mais sorrateira/traícoeira da classe, **eu** prefiro aproveitar **ele** como **sendo** um combatente ágil.

nenhuma. Acho que há uma necessidade de **ser ambos** tanto discreto e sorrateiro às vezes mas também é necessário enfrentar os problemas de frente.

Celendiss: bem **ele** é homem kk

começou bem

o que **ele** não **tem** nada parecido comigo é que

bem ele não gosta de banho kkkk

e aqui é [naturalidade] parceiro 5 banhos no dia

fora q **ele** tem os olhos ambar

e **eu** não =)

ele tem uma coisa parecida comigo

ele gosta mt de natureza

ele é meio natureba

eu tb sou

gosto de campo, fazenda

pescar

e por aí vai

Zaytos e Celendiss, ao descreverem as características as quais consideram harmônicas, apontam aspectos mais subjetivos para a mesma pergunta. Zaytos tem dificuldade em dissociar a sua introversão enquanto indivíduo e confessa, através de sua fala, mistura e reconhecimento com a atitude discreta presente na construção de sua classe no jogo. Os ladinos usam de subterfúgio e truques sorrateiros para sobrepujar os inimigos. O jogador, no entanto, reconhece posteriormente em sua fala a necessidade de “enfrentar os problemas de frente”, que pode encontrar expressão em sua jogabilidade ou até mesmo em outros personagens. O Druída Celendiss deixa claro o seu contato com a natureza como personagem e descreve como isso também é um importante aspecto de sua identidade. Além disso, Celendiss também remete a um dos primeiros divisores no exemplo discutido por Hall (2011) no “jogo de identidades”: a questão do gênero, discutida mais a frente.

Na próxima seção, a discussão se restringe a aspectos relacionados ao mundo de Azeroth, ou aos mundos, visto que o universo de fantasia desta obra, assim como o nosso universo, é composto de vários planetas, alguns destes habitados e alcançáveis. As implicações do mundo real são visíveis e emergem em aspectos

pertinentes ao âmbito virtual, o espaço do jogo, onde o foco muda dos jogadores aos seus avatares, ou personagens dentro do jogo, os quais também detêm aspectos identitários que tornarão mais complexo o jogo de identidades (GEE, 2003). Assim, questões identitárias também podem ser percebidas na construção do avatar e em suas práticas; sua “vida” e “legado”.

1.3 Jogadores de Azeroth

Os mundos nos jogos eletrônicos são geralmente fundamentados no mundo real e, como mencionado antes, o mundo do WoW espelha-se em fatores externos. Nesse aspecto, levantam-se algumas questões que serão observadas, como, por exemplo, a narrativa da nação que traça alguns pontos relevantes para a construção de uma identidade maior, sendo obrigatório haver “um destino nacional que preexiste a nós e continua existindo após nossa morte” (HALL, 2011, p. 52). Além de estar ligada à própria definição do gênero do jogo, que se ambienta em um mundo persistente e mutável, com ou sem a presença do jogador, a ideia de uma identidade de nação ocorre na apresentação das histórias, eventos fantásticos, símbolos e rituais que pertencem a cada um dos grupos formados pelas raças presentes no jogo. Dessa forma, as discussões nessa seção se orientam de acordo com a noção de identidade virtual de Gee (2003), através das personagens e seu mundo, e de características identitárias que estão prontas a serem assumidas e moldadas no avatar.

George Martin cita o trabalho de Tolkien na obra *O Senhor dos Anéis*, reconhecendo o trabalho do autor como um “universo secundário totalmente concebido, um mundo completo com sua geografia, histórias e lendas, totalmente desconexo do nosso, ainda assim tão real quanto” (MARTIN *apud* KRZYWINSKA, 2008, p. 132). O trabalho de Tolkien aparece sempre como base para a criação dos mundos fantásticos até hoje. Isso não é diferente no WoW, onde semelhante ao nosso mundo, Azeroth foi criado de modo a instigar a crença de que o jogador se encontra em um planeta similar à Terra. Alguns continentes e mares exibem um mundo a ser explorado pelo jogador com fronteiras separando territórios dominados ou habitados pelas diversas raças existentes. As semelhanças entre os dois espaços não se dão apenas aí, pois a história de algumas raças ostenta elementos que criam um elo entre os grupos fictícios no jogo e etnias reais. Características visuais, culturais e da narrativa observadas no jogo fazem referência à

literatura, culinária, política, dentre outros aspectos culturais reais. O reconhecimento da semelhança no mundo virtual funciona como alicerce para um posterior estabelecimento do jogador nesse outro mundo (NAGY; KOLES, 2014).

Partindo de um aspecto abrangente, notam-se as facções; a Aliança, além de contar com a raça Humana, detém raças como os Anões e Worgens, que com suas grandes construções em pedra contrapõem-se à Horda, com os Orcs, Trolls e Taurens, com construções muitas vezes simples, feitas de madeira, e até mesmo cabanas semelhantes a ocas ou choças. É intrigante como isso leva a crer que há claramente um dualismo no jogo, que busca uma semelhança a um ou outro momento histórico real, mais precisamente às colonizações. Essa generalização incute às raças da Aliança caráter colonizador, sobretudo devido ao fato de estes serem uma fiel reprodução da civilização frente à cultura tribal das demais raças (LANGER, 2008). Para entender melhor as disposições dessas características atribuídas às facções, é necessário analisar dois pontos chave nos jogos: a criação dos universos dos jogos, marcada pelas histórias coerentes; o equilíbrio instaurado, para a manutenção do aspecto persistente do mundo.

O primeiro ponto faz necessário ressaltar que WoW é fundado nos jogos da série *Warcraft*, com sua primeira publicação em 1994²⁶ e nas histórias publicadas em livros como *Day of the Dragon* (KNAAK, 2001). Não cabe neste trabalho levantar um estudo sobre a *lore*, o saber acerca de todas as contribuições oficiais feitas ao universo através de revistas em quadrinhos, jogos, séries animadas e, principalmente, os livros de WoW, publicados por diversos autores. Todavia, junto a fatores como espacialidade e física, a produção de uma história consistente e unificada que retém um passado geralmente baseado em mitologias, contribui para o que alguns autores chamam de *worldness*, uma mundialidade, a qualidade daquilo que é efetivamente transformado em mundo (KRZYWINSKA, 2008, p. 127).

É preciso, no entanto, mencionar a forma integrada pela qual os vários contribuidores desenvolvem esse mundo que tem uma linha histórica respeitada a partir da qual surgem novas produções. Como exemplo, falhas quanto à continuidade são tão raras que em um evento da produtora, um dos fãs do jogo levantou um questionamento quanto a uma falha na história, a qual foi prontamente verificada junto a um pedido de desculpas dos escritores e, posteriormente, corrigida no jogo. O fato aconteceu de maneira tão isolada que, além de ter virado notícia em alguns sites que tratam de jogos,

²⁶ As publicações de jogos antigos da Blizzard podem ser vistas em <http://us.blizzard.com/en-us/games/legacy/>

o indivíduo responsável pela correção, conhecido na internet como *Red Shirt Guy*²⁷, foi homenageado pela produtora e “inserido” no jogo, tornando-se um *NPC*²⁸, acompanhante da personagem a qual ele apontou como ainda viva no universo do WoW.

O segundo ponto, a persistência do mundo, consiste basicamente do embate entre a tentativa de agência do jogador e a manutenção do próprio mundo, para que outros possam nutrir-se a partir da mesma experiência (KOSTER, 2004; BELL, 2008). O mundo, diferentemente do que acontece em outros jogos eletrônicos, persiste, continua mesmo sem a presença dos jogadores. Outro aspecto da persistência está imbricado nas missões, em que, por exemplo, requisita-se ao jogador o abate de certo número de feras, usando como justificativa a alta capacidade de proliferação das bestas, que precisam ser contidas pelo jogador, eliminando assim a ameaça da superpopulação. Convenientemente, assim que o jogador tiver eliminado as feras, recebido sua recompensa e partido em busca de outras aventuras, as mesmas feras abatidas sofrerão, então, o *respawn*²⁹. Essa recriação faz com que essas personagens possam existir como a mesma ameaça de antes e no mesmo número anterior para que outros jogadores tenham experiência semelhante. Para inibir o risco de uma eterna reaparição de todos esses inimigos que tornariam as tarefas insuportáveis, vários mecanismos são utilizados, como períodos de reinício mais longos, diários ou semanais, e aparições eventuais, monstros que são raros ou de temporada.

De outra maneira, há equilíbrio também entre a escolha de raças, distribuídas sobre as facções em igual número. Assim, toda a vez que algo acontece de maneira a prejudicar ou beneficiar um dos lados, uma modificação de valor equivalente é executada no lado oposto, para que a diferença seja então ajustada. Em um trabalho publicado na internet por Targett e Forgan (2013), do Instituto de Astronomia do Observatório Real de Edimburgo³⁰, eles demonstram como o equilíbrio construído

²⁷ Notícia sobre o questionamento do Red Shirt Guy: <http://www.themarysue.com/red-shirt-guy-world-of-warcraft/#geekosystem>

Arquivo na página WoWpedia sobre o Red Shirt Guy: http://wow.gamepedia.com/Red_Shirt_Guy
 Notícia sobre o reconhecimento da produtora: <http://www.blizzplanet.com/blog/comments/blizzcon-2010-red-shirt-guy-added-to-cataclysm-as-wildhammer-fact-checker>

²⁸ Uma personagem que compõe o jogo e, conseqüentemente, não se pode jogar com ele, do inglês *Non-playable character*.

²⁹ *Spawning* e *Respawning* são os termos usados em inglês para a criação e recriação, geralmente automática, das entidades virtuais.

³⁰ Thomas Targett e Duncan Forgan não publicaram a pesquisa em meio acadêmico, uma vez que, segundo os autores, foi executada em horário pessoal e não registra contribuições para a busca de vida extraterrestre, uma das preocupações do Observatório Real. Conjecturam, ainda assim, a importância que

ingame pode evitar que uma civilização domine completamente a outra em um dos jogos da *Blizzard*. O jogo estudado por eles, *Starcraft*, segue o mesmo modelo do *Warcraft*, no que diz respeito à distribuição das raças, trocando apenas a ideia de um mundo fantástico medieval para um mundo de ficção científica espacial. Mediante a análise dos dados, percebe-se que, mesmo com a ação dos jogadores no espaço da simulação, a galáxia se dividiria de uma maneira nivelada.

Nota-se, assim, que independentemente das conspirações maniqueístas sobre as facções do jogo, o propósito de equilíbrio pela satisfação do jogador-consumidor parece orientar a produtora³¹. A percepção da ausência de equilíbrio já foi referida pelos jogadores através de expressões como *flavor of the week*, usada para designar determinada característica que passa a ser dominante durante um período de tempo atraindo os jogadores, até que os desenvolvedores retirem o excesso benéfico. Recentemente, o termo *nerf* tem sido utilizado para determinar a característica do jogo que é podada pela produtora, mudando o foco daquilo que antes era o aspecto positivo e atentando aos aspectos que sofrem restrições ou são totalmente retirados do jogo. Esse caráter temporário e instável demonstra um trabalho recorrente na tentativa de suprimir os benefícios em busca de um utópico e inalcançável equilíbrio.

Esses pontos que caracterizam Azeroth levam a elencar a supracitada mundialidade, tratada com requintes através da certificação dos mitos e tradições acerca desses mundos e a persistência, seguida da busca pelo impossível equilíbrio. Dentro desse mundo que persiste, além das falas dos personagens disponíveis a um clique, as missões e tomadas de decisões requisitam do jogador um posicionamento nesse mundo, enquanto recebe dicas sutis de como esse mundo funciona e de como se deve proceder para atingir objetivos. Em uma missão pertencente à Aliança, por exemplo, é comum que o jogador resgate um guerreiro necessitado de auxílio, e este lhe agradeça; enquanto que, na horda, a mesma classe guerreira morreria em combate negando o auxílio e, caso tenha sua vida salva por outrem, mostrará ingratidão por não ter atingido o ideal de vitória ou morte digna de um guerreiro em combate, posturas que podem ser observadas em diferentes culturas do mundo real. A imersão nesse mundo é acompanhada de dois posicionamentos maiores, dependente da escolha entre os dois lados, representando

o setor de videogames tem para a ciência, ao oferecer através de um jogo uma base sofisticada para simulações como a que foi conduzida por eles.

³¹ As notas de *patch* mostram uma contínua busca por esse equilíbrio, mostrando as adições e os cortes feitos no jogo. As modificações podem ser vistas no link: <http://us.battle.net/wow/pt/game/patch-notes/>

inicialmente as duas facções lutando pelo poder. Porém, com o passar do tempo, com a repetição desses discursos e a integração de novos, o jogador se posiciona, e isso problematiza sua identidade, à medida que seus posicionamentos o ligam a alguns jogadores e, ao mesmo tempo, diferencia-o de outros.

Para esse problema das facções, os dois pontos levantados antes podem subsidiar essa noção de mundo, pois é também fortalecida pelo posicionamento complexo sob o qual os jogadores buscam espaço não só em Azeroth, mas nos mundos virtuais em geral, dessa forma:

A maneira como este mundo é percebido torna-se parte fundamental na sua composição, uma vez que é através destes processos de (re) leitura e de (re) configuração dos elementos narrativos, propiciados pelos dispositivos técnicos possíveis de serem utilizados nos ambientes (variáveis técnicas), e das demandas individualizadas dos jogadores (variáveis psicossociais), é que o 'mundo virtual' vai adquirindo o formato de ambiência imersiva (RIBEIRO; FALCÃO, 2010, p. 88).

As variadas formas pelas quais os elementos narrativos surgem, lidos e (re) lidos pelos jogadores, estão ora de modo furtivo, ora abertamente dispostos na construção de culturas no WoW, semelhante aos discursos de nação, perfazendo uma complexa “comunidade imaginada”. A comunidade imaginada é “imaginada porque a maioria de seus membros jamais conhecerá um ao outro (...) e ainda assim, em suas mentes, habita a imagem de sua comunhão”, e se faz comunidade porque “independentemente de sua desigualdade e exploração, a nação é concebida como uma profunda e horizontal camaradagem” (ANDERSON, 1983, p. 49-50). A união sedimentada desses dois grupos, Aliança e Horda, é instável, feita apenas através e por razão da guerra e dos conflitos intermitentes presentes em Azeroth. Consequentemente, diferenças entre raças e seus espaços dentro de uma mesma facção também são notáveis e geram atritos nas histórias e entre os jogadores. Percebe-se, nesse mundo fantástico, a fragilidade do constructo da facção frente às identidades de cada grupo racial que oferecem a mesma aparente estabilidade e conforto, a falácia de um só povo puro, muitas vezes presentes na representação das identidades nacionais.

De acordo com Wenger (1999; 2000), para que uma comunidade de prática exista, ela precisa de uma espécie de “base de operações”, um local onde os membros possam interagir e desenvolver suas práticas enquanto compartilham os mesmos problemas. Outro elemento considerado pelo autor é a trajetória das identidades através

do tempo. Fator esse que se alinha à persistência do mundo virtual em questão. A transformação de Azeroth em um “mundo” também pode ser encarada como a criação de uma comunidade de prática. Além da persistência, uma das características do jogo que permite a entrada a qualquer hora, há também a manutenção do jogo no mundo real, através de reparos, adições de conteúdo e a resolução de conflitos. Essa continuidade permite o uso de termos como *old school* (jogadores antigos), *noobs* (novatos), dentre outros, que constituem a progressão das identidades dos jogadores através do tempo. Não obstante, a associação múltipla, e a combinação, nem sempre harmônica, de várias identidades, são percebidas de duas formas; “fonte de crescimento pessoal” e “fonte de coesão social, pois constroem pontes através de práticas” (WENGER, 2000, p. 242).

Até aqui, notamos características relacionadas à mundialidade do ambiente virtual, seguido pela manutenção de sua persistência e pelo equilíbrio entre as facções. Em nível de comparação, o Brasil, e a grande maioria dos países, estão situados em um mundo onde há divisão de fronteiras e um controle político que estão sempre em busca de poder, independentemente de partidos ou pontos de vista. A recriação desses parâmetros tende a funcionar como suporte para os jogadores, oferecendo algo concreto e que funciona de forma semelhante ao mundo real. Esses parâmetros podem ser vistos em outros pontos do jogo, como, por exemplo, nas *quests*, ou missões.

Toma-se como exemplo as primeiras missões das áreas iniciais das raças Humanas e Órquicas, grupos que são líderes declarados da Aliança e da Horda respectivamente. Como se vê à esquerda, na figura 8, o jogador que optar pela Aliança, atribuirá sentido a palavras como recruta, comandante e soldado, que traçam uma ligação entre essa raça Humana e a militarização, mostrando que a hierarquia baseada em patentes, artifício amplamente conhecido, servirá como elo para reconhecer em que lugar o jogador se encontra nesse mundo. De maneira não muito diferente, na missão representada à direita, percebe-se o uso de semelhante categorização relacionando a Horda à hierarquia tribal, presente em expressões como Chefe de Guerra e jovem guerreiro. Esse primeiro passo situa o jogador na tensão da guerra, temática que necessita apoiar-se numa base histórica, criando instantaneamente a ambiência de conflito.



Figura 8: 1ª Missão Humana e Órquica, respectivamente.

Fonte: World of Warcraft (BLIZZARD, 2004-2016)

Assim, o jogador é posicionado neste mundo e forçado a escolher um lado, não somente no momento da criação de um personagem, mas um lado no qual ele reconheça as mesmas características que confinam indivíduos em identidades nacionais, passando a defendê-las contra ameaças externas. Como se vê através das palavras dos jogadores:

Fenixx: porque eu escolhi a aliança?
 pq eu não comprei (ainda não compro) a ideia que **a horda é boa ela é má**, não importa o que a Blizzard faça com a lore [história do jogo] além disso, no WC3[Warcraft III, jogo anterior ao WoW] eu era viciado em jogar com humanos e NE [Elfos Noturnos] faria um NE mage [Mago] se no início existisse essa possibilidade mas só a partir do Cata [pacote de expansão] e o retorno dos highborne [Bem-nascidos] é que isso passou a ser possível mas o meu primeiro personagem, pouca gente sabe, foi uma druida só porque eu fiquei encantado com aquela cinematic [Trailer cinematográfico] do wow original [WoW Clássico - 2004] mas não gostei do gameplay [jogabilidade] e voltei para os casters [lançadores: Magos, Bruxos, etc.] sempre jogo com eles

É oportuno aqui mencionar a escolha de lado a partir do ponto de vista dos jogadores. Suas escolhas, como se pode observar, baseiam-se em questões de afinidade, identificação. Na resposta a seguir, do jogador Celendiss, nota-se também que suas escolhas remetem a uma influência da invenção da tradição (HOBSBAWM, 1983), um conjunto de práticas que são repetidas de maneira a traçar uma conexão com um suposto passado. Referências aos “passados” gloriosos da Aliança e da Horda e a tentativa de perpetuá-los contribuem na criação desse cenário cultural. A instauração de uma continuidade pode ser vista através da manutenção de heróis e mártires, ícones de jogos passados, que voltam e são lembrados de maneira repetitiva através de novas personagens que perfazem referências. A possibilidade de viagem no tempo, em instâncias do jogo, permite inclusive a visitação a locais históricos no jogo e às personagens. Além da viagem temporal que revive esse “passado”, eventos festivos são mantidos todos os anos nas grandes cidades para celebrar datas especiais, como o Veu de Inverno que acontece no fim de ano³². Assim, quando questionados sobre as motivações que os levaram à criação de seus avatares, escolha da facção e mudanças decorrentes, as respostas obtidas denotam esses aspectos mencionados:

Treido: meu primeiro personagem foi um humano mage [Mago] e o que me motivou foi meu amigo que me apresentou o wow. (...) E sim, houve uma mudança para um humano war [guerreiro] que posteriormente se tornou um tauren war. Virei war por que me adaptei melhor ao estilo de jogo. Posteriormente para tauren por **me identificar mais com a horda** que ally [Aliança].

Harwyn: Comecei a jogar na **horda motivado** por um amigo. Inicialmente criei um Priest [Sacerdote], depois decidi ir pra **aliança** por sentir mais **afinidade** com as raças. Após isso criei um Warlock [Bruxo] e alguns meses depois, mais ou menos no patch de Ulduar [área adicionada ao jogo] resolvi criar o mage.
Meu main [principal] até hoje por sinal.

Celendiss: Aliança eu escolhi por causa dos personagens de War[craft] 3
um elf (illidan)
um humano (arthas)
um anao (muradex)
malfurion
enfim
medivh tb todos caras mt tops q eu era fã acredite
ate hj kk
dai fiz o leonidas no anvilmar [reino norte-americano] (e ele foi deletado quando estava no[nível] 57 por um hacker fdp) depois q ele foi excluido parei com wow
e disse q so iria voltar com minha própria conta

³² Um guia em português sobre os eventos podem ser vistos em:
<http://www.wowgirl.com.br/guias/eventos-mundiais/>

dai quando voltei fiz a celendiss pq o [...] meu meio irmao disse q [Druída] era uma classe completa e fiz e gostei
o leonidas ficou pra trás...passado...**eu amava aquele char e ate hj nao superei ele ter sido perdido** por ações maléficas de um hacker por isso mudei mas mantenho contato com o povo roleplay [jogadores que interpretam suas personagens] do leonidas

Fatores externos também são influentes na escolha das personagens, de modo que, experiências da vida dos jogadores ou seu círculo social real definam escolhas tomadas em relação ao espaço do jogo:

Zaytos: Foi principalmente baseado no rpg [Role Playing Game] de mesa q eu jogava. Eu escolhi jogar na **horda** porque o que mais me atraiu foi a **historia**. Sim, uma mudança de classe na verdade. Eu ia criar sendo um mago, porem como a jogabilidade de tal classe não me atraiu, eu acabei mudando para rogue [Ladino].

Forsnipper: O que motivou eu criar meu personagem primário eu via o DK [Death Knight / Cavaleiro da Morte] como uma classe durona e queria conseguir fazer as coisas só, escolhi a ally [Aliança], pois meus amigos já eram da ally
E houve uma mudança de facção
já sim, por que um core que eu tinha foi para a horda e eu fui com eles apenas por isso, mas gosto muito mais da ally mesmo

As escolhas e mudanças entre raças e facções baseiam-se, principalmente, na questão da identificação. Os jogadores apontam identificar-se ou sentir afinidade, motivação, sempre para algo que eles não nomeiam além da facção. Essa forma de identificação se dá devido à participação dos jogadores, de maneira ativa, na construção de sentidos dentro desse sistema de representação. Assim, os jogadores escolhem (e lutam) por um lado, em defesa de sua raça, porque seu avatar faz parte da comunidade simbólica que executam práticas (WENGER, 2000) e geram significados, assim como as nações do mundo real (HALL, 2011). Como exemplo disso, apesar de pouco utilizada, a ferramenta de língua no jogo pode impedir que outras raças, mesmo dentro de uma só facção, entendam uma conversa entre dois jogadores. A forma pela qual as palavras são codificadas, em Talassiano, por exemplo, permite que somente membros de determinada raça possam ler a mensagem, tornando-a incompreensível para as demais.

Ao estabelecer relações entre as raças do jogo e etnias reais Langer (2008, p. 89) descreve os Trolls como o “povo Caribenho”, mais precisamente jamaicano, Taurens como nativos norte-americanos, Humanos como correspondentes ao homem

branco americano e britânico e, por último, Anões correlacionados ao povo escocês. No mesmo trabalho, a autora vincula sua observação à Horda, com pequenas referências à Aliança, na esperança de evitar uma posição alienante ao centrar-se no que ela caracteriza como sendo o Outro. Generalizações como estas podem ser encontradas em fóruns, além de páginas de fãs e da produtora³³. Estereotipam-se as raças ao ponto de tornar a Horda no exótico, enquanto a Aliança segue como um mero receptáculo de características eurocêntricas.

Fora da academia, especulações surgem na comunidade de jogadores, na tentativa de fixar apenas uma etnia ou nacionalidade às raças. É um ponto comum infundir a mística do selvagem puro, a Horda; o homem civilizado, a Aliança. No entanto, essas especulações levantam questionamentos sobre a generalização dessas assertivas que minam a tentativa de categorizar os grupos do WoW como se estes pudessem representar algum momento da história real do mundo. Em meio à “civilizada aliança”, a raça Noctílfica vive em construções de madeira semelhantes àquelas da arquitetura tradicional japonesa, tem em sua culinária o *Kimchi*, prato comum coreano, e são fiéis de uma religião com aspectos xintoístas. Esses Elfos se encontram em oposição a alguns de seus pares da Aliança, no que diz respeito ao modo de vida. Do outro lado, a raça Goblínica dispõe de tecnologias altamente desenvolvidas, optam por veículos, máquinas terrestres, aéreas e aquáticas, no lugar de animais como montaria e são os principais responsáveis pelo uso do petróleo em Azeroth. Estes Goblins vinculam-se à “primitiva Horda” e diferem dos seus pares no uso de montarias e seus lares rusticamente construídos.

A título de exemplo, o mesmo *Kimchi* darnassiano, recebe o nome de Ragu³⁴ na versão em português, *Zuppa*, uma sobremesa italiana, na versão em italiano e volta a - 的泡菜 -, *Kimchi*, na versão chinesa do jogo³⁵. Apesar de se tratar do mesmo prato no jogo, com nomes diferentes, dependendo da língua, a personagem executa a mesma ação de recolher potes previamente enterrados com a iguaria, mesmo que apenas o *Kimchi* seja tradicionalmente preparado dessa maneira. Assim, as referências ao Ragu

³³ Discussões sobre as raças no *Wowhead* e no *Battle.net*, respectivamente:
<http://www.wowhead.com/forums&topic=225571/parallels-to-wow-races-and-the-real-world-civilizations>
<http://us.battle.net/wow/en/forum/topic/12505811697>

³⁴ Do francês *ragoût*, um molho a base de carne cozida.

³⁵ Para a versão em português: <http://pt.wowhead.com/quest=29313>

Para a versão em Inglês: <http://www.wowhead.com/quest=29313>

Para a versão italiana: <http://it.wowhead.com/quest=29313>

Para a versão chinesa: <http://cn.wowhead.com/quest=29313>

e à Zuppa acontecem sem que a tradução negocie os significados, pois ambos os pratos não são enterrados. Outro exemplo pertinente encontra-se no comando */dance*, quando digitado no chat, faz com que a personagem no jogo comece a dançar. As danças são diferentes entre raças e gênero, de modo que a dança de um Humano seja diferente da de uma Humana, assim, o argumento (bastante comum) de que a raça Troll faz referência ao povo jamaicano ou a qualquer outro povo em específico não encontra respaldo, pois o Troll dança capoeira, um esporte que não é tão difundido na Jamaica quanto, por exemplo, no Brasil. A Trollesa tem a base da sua dança em uma música da cantora e compositora colombiana Shakira. Da mesma maneira, o Elfo Noturno encena famosos passos do mundialmente conhecido Michael Jackson, enquanto a Elfa Noturna traz na sua performance a dança da francesa Alizée³⁶.

Estendendo-se a outros pontos da narrativa do jogo, como nas missões, esse exemplo anterior levanta também questões acerca do distanciamento entre as raças, em que elementos centrais são contrapostos para criar a diferença entre as culturas das raças existentes no jogo. Retomando as características dos Elfos Noturnos, nota-se uma arquitetura peculiar utilizada em suas construções, que busca uma integração com a natureza e, conseqüentemente, mostra uma aproximação da raça noctílfica à cultura asiática. O lar desses mesmos elfos, Teldrasil, onde a capital Darnassus está situada, é uma árvore gigante que brota em meio ao Mar Velado, mas ainda próximo ao continente de Kalimdor, caracterizando sua nação como um país insular, tal qual o Japão. Contrária à miríade de tentativas dos jogadores de fixar um cenário da realidade que sirva como meio pelo qual se torne possível trazer as raças do WoW às etnias do nosso mundo, não existem posicionamentos oficiais da produtora que relacionem esses aspectos. Jogadores e interessados tentam desvendar até que ponto as referências podem ou não atentar diretamente a indivíduos ou comunidades do mundo real. Assim, entende-se a importância desses questionamentos, justamente devido à ausência de bases certificadas. Pode-se pensar em relações simbólicas que permitam visualizar a aproximação de determinada raça, na versão virtual, à determinada etnia do mundo real. Um desses métodos, por exemplo, estuda como a variedade linguística é utilizada nas dublagens das personagens no processo de localização (COSTA E SILVA, 2014).

É possível, no entanto, associar a forma pela qual essas referências são utilizadas no WoW a certas características do mundo real. O conceito de etnia

³⁶ Fora do jogo, as danças e suas respectivas referências aos dançarinos reais podem ser vistas em vídeos como: <http://www.youtube.com/watch?v=2Sb94BZtz3A>

reconhecido aqui se instaura como “características culturais – língua, religião, costume, tradições, sentimentos de ‘lugar’ – que são partilhadas por um povo” (HALL, 2011 p. 63), logo, não há como uma nação moderna ser composta por uma única etnia. Estabelecer apenas uma etnia para determinada raça do WoW seria, nesse caso, criar um impedimento ao mundo virtual, em que esse não poderia ser concebido com a mesma complexidade presente no mundo pós-moderno, no qual todas as nações são híbridos culturais. Portanto, seria aceitável dizer que o conceito de raça no WoW é tão complexo quanto as etnias do mundo real, mas se torna uma tarefa colossal, caso fosse possível apontar cada uma de suas características culturais e, assim, compará-las com as deste ou daquele povo. O objeto sobre o qual se discute aqui, aparentemente pequeno, está sempre sendo moldado pelos desenvolvedores e jogadores em tempo integral.

Na próxima seção o foco recai sobre questões de identidades internas ao jogador, que são, como quaisquer aspectos identitários projetados no jogo, passíveis de reconhecimento, seja por semelhança ou diferença.

1.4 Jogadores do Eu

A ambiguidade presente em projetar, como explanada por Gee (2003, p. 55), refere-se à identidade vista através do avatar que é composta pelos “valores e desejos projetados em um personagem virtual”, bem como “a personagem como um projeto, em construção”. De certa maneira, o processo e o objetivo misturam-se, pois, ao procurar as semelhanças (ou diferenças), durante o descobrimento do próprio ser, também se encontram “locais” aos quais se pertence, mesmo que estes espaços sejam passageiros, assim como as identidades são mutáveis. Propõe-se analisar a partir de agora os processos que acontecem na interação entre jogador e personagem; aquilo que se projeta no jogo. É necessário para isso fazer uso de alguns aspectos que surgem durante a criação das personagens, além dos conflitos sociais decorrentes de escolhas tomadas no momento da criação e durante a evolução do personagem enquanto projeto. Podem-se vislumbrar identidades como produtos dessas interações em alguns momentos.

O jogador de WoW deve criar seu avatar seguindo certas limitações estabelecidas pelos desenvolvedores do jogo. Uma vez que o jogo é visto primeiramente como entretenimento, é lógico que o jogador desenvolva seu personagem de maneira a sentir-se bem representado em seu avatar, ou até mesmo melhor representado. Dessa

forma, o avatar pode ser uma versão melhorada do eu, como apontam alguns estudos (BESSIÈRE; SEAY; KIESLER, 2007). Sendo o avatar o único meio pelo qual o jogador é visto, não se pode descobrir nada além do que a visualização do próprio jogador permita, trazendo limites à questão da observação do objeto. Às vistas desse impedimento, esta seção se nutrirá, em alguns momentos, da experiência do pesquisador em campo (através do avatar Dragoonier), de suas interações com jogadores e do questionamento de jogadores sobre momentos oportunos.

Evitando generalizações, não se pode pensar que a representação do jogador no Avatar permita satisfação total do indivíduo, colocando-o em um êxtase representacional apreciado somente durante o jogo. O engessamento da forma pela qual as personagens eram criadas nos primeiros anos de jogo não resistiu à necessidade de mudança dos jogadores. O processo de construção de identidades representado no Avatar apresenta-se no jogo pelo clamor contínuo da comunidade de jogadores, resultando na introdução de ferramentas como mudança de sexo, nome, facção, raça, tom da pele, além de minúcias como cabelo, barba, detalhes faciais e tatuagens³⁷ e a transmogrificação³⁸. Dentre essas alterações físicas, algumas são serviços gratuitos ou pagos, em moeda corrente real ou o ouro virtual, que foram adicionados aos poucos ao longo dos anos. Essas mudanças no Avatar, agora feitas com praticidade, eram antes impossíveis e ilustram como a moção real da identidade, o hoje sou isso e não aquilo, instaura-se no ambiente virtual e utiliza o avatar como veículo pelo qual o jogador expressa suas variadas identidades em diversos momentos.

Em sua obra sobre um jogo congênere do WoW; *Everquest*, Taylor (2009, p. 153) afirma que “as questões relacionadas a gênero ou raça, por exemplo, não simplesmente despencam no espaço on-line, mas são importadas para esse novo espaço em formas complicadas”. Assim, as questões de gênero e etnia atravessam e se misturam através dos espaços, real e virtual, encontrando vazão no espaço online, quando reprimidas no espaço exterior; ou recebendo apoio fora do jogo, quando encontra espaço para representação no mundo real. Diante disso, este tópico será abordado a partir de dois pontos principais: nem sempre essas identidades materializam-se no jogador, devido a identidades conflitantes que o impedem de demonstrar ser/agir

³⁷ As alterações em relação à facção, raça e aparência podem ser vistas fora do jogo em: <https://us.battle.net/shop/en/product/game/wow?categories=game-services>

³⁸ A transmogrificação é um serviço pago com o ouro obtido no jogo e consiste em demonstrar um visual de uma peça ou um conjunto de equipamentos sobrepondo-o a outro. Ao transmogrificar, por exemplo, o elmo x, opta-se por outro elmo qualquer que esteja em um dos inventários da personagem, selecionado o elmo y, muda-se o visual do elmo x até que se escolha outro visual ou troque-se o elmo.

em sua vida *off-line* e nem sempre ocorrerão processos de identificação tão somente pelo avatar. Em suma, as identidades aqui abordadas são realizadas na interação entre avatar e jogador (GEE, 2003), aparecendo em momentos para logo mais voltarem a sucumbir devido a outros posicionamentos. No WoW, esses momentos tomam forma através de posições, discursos e silenciamento, como será discutido abaixo.

A experiência virtual de ser representado, quando não prazerosa, é discutida principalmente em relação a grupos minoritários do mundo real. Dessa forma, reflexos de problemas existentes, como o preconceito de raça e de gênero, emergem no virtual quando os jogadores carregam consigo essas impressões. O preconceito racial pode ser acobertado no mundo virtual, como visto no LambdaMOO, realidade virtual baseada em textos predecessora de jogos como WoW. No LambdaMOO, nota-se o uso comum de personagens estereótipos de asiáticos, muitas vezes vistos como fetiche sexual pelos jogadores ocidentais. Essa forma de participação inibe automaticamente a representação dos verdadeiros asiáticos ao jogar. A consequência disso, segundo Nakamura (1995, p. 6), é “um ‘branqueamento’ padrão que cobre todo o espaço social do LambdaMOO; a raça é branqueada em nome da higiene cibernética”.

Esse apagamento racial observado no LambdaMOO só poderia ser confrontado, segundo a autora, se, no momento da separação de corpo e mente para o virtual, em que, no caso do MUD, o corpo virtual é escrito (e rescrito), paradigmas de etnia, gênero e classe fossem abordados. Assim, a autora apropria-se do conceito de *bug*, que podem ser entendidos como defeitos ou características vistas pela produtora como problemáticas para a experiência dos jogadores. Consequentemente, os *bugs* são conceituados como algo que deve ser evitado no jogo e são, sempre com uma certa pressa, corrigidos. Traça-se no LambdaMOO uma relação entre *bugs* e discursos sobre etnia. Uma vez que fogem do controle dos desenvolvedores, os problemas desses debates que tornam a emergir, não somente sobre questões étnicas, são conceituados de maneira semelhante às falhas no jogo. Ou seja, recomenda-se evitar esse “tipo de conversa”, da mesma maneira que se deve evitar um *bug*. O consenso designa o jogador que não evita o *bug*, ou que se aproveita da falha, como trapaceiro, e suas ações podem acarretar em banimento. A problemática ocorre quando se sabe que os defeitos no jogo são eventualmente corrigidos, diferentemente de problemas como o preconceito ou a segregação. A autora propõe o reforço desses questionamentos e a abertura ao debate, como uma forma de subverter o já esperado discurso mantenedor do racismo,

sabotando-o da mesma maneira que um jogador sabota o jogo, ao fazer uso de um bug em benefício próprio (NAKAMURA, 1995).

Sob outro olhar, Gee (2003; 2007a), ao tratar de aprendizado nos jogos, afirma que os jogadores necessitam de um vínculo com a personagem e que bons jogos podem capturar o jogador através da identidade, seja baseado em uma personagem fixa, seja construindo uma. A segunda forma referida é semelhante à observada nos MMORPGs, como o LambdaMOO e o WoW; uma personagem construída a partir de certos modelos estabelecidos. Inerente aos jogos de RPG, essa construção do avatar está sempre exposta a algum modelo que impede uma criação total da personagem, mas que, mesmo assim, cria no jogador o vínculo com o real que o autor menciona, mesclando as expectativas do jogador às capacidades da personagem. A criação e apropriação das personagens trazem algumas questões que podem ser aprofundadas, conforme discussão a seguir.

Existe, em primeiro lugar, na criação e no reconhecimento das personagens, uma sorte de etnias e raças que se misturam ou não e, em segundo lugar, há também a questão do gênero, problematizada pelo choque jogador-personagem. Primeiramente, pode-se observar um reforço à identidade plural, pois enquanto há referências de afrodescendentes a essa ou aquela raça, como exposto na seção anterior, fica oculto o fato de os próprios Humanos poderem ter tons de pele diferentes. Recentemente, durante a introdução de sua última expansão, a Blizzard executou uma mudança no tom de pele de personagens humanos fazendo com que os jogadores fossem surpreendidos ao notarem que seus heróis antes negros, estivessem, após a atualização, “mais brancos” (KOTAKU, 2015). A revolta de uma parcela da comunidade nos fóruns fez com que a produtora rapidamente respondesse à situação, indicando que se tratava de um erro e que logo seria corrigido, como pode ser visto na figura a seguir.



Figura 9: Branqueamento “involuntário” no WoW

Fonte: <http://www.gameranx.com/updates/id/24693>

Esse caso mostra como, mesmo sendo Azeroth um mundo de fantasia, ele ainda é preenchido e habitado por pessoas reais que anseiam ser representadas e perceber a diferença no outro, mesmo que seja através do “turismo de identidade” de Nakamura (1995). Segundo a autora, em contextos como os dos jogos eletrônicos, pessoas mantem um controle sem igual de suas identidades. Embora o termo turismo tenha teor passageiro, o que se observa nos jogos *on-line* remete ao deixar de ser momentâneo para ser novamente, ou ser outro, depois. Pelas várias vozes nos fóruns e no jogo, não somente os que detinham avatares de pele negra como também outros jogadores mostraram-se inquietos com a alteração posteriormente corrigida. Sendo assim, não se pode afirmar que afrodescendentes sejam representados somente através dos Trolls, ou ainda nos Humanos de pele negra ou que estes não possam criar outros avatares que não sejam necessariamente ligados a uma só etnia qualquer. Ecoando as vozes do fórum, ao serem questionados quanto à aparência de seus personagens e se havia apreço por personagens alternativos (os *Alts*), algumas respostas dos entrevistados perpassam a questão racial, como segue:

Harwyn: Já **mudei de raça** muitas vezes, dentro da aliança posso dizer que **já fui todas** haha. Mas minhas preferidas são Gnomo, Humano e N.Elf [Elfo Noturno]. Atualmente estou jogando com N.Elf. Jogo com as três specs [especializações], mas tenho preferencia entre Frost/Arcane pve [Mago de gelo/arcano no jxa] e Fire/Frost pvp [Mago de fogo/gelo no jxj]. Tenho muitos alts, mas **não deposito muito valor afetivo** neles.

Como citei acima, é complicado descrever aparência porque **troco muito de raça** entre N.Elf e Gnomo. Mas quando estou de gnomo sempre terei cabelo rosa ^^

Treido: Um troll shammy [xamã], de **cor** mais puxada para o warcraft rts [Real-Time Strategy, versão anterior do jogo] possível, com transmogs [transmogrificação] **SEMPRE** que remetam a **cultura troll** (vide, <http://us.battle.net/wow/en/character/azralon/Treido/advanced>) ou que me pareçam bem troll. Gosto disso, de sempre tentar deixar o personagem o mais parecido com sua **cultura "mãe"**.

E o unico que tenho um apreço similar eh o war [Guerreiro] que um dia vou transferir do goldrinn [reino] pra ser uma vaca war *...*

ah e... n repara no mog [transmogrificação] de arma... n tenho uma arma troll T.T

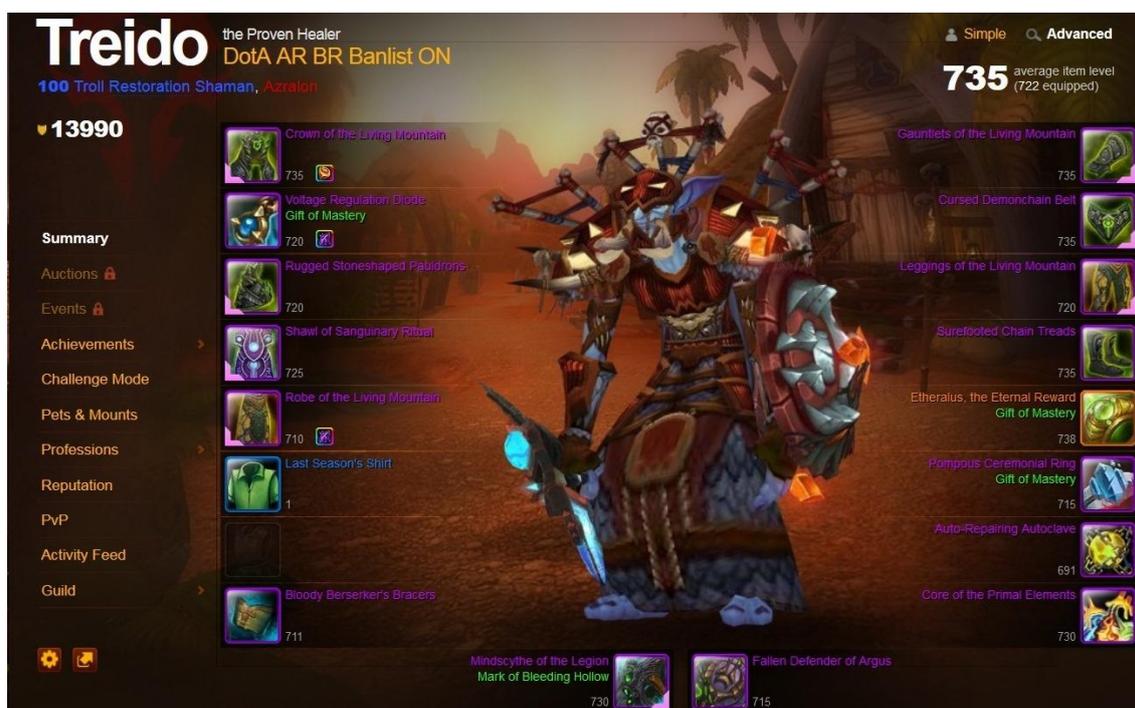


Figura 10: Página do Troll Xamã Treido.

Fonte: <http://us.battle.net/wow/en/character/azralon/Treido/advanced>

As menções dos jogadores à mudança de raça são comuns no jogo. O jogador Harwyn mostra certa complacência em relação às raças da Aliança. Apesar de haver favoritas, denota como já optou por outras raças, mesmo que fixo a uma só facção. Treido, no entanto, parece mais conservador, focando em apenas uma raça, a que é no momento, mencionando inclusive seu esforço em fazer com que sua

personagem esteja trajada de modo a representar sua “cultura mãe”, possivelmente pelos apetrechos tribais e máscara vodu, como se pode ver na figura acima. Dessa maneira, fica clara a possibilidade de uma experiência do outro virtual, estando “na pele” de membro da Aliança, mas sendo, anteriormente, membro da horda, através do turismo de identidade (NAKAMURA, 1995).

O segundo aspecto bastante discutido e que deve ser levado em conta aqui são as questões relacionadas à identidade de gênero. Em algumas pesquisas, relatos surgem sobre como as relações de gênero são reproduzidas no espaço do jogo eletrônico (ANDRADE; CORDEIRO, 2009). Meios de inclusão/exclusão, além de relações de poder entre homens e mulheres são percebidos pelos jovens. Assim, reitera-se a importância do debate sobre questões relacionadas à sexualidade e relações de gênero em âmbito virtual. Os comentários relatados na pesquisa citada acima não são diferentes daqueles vistos no espaço do WoW, em canais de comunicação abertos ou fechados no decorrer desta pesquisa. A forma pela qual as jogadoras são tratadas reforça falácias de que os meninos jogam melhor do que as meninas e de que certos jogos não são indicados para elas. Mesmo no WoW, em que não há necessidade de confirmação de um ou outro gênero, a comunidade de jogadores reflete problemas no que diz respeito à identidade de gênero do mundo real. Como prova disso, o número de líderes dentre os potenciais entrevistados para a presente pesquisa foi de dez homens para cada mulher, tamanha a escassez das mulheres em posições de liderança dentro do jogo.

Em pesquisa recente sobre identidade de gênero nos videogames, mais precisamente nos jogos de futebol, Azevedo (2015) discute como valores tradicionais são perpetuados através da produção e reprodução de jogos eletrônicos de futebol, discutindo os problemas de se ter um público alvo fechado em volta de apenas um gênero. Dessa forma, ocorre uma manutenção dos valores reais da sociedade, visíveis em todo o processo do jogar, principalmente naqueles jogos oriundos de práticas reais, esportes como o futebol em questão. Embora pessoas não lutem contra monstros, não montem em Grifos e nem extraiam pó mágico de armas na realidade, certos valores e conceitos são perceptíveis noutros jogos, até mesmo em MMORPGs que se passam em mundos fantásticos, como no caso do WoW.

Em artigo intitulado “*Men are from Quake, women are from Ultima*”³⁹, publicado há mais de dez anos, foi apontado que uma das razões pelas quais as mulheres

³⁹ A manchete chama a atenção devido ao uso da metáfora, referência ao livro *Men are from Mars, women are from Venus*, por John Gray. Define-se que homens como jogadores de *Quake*, jogo violento

se envolvem mais em jogos está vinculada à estrutura social, pelo fato de haver um senso de comunidade, com a qual as jogadoras interagem (LABER, 2001). Há pouco mais de um ano, a quantidade de jogadores, segundo os números da *Internet Advertising Bureau*, constitui-se de um público feminino maior que o masculino; 52% são jogadoras (JAYANTH, 2014). Assim como na década passada, jogos violentos continuam sendo produzidos e, ainda assim, o número de jogadores do sexo feminino continua a aumentar. Além disso, a comunidade presente em jogos de outrora, como *Ultima*, faz parte de incontáveis *MMOs* encontrados hoje na rede.

Durante essa pesquisa, observou-se segregação semelhante no que diz respeito ao sexo dos jogadores e ao silenciamento de jogadoras, como já foi discutido nas pesquisas supracitadas. Pesquisas etnográficas executadas em reinos do *WoW* já abordaram a criação de personagens femininas por homens (SANTOS, 2012). A interação jogador-jogador através das personagens criadas impede a exposição do sexo da pessoa atrás da interface. Como resultado, homens podem ser mulheres e vice-versa, seja por questões de representação (pessoa) ou interpretação (personagem), dentre outras. Apesar da ciência dessa possibilidade, os jogadores criam expectativas em relação ao avatar, podendo, por exemplo, agir de maneira afetiva, inclusive com insinuações sexuais, frente a avatares do sexo oposto. Essas insinuações são permitidas por comandos como */beijar* e */flertar*, que emitem textos e sons predefinidos; além dos gestos do avatar, a afetividade demonstrada entre avatares de sexo oposto é vista como algo comum pelos jogadores, tão bem aceito quanto o comando */oi*. No entanto, assim como com frequência acontece no mundo real, a afetividade entre personagens do mesmo sexo gera desconforto em alguns casos, e é, inclusive, usada para fins pejorativos. A mudança do sexo da personagem não remete, necessariamente, ao gênero do jogador, como no depoimento de Celendiss, que atribui a sua mudança a uma questão estética e carismática, vista abaixo:

Celendiss: no momento é o **Vanon** (que era a Celendiss) so **mudei o sexo** pq gostei de como o transmog [transmogrificação] ficou no novo **modelo élfico** além de que ele tem olhos de âmbar e isso é igual ao illidan [Um dos antagonistas do jogo]
(preciso explicar o quanto eu acho top?) kk
dai tipo
alts [Personagens alternativos] nao tenho
na verdade tenho

de tiro em primeira pessoa, e mulheres como jogadoras de *Ultima*, jogo de fantasia online, pertencem a mundos diferentes, nesse caso mundos virtuais.

mas nao joga
 alias
 so joga fds [fim de semana] pq o meu grupo de raid é promissor
 estou com mts atribuições da vida real
 então alts no momento não se encaixam

Essa representação aberta de personagens com sexos opostos aos daqueles que os controlam criam situações diversas. Os jogadores podem buscar maneiras de sentirem representados em seus avatares optando pela criação de personagens em um gênero-alvo correspondente. No âmbito do jogo, no entanto, há uma generalização que tenta explicar a escolha de personagens opostos de maneira a tirar proveito em alguns momentos do jogo. Pôde-se notar, verificando-se durante a pesquisa e seguindo ponto de vista assumido por alguns jogadores, a criação de personagens masculinas, feita por mulheres, para disporem de certo anonimato, evitando inclusive assédios virtuais, enquanto homens criariam personagens femininas para serem bem vistos pelos outros jogadores (de ambos os sexos) e, assim, ganharem benefícios. Dessa maneira, sendo entendido como padrão, essa camuflagem utilizada pelas mulheres no WoW entra em consonância com a visão de que, quando o sexo é reconhecido, as mulheres passam a ser vistas como intrusas no jogo (TAYLOR, 2009).

Além da escolha do sexo oposto, também acontecem representações de jogadores entre outros gêneros, mesmo que o jogo restrinja a escolha de sexo a duas opções. Criada e consolidada ainda nos primeiros anos do jogo, a *Proudmoore Pride* configura-se como uma parada gay virtual, organizada e executada dentro do jogo no dia mundial do orgulho LGBTQ. Assim como no caso do LambdaMMO, as atitudes tomadas pela Blizzard foram semelhantes àsquelas consideradas por Nakamura (1995), como sendo um tratamento semelhante ao que é dado aos defeitos no jogo. O resultado, no entanto, foi diferente, uma vez que, depois de dez anos, a *Proudmoore Pride* continua existindo e promovendo um espaço de representação para LGBTQs dentro do jogo.

Mesmo parecendo uma tentativa de reforçar certo ponto frente à imposição de padrões normativos da produtora do jogo, vistos também em outras instituições, nota-se que o conflito de identidades se faz presente, mesmo no ato de representar uma minoria, que sugere uma identidade LGBTQ e revela a maleabilidade como princípio maior para atuar contra padrões que detêm identidades ditas sólidas:

a Proudmoore Pride não tem tanto como proposta endossar uma proposta identitária LGBT fixa, constante e “bem representada”, mas um interesse

muito mais voltado para a resistência à heteronormatividade, e um desafio a uma visibilidade homogênea, masculina e heterossexual. Dessa maneira, essa “abertura” constituiria um espaço para a visibilização de outros modos de vida dos (as) jogadores(as) ali presentes. Assim, ao constituir uma visibilidade de modos de vida não-heteronormativos, se possibilita um espaço para iniciar discussões em relação a sexualidades e gênero, que não mais podem ser ignoradas ou postas como “fora de contexto” (GOULART; HENNIGEN; NARDI, 2015, p. 412-413).

Ao discutir a diversidade cultural nas sociedades brasileira e canadense, Monte Mór (2002) aponta para uma exclusão de aspectos importantes da construção de identidades, como, por exemplo, gênero e sexualidade. Esses aspectos tornam-se ocultos devido à demasiada atenção nos aspectos raciais e étnicos. Dessa forma, a discussão nesta seção tentou compreender também questões de gênero e de sexualidade, apesar do impedimento instituído através da visão de que isso seja algo separado do jogo. De toda forma, semelhante à política do exército americano em relação à coibição de serviço militar por homossexuais que durou até 2011, por vezes mencionada como “*don't ask, don't tell*”, a visão de questões de gênero como *bug*, ou como um problema, também está diluindo enquanto grupos lutam contra o preconceito em âmbitos reais e virtuais.

Esse capítulo tratou de questões identitárias adotando os três vieses propostos por Gee (2003): real, virtual e o projetivo. A última seção, tendo abordado o projeto, ocupou-se de processos que emergem na interação entre jogador e personagem, tocando inclusive em aspectos relacionados à raça, etnia e gênero. Assim, no capítulo a seguir, notam-se as formas como o poder pode ser percebido no WoW, discutindo desde a estrutura presente no jogo, que atua como um controle realizado através da produtora, de cima para baixo, além de suas contestações. Muito do que foi analisado aqui encontra semelhanças com o tema abordado mais a frente, no segundo capítulo, já que a identidade e as relações de poder estão sempre imbricadas. Assim, as próximas seções versam sobre como atividades são confinadas através do tempo e espaço para que ocorra uma espécie de governo. O tempo e espaço também influenciam nas práticas e construções dos próprios jogadores, seus grupos, principalmente, a Guilda e o Core.

2. O PODER NO WOW

O espaço virtual em que os jogos eletrônicos se encerram é mantido graças a servidores físicos, diversos computadores que criam, através da internet, esse outro mundo perpassando o real. Bartle (2004), ao definir algumas características básicas dos mundos virtuais, chama atenção para um conjunto de regras automáticas inerentes a esses espaços que dão ao jogador a habilidade para interagir e até mesmo modificar tais mundos. A capacidade de interação do jogador só pode ser podada por essas regras que, apesar de ganharem certo aspecto neutro ao receberem a definição de automáticas, são, na verdade, instituídas pelos desenvolvedores e aceitas pelos jogadores no momento em que o jogo começa e durante sua continuação. Assim, as regras podem ser vistas como uma forma pela qual se mantém o controle no mundo virtual. Ainda segundo o autor, a física desse mundo, onde se baseiam as regras, suprimiria as possibilidades da personagem, a entidade que o jogador precisa representar, num mundo persistente e compartilhado em tempo real.

Esse espaço que recebe grande apoio das novas tecnologias para que seja compartilhado digitalmente em ambientes virtuais já foi comparado ao mesmo espaço lúdico que era observado no faz de conta, no espaço da brincadeira. Em *Homo Ludens*, Huizinga (1955) procura por uma definição do que constitui esse espaço do jogo e encontra no termo círculo mágico a expressão dessa ideia que reverbera até hoje. A dicotomia entre seriedade e diversão, presente em sua obra, é mencionada em estudos sobre jogos como “um esforço em falar tão preciso quanto possível sobre categorias e distinções que não podem ser nitidamente demarcadas” (RODRIGUEZ, 2006). Além disso, o círculo mágico, por ser uma definição antiga, feita antes mesmo da existência dos estudos em relação aos jogos eletrônicos, dos mundos virtuais e até mesmo antes do computador, encontra oposições em relação ao seu uso por não levar em conta a complexidade do cenário atual (CONSALVO, 2009).

Salen e Zimmerman (2004, 2006) desenvolveram o conceito do círculo mágico, embora o tenham visto como um espaço no qual o jogador precisa inserir-se. Assim, o jogador atravessa o limite da realidade e, obrigatoriamente, deve dissipar esse círculo no momento em que o jogo é concluído. Interessa o ponto em que os autores mencionam que, uma vez “dentro do círculo mágico, significados especiais resultam e agrupam-se ao redor de objetos e comportamentos. Com efeito, uma nova realidade é criada, definida pelas regras do jogo e habitada pelos seus jogadores” (SALEN;

ZIMMERMAN, 2004, p. 96). No entanto, há de se fazer notar que a constatação dos autores sobre a criação dessa nova realidade dentro do círculo mágico não impõe que as práticas referentes ao jogo existam somente ali. Assim, como a agência dos jogadores atribui significados aos objetos e comportamentos, esses mesmos significados atravessam o espaço do jogo para serem então atribuídos a outros jogos ou ao mundo real. Como comenta Taylor (2009, p. 152), essa definição do círculo mágico “soa como se para que o jogar venha a ter qualquer autenticidade, significado, liberdade ou prazer, deva ser impedido de se propagar a ‘vida real’”.

Castronova (2005), apoiando-se nas elaborações acerca do círculo mágico, investe na definição de um novo termo. Segundo o autor, uma membrana dividiria os dois mundos, o real e o sintético. O estreitamento do círculo mágico prescreve uma tomada de novas regras ao entrar no espaço do jogo e abandonar o mundo real. Essa rigorosidade é minada pelo conceito de uma membrana porosa que permite essa troca de informações e, conseqüentemente, permite uma interação entre os dois mundos. Mesmo assim, essa membrana ainda protege o espaço sagrado da ludicidade, atuando como um escudo para ambos os mundos onde as interações são filtradas, utilizando os poros como artifício para eventual contato. Esses poros, no entanto, provam-se demasiadamente estreitos quando se estudam as imbricações identitárias entre o real e o virtual, discutidas no capítulo anterior.

Essa separação entre os mundos, o virtual e o real, o falso e o verdadeiro, de acordo com Malaby (2007), precisa ser contrariada, pois essa separação só encontraria aplicação em relação a como o jogo é construído, mas não como sua prática é exercida ou como o jogo é experienciado. Enquanto os estudos em relação aos jogos continuam retornando ao círculo mágico de maneira direta ou derivada, em igual teor, os mesmos estudos continuam tratando o jogo como essencialmente lúdico. Em um estudo mais recente, o autor clama por um modelo

que parta principalmente do retrato dos filósofos pragmáticos do mundo como irredutivelmente contingente. Nesse ponto de vista, jogar se torna uma atividade caracterizada por uma prontidão a improvisar em face de um mundo em constante mudança e que não admite uma ordenação transcendental (MALABY, 2009 p. 206).

A fixação de conceitos do círculo mágico como premissas para o estudo dos jogos seja para designers, produtores ou estudiosos de outras áreas, ainda é incerta. No entanto, sua discussão, apesar de focar na delimitação de fronteiras, deixa

transparecer preocupações em relação à experiência que acontece no referido espaço do “círculo”, crucial para a criação dessa outra realidade ou necessária para que o jogo aconteça. O foco da entrevista realizada para esta pesquisa recai sobre a prática dos jogadores e aspectos relacionados tão somente ao jogo. Mesmo assim, é possível vislumbrar nas respostas dos entrevistados ao questionário, analisadas no capítulo anterior, como o real auxilia na configuração do virtual. Assim, será levada em consideração essa experiência de jogar “dentro, fora ou através” desse círculo nas próximas seções. Para tanto, as relações de poder entre os jogadores nesse espaço, além do próprio poder, serão conceitos fundamentais na discussão pretendida a seguir.

Antes mesmo de discutir o que se pode entender sobre poder a partir dos escritos de Foucault, é oportuno notar sua visão sobre espaço:

A nossa época talvez seja, acima de tudo, a época do espaço. Nós vivemos na época da simultaneidade: nós vivemos na época da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado-a-lado e do disperso. Julgo que ocupamos um tempo no qual a nossa experiência do mundo se assemelha mais a uma rede que vai ligando pontos e se intersecta com a sua própria meada do que propriamente a uma vivência que se vai enriquecendo com o tempo (FOUCAULT, 2001 p.1).

A partir desse trecho, proferido em 1967, Foucault conjectura a importância do espaço, dessacralizado por Galileu. Em sua obra, além de trazer a metáfora do espelho, versa não somente sobre utopias: os locais perfeitos e irrealis, mas, sobre aquilo que chama de heterotopias: os locais contrastantes, de reflexão e crítica. Para o autor, o espelho funciona como uma utopia, pois o local onde se inscreve a superfície iluminada do espelho, a imagem perfeitamente recriada do que ali se enxerga, não existe em lugar nenhum. No entanto, o espelho também se faz heterotopia devido ao *momentum* em que o indivíduo se vê, se ausenta e se reconstitui ali no espaço do espelho. A metáfora do espelho é pertinente à discussão acerca do círculo mágico, uma vez que nem todos que entram no jogo estão, de fato, a jogar. O autor apresenta uma condição para a heteropia que parece similar aos parâmetros enfrentados para aqueles que almejam entrar no espaço do jogo e reconstituírem-se ali tal como num espelho, “uma vez que para nos apercebermos desse espaço real, tem de se atravessar esse ponto virtual que está do lado de lá” (FOUCAULT, 2001, p.4). Com efeito, não pode ocorrer uma recriação do espaço (virtual) para o jogador sem que haja, até certo ponto, uma saída de onde se está (real).

Para que o espaço virtual seja (re) criado, entende-se que seja necessário um esforço dos indivíduos em prol dessa ação. A força, postulada por Foucault “não está nunca no singular, ela tem como característica essencial estar em relação com outras forças, de forma que toda força já é relação, isto é, poder: a força não tem objeto nem sujeito a não ser a força” (DELEUZE, 2005, p. 78). Como conseguinte, o poder não é apenas repressivo, mas também instigante, passando pelo dominado e pelo dominante. É necessário lembrar que, num jogo em que não se joga sozinho (eletrônico ou não), as diferentes conceituações acerca do “círculo mágico” reiteram a aceitação de regras basilares para que o círculo “possa” existir. Essas regras, discutidas e questionadas já demonstram por si só que, na própria base de todo o jogo existe uma relação de forças que definem como o jogo deve ser jogado. Consequentemente, essa noção de poder como uma relação de forças afetando uma à outra e que parece atravessar os jogadores será indispensável para as questões discutidas neste capítulo.

Sem muito distanciar, em uma palestra proferida pelo professor, escritor e atual deputado federal Chico Alencar, vê-se que “é preciso entender o poder não como um lugar que se ocupa, mas como uma relação que se cria”, constitui-se assim como “uma relação dinâmica entre os seres humanos e [o poder] pode ser usado para a libertação, para o crescimento, para a socialização, para a harmonia, para a busca da justiça e da paz, ou para a opressão, o apequenamento, a exploração” (HENRIQUES; PEREIRA, 2002, p. 168). Outra interessante noção de poder aparece na discussão sobre pedagogias feita por Suresh Canagarajah. Segundo o autor, o poder também pode se manifestar de diversas formas e ser exercido também pelo subalterno. Mais importante ainda é sua visão de que “o exercício do poder sempre implica na existência de contra-poderes ou contra-discursos” (1987, p. 33). De modo a entender a dialética de Foucault, Spellmeyer questiona “a própria palavra ‘discurso’ em sua raiz, ‘uma corrida para trás e para frente’, que implica numa necessidade de duplicidade” (SPELLMEYER apud CANAGARAJAH, 1999, p.185).

Esses mesmos conceitos, por mais distantes que pareçam, retornam aos conceitos estabelecidos por Foucault. As relações de poder nos escritos do autor que são referenciadas aqui partem, principalmente, a partir das técnicas de dominação exercidas pelas instituições (FOUCAULT, 1987), bem como as maneiras de conduzirem a si mesmo (FOUCAULT, 1998). Evitando cristalizar uma teoria do poder, Foucault apela para uma compreensão do poder como sendo uma

multiplicidade de correlações de força imanentes ao domínio onde se exercem e constitutivas de sua organização; o jogo que, através de lutas e afrontamentos incessantes as transforma, reforça, inverte; os apoios que tais correlações de força encontram umas nas outras, formando cadeias ou sistemas ou ao contrário, as defasagens e contradições que as isolam entre si; enfim, as estratégias em que se originam e cujo esboço geral ou cristalização institucional toma corpo nos aparelhos estatais, na formulação da lei, nas hegemonias sociais. (FOUCAULT, 1997, p. 88).

Há, então, um dinamismo, uma relação de forças que não são harmoniosas, que cedem e fazem ceder. Para o autor, exercer o poder, como na prática de governar, é algo que é modificado historicamente, no desaparecimento das técnicas e no surgimento de outras. Assim, governar resulta da

interação entre esses dois tipos de técnicas, os pontos em que as tecnologias de dominação dos indivíduos uns sobre os outros recorrem a processos pelos quais o indivíduo age sobre si próprio e, em contrapartida, os pontos em que as técnicas do eu são integradas em estruturas de coerção (FOUCAULT, 1993, p. 207).

As regras prescritas dentro ou fora do jogo, junto ao conjunto de valores que os jogadores assumem ao jogar, compõem o que seria a “ambígua moral”. De acordo, o “código moral prescritivo” pode ser visto como o *fair play*⁴⁰, bem como sua quebra constitui o *cheating*⁴¹. Da mesma forma, “a moralidade dos comportamentos” define o nível de obediência ou resistência às diretrizes impostas aos jogadores, ou seja, onde o jogador se encontra na relação de forças entre as regras que ele segue e as que ele quebra ou desafia. Apesar de jogar *on-line* em uma grande comunidade, as inadimplências cometidas são realizadas, geralmente, em nível individual, de maneira restrita. Na mesma medida em que se polícia, o jogador está ciente dos seus atos que quebram as regras. Caso execute atos ilícitos no jogo ocultamente, o jogador mantém uma falsa moralidade e cede a técnicas de dominação que instigam sentimento de culpa. Se esses mesmos atos são exercidos abertamente, podem denotar uma oposição do jogador a regras criadas de cima para baixo e que o limita a uma posição subalterna, da qual se procura fuga; libertação.

⁴⁰ Do Inglês, jogo limpo. Apesar de ser visto principalmente como o não uso de programas secundários que permitam trapaças no jogo, *on-line* ou *off-line*, o termo também se refere a conceitos variados do que seria jogar com “espírito esportivo”, conseqüentemente, varia entre jogos e jogadores.

⁴¹ Do inglês, trapaça. Aplica-se *cheater* àqueles jogadores que utilizam de programa de computador, alteração no código do jogo ou até mesmo a exploração de algum recurso que beneficie o jogador de maneira imprópria.

Problematizando ainda mais essa relação, pode-se até mesmo questionar como o jogador aceita estas regras, até que ponto ele as rompe e como ele molda sua moral enquanto joga. A experiência de se jogar perante condições, como discutido no primeiro capítulo, resulta em questões de identidade e aprendizado (GEE, 2007a). Para a discussão que se desenvolve, é importante notar como as posições descritas pelos jogadores entrevistados respondem às classificações identitárias (real, virtual e projetiva) feitas por Gee (2003). Quando o jogador descreve “como ele vê sua posição na guilda”, distingue-se sua visão a partir do mundo (real) através da estrutura sobre a qual se cria e se mantém (virtual) o constructo que é, ao mesmo tempo, seu projeto e sua projeção (projetiva). Além disso, os espaços *on-line* podem ser vistos como locais com potencial para o trabalho e lucratividade (YEE, 2006). A Guilda ou o Core são levados a sério pelos jogadores e vistos por alguns como sua atribuição, seu “trabalho” no ambiente virtual. Assim, o jogador executa atividades junto a outros membros, realiza tarefas que não lhe trarão diretamente benefício algum e, em alguns casos, administram recursos e pessoas de maneira a exercer um ofício real, exaustivo e, ocasionalmente, recompensador.

Junto a isso, as relações de poder são tão comuns no jogar quanto em qualquer uma dessas atividades, como ao estudar ou trabalhar. Como discutido anteriormente, a posição adotada (ou implicada) durante o aprendizado de uma língua estrangeira (NORTON, 2011) faz com que os aprendizes sejam favorecidos ou não, de acordo com as posições adotadas, perfazendo, respectivamente, ofertas de espaço para atuação aos aprendizes ou limitações de interação social. De maneira semelhante, os jogadores também adotam posições em um confronto no qual se tenta manter ou contestar o poder, seja o da produtora sobre os jogadores e o que pode ser caracterizado como sua produção, seja o de outros jogadores em uma relação de poderes complexa definida não somente no interior, mas através dos mecanismos presentes no jogo. Assim, as argumentações de Foucault (2003; 2004), além de outros autores que se orientam a partir de seus escritos e/ou ponto de vista, são úteis para considerar até que ponto e de que maneira os mecanismos de poder atuam no “espaço do jogo” e como estas relações podem ser mais bem entendidas.

Para clarear a discussão a seguir é necessário mencionar as formas pelas quais os jogadores se reúnem dentro do jogo para a execução de tarefas difíceis ou até mesmo impossíveis de se realizar por um jogador. As possibilidades, ou modos, de jogar no WoW beiram o ilimitado, pode-se, por exemplo, jogar com o simples objetivo

de executar a atividade de pesca e ignorar profissões alternativas e todo o conteúdo restante do jogo. No entanto, o design do WoW, que comporta as formas pelas quais os jogadores podem unir-se para completar objetivos, não é tão ilimitado. Ao partilhar do mesmo gênero, WoW adota uma construção de grupos semelhante aos seus predecessores. Para ilustrar melhor a questão, toma-se o modelo organizacional visto em Taylor (2009) sobre as estruturas sociais do *MMORPG Everquest*. Abaixo, o modelo segue adaptado e com acréscimos e alterações de modo a ilustrar a organização que se percebe atualmente no jogo:

O jogador

Solo	Um simples personagem por conta própria.
------	--

Alguns desses criam...

O Grupo

Grupos são times formais que cooperam entre si matando monstros e compartilhando experiência ou honra, além de itens obtidos através do saque. Variam entre 2 e 5 integrantes.

Duplas	Jogadores em um grupo simples que consiste de um jogador e apenas outro, que o complementa.
Trios	Utilizados também no mundo aberto, os trios foram importantes nos Cenários, nos quais apenas três jogadores podiam participar por vez, geralmente auxiliando um ao outro compondo os três papéis disponíveis (Tanque, Curador e Causador de Dano).
Grupos Aleatórios	Um grupo de jogadores que não se conhecem e são unidos pela ferramenta de construção de grupo do jogo ou por objetivo comum em uma mesma área. Podem eventualmente utilizar os canais de comunicação para encontrar membros que venham a se ausentar.
Grupos de Amigos	Um grupo de jogadores que já se conhecem,

<p>Grupos de Guilda</p>	<p>no jogo ou fora dele, auxiliados por canais de comunicação exteriores à guilda, não compartilhando de uma mesma guilda, mas jogando juntos.</p> <p>Grupos formados a partir de uma guilda auxiliados por canais de comunicação diversos. Algumas vezes formada como obrigação para que a guilda consiga experiência, ouro ou auxilie algum membro em especial (<i>rushed</i> / carregado⁴²).</p>
<p>Grupos híbridos</p>	<p>Formados por amigos, estranhos, colegas de guilda, jogadores que compartilhem do mesmo objetivo, etc.</p>

Alguns desses grupos juntos formam...

O raide

Raides são formações complexas, multigrupos e necessárias para atingir os objetivos finais do jogo ou derrotar inimigos poderosos demais para simples grupos. O Raide permite atualmente um máximo de 40 jogadores, o que leva à criação de outras Raides que, ao tentar atingir o mesmo objetivo, auxiliam ou competem com outros Raides.

<p>Raides Aliadas</p>	<p>Raides não podem ser formadas através das facções, sendo sua forma mais simples raides aliadas que são criadas para o cumprimento de algum objetivo no mundo aberto ou para entrada em alguma instância.</p>
<p>Raides de Guilda</p>	<p>Raides que conclamam os jogadores de uma mesma Guilda evitando a participação de membros externos, os objetivos nesse caso não são, necessariamente, compartilhados. Alguns</p>

⁴² A expressão *rushed*, muitas vezes “carregado” ou “rushado”, refere-se ao ato de ajudar um jogador que se encontra em nível, posição, equipado ou dotado de habilidades inferiores e que se apoia em outros jogadores para atingir determinado objetivo.

<p>Raides Aleatórias</p>	<p>jogadores podem participar de modo a apenas auxiliar os companheiros.</p> <p>Raides formadas de imediato, unidos pela ferramenta de construção de raide do jogo, misturando amigos, colegas de guildas, jogadores de outros reinos para o cumprimento de algum objetivo emergencial. Os raides unidos através da ferramenta almejam jogadores ocasionais.</p>
--------------------------	--

Figura 11: Quadros demonstrativos de formação de grupos do WoW

Fonte: Adaptado pelo autor (TAYLOR, 2009)

Esses sistemas fixos no jogo recebem três denominações: o grupo, o raide ou a guilda, formados a partir do uso tão somente das ferramentas disponibilizadas como chat e localizador de grupo. Tais denominações provenientes do jogo encerram esses jogadores em esquemas pré-moldados, como os supracitados, que permitem atingir os objetivos. Esses grupos são limitados a personagens de uma mesma facção, criados para o desfecho de missões em grupo ou raide, para a entrada em masmorras ou instâncias ou até mesmo para eventuais encontros com chefes ou outros jogadores em campos de batalha ou mapas abertos. A Guilda não difere em muito do seu conceito histórico e reúne jogadores com objetivos semelhantes que criam uma associação e partilham de um canal de comunicação privado, banco e brasão. Acrescido a isso, informações podem ser registradas sobre esses jogadores e cada um deles recebe um posto, uma posição hierárquica na Guilda, delimitando seus afazeres e indicando seu prestígio e benefícios concedidos.

Este capítulo trata de uma visão de jogo seguindo principalmente orientações mais recentes em relação ao seu estudo, concordando em vislumbrar o jogar como um experimento (MALABY, 2009) e uma experiência a ser vivenciada (GEE, 2007b), e o jogo como um artefato social. Além disso, evita-se conceber o jogo a partir de um ponto de vista que o compreenda apenas como uma atividade lúdica⁴³. Isso

⁴³ Vide a criação de termos como *serious games* ou *edutainment*, deixando de lado o aspecto sério dos demais jogos ou a justaposição dos termos educação e entretenimento, como se houvesse complementação; à parte, a educação não pode entreter e o entretenimento não pode educar.

suprimiria as possibilidades de relacionar o jogar como experiência, encerrando a prática como uma atividade meramente recreativa, carente de aspectos que a complementem. Para tratar de como as instituições de poder e os indivíduos se relacionam no WoW, não caberia assumir que novas regras dissociadas do mundo real sejam adotadas sem que ocorram eventuais contratos ou que passem, de alguma forma, para o momento no qual o jogo acontece. Ao relacionar o controle dos indivíduos dentro desses mundos dessa forma, como se eles estivessem “apenas em um jogo”, seria como criar uma paródia daquilo que verdadeiramente acontece durante a experiência de jogar. Assim, limitar essa experiência à segurança de conceitos ligados à diversão poderia inibir a observação de relações de poder que são perpetuadas neste espaço. Propõe-se de agora em diante entender o jogo *on-line* estudado aqui como um governo, sendo este o foco da primeira seção. As Guildas, grupos criados a partir das estruturas de socialização do jogo como instituição, serão abordadas posteriormente, como uma espécie de sociedade disciplinar (FOUCAULT, 1987). Por último, o Core, os grupos (ou raides) formados por jogadores sem uma estrutura fixa vinculada ao jogo e que atuam como uma sociedade de discurso (FOUCAULT, 2004).

Nas respostas à entrevista, ocorre muitas vezes confusão em relação aos termos guilda e core. Ambos os termos podem ser utilizados para definir o mesmo grupo, uma vez que cores nascem em guildas ou, pelo contrário, guildas são montadas para abrigar um core. O termo “grupo” também aparece nas entrevistas de forma a referenciar tanto guilda como core. Nesses casos, o jogador pode se referir a Guildas criadas inteiramente com o propósito de hospedar um Core, daí o uso do termo “grupo” de forma ambígua. Para elucidar possíveis dúvidas quanto a essas denominações, deve-se entender que a Guilda pertence ao jogo, recebe nome, brasão, dispõe de interface, estrutura, banco, tabardo, registro, ou seja, toda uma sorte de recursos através do jogo que a institucionalizam. O Core, no entanto, pertence aos jogadores, e todo seu aparato depende e é criado através deles, apesar de estar, na maioria das vezes, vinculado à Guilda, sendo criado dentro dela ou transportado para, como mostram as entrevistas.

2.1 O jogo como Governo

É possível que, ao *logar* (do inglês *log in*) no mundo de Azeroth, o jogador pense que o seu avatar está tão somente sob seu controle, livre para explorar e

descobrir uma vastidão, conquistar glórias e fazer história, sem a necessidade de rebaixar-se perante algo ou alguém. Diferentemente do que acontece no mundo real, em Azeroth, bater carteiras é uma atividade um tanto comum, uma habilidade dos ladinos, utilizada em vários tipos de criaturas como humanoides, mortos-vivos e demônios, mesmo que aparentemente alguns destes não tenham bolsos ou um local onde possam reter seus bens destinados ao saque. Todavia é impossível usar a mesma habilidade em outros jogadores, ou seja, mesmo que uma personagem possa assassinar outra, seus pertences não serão levados pelo jogador vitorioso no embate. Pontos são dados àquele que sobrepujou o oponente em combate e podem ser utilizados na compra de equipamentos que melhorem os atributos do avatar, encorajando inclusive que os combates mortais continuem.

Apesar da viabilidade de se furtar os *NPCs*, termo para as personagens não jogáveis em inglês, saqueando a inteligência artificial presente no jogo, é impossível roubar algo de outro jogador no WoW. E isso é algo que não é necessariamente discutido, o que mostra que existem outras regras além das ditadas e emitidas pela produtora de maneira formal, escrita em páginas da internet ou nos manuais do jogo. Ao tentar usar certas habilidades como a do exemplo anterior, o jogador ouvirá apenas a personagem emitir textos programados como “não posso fazer isso”. Essas regras implícitas já foram discutidas por outros autores e são chamadas, geralmente, de regras não-escritas (SNIDERMAN, 1999). Por “não-escritas” entende-se que essas regras são seguidas por jogadores, mesmo que alguém entre os jogadores jamais fale sobre elas durante toda a experiência do jogo. Estas normas, quando confrontadas, podem levar o jogador a ser alvo de reprovação, receber punições ou até mesmo sanções. Para que o desvio de conduta seja notado, apesar de não estar disponível de maneira visível, a manutenção das regras pode ser percebida no decorrer da experiência do jogo e, conseqüentemente, compreendida. Ao seguir essas regras, o jogador encontra-se em processo de moldagem de sua própria conduta. Há, no entanto, fatores que dividem essas regras e que podem ser considerados de diferentes formas.

Deve-se levar em conta que o WoW é um jogo ambientado em um mundo que continua existindo na ausência de determinados jogadores, apesar da entrada de outros, novos ou recorrentes, que constitui uma rotatividade necessária para sua continuação. Dessa forma, a comunidade acaba por ser aberta e constituída pelos jogadores “presentes” naquele momento, que jogam e, posteriormente, enviam o

feedback, informações sobre o funcionamento do jogo, através dos fóruns e *tickets*⁴⁴, além de outras formas de entrar em contato com a produtora do jogo. Através desses meios de acesso, e a coleta de informações a respeito da experiência dos jogadores *in-game*, a *Blizzard* realiza mudanças nas regras que haviam se tornado, de alguma maneira, injustas no jogo. Apesar de parecerem democráticas, essas mudanças não são feitas por/pelos jogadores, nem tampouco apontadas diretamente por eles ou votadas de maneira a satisfazer uma maioria. Deve-se levar em consideração que o jogo é um negócio (rentável) e tem, portanto, proprietários. Percebe-se, assim, ao menos duas formas pelas quais estas regras se apresentam no WoW e atuam para a manutenção de uma ordem ou governo (FOUCAULT, 1998; 1987). Como outros autores sintetizam:

A produção foucaultiana, em especial de 1977 a 1984, possibilita analisar o modo como os indivíduos, nas sociedades ocidentais, são conduzidos e conhecidos por outros indivíduos. Foucault chama de governo o ponto de contato entre o modo como se dá essa condução e esse conhecimento e o modo pelo qual os indivíduos se conduzem e conhecem a si próprios (BAMPI, 2002, p. 130).

Para que esse ponto de contato permaneça, deveres e regras são necessários. Existem, no entanto, regras que se apresentam dentro do conceito de regras não-escritas e continuam imutáveis, mesmo depois de uma década após o início do mundo de Azeroth. A título de exemplo, ao nadar longe da costa por algum tempo, sabe-se que o personagem começará a obter o *status* de fadiga, levando-o à morte. Não é dito, no entanto, que a contagem regressiva para o afogamento por cansaço, representada através de uma barra de carregamento que se esvazia, acontece quando o jogador se afasta a certa distância, que varia a depender do litoral onde a personagem se encontra. Ao retornar ao “limite” da praia, a mesma barra que mostrava um decréscimo que leva a personagem à morte é instantaneamente recarregada, sumindo mesmo com a personagem continuando a nadar. A interação que acontece nesse momento deixa claro que aos jogadores é permitido jogar, desde que as regras impostas pela produtora sejam seguidas inquestionavelmente. A questão não se fecha em volta do cansaço da personagem ao nadar e sim a uma imposição de um limite; o acesso a locais não autorizados no espaço do jogo. Diferentemente do mundo real, os jogadores podem morrer infinitas vezes durante o jogo. Essa morte instantânea e recorrente não é, no entanto, a única punição por se ter quebrado uma regra, como nadar longe da costa. De

⁴⁴ Do inglês, bilhete. Formulários através dos quais o cliente faz contato com a produtora do jogo, inclusive enquanto se joga.

acordo com cada situação específica, o jogador pode receber punições como aumento no tempo de espera para que a personagem volte à vida, quebra gradual de sua armadura ou equipamentos e até mesmo a perda de pontos (em arenas) ou condições (*buffs*⁴⁵, advindos de itens ou feitiços). Assim, se as regras do jogo são quebradas, há uma penalização da personagem e, conseqüentemente, o jogador, como no exemplo da morte da personagem e seu tempo de espera para renascimento. Da mesma maneira, os desvios de conduta são corrigidos com punições ao jogador e, conseqüentemente, à personagem, como na suspensão da conta do jogador. Essa diferenciação entre as regras (escritas ou não) e os códigos de conduta pode ser vistas nos termos para uso do jogo, mais especificamente no trecho sobre código de conduta, onde se escreve que

determinados atos vão além do considerado "justo" e são considerados sérias violações do Termos de Uso. Estes atos incluem, mas não estão necessariamente limitados, aos seguintes:

- (i) Usar ou explorar erros de projeto, recursos que não documentados e/ou "bugs de programa", para obter acesso que de outra forma não está disponível ou para obter uma vantagem competitiva sobre outros jogadores;
- (ii) Conduta proibida pelo EULA ou em outro lugar destes Termos de Uso; e

(iii) Qualquer coisa que a *Blizzard* considere contrária à "essência" do Jogo. (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2012b).

A leitura dos Termos de Uso permite duras inferências à política da produtora, principalmente a falta de clareza em relação ao que viria a ser “justo” e a “essência” do jogo. A relação entre a produtora e os jogadores no espaço do jogo não é a de uma dominação total. As regras não-escritas vão além de imposições que beneficiam ou atuam a favor da produtora. Existem preceitos que são difundidos através dos jogadores, na comunidade, e que não partem de cima pra baixo, nem são impostos por grupos específicos, como as regras que dividem o *fair-play* do *cheating*.

A segunda forma encontra vazão ao não-escrito e se solidifica através dos trabalhos de atualização do jogo. Anunciadas em notas de *patches*, regras que antes não eram debatidas ou questionadas passam a ser escritas, destacadas e discutidas. Em exemplo recente, o item Medalhão da Legião, responsável por creditar pontos de reputação ao jogador quando destruído, podia ser usado em qualquer lugar do jogo, sem impedimento algum. No entanto, esse uso indiscriminado trazia prejuízos àqueles que tinham à sua disposição um Posto Comercial, que garante como bônus pontos a mais de

⁴⁵ *Buff* é uma palavra usada para se referir a efeitos positivos aplicados à personagem. Caso o efeito seja negativo, é referido como *debuff*.

reputação vinda de qualquer fonte. Os pontos de reputação bônus, adicionais ao montante citado na descrição do item, eram creditados desde que o jogador estivesse em Draenor, outro mundo que existe em paralelo a Azeroth e torna-se acessível na última expansão do jogo. Os jogadores, no entanto, cientes de terem a construção em sua posse e portando o item, utilizavam-no em algum local de Draenor que garantisse o seu bônus, constituindo uma regra não-escrita. Para evitar o desperdício de pontos provenientes do item quando usado em outro lugar, o item posteriormente recebeu uma regra que antes não era declarada; ele só pode ser usado em Draenor. Mesmo evitando a perda de um benefício maior ao jogador, atuando praticamente como um aconselhamento, esta regra fere a liberdade que o jogador poderia ter de utilizar o item onde desejasse, assim como no exemplo não-escrito sobre os limites do oceano. Todavia, por ser algo que culmina em resultados positivos para o jogador, a produtora pode rapidamente encaixar esta ação em seu conceito de “justo”.

Os dois exemplos anteriores mostram como as regras não-escritas podem ser muitas, inclusive quando há maior nível de complexidade e detalhes em um jogo. Como Sniderman (1999) aponta, a tarefa de escrever todas as regras de um jogo eletrônico seria infinita. Apesar de não ser o objetivo, escrever uma lista interminável de regras de um MMORPG é justamente a tarefa executada pela *Blizzard*, mesmo que involuntariamente. Através das notas, que não apenas condicionam novas regras para um novo conteúdo, mas também resolvem os conflitos que se originam das mudanças no mundo “antigo”, a produtora transcreve e publica periodicamente regras não-escritas sobre questões que por vezes não seriam sequer comentadas. Em sua página na internet, pode-se ter acesso às notas de *patch*⁴⁶, que compõem centenas de páginas sobre as novidades do jogo e as regras que são posteriormente aplicadas a essas mudanças. Mendes (2006) analisa em sua obra como os jogos eletrônicos podem ser vistos como campos estratégicos para o governo. O autor destaca:

As práticas e as estratégias para o governo do usuário estão lá onde estão como se não quisessem estar, supostamente meio sem querer. Elas são montadas para passar despercebidas, quando usadas na atuação sobre os sujeitos. Contudo, desde que tenhamos contato com elas, seus efeitos evidenciam-se. As práticas do governo passam a ser assumidas como nossas, pois somos nós que conseguimos superar suas ações e situações propostas; somos nós que vencemos seus adversários. E isso nos dá prazer. Isso nos governa (MENDES, 2006, p. 139).

⁴⁶ As notas recebem eventuais adições e podem ser vistas em <http://us.battle.net/wow/pt/game/patch-notes/>

Mesmo analisando outro jogo, as observações do autor acerca da comunidade e do espaço do jogo coincidem com o que pode ser visto no WoW. As estratégias para a inserção das regras situam-se de maneira quase que imperceptível e materializam-se através das notas de patch. Concomitante ao observado em outros jogos, no que diz respeito ao governo, ao basear-se na narração de histórias e/ou no humor, as regras passam a ser nossas, integrando aquilo que é vivenciado. A inclusão da regra (ou o ato de trazê-la à luz) é seguida por ações ou situações instigantes, junto a uma narrativa do universo do jogo:

“Missões navais requerem petróleo, um novo recurso. Petróleo pode ser encontrado em várias fontes, mas os batedores dizem que a Horda de Ferro tem estoques em Tanaan.” (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2014b).

Um dos jogadores entrevistados relata essa crença nas estruturas perpassadas pela produtora e vivenciadas por ele no espaço do jogo. Para os jogadores, mesmo cientes do universo de fantasia, o efeito daquilo que é experienciado no jogo é tão real quanto as regras do jogo o fazem ser. Percebem-se essas estruturas em sua fala quando questionado sobre a sua posição no core:

Treido:
minha posição atual dentro da guilda é raider/core. E sim, ela difere um pouco pelo fato de eu **ser responsável** por vários calls [alertar outros jogadores] (sejam de cd [cooldown⁴⁷] ou movimentação), **ser responsável** por fazer aura [efeitos que funcionam em área] para o grupo e na **tomada de decisões** importantes pro grupo e não somente do simples kra que chega, bate, e desloga no final do dia... Por vezes ficamos conversando no ts [TeamSpeak⁴⁸] pensando em estratégias e tal.

Vistas as técnicas de dominação, restam as técnicas de si e como essas desempenham seu papel nas práticas de conduzir denominadas governo. Para analisar a complexidade dessas relações estabelecidas no WoW, será necessário retroceder ao básico desse jogo.

Ao criar um novo personagem, mesmo quando já se dispõe de outros, é necessário tomar uma escolha que define de qual lado o jogador se posicionará; no jogo, existem duas facções rivais, a Horda e a Aliança. Diferentes raças do jogo estão imutavelmente associadas a um dos lados e, quando o jogador opta por uma destas, ele

⁴⁷ Nome no original em inglês dado ao tempo de recarga das habilidades. Apresenta-se no jogo como um cronômetro visual acima do ícone de habilidade, noticiando o jogador no momento em que ele possa fazer uso novamente da habilidade.

⁴⁸ Programa de voz por IP utilizado para fins de comunicação.

começa, involuntariamente, a falar e a ouvir, a escrever e ler, enfim, a agir sobre certos tipos de enunciação, pois não pode comunicar-se com essa facção inimiga utilizando as ferramentas do jogo. Antes mesmo de ascender a uma guilda ou interagir por tempo o suficiente com outros personagens, o jogador precisa subir de nível completando missões requisitadas por *NPCs*, personagens que não são jogáveis; inteligências artificiais programadas para responder aos cliques e comandos dos jogadores. Dá-se aí o primeiro encontro do jogador com os tipos de enunciados que passam a sujeitá-lo no meio em que este se encontra, em cada interação entre jogador e máquina, há a reprodução de um número limitado de mensagens em voz como se pode observar na tabela a seguir.

Aliança	Horda
<i>For the Alliance!</i> / Pela Aliança!	<i>For the Horde!</i> / Pela Horda!
<i>For the King!</i> / Pelo Rei!	<i>For the Warchief!</i> / Pelo Chefe Guerreiro!
<i>King's honor friend.</i> / Pela honra do Rei.	<i>Blood and thunder!</i> / Sangue e trovão!
<i>Go with honor friend.</i> / Vá com honra.	<i>Strength and honor.</i> / Força e honra.
<i>May the stars guide you.</i> / Que as estrelas te guiem.	<i>The winds guide you.</i> / Que os ventos o guiem.
<i>Keep yer feet on the ground!</i> / Mantenha os pés no chão.	<i>Trust no one.</i> / Não confie em ninguém.
<i>Hi, how are ya?</i> / Oi, como vai?	<i>Wazzup?</i> / E aí?
<i>May your days be long, and your hardships few.</i> / Que seus dias sejam longos e suas adversidades poucas.	<i>May the eternal sun shine upon thee.</i> / Que o sol eterno brilhe sobre você.
<i>Our curse grounds our strength!</i> / Nossa maldição é nossa força!	<i>I am Forsaken.</i> / Sou Renegado(a).

Figura 12: Quadro com falas dos *NPCs*

Fonte: wowwiki.wikia.com

Ao considerar o jargão “*Strength and honor!*”, força e honra, percebe-se que o lema, neste caso enunciado por Orcs, lembra o lema patriota “Ordem e Progresso”, por exemplo. Pode-se dizer, no entanto, que os ideais de força e de honra evocam características atribuídas a um indivíduo ou mais, e isso não acontece da mesma forma com o lema patriota, pois, pode-se ser forte sozinho ou em grupo, pode-se ser honrado sozinho ou em grupo, enquanto que os ideais expostos em lemas patrióticos

traduzem uma necessidade de afiliação aos ideais de um grupo maior, à ordem e o progresso de uma nação, tornando difícil a atribuição de, por exemplo, ordem e progresso, para apenas um indivíduo. Assim, os lemas das facções e das raças propiciam aos jogadores um status de pertença, ao escolher ser um Orc, o jogador irá, desde cedo, atribuir a sua raça e a seu personagem os aspectos de força e honra. Isso não significa necessariamente que os antônimos, fraqueza e desonra, sejam aplicados a outras raças, mas que variações desses atributos como inteligência e obscuridade pertençam a grupos alheios aos seus, e isso poderá criar conseqüentemente um desligamento dos indivíduos que não se posicionarem a partir desse discurso ou dele não fizerem uso. Se “força e honra” não dizem respeito ao modo de determinado jogador ver o jogo, procuram-se outras características, em outras raças ou classes, que permitam seu posicionamento.

A diferença no mundo virtual se faz justamente pela possibilidade de escolha entre facções e raças que se traduz em uma escolha de comunidade, algo que não pode ser feito da mesma maneira no mundo real. Ao escolher o seu lugar no mundo, mesmo estando em movimento, o jogador será cercado daqueles discursos pertencentes ao seu grupo, sua comunidade. Sendo comum manter personagens alternativos, os *Alts*, a troca entre essas personagens, principalmente quando pertencentes a jogadores esporádicos, simboliza uma recusa temporária da ideologia⁴⁹ (daquela raça, facção, etc.), bem como a renúncia dos jogadores a criar personagem de determinada raça pode ser vista como um movimento contrário à ideologia aplicada ali (como visto no lema patriótico), verticalmente instituída por outras forças. Não se pode, no entanto, permanecer neutro, restando apenas à escolha de uma ou outra facção e o conseqüente uso e exposição a esse ou àquele discurso.

Tomando como exemplo os enunciados observados em duas raças diferentes, os Elfos Noturnos e os Tauren, pertencentes a facções opostas, assemelham-se e ainda assim criam uma divergência entre os jogadores, alavancando elementos, corpos celestes, dentre outros, como divindades. Entre os exemplos observados na tabela 1, “May the stars guide you.” e “The winds guide you.” realizam ambos a adoração de Elfos Noturnos e de Taurens, os primeiros pelas estrelas, os últimos pelos elementos da natureza, citando-os numa bênção comum. Um enunciado de cunho

⁴⁹ Para Foucault (1999), ideologia corresponde às relações imaginárias dos indivíduos com as suas condições reais de existência. Aqui, o sentido de ideologia não corresponde somente às condições reais de existência, mas principalmente as condições que se materializam no virtual para surtir efeitos no mesmo espaço, encontrando (ou não) vazão para o espaço real.

religioso, como os citados acima, ganham mais força no âmbito virtual, uma vez que esses discursos são incorporados às práticas dos jogadores, além de repetirem discursos religiosos do mundo real. Os Elfos Noturnos têm como uma de suas principais características, o Toque de Eluna, uma bênção dada a eles pela própria deusa.

As habilidades e poderes das personagens, que reforçam essa ligação, podem ser vistos como acontecimentos discursivos (FOUCAULT, 2003). Pois, se observados como uma “irrupção de uma singularidade histórica” (REVEL, 2005, p.14), as habilidades, que são ditas pelos jogadores, escritas no chat ou expressas em canais de comunicação, tornam-se exemplos de uma repetição desprovida de saber. Essa acontecimentalização materializa-se quando estes indivíduos fazem uso dessas palavras capazes de evocar determinados poderes no jogo, mas que são anteriores ao reconhecimento desses jogadores e à aceitação das verdades pertencentes a esta ou àquela sociedade da qual provém seu uso. Em suma, os jogadores são expostos à determinada verdade, determinado discurso, e devido a isso, exercem o poder, não como algo concedido, mas proporcionado pelo posicionamento histórico do jogador em relação a esse discurso que é anterior a ele.

A relação entre produtora e jogadores, bem como as regras e a história na qual o jogador atua e modifica com suas ações, influenciam diretamente na construção de uma comunidade. As falas, poderes e discursos presentes no jogo mostram como “a estruturação da comunidade articula-se com outras relações de poder-saber presentes, igualmente, nas histórias e nas narrativas dos jogos” (MENDES, 2006, p. 136). Essa composição remonta a técnicas de governo que são responsáveis tanto por esse controle realizado pela produtora quanto o governo exercido pelos próprios jogadores. O governo dos jogadores e para os jogadores substancializa-se na construção dos avatares, na construção das narrativas, no desenvolvimento das regras e na atualização das posições e dos discursos, em uma ou outra facção, nesse mundo ou no virtual.

No próximo tópico discute-se uma visão particular das Guildas do jogo como sociedades disciplinares. Comunidades que foram feitas para governar os jogadores inseridos e para que os jogadores se governem entre si. Curiosamente, o impedimento de participação em Guilda no início do jogo (ou nova personagem) faz com que os jogadores ambicionem a entrada quando atingirem níveis mais altos. Outro ponto interessante que sustenta esse autogoverno através das guildas é a sua ilusória possibilidade de mudança. Os jogadores podem sair a qualquer momento, de qualquer Guilda, mesmo assim, para atuar nos modos de jogo e alcançar grande parte dos

objetivos, os jogadores precisam, direta ou indiretamente, dessa organização. Assim, a produtora se ausenta ao deixar o suporte que permite aos jogadores serem líderes e liderados.

2.2 A Guilda como Sociedade Disciplinar

Algumas modificações na sociedade, mais especificamente no início da Idade Moderna, foram cruciais para o surgimento de instituições que viessem a restringir os indivíduos física e psicologicamente. Consoante a Foucault, essas mudanças acontecem no século XIX. Eis a sua explanação sobre essas modificações:

(...) no século XIX, desenvolve-se, em torno da instituição judiciária e para lhe permitir assumir sua função de controle dos indivíduos ao nível de sua periculosidade, uma gigantesca série de instituições que vão enquadrar os indivíduos ao longo de sua existência; instituições pedagógicas como a escola, psicológicas ou psiquiátricas como o hospital, o asilo, a polícia, etc. (FOUCAULT, 1996, p. 86).

É nessa mesma época que o suplício, praticado outrora, desaparecera. Segundo Foucault (1987), apesar do desaparecimento dos suplícios, acontece cada vez mais uma “penalidade do corporal”. De maneira sutil, vários dos mecanismos presentes nos quartéis, escolas, dentre outras instituições similares foram solidificados ao longo do tempo. Esses mecanismos almejam o controle do tempo e das práticas dos indivíduos.

No jogo, encontra-se uma organização que demonstra, em seu funcionamento, os mesmos mecanismos observados em instituições em que o poder disciplinar atua. Sua elementar descrição no guia do jogo comprova a existência desses mecanismos:

Grupos e raides são temporários e deixam de existir assim que seus membros saiam ou desconectem do jogo. Guildas, por outro lado, são permanentes e abrigam muitos jogadores unidos sob uma única bandeira. Participar de uma guilda tem suas vantagens: há um canal exclusivo de bate-papo, um banco da guilda que pode ser compartilhado, além de uma série de recompensas, desafios e realizações por cumprir determinados objetivos. Você pode se juntar a uma guilda já estabelecida ou formar uma nova ao lado de amigos (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2016).

Taylor (2009), ao tratar do conceito de Guilda em sua obra sobre *Everquest*, faz a seguinte ressalva:

Esse compromisso para com um grupo maior move a ideia de socializar-se além de simples conversação ou redes informais de amizade para um reconhecimento de que há uma necessidade fundamental de depender de outros em um jogo como *EverQuest*. Os jogadores *hardcore* não estão isentos disso. Sua concentração intensa, compromisso, a ação instrumental e apego à eficiência não produz, no contexto do *EQ*, um jogador individualista e isolado, mas sim um jogador altamente entrelaçado (TAYLOR, 2009, p. 88).

As qualidades do “jogador altamente entrelaçado” são semelhantes àquelas requisitadas por instituições como a escola ou o quartel. Finalmente, a Guilda pode ser percebida como uma instituição de cunho instrucional militar. Essa percepção se origina do fato de tal instituição estar pautada na disciplina. Como pode ser visto na argumentação de Foucault (1987):

a disciplina produz, a partir dos corpos que controla, quatro tipos de individualidade, ou antes uma individualidade dotada de quatro características: é celular (pelo jogo da repartição espacial), é orgânica (pela codificação das atividades), é genética (pela acumulação do tempo), é combinatória (pela composição das forças). E, para tanto, utiliza quatro grandes técnicas: constrói quadros; prescreve manobras; impõe exercícios; enfim, para realizar a combinação das forças, organiza 'táticas' (FOUCAULT, 1987, p. 141).

A massa de jogadores que recebe o nome de Guilda é encerrada em um espaço disciplinar dentro do espaço virtual. Esse espaço disciplinar funciona, principalmente, de maneira a dar ocupações, preencher a atividade vaga e direcionar esforço humano. Como reflexo da “localização funcional”, encontram-se os bancos e as notícias de Guilda, que registram tudo que acontece com os membros da organização e permitem que o local vigiado (por todos) seja também um espaço útil (para todos). Um último aspecto da Guilda é a possibilidade de edição de ranques hierárquicos, entre cinco e dez, que dispõem as atribuições dos jogadores em suas Guildas. Assim, a escalada ou a mudança em relação às posições constituem a fila que ordena os jogadores e “os faz circular numa rede de relações” (FOUCAULT, 1987, p. 125). Aspectos que se somam para constituir a disciplina celular conceituada pelo autor.

Para que ocorram os atos disciplinares, o tempo é central no processo de manutenção de uma “ordem” através de mecanismos de controle. Isso não é diferente no espaço do jogo, em que, através da estrutura da Guilda, os líderes e seus auxiliares registram horários, obrigações, eventos e chamadas para os outros jogadores, influenciando diretamente na sua experiência de jogo e, conseqüentemente, na vida do

jogador de maneira geral. Esse controle do horário no espaço virtual é de suma importância e pode ser percebido no jogo e nas falas dos jogadores entrevistados:

Shidogan:

acho que a principal dificuldade que um líder de core enfrenta é a dificuldade de reunir a quantidade necessária de pessoas em um determinado **horário**. Para **manter** um grupo reuni pessoas que tinham o mesmo interesse e que tinham a mesma disponibilidade de horário que eu...

Fenixx:

O mais difícil é ter paciência com as pessoas e tentar identificar as suas dificuldades sem conhecê-las

os logs [registros numéricos] são muito frios

eu mesmo já raidei competitivamente com **500 ms** [milissegundos de latência] como padrão

quando errava algo não podia colocar a culpa no **ms**, mas era um problema que o raid leader precisava administrar

acho que é isso a paciência e a identificação de problemas

quanto a outros aspectos

eu diria que o loot [saque]. ter um sistema de loot claro e aceito por todos é essencial

outra coisa é o senso de progressão

é preciso criar atividades mais simples e que proporcionem satisfação

não adianta wipar [quando o grupo é derrotado no jogo] 700 vezes em um boss [chefe de jogo]

quer dizer, até adianta se vc estiver em **corrida** para server first/us first [ser o primeiro a atingir um objetivo] , como eu já estive

mas no geral, as pessoas querem um naco de sucesso

uma noite de farm [insistir em uma mesma prática para obter recursos] não faz mal a ninguém

agora, o jogo mudou muito

hoje a principal dificuldade é antes de começar a raid

recrutar, fazer o povo estudar luta, **comparecer**

tudo isso é muito difícil hj

em um dia vc tem 20, outro 10, outro 7, outro 15

Xinunsey:

Não acho que tenho um "espírito de liderança" muito forte, fui posta nessa posição sem querer. Era isso ou não tínhamos um core, nunca me julguei uma boa líder. O mais difícil sempre foi colocar o core acima do apreço que tneho por uma pessoa ou outra, que é maior por algumas pessoas do que por outras. Muitas dessas pessoas com quem joguei passaram a ser amigas pessoais, então quando faziam alguma coisa errada, ou não tinham a dedicação mínima, sempre me submeti a carregá-las [cobrir as obrigações de algum outro jogador], ao invés de chamar atenção e cobrar. Com isso, não tínhamos uma **progressão rápida**, na verdade era **bem lenta**. Eu sabia quais eram os pontos fracos, mas por simpatia e por medo que as pessoas ficassem muito bravas comigo, eu não arrumei esses pontos. Isso ocasionou a saída de alguns, mas eram pessoas que ficaram **pouco tempo** no grupo, coisa de um mês. Mas conseguimos manter o mesmo grupo por 2 anos, raidando as duas expansões. Essas pessoas saíram desmotivadas e por que precisavam do **tempo** tínhamos pra raidar pra cuidar da vida pessoal

Como jogávamos nos sábados e domingos de manhã (9:00 as 13:00), e a maioria trabalha durante a semana, então isso tomava um **pouco do tempo** que elas tinham pra resolver alguma coisa na vida pessoal ou o **tempo com a família**.

Eu fiquei o quanto pude, mas com a **progressão lenta**, eu me senti muito impotente, por que já não sabia o que fazer pra melhorar, e um fato na vida pessoal me fizeram **parar**. Como eu estou noiva, estou resolvendo as coisas pra poder morar junto, e **preciso muito do tempo** no sábado pela manhã pra resolver esse tipo de coisa, e o domingo pra descansar.

Nos comentários dos jogadores, a menção ao descanso (que não inclui o jogo) pressupõe que o jogo não é sempre encarado como lazer e sim como algo que precisa ser levado a sério e requer esforço. Além disso, destacam-se algumas menções ao tempo que, inclusive, se relacionam a instituições classificadas como externas; como a família. Os jogadores deixam claras as maiores dificuldades: reunir jogadores em um mesmo horário, fazer com que eles compareçam na hora marcada, etc. O tempo também não se refere, simplesmente, ao tempo de jogo ou ao tempo que cada jogador tem para jogar. Os horários de comprometimento com a Guilda, geralmente, baseiam-se em horários reais. Jogadores de diferentes estados (ou países) calculam atrasos de acordo com seus fusos horários. A “progressão” mede o avanço das personagens em determinada instância, quantos chefes foram derrotados ou até que ponto o grupo conseguiu chegar. Outra preocupação de algumas guildas em relação ao tempo aparece através do “*server first*”; uma corrida para ser o primeiro grupo que realizou determinada façanha. Por último, os milissegundos de jogo importam mais do que parece, muitos milissegundos (ms alto) significam uma demora na resposta de conexão entre o servidor e o jogador. Essa última forma do tempo interfere diretamente na jogabilidade, caso a resposta seja demorada, o jogador pode ser impedido de executar até mesmo suas tarefas mais básicas.

A maneira como o tempo aparece nos comentários dos jogadores revela a dificuldade, a força que esses jogadores também precisam exercer, para que a experiência de jogo aconteça de maneira fluida. Para que os jogadores possam “progredir” no jogo (ou obter a sensação de progressão e conquista), eles precisam ter seus horários organizados, mantendo uma agenda que permita que suas atividades aconteçam de maneira premeditada pelos seus superiores. Através da ferramenta calendário (na imagem a seguir), essa organização acontece automaticamente, quando eventos comuns e de temporada são inseridos pela produtora e, manualmente, pelos seus companheiros de guilda ou pelo próprio jogador. Essas observações sugerem que, além da importância do controle do tempo para o jogador, uma força atua contra os jogadores e os induz a organizarem seus afazeres de acordo com o jogo. O horário é o

primeiro dos cinco pontos, mencionados a seguir, para que haja um controle da atividade.



Figura 13: Calendário dentro do jogo.

Fonte: *World of Warcraft* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004-2016)

O segundo ponto, a “elaboração temporal do ato”, diz respeito à execução no momento ideal de determinada atividade. Foucault (1987) a exemplifica na precisão necessária para a marcha de uma tropa. Essa “marcha”, a junção dos membros em sintonia é necessária no jogo para o bom andamento do grupo. Revela-se, também, através da entrevista, como no momento em que o jogador é questionado sobre a possibilidade de elencar dificuldades implícitas na liderança:

Treido:

nossa, facilmente! normalmente vc tem que gritar com o pessoal pra eles se mexerem ou fazer algo. algumas pessoas n gostam disso e fica bem complicado vc se policiar para n citar alguem em especial, ou seja, falando para o grupo

e sempre tentamos ser o mais companheiros e compreensivos o possivel com cada membro, administrando o que cada um gosta/pensa, e tentando manter o ambiente de raid o mais confortavel possivel.

e quase causei a saída de um membro pq ele fez uma cagada (n uma... mas varias em varios boss [chefes]) e dei um berro com ele... tive que pedir desculpas no final do dia pois ele poderia ter saído do core e n somente no fato de gritar ou n com alguem por um call [chamar a atenção] ... mas (em questao de dificuldade) tambem tem o fato de que kda pessoa eh diferente da outra... isso por vezes gera uma dificuldade grande pq o q tu pode falar pra fulano tu n pode pra sicrano e sempre tendo que c adaptar a pessoa... afinal... como lider eh vc qm muda, n a pessoa

Como o próprio líder coloca, há a necessidade de administração, de “gritar” para que os jogadores “façam algo”, prática costumeira em forças armadas, como o exército. O terceiro ponto materializa-se aí, pois a necessidade de organização necessária para o sucesso no jogo encontra voz no líder que instiga o “bom emprego do corpo, que permite um bom emprego do tempo, nada deve ficar ocioso ou inútil” (FOUCAULT, 1987, p. 130). Assim, os líderes conclamam aos membros o latente “contexto de realização do mínimo gesto” (FOUCAULT, 1987, p. 130). O quarto ponto necessário para o controle da atividade responde exatamente ao que é pedido aos jogadores pelos líderes; o gesto esperado pelo líder. Os *calls*, as chamadas feitas pelos líderes atuam de maneira a nivelar as diferenças, não raramente, em busca de uma homogeneização das práticas dos jogadores. Para alguns, a experiência de jogo em algum momento pode ser definida por explorar uma terra fantástica ou enfrentar criaturas míticas, dentre outras. Para a Guilda e seus companheiros, espera-se que, por exemplo, a exploração dessa terra seja feita de maneira a reter recursos para a Guilda, seja pela coleta de matérias-primas, depósito de ouro no banco ou que o enfrentamento das criaturas míticas tragam tesouros e conquistas a Guilda. Para que isso aconteça, ocorre aí uma articulação entre jogador e personagem de maneira “ferramental”, onde se apagam traços individuais.

O quinto ponto discutido por Foucault (1987) é a utilização exaustiva do tempo, que ocorre, pelo menos, em dois níveis. No nível do jogador, habita o *cooldown* ou a “recarga” que, mesmo em reinos brasileiros, ainda tem seu nome em inglês mantido por alguns jogadores. Os guias e as discussões no jogo retornam sempre as habilidades e suas recargas, ou em quanto tempo pode-se executar determinada ação novamente. Assim como no uso das habilidades, onde se valem as melhores e as que, geralmente, podem ser reutilizadas no mínimo intervalo de tempo possível, para a organização disciplinar “importa extrair do tempo sempre mais instantes disponíveis e de cada instante sempre mais forças úteis” (1987, p. 131). Esses cinco pontos

constituem a individualidade orgânica, em que o corpo funciona como um organismo segundo as técnicas de ordenamento.

Para a formação de uma sociedade disciplinar, faz-se necessário que o tempo também seja definido em sua continuidade e determine crescimento ou evolução dos indivíduos através dessas classificações. Foucault (1987) chama essa etapa da individualização de gênese, na qual programas, quadros evolutivos permitem encaixar os indivíduos em estruturas que propiciem uma visibilidade panorâmica de sua escalada:

Dirigindo o comportamento para um estado terminal, o exercício permite uma perpétua caracterização do indivíduo seja em relação a esse termo, seja em relação aos outros indivíduos, seja em relação a um tipo de percurso. Assim, realiza, na forma da continuidade e da coerção, um crescimento, uma observação, uma qualificação. (FOUCAULT, 1987, p. 136-137)

Esse aspecto disciplinar corresponde ao que a Guilda é e faz. O processo de entrada em uma Guilda passa por esse controle que é parcialmente oculto quando do momento da adesão e acontece devido ao arauto (recrutador) da Guilda. Ao arauto, termo usado nas narrativas do jogo, cabe falar ao futuro membro da Guilda, convocando-o e passando a imagem de um grupo sólido e bem liderado. A orientação ao participante em potencial ocorre delimitada pelos modos de jogo, como, por exemplo, *PvP*⁵⁰ ou *JxJ*, que determina que a Guilda tem como foco a participação em campos de batalha e arenas onde jogadores enfrentam outros jogadores. Assim, a entrada na Guilda, além de permitir o acompanhamento do jogador pelos outros membros, pressupõe as práticas as quais os jogadores devem desenvolver em nome de suas Guildas. Delimita-se também o que deve ser feito para que se progrida até os ranques mais altos, desenhando táticas de competição. Os anúncios formalizam-se dentro do jogo, através dos diversos canais de *chat*. Anúncios mais elaborados também podem ser encontrados nos fóruns, como na figura mais a frente. Essas chamadas deixam claro ao menos as práticas às quais os novos membros devem inteirar-se:

Harwyn:

Nosso objetivo atualmente é finalizar o conteúdo heroico e dar início a progressão Mítica. A [nome da Guilda] sempre foi uma guild "panela", não recrutamos no chat, nosso *applies* [a inscrição de novos membros] se dão por meio de indicação de amigos. Por se tratar de um ambiente bem restrito, acaba gerando um forte laço de companheirismo e amizade. Então, jogamos

⁵⁰ *Player versus Player*, no original.

outros jogos juntos e afins. Posso resumir o core como um grupo de amigos dedicados a matar boss [chefe de jogo].

Forsniper:

O grande objetivo mesmo é manter o core/guild unidos, pois uma vez ficamos alguns ausentes e outros se separaram e o negocio agora é não deixar isso acontecer de novo, vários membros se conhecem fora do jogo e isso faz com que as coisas não desandem por conta de pouca coisa ou por bobeira mesmo.

Rennali ▾
100 Human Priest
Vestige of the Phoenix
12670 🏆

ALLIANCE GUILDS (PART 5) #6
5/30/2013 +1

Guild Name: Dwarven Vanguard
GM: Dwaldin
Officers: Ironholde, Thorrson, Osvaldir
Affiliation: Alliance
PvP: Heavy
PvE: Medium
RP: Heavy
Guildsite: www.DwarvenVanguard.webs.com
Synopsis: After the resignation of Thane Grungnir Orcbane, Karrek Broadbeard decided to form the Dwarven Vanguard, an elite group of dwarves from all three Clans to protect the dwarven borders and pledge themselves to the Council of Three Hammers. Now led by Thane Dwaldin Stormbeard, the Vanguard is looking for dwarves from all clans to join their ranks and bring victory to the dwarven people and the Grand Alliance.
Currently: Has a foothold in the Barrens and taking the fight to the Horde by slowly picking off Kor'kron forces and their leaders.

Figura 14: Anúncio de Guilda *Role Play*

Fonte: Fórum *Battle.net* – *Guild Listings* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2013)

A tentativa de montar grupos para masmorras ou raides pode se provar difícil para um jogador que não esteja em uma Guilda. A procura por jogadores que se juntem ao grupo só será frutífera quando os convidados dividirem com os outros objetivos pares. A facilidade encontrada na Guilda baseia-se no companheirismo e na ajuda mútua dos elementos que a compõem. Além do que já foi exposto sobre as masmorras e raides, existem também divisões em relação à dificuldade desses desafios que lá se encontram (normal, heroico, etc.). Os grupos serão montados, no interior da Guilda, tendo em vista esses níveis de desafios. Assim, jogadores novatos ou recém-chegados serão testados nas dificuldades, ascendendo a posições superiores na Guilda de acordo com sua participação e funções exercidas. Dessa maneira, os títulos recebidos através das conquistas, os níveis de reputação ao se trabalhar em equipe, além da posição definida na hierarquia da Guilda atuam de maneira a disciplinar os jogadores

através da repetição. Assim como em instituições militares, a Guilda remonta esses postos, de maneira a:

Finalizar esses segmentos temporais, fixar-lhes um termo marcado por uma prova, que tem a tríplice função de indicar se o indivíduo atingiu o nível estatutário, de garantir que sua aprendizagem está em conformidade com a dos outros e, diferenciar as capacidades de cada indivíduo. (FOUCAULT, 1987, p. 134)

Através do controle do tempo, realiza-se também o controle das práticas dos jogadores. Há certo controle das práticas dos jogadores no interior das Guildas, organizado pelos seus líderes utilizando os sistemas presentes no jogo. As Guildas permitem a entrada e saída de jogadores a qualquer momento, uma vez que são mantidas pelas personagens que podem estar em lugares diferentes do jogo, executando atividades diversas ou almejando objetivos incompatíveis. Mesmo sendo livres para participarem como bem entenderem, os jogadores seguem regras impostas à guilda pelos jogadores que as criam e que fogem ao controle estabelecido pela produtora, apesar do uso direto de sua estrutura. Assim, é possível caracterizar dois momentos atravessados pelo poder, o momento do jogo e o momento dos jogadores.

No primeiro momento, poder-se-ia observar um controle da estrutura do jogo sobre os jogadores. Segundo essa visão, o Mestre de Guilda atua de acordo com o esperado e comanda de maneira totalitária, tomando decisões pelos outros membros e tratando a reuelia com punições e banimentos. O controle das práticas combinadas dos jogadores leva a uma individualização combinatória, a “composição das forças” (FOUCAULT, 1987). Um jogador, dessa forma, não é mais importante que seus pares ao executar determinada tarefa em grupo. Para que se obtenha sucesso no exercício, sua singularidade não é nada mais que uma peça na constituição de um corpo. O segundo momento, apesar de ter postos, descrições e objetivos traçados pelo Mestre de Guilda, difere do esperado pela produtora. Nesse momento, os jogadores cooperam entre si sem um comando direto ou total, que é mantido de forma simbólica, tão somente pela necessidade de haver a posição para que a Guilda exista no jogo. Esse comando perde o caráter controlador sob o qual foi designado pelos produtores e, devido a isso, não força o jogador a acatar diretamente a ordens, ignorando sua subjetividade e peculiaridades.

Cellendis:

Na minha atual guilda eu **sou um reforço** em meio a titulares já consolidados, estou ganhando espaço, principalmente pela **versatilidade q ofereço** ao grupo e tb pq estou fazendo amigos

agora na guild [atual] sou apenas **mais um** raider rs
na [Nome da Guilda anterior] não
lá eu era lider da guild
e do core (grupo) tbm

Não raramente, pede-se ao jogador que troque de personagem para que se concluam alguns objetivos, pois o uso oportuno que pode ser feito de um não se encontra disponível em outro. Pode-se conceber esse ato no primeiro momento como involuntário, mecânico, inoportuno para o jogador e para o grupo, representado pela ordem do líder para que a mudança seja feita, ou a permanência seja mantida, mesmo contra a vontade do jogador. No entanto, essa mesma troca, quando sugerida ou pensada em grupo e adotada colaborativamente, além de representar um contra poder, encontra respaldo na premissa discutida no primeiro capítulo. A razão pela qual estes constituintes da Guilda são intercambiáveis se exemplifica pelas habilidades disponíveis ou papéis os quais os jogadores podem assumir "preparados e dispostos a empregar uma nova identidade no mundo, ver o mundo e agir sobre ele de novas formas" (GEE, 2007b, p. 172). A essa forma de contra poder no ambiente virtual, através da ação colaborativa dos jogadores, está consonante o pensamento de Pierre Lévy, quando discute como a inteligência coletiva atua.

O estatuto do indivíduo num e noutra tipo de sociedade cristaliza e resume o conjunto das diferenças que os opõem. O lugar e o papel de cada formiga estão definitivamente fixados. No seio de uma espécie particular, os tipos de comportamentos ou as diferentes morfologias (rainhas, operárias, guerreiras) são imutáveis. As formigas (como as abelhas e os cupins) estão organizadas em castas e as formigas da mesma casta são intercambiáveis sem perda. Em troca, as sociedades humanas não cessam de inventar novas categorias, os indivíduos passam de uma classe a outra e, sobretudo, é na verdade impossível reduzir uma pessoa a seu pertencimento a uma classe (ou a um conjunto de classes), pois cada indivíduo humano é singular. As pessoas, tendo seu próprio caminho de aprendizagem, encarnando respectivamente mundos afetivos e virtualidades de mutação social (mesmo mínima) diferentes, não são intercambiáveis. Os indivíduos humanos contribuem, cada um diferentemente e de maneira criativa, para a vida da inteligência coletiva que os ilumina em troca, ao passo que uma formiga obedece cegamente ao papel que lhe dita sua casta no seio de um vasto mecanismo inconsciente que a ultrapassa absolutamente. (LÉVY, 2003, p. 111-112)

Além do contra poder em oposição ao controle do tempo e das práticas em relação ao modo de jogo, algumas guildas também atuam de forma a minar o controle da comunicação entre seus jogadores em prol do *role play game*, ou seja, do

jogo de representar personagens. *RP Guilds*⁵¹, Guildas nas quais os jogadores representam suas personagens, por exemplo, usam uma regra maior para tentar subverter as outras impostas pela estrutura já definida no jogo, convidando jogadores a interpretarem suas personagens durante todo o tempo de jogo. Apesar do controle de comunicação entre os membros da Guilda, muitas vezes inserida em reinos *RP*, seus objetivos são definidos de maneira similar às outras Guildas, como na figura 12. Atuando também como contra poder, os mecanismos de fuga ou apagamento dessas organizações aparecem no jogo como *Social Guilds* ou Guildas Sociais. Essas Guildas almejam apenas diversão e, para isso, os jogadores tentam criar um ambiente agradável para os participantes, o que corresponde à ausência de restrições aos participantes, sem uma liderança declarada a ser seguida e, conseqüentemente, sem restrições à prática do jogador, seu tempo ou qualquer outra imposição feita *in-game*; dentro do jogo.

Assim, conclui-se que uma guilda mostra diversos dos aspectos presentes na sociedade disciplinar, suas individualidades; celular, orgânica, genética e por fim combinatória. Além disso, alguns constituintes do panóptico de Jeremy Bentham, citado por Foucault, são trazidas ao âmbito virtual, por vezes referenciado como panóptico virtual (SELAU, 2011). Não é o objetivo caracterizar o jogo como uma prisão e a Guilda como um aparelho o qual suprime toda subjetividade através de uma dominação opressora e invisível. Contudo, podem-se perceber alguns dos mecanismos utilizados para o controle dos indivíduos, de maneira a disciplinar os sujeitos e influenciar na produção de corpos dóceis. Além da onipresente observação da produtora enquanto se está no jogo, os jogadores são levados a uma ou outra Guilda de maneira inevitável. Essas se assemelham aos quartéis e perfazem um ambiente no qual os jogadores se governam entre si. Traçando um paralelo com a realidade, sabe-se que, em certas ocasiões, principalmente históricas, fez-se necessário tomar decisões quanto à escolha de um “lado”, da mesma forma que se opta por uma Guilda ou outra no jogo. Sem que seja necessário fazer um retorno a essa ou aquela guerra, nota-se que, em situações de conflito, mesmo atuais, pessoas rapidamente aderem a grupos ou os apoiam, tais como exércitos, milícias, organizações ou grupos opositores. Assim como a Guilda, esses grupos não podem ser classificados através do “bem e do mal”, mas conservam seus pontos de vista de maneira a gerar oposição contra outros grupos que disputem poder.

⁵¹ As *RP Guilds* são criadas por jogadores e são mencionadas como meio de subversão pelo fato de estarem presentes, de maneira atuante, tanto em servidores destinados ao *role play* (onde deveriam estar) como em servidores criados para outros fins, como JxA ou JxJ.

Na próxima seção, o Core é visto como uma Sociedade de Discurso. Os dispositivos presentes no meio atuam de maneira a viabilizar os discursos. Apesar de as Guildas funcionarem como suporte aos Cores ou vice-versa, deve-se entender que o espaço do Core é ainda mais restrito que a Guilda. Se a Guilda pode ser vista como um Quartel, o Core pode ser visto como uma cúpula. Nesse círculo fechado, as decisões tomadas e as atividades efetuadas refletem diretamente sobre os membros do Core e, conseqüentemente, sobre os restantes dos membros da Guilda. Os que estão fora do círculo, regozijam-se nas conquistas do Core, pois este parte da sua Guilda, da qual eles também fazem parte. Por outro lado, angustiam-se ao não participar nas discussões do Core, nas investidas e atividades, geralmente na ânsia de participar e ascender a esse grupo central. Como se vê em alguns comentários dos jogadores, a liderança, e a própria separação, entre Guilda e Core estão um pouco nubladas. Uma Guilda sem um Core aparenta deficiência em relação à liderança, cobrada pelos seus participantes. Um Core sem uma Guilda está fadado a perder o registro comum de suas glórias e não dispor de jogadores rasos que, por sua vez, apoiam os jogadores do Core para que suas empreitadas sejam bem-sucedidas. Assim, aparentam mistura por necessitar um do outro:

Xinunsey: Difere sim. Fui líder do core, mas não da guilda. Como a minha amizade com o líder da guilda é grande, sempre opinei bastante e ele sempre perguntou bastante sobre o andamento dela. No fim eu e meu noivo somos co-gm [Auxilia o Mestre de Guilda].

Harwyn:

A [nome da guilda] foi uma guilda criada pra ser o lar do nosso core 10 man no início do MoP. Sendo assim ela continua funcionando da mesma maneira. Eu sou o GM da guilda e divido o RL [Raid Leader, Líder de raide] do core

2.3 O Core como Sociedade do Discurso

Como mencionado nas discussões anteriores e expresso pelos jogadores entrevistados, a Guilda e o Core confundem-se. Algumas vezes, a concepção de um Core se dá a partir de uma guilda; noutras, a Guilda é criada para manter um Core formado por amigos, jogadores com o mesmo objetivo e disponibilidade ou que optaram por sair de uma Guilda antiga. Mesmo que os membros do Core sejam de Guildas diferentes, eles passam a dividir boa parte do seu tempo de jogo com os parceiros de Core, em detrimento dos parceiros de sua Guilda. É comum inclusive, uma

relação exterior ao jogo entre os membros de um mesmo core. A partir desses padrões preestabelecidos, é possível entender e comparar o constructo posterior estendido de fora para dentro do jogo pela própria comunidade de jogadores. Íntimo a todas essas realizações, acontece, nas relações entre os jogadores, o aparecimento de grupos organizados dentro e fora do ambiente do jogo, ou seja, ausentes às proposições estabelecidas pelos desenvolvedores. Referido em alguns momentos como *Core Group*, define-se um grupo principal ou que se apresenta como núcleo, criado sob o pretexto de ser uma prioridade acima de quaisquer outras modalidades de jogo. É chamado de Core um grupo de jogadores que, variando em número e disposição, pode estar conectado dentro e fora do ambiente do jogo, estando passível de objetivo relativamente comum. Muitas vezes o core atua como cerne da guilda, define os jogadores que são pertencentes à guilda, mas que precisam ter como prioridade, inclusive sobre outras ocupações, um grupo menor que é mantido no interior dessa estrutura. Servindo como método de unificação dos melhores jogadores de uma Guilda, ocasionalmente o Core muda de Guilda ou cria uma nova. Assim, os titulares do Core são, até certo ponto, servidos e subsidiados pelos outros membros para atingir determinados objetivos dentro do jogo. Devido aos benefícios concedidos, os jogadores ganham relevância dentro e fora da Guilda e são reconhecidos como sendo superiores aos outros desprovidos de Core, entretanto, mesmo quando há ausência de benefícios, o lugar de onde eles falam é suficiente para que os caracterizem assim. Títulos e posições asseguram a posição de onde falam esses jogadores, *raiders* ou *raid leaders*. Jargões permeiam os discursos relacionados aos grupos e aparecem sem muito esforço quando os jogadores são questionados em relação a suas posições na Guilda ou no Core.

Fenixx:

Sempre diferiu, mas eu já tive muitas posições nas guildas no Vanilla [Menção ao WoW clássico, anterior às expansões], apenas player, para completar os 40, fazer dps bom e não morrer (algo que eu sempre consegui fazer com algum sucesso)
 TBC - class officer⁵². Traçava as estratégias e os guias internos dos mages [magos] e locks [bruxos]. Analisava logs [registros] com o raid leader para definir as performances de cada um
 WotLK - officer e class officer. Mesmas atribuições do TBC, mas também administrando coisas da guilda
 como loot drama⁵³, estratégia de recrutamento, definição de estratégias de boss
 testes de PTR⁵⁴ etc

⁵² Membro do Core responsável pelos outros membros que pertencem à mesma classe.

⁵³ *Loot Drama* é uma referência humorada às disputas e eventuais “novelas” que se seguem após a divisão de saque.

Cata - voltei a ser apenas um raider⁵⁵ no início (mudei de guilda) e class officer no final
 a guilda era um pouco diferente. então eu só fazia os guias e theorycrafting⁵⁶
 MoP - o início foi bem casual e cheio de atribuições. Apesar de eu ter advertido o meu irmão que não queria participar de administração de guilda (por motivos de trabalho/pessoais), isso acabou acontecendo
 paramos em ToT [Throne of Thunder, uma das instâncias no jogo]
 voltei no final de SoO [Siege of Orgrimmar, uma das instâncias no jogo], como apenas um raider, para matar alguns bosses[chefes] no heroico [dificuldade dos encontros] e me preparar para o WoD
 WoD - officer e eventualmente raid leader na Massacre
 administração da guilda e definição de estratégias. Eventualmente fiquei como RL. por problemas pessoal[is] precisei fazer uma pausa
 tentei voltar como um mero raider em outra guilda. Até passei um tempo e fechei alguns bosses, mas os problemas particulares voltaram
 atualmente na geladeira
 então eu diria que eu sempre fui mais participativo nas guildas do que a minha posição
 não tenho muito esse negócio de posição quando eu acho que posso ajudar mesmo com o meu english macarrônico eu ajudava nas guildas de gringos
 então eu diria que sempre diferiu, ora mais ora menos

Ao escalar seus títulos e posições, no decorrer das expansões do jogo, o jogador Fenixx explica como se deram as mudanças na experiência de jogo em momentos diferentes. Mesmo ao organizar sua exposição de forma cronológica e fornecer comentários sobre as suas funções, algumas palavras do jogador podem ser difícil entendimento para alguém que não tenha experiência com jogos eletrônicos: *bosses*, *loot*. Outras expressões podem ser ainda mais complexas e por em dúvida jogadores que, por mais experientes que sejam em outros jogos, não entendam o contexto do WoW. O comentário serve, no entanto, como uma pequena amostra da produção dos discursos nesse meio. Qualquer jogador com experiência semelhante descreveria seus méritos de maneira similar à do entrevistado, como no exemplo do guerreiro à procura de uma Guilda no fórum:

⁵⁴ *Public Test Realm*, Reinos de teste público em que os jogadores têm acesso a versões do jogo que ainda estão por vir e participam indiretamente no teste e preparação do conteúdo a ser lançado.

⁵⁵ *Raider* é aquele que apenas participa do core; pode ser visto como a posição mais inferior do grupo.

⁵⁶ Uma das formas de mudar efetivamente o resultado dos encontros no jogo. A prática do *theorycraft* é retomada na conclusão.

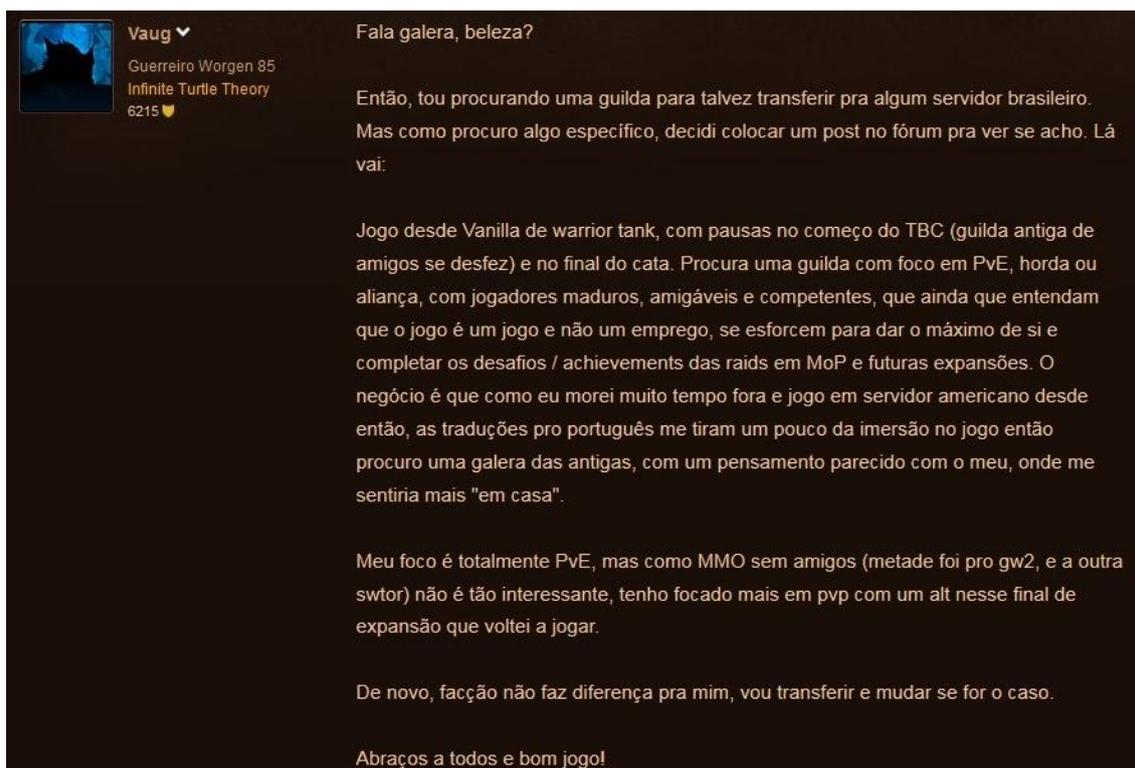


Figura 15: Mensagem de jogador em busca de Guilda.

Fonte: <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/6307731582#1>

Uma sociedade de discurso, nos dizeres de Foucault (2004), produz, conserva certos discursos e restringe aqueles que podem propagar esse discurso a certo conjunto de regras. Para o autor,

o discurso (...) não é simplesmente aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo; é, também, aquilo que é o objeto do desejo; e visto que – isto a história não cessa de nos ensinar – o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo por que, pelo que se luta, o poder do qual nos queremos apoderar (FOUCAULT, 2004, p. 10).

Assim como o autor propunha, a separação entre sociedade de discurso e os outros sistemas, como, por exemplo, grupos doutrinários, complementam-se como “procedimentos de sujeição do discurso”. Para esta seção importa adotar o viés de sociedade de discurso para entender como a exclusão, a limitação e a apropriação do discurso ocorrem não no meio virtual, mas, especificamente, no interior do Core; na interação entre os jogadores. Como dito antes, o espaço que o Core recria é no mundo virtual é semelhante a uma estação de trabalho. Com ou sem a diversão, característica herdada dos dizeres sobre o Círculo Mágico, os obstáculos lançados pela produtora, as

táticas criadas pelos grupos e toda a força de trabalho direcionada ao jogo estabelece relações de poder e, no caso do Core, imposições de regras a esses sujeitos jogadores.

Primeiramente, observam-se processos de exclusão como a interdição, o mais notório desses procedimentos limítrofes. Como dita o autor, “sabe-se bem que não se tem o direito de dizer tudo, que não se pode falar de tudo em qualquer circunstância, que qualquer um, enfim, não pode falar de qualquer coisa” (FOUCAULT, 2004, p. 9). Os discursos no Core são cruzados por essas interdições que afetam diretamente na experiência dos jogadores. Nos espaços reservados à comunicação, existem tabus, assuntos a serem discutidos somente em momentos específicos, caso venham a ser discutidos. As ferramentas utilizadas para comunicação entre os participantes são vários programas de Voz sobre IP (*VoIP*) como *TeamSpeak*, *Ventrilo*, *RaidCall*, dentre outros. Os pioneiros do *VoIP* desenvolveram os programas tendo em mente o fácil uso para a comunicação entre jogadores, mais especificamente de jogos eletrônicos online⁵⁷. Desde a criação desses programas até suas atuais versões, diversas funções foram adicionadas de acordo com a necessidade do meio virtual. Esses programas auxiliam na manutenção do controle da fala, principalmente pelos líderes, mas também por Vice-líderes e Administradores dos canais de comunicação. Assim, o líder pode conceder o direito de voz aos demais somente em momentos específicos e limitados. A função de retirar a voz, ou *mutar* (do inglês *mute*), como os jogadores dizem, é utilizada quando, por exemplo, algum jogador se recusa a calar frente à explicação de como determinado desafio será enfrentado pelo grupo.

Nesses espaços virtuais, principalmente nos canais de comunicação, em que as interdições se cruzam e geram situações diversas entre os jogadores, a “vontade de verdade” (FOUCAULT, 2004) materializa-se de duas maneiras diferentes. Primeiro, o discurso pode emoldurar-se como verdade no almanaque de masmorras. Essa ferramenta, presente no jogo, assemelha-se a um livro com todas as informações a respeito dos desafios a serem enfrentados e de como os jogadores devem se comportar para vencer esses desafios. O conhecimento em relação aos inimigos no jogo é dinâmico, didático, ilustrado e “*hiperlinkado*”. Assim, a vontade de verdade, quando institucionalizada, o que acontece através da ferramenta, administra “uma espécie de pressão e como que um poder de coerção” (FOUCAULT, 2004, p. 18). As informações

⁵⁷ Na página de informações sobre um dos programas citados, lê-se que a idealização da tecnologia, utilizada de maneira abrangente hoje, surgiu de um grupo de amigos que jogavam on-line e sofriam com diversas dificuldades de comunicação. Disponível em: <http://www.teamspeak.com/about>

oficializadas através do Almanaque de Masmorras funcionam de maneira a compelir os jogadores, seus discursos e, nesse caso, suas práticas. Assim como uma gramática, o almanaque mostrará sempre a forma padrão de falar sobre e como agir. A segunda forma acontece através dos guias escritos em páginas da internet, filmados e disponibilizados em *sites* de vídeos, e também gravados e difundidos em *podcasts*, apesar desse último formato de mídia ter perdido força ao longo dos últimos anos. Esses guias são feitos por jogadores que, tendo concluído alguma etapa do jogo ainda muito cedo, difundem através da internet as suas façanhas e orientam outros jogadores para que estes alcancem o mesmo objetivo. O poder de coerção e a aparente transparência dos discursos que a partir desses dois pontos são proferidos constroem o que vem a ser a verdade institucional no jogo.

Um último aspecto que, segundo Foucault (2004), estaria sendo exercido do exterior, não pode ser deixado à parte da observação: a loucura. O louco jamais terá seu discurso posicionado junto aos que não o são. No entanto, nada impede o louco de proferir seus discursos, mesmo que, em oposição à razão, ele seja inválido. Foucault também remonta outro viés através do qual o discurso do louco pode ser percebido, mesmo que simbolicamente, de uma maneira artificial. O louco, ingenuamente, pode ver aquilo que não se enxerga através da razão. Essa dualidade, razão e loucura, não deixa de existir no espaço do jogo. Pode ser dito que, talvez, seu caráter místico tenha até sido reforçado e a comum nulidade atribuída aos discursos do louco tenha encolhido.

No espaço do jogo, a loucura poderia ser categorizada de maneira semelhante à loucura real: a fuga aos padrões e a atividade considerada anormal à razão. Para determinado chefe, adicionado recentemente ao jogo, os guias disponíveis na internet descrevem em detalhes como deveria ser feita a organização do raide: três Tanques, dois Curadores e cinco Causadores de Dano para grupos de dez jogadores. Além disso, as dicas continuam sobre quais habilidades os jogadores deveriam utilizar e os momentos oportunos para tal. Em suma, a mesma organização é vista como coerente e aceita pelos jogadores sem muitos desvios ou questionamentos. Quando um ou mais jogadores realizam uma atividade que desafia a lógica aplicada pelos outros grupos ou fogem do roteiro normal, sério e metódico, é possível notar a mesma aplicação de poder do discurso da não-loucura ou da razão contra esse outro. Registrado em vídeo, dez jogadores utilizam a mesma classe (Cavaleiros da Morte) e papel (Tanques), contrariando a razão, para enfrentar o mesmo chefe ignorando a prescrição acima. O

feito, repetido em outros desafios encontra comentários como os que se seguem e exemplificam a nulidade ou o controle exercido por aqueles que estão posicionados no discurso da razão, capazes de definir plenamente o que os outros são e o que seus feitos representam:



Figura 16: Comentários⁵⁸ em vídeo do YouTube

Fonte: <https://youtu.be/XQnXoartqKE>

Mediante os exemplos, os procedimentos exteriores ao discurso podem ser taxados através da observação das respostas aos atos que caracterizam essa “loucura virtual”. A ingenuidade e a engenhosidade fortemente presentes nas atividades de alguns jogadores acarretam em uma rotulação, sob o julgo de outros jogadores, de práticas semelhantes à mencionada. Restam a esses atos e os “loucos” responsáveis por eles, pelo menos duas interpretações; o desprovimento de importância, uma descrença exercida pelo não-louco e o reconhecimento de um contra-poder, que atua através daqueles posicionados no discurso da loucura. Seu discurso, sua produção, aquilo que eles expressam como significante para eles reafirma sua posição dissidente. Caso alguma notoriedade aconteça, como lembra Foucault (2004), em relação ao viés místico do discurso da loucura, a seriedade pode ser forjada em prol da manutenção do louco no cárcere do seu próprio discurso. Todavia, o que caracteriza uma sociedade de discurso é o “jogo ambíguo de segredo e divulgação” (FOUCAULT, 2004, p. 40). Os processos externos, ora apresentados, ajudam a delinear a aplicação desse conceito a essa estrutura presente no jogo.

⁵⁸ Stephan0 101 – Quais eram os Níveis de itens deles? Como?

Guillaume Leon – [emoticon] Esses cara [sic] são loucos

Russell Powell – Extraordinário!

jade lilly – Eu digo [que é] papo furado. 10 dks [Cavaleiros da morte] não podem matar um chefe de raide sem um Curador.

diálogos restritos ao Core e ser exposto aos discursos próprios daquele grupo, indisponíveis em outro grupo. Como exemplo, ao se discutir qual a melhor maneira de enfrentar determinado inimigo, outro jogador, em combate. Se este mesmo jogador, no entanto, iniciar um diálogo sobre esse mesmo aspecto do jogo, ele, conseqüentemente, irá reafirmar os discursos do Core ao qual ele pertence, mas possivelmente será alertado, de maneira indireta, sobre o quanto pode dizer para tornar aquele segredo seguro. A manutenção dos discursos operantes nesse meio é feita pelos próprios jogadores, para que o objetivo dos Cores seja preservado e perpetuado nos enunciados dos seus participantes.

As relações que podem ser observadas no WoW são muitas e variadas, sintetizando, então, a acepção de um espaço em que há o cruzamento entre técnicas de governo, sociedades disciplinares, sociedades do discurso. Tornam-no em um espaço onde é possível vislumbrar relações de poder internas, nas quais o sujeito se posiciona nos discursos e os discursos também os posicionam em locais, ora mais, ora menos privilegiados. Esses posicionamentos, opcionais ou não, entram em consonância com a discussão sobre identidade, vista no capítulo anterior. Por fim, essas relações de poder influenciam enormemente na construção e na desconstrução de identidades nos espaços virtual e real, tecendo uma imbricada rede onde em alguns momentos se é e em outros não, pois em alguns momentos o local onde se está e o discurso do qual se faz uso propicia ser ou interdita.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reitera-se nessa conclusão a importância do processo que permite a construção de identidades dos jogadores e a relevância das relações de poder que atravessam os âmbitos reais e virtuais, como no jogo *World of Warcraft*. O emaranhado de identidades de um mundo globalizado encontrou vazão para um espaço *on-line*, mais precisamente para o mundo de Azeroth. A profusão de culturas, levadas ao espaço do jogo pelos jogadores de diversos países, constrói um plano de fundo em que se propagam embates do mundo real. Junto a esse embate, também se descortinam as relações de poder constituídas por uma miríade de forças e resistências, efetivamente reais, como as da produtora e jogadores, mas também simuladas, como as do jogo e das personagens. Essas oposições foram postas a luz de teorias sobre identidade e poder, ao mesmo tempo em que constituem fator primordial na construção da heterogeneidade e no contraste das forças, sem as quais não haveria razões para a presente investigação.

Como discutido extensamente no primeiro capítulo, a aprendizagem de uma língua estrangeira, nesse caso o inglês, encontra nos jogos eletrônicos e/ou digitais uma atividade intimamente ligada. O jogo, além de permitir o contato entre falantes nativos e não nativos, permite que uma cultura global, densamente imbuída com a língua inglesa, esteja a cliques de distância. Essa função que o jogo eletrônico pode ter, funcionar como veículo de transição entre culturas, acontece com ou sem a percepção por parte do jogador. No caso do WoW, além de outros MMORPGs similares, usar ora português (ou língua nativa), ora o inglês torna-se uma atividade comum, muitas vezes mencionada como a atividade de “apertar um botão”. Concomitantemente, “quem transita entre diversos idiomas está redefinindo sua própria identidade a partir de semelhanças e diferenças. Dito de outra forma, quem aprende uma língua nova está se redefinindo como uma nova pessoa” (RAJAGOPALAN, 2003, p. 69). Assim, as identidades dos jogadores são redefinidas de maneira exaustiva nesse processo de troca de posições.

Elenca-se apenas uma característica óbvia, não definidora, do jogador, qual seja: justamente o fato de jogar o jogo, o que pode parecer uma rasa diferença, porém uma visão oportuna se concentrada sobre a prática; jogar vai além da conclusão simplista assumida hoje em dia pelas pessoas que não jogam (BEAVIS et al, 2009). Um dos possíveis auxílios que os jogos, e mais especificamente os jogos eletrônicos *online*, podem trazer para aos jogadores é o desenvolvimento de um pensamento que tende a ser

paralelo ou, pelo menos, não linear (GEE; HULL; LANKSHEAR, 1996). Diversos jogos tendem a fazer com que o jogador explore, interaja e esteja a par de várias situações, preenchendo objetivos menores e específicos antes de chegar ao objetivo final, reiterando aspectos multimodais tão comuns às práticas atuais. WoW é um destes jogos que permitem a troca de identidades de uma maneira que vai além da superficialidade, a troca de identidades acarreta em um aprendizado, na aquisição de um profundo conhecimento de como ser (GEE, 2007a). Aprendendo a ser nos âmbitos reais e virtuais, transpondo experiências (GEE, 2007b).

Ainda nesse contexto, os jogadores de WoW, bem como os de outros *MMORPGs*, talvez sejam capazes de trafegar entre culturas com maior facilidade. Ora, além de suas identidades conflitantes como indivíduo pós-moderno, ao entrar no jogo, o jogador é auxiliado pela interface a reconhecer que o mundo no qual ele adentra é outro, que seu nome está sendo trocado pelo *nickname* adotado, que seu emprego ou ocupação foi deixado para trás (e há que se retornar a estes) e agora ele pertence a uma classe, que seu círculo social próximo ou sua família ali passam a serem seus amigos do jogo ou colegas de Guilda e que quaisquer que sejam seus objetivos na vida real foram automaticamente trocados pelos objetivos do jogo. O jogador brinca com as suas identidades e as classifica de modo a usá-las para seu proveito e aprendizado (GEE, 2003; 2007b). Prova desse reconhecimento facilitado é a capacidade de subversão que pode ser observadas em matérias como *You play World of Warcraft? You're hired!* (BROWN; THOMAS, 2006) que mostra como um concorrente a uma vaga de gerenciamento sênior em uma empresa internacional de grande porte destacou-se entre os candidatos por apontar sua experiência como líder de uma guilda renomada no jogo.

Conclui-se que as relações identitárias entre jogador e personagem são intensas. A moldagem recíproca das identidades nos diferentes espaços oferece dois entendimentos. Primeiro, o jogador passa por um profundo aprendizado; acesso a uma cultura global, reconhecimento de uma cultura local, além das noções de diferentes mundos e diferentes contextos que alteram suas práticas enquanto indivíduos. Pode-se dizer que esses mesmos aprendizados estão disponíveis àqueles que não são jogadores. Mas o segundo ponto, que se revela no projeto do jogador, mostra como o jogo eletrônico influencia nesse processo. Os jogadores aprendem a ser, junto a todo o conjunto de técnicas dirigidas a prática de jogar, o que pode incluir, mas não se restringe a, conhecimentos técnicos e práticos de novas tecnologias, conhecimentos produzidos através do debate com outros jogadores, além daquilo que surge no contato

com seus pares e com as narrativas do jogo. Aprender a ser tem, por fim, imbuído em seu processo, o reconhecimento das diferenças e das semelhanças que permitem a construção de novos “eus”.

Quanto ao poder, é notável o seu exercício através da rede mundial de computadores, o acesso (ou rejeição) à informação e aos (bancos de) dados. Uma dessas formas, a vigilância econômica, é definida como superpanóptico (POSTER, 1996), outra é a força que transmite o global ao local, como uma sinopse, ao mesmo tempo em que segrega o último no eco dessas transferências: o sinóptico de Bauman (1999). Apesar dessas maneiras de se estudar o poder no mundo real, o espaço interno do jogo analisado aqui, ainda se encontra, como pôde ser visto na discussão, permeado de mecanismos disciplinares e mantenedores do discurso. Os jogadores respondem por um número, em um espaço onde os mesmos podem ser vigiados durante todo o tempo de jogo, sentenciados e punidos de maneira exemplar. As suspensões podem ser vistas como repressões, os Mestres de Jogo, dentre outras capacidades podem prender jogadores, além do banimento; uma sentença de morte virtual. Suas falas, presas em canais de comunicação fechados, partem de discursos formalizados e guiam-se através de líderes, jogadores renomados, dentre outros jogadores que falam de lugares privilegiados. “Dentro” do jogo, é necessário começar novamente do zero, de uma área a outra do mapa, de um personagem a outro, da reputação nesta Guilda àquela outra, assim como acontecia nas sociedades disciplinares: em escolas, quartéis, fábricas, nas matérias indefinidas (DELEUZE, 2005). “Fora” do jogo, no entanto, os jogadores estão imersos na mesma experiência interminável que, segundo Deleuze (1992), perpassa a atual sociedade. Os jogadores estão sempre comprando expansão após expansão, seguindo novas histórias ligadas a velhas histórias, reaprendendo as mesmas habilidades que são minunciosamente variadas, perfazendo a metaestabilidade do “aprendizado perpétuo”.

As relações de poder no mundo e no ambiente virtual encontram expressão nos ditos de Deleuze (1992), sinalizando uma sociedade de controle (a real, tecnológica) como a sucessora da sociedade disciplinar (virtual, medieval, simulada). Ela difere da sociedade disciplinar, discutida no segundo capítulo, devido à mudança de onde se administra o controle. Outrora em instituições oficiais de onde se investia disciplina, as forças que permitem o controle recebem auxílio das novas tecnologias e são percebidas em todos os campos da vida social. Apesar de sua visível importância e grande proximidade à nova tecnologia, o conceito de sociedade de controle, por se tratar

de uma visão macro, não corresponde diretamente ao espaço estudado nesta pesquisa, virtual e interno, mas sim ao mundo real no qual os jogadores habitam quando fora de seus avatares.

Para futuras pesquisas, é necessário constatar que os parâmetros para jogadores ingênuos e jogadores entendidos (ZAGAL, 2010) remanescem como dúvida. É cabível questionar em que medida ocorre o processo de transição do primeiro para o segundo, se há outros estágios que os medeiam e em que nível há ciência dos jogadores quanto às identidades e poderes imbricados nos espaços dos jogos eletrônicos. Apesar de não ter recebido foco, uma proposta para esse análise poderia ser feita a partir do acesso a entrevistas como as realizadas para esta pesquisa ou ainda a partir da observação de práticas de jogadores com mais e menos tempo de jogo, com mais e menos experiência, necessitando assim de outra parcela de jogadores em âmbito online e em outros jogos eletrônicos como o WoW. Aliado a esse pensamento está o *Theorycraft*, uma prática originária do *Starcraft*, que se tornou conhecida entre os jogadores por ser um modo de definir o nível de jogabilidade, em outros jogos e no próprio WoW. Sua principal preocupação é atingir toda a capacidade que determinada personagem possa demonstrar, com determinadas habilidades e equipamentos, através de cálculos matemáticos. Tendo influenciado nos *Mods* ou *AddOns*⁶⁰ que surgiram no WoW, a prática introduziu termos como DPS, o dano por segundo e *gearscore*, uma forma de pontuar os jogadores através de seus equipamentos. Alguns estudos apontam esse como um dos caminhos pelo qual os próprios jogadores refletem através da sua prática (PAUL, 2011), resignificando contextos e adaptando-se a novos (AZEVEDO, 2015). No caso do WoW, incentivados pela produtora, os *AddOns* preparam o espaço para comunidades através das quais os jogadores se tornam desenvolvedores de novas interfaces, mesmo sem fins lucrativos (TARGETT, 2012). Apesar da ciência dessa possibilidade, levantada durante a pesquisa, o foco do pesquisador não se ateu a esta prática durante o desenvolvimento.

⁶⁰ As modificações encontradas no WoW são restritas a interface e não modificam a estrutura do jogo, sendo aditivos usados apenas circunstancialmente. Essas adições à interface do jogador são produzidas por jogadores e permitidas pela produtora. Aquelas que ferem os termos de uso do jogo são consideradas *cheats* e sumariamente proibidas. Seu uso leva a suspensões de conta e banimento do jogo.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. Paper presented at the the 5th International Digital Arts and Culture Conference (Melbourne DAC). Melbourne, Australia, 2003.

ALBRECHTSLUND, Anne-Mette. Gamers Telling Stories: understanding game experience through narratives. In *Digital Content Creation: Creativity, Competence, Critique*, Second International DREAM Conference. University of Southern Denmark, Odense, Dinamarca, 2008.

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso Lynn Alves. *Educação, Formação & Tecnologias*, v. 1, n. 2, p. 3-10, 2008.

ANDERSON, Benedict. *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. Londres: Verso, 1983.

ANDRADE, Fernando C B; CORDEIRO, Filomena M G S. Ensino-pesquisa-extensão: um exercício de indissociabilidade na pós-graduação. *Revista brasileira de educação*, v. 14, n. 41, p. 269, 2009.

ANGROSINO, Michael. *Etnografia e observação participante: Coleção Pesquisa Qualitativa*. Bookman, 2009.

APPADURAI, Arjun. Disjuncture and difference in the global cultural economy. In FEATHERSTONE, M. *Global Culture: Nationalism, Globalization and Modernity*. London: Sage Publications, p. 295-310, 1990.

_____. *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press, 1996.

ASHTON, Gail (Ed.). *Medieval Afterlives in Contemporary Culture*. Bloomsbury Publishing, 2015.

ASSIS-PETERSON, Ana Antônia; COX, Maria Inês P.. Inglês em tempos de globalização: para além de bem e mal. *Calidoscópio*, v. 5, n. 1, p. 5-14, 2007.

AZEVEDO, Rogerio T. *Identidade de gênero, futebol e videogames*. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão. 2015. 105 f.

BAMPI, Lisete. Governo, subjetivação e resistência em Foucault. *Educação e Realidade*, v. 27, n. 1, p. 127-150, 2002.

BAUMAN, Zygmunt. *Globalização: As consequências humanas*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1999.

BAUMAN, Zigmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

- BARTLE, Richard A. *Designing virtual worlds*. New Riders, 2004.
- BEAVIS, Catherin. et alii. *Literacy in the Digital Age: Learning from Computer Games*. English in Education, Malden, v. 43, n. 2, p. 161-175. 2009.
- BELL, Mark. Toward a Definition of ‘Virtual Worlds,’. *Virtual Worlds Research: Past, Present and*, 2008.
- BESSIÈRE, Katherine; SEAY, A. Fleming; KIESLER, Sara. The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, v. 10, n. 4, p. 530-535, 2007.
- BEZERRA, Flávio S. O Aprendizado da leitura em Língua inglesa através de Jogos Eletrônicos online. In: *Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade*, 5. 2011. São Cristóvão. Anais... São Cristóvão: UFS, 2011.
- BICCA, Angela D. N. et al. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis//Nerd/Geek Identities on the web: a study on cultural pedagogies and youth culture. In *CONJECTURA: filosofia e educação*, v. 18, n. 1, p. 87-104, 2013.
- BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Trad. Myriam Ávila, Eliana L. L. Reis e Gláucia R. Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 1998.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT. *World of Warcraft* [Jogo Eletrônico]. Irvine, CA, EUA. 2004.
- _____. *World of Warcraft: The Burning Crusade* [Pacote de Expansão]. Irvine, CA, EUA. 2007.
- _____. *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* [Pacote de Expansão]. Irvine, CA, EUA. 2008.
- _____. *World of Warcraft: Cataclysm* [Pacote de Expansão]. Irvine, CA, EUA. 2010.
- _____. *World of Warcraft: Mists of Pandaria* [Pacote de Expansão]. Irvine, CA, EUA. 2012a.
- _____. *Termos de Uso de World of Warcraft* [2012b] Disponível em: http://us.blizzard.com/pt-br/company/legal/wow_tou.html Acesso em: 03/01/2016.
- _____. *Guild Listings*. [2013] Disponível em: <http://us.battle.net/wow/en/forum/topic/9165486843> . Acesso em: 03/01/2016.
- _____. *Jogo em inglês ou Português?* [2014] Disponível em: <http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/14059366157> Acesso em: 03/01/2016
- _____. *Notas de Patch: fúria do fogo do inferno*. [2014b]. Disponível em: <http://us.battle.net/wow/pt/game/patch-notes/6-2-0> Acesso em: 03/01/2016.

_____. *World of Warcraft: Warlords of Draenor* [Pacote de Expansão]. Irvine, CA, EUA. 2014c.

_____. *Guia para Iniciantes*. 2016. Disponível em: <http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/> Acesso em: 03/01/2016.

BOLOGNINI, Carmen Zink. A língua estrangeira como refúgio. In CORACINI, Maria José. *Identidade & Discurso: (des)construindo subjetividades*. Campinas / SP: Argos, 2003.

BORELLI, Silvia H. Cenários juvenis, adultescências, juvenilizações: a propósito de Harry Potter. In BORELLI, Silvia H. & FREIRE, João F. (Orgs.). *Culturas juvenis no século XXI*. São Paulo: Educ, 2008.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. *Orientações curriculares para o ensino médio: linguagens, códigos e suas tecnologias – conhecimentos de línguas estrangeiras*. Brasília: MEC/SEB, p. 85-124, 2006.

BRITTO, Álvaro F.; FERES, Nazir. A utilização da técnica da entrevista em trabalhos científicos. *Evidência*, Araxá, v. 7, n. 7, p. 237-250, 2011.

BROWN, John S.; THOMAS, Douglas. You play World of Warcraft? You're hired! *Wired Magazine*, v. 14, n. 4, p. 1-3, 2006.

BURKE, Peter J. *Hibridismo cultural*. São Leopoldo. RS. Editora Unisinos, 2003.

BURKE, Peter J.; STETS, Jan E. *Identity theory*. Oxford University Press, 2009.

CANAGARAJAH, A. Suresh. *Resisting linguistic imperialism in English teaching*. New York: Oxford University Press, 1999.

CARMAGNANI, Anna Maria G. A questão da identidade na mídia: Reflexos na sala de aula. In CORACINI, Maria J. *Identidade & Discurso: (des)construindo subjetividades*. Campinas / SP: Argos, 2003.

CASTELLS, Manuel. *O poder da identidade*. v. 2, Trad. Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e terra, 1999.

_____. *A sociedade em rede*. Trad. Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e terra, 2000.

CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

CRAWFORD, Garry. *Video Gamers*. Nova York: Routledge, 2011.

CONNELL, R. W. Charting futures for sociology. *Contemporary Sociology*, v. 29, n. 2, p. 291-296, 2000.

CONSALVO, Mia. There is no magic circle. *Games and culture*, 2009.

COPIER, Marinka. Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views--Worlds in Play*. Digital Games Research Association (DiGRA), 2005. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/06278.50594.pdf> Acesso em: 03/01/2016.

CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill W. *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. MIT Press, 2008.

COSTA E SILVA, Heber de O. Variedades linguísticas na localização de games: dialetos e raças do World of Warcraft. *Scientia Traductionis*, n. 15, p. 94-117, 2014.

COSTA, Sérgio R. Interação, Alfabetização e Letramento: uma proposta de/para alfabetizar, letrando. *Letramento: significados e tendências*. Rio de Janeiro: Wak, 2004.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992.

_____. *Foucault [1942]*. Trad. Claudia Sant'Anna Martins. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DICKENS, Charles. *A tale of two cities [1859]*. Gawthorn, 2003.

DIGIBARN. *The DigiBarn's Maze War 30 Year Retrospective*, 2004. Disponível em: <http://www.digibarn.com/history/04-VCF7-MazeWar/> Acesso em: 03/01/2016.

DOLEMES. *InsideComm*. Censo Gamer mapeia o comportamento do jogador e o mercado de videogames no Brasil. 2012
Disponível em: <http://gamereporter.uol.com.br/censo-gamer-mapeia-o-comportamento-do-jogador-e-o-mercado-de-videogames-no-brasil/> Acesso em: 03/01/2016.

ESSELINK, Bert. *A practical guide to localization*. Philadelphia/Amsterdam: John Benjamins, 2000.

FERDIG, Richard E. (Ed.). *Handbook of research on effective electronic gaming in education*. IGI Global, 2008.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, v. 20, 1987.

_____. Verdade e subjetividade. *Revista de Comunicação e linguagem*, v. 1, n. 19, p. 203-223. Lisboa: Cosmos, 1993.

_____. *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: Nau Editora, 1996.

_____. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal, 1997.

_____. *História da sexualidade II: O uso dos prazeres*. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

_____. Outros espaços. Trad. Pedro Moura baseado no texto *Diacritics*; 16-1. 2001.

_____. Ética, estratégia, poder-saber. In *Ditos e escritos*. v. 4. MOTTA, Manoel Barros da (Org.). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

_____. *A Ordem do Discurso*. 10 Ed. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

GEE, James Paul. et alii. *The New Work Order: Behind the Language of the New Capitalism*. Boulder, CO: Westview, 1996.

GEE, James Paul. Identity as an analytic lens for research in education. *Review of research in education*, V. 25, p. 99-125, 2000. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1167322> Acesso em: 03/01/2016.

_____. *What Video Games have to teach us about learning and literacy?* Macmillan, 2003.

_____. *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. London: Routledge, 2004.

_____. *Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. New York: P. Lang, 2007a.

_____. Pleasure, Learning, Video Games, and Life: The Projective Stance. In: KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. *A new literacies sampler*, Nova York: Peter Lang Publishing Inc., 2007b.

_____. *Deep learning properties of good digital games*. How far can they go? Nova York: Routledge, 2009.

GILROY, Paul. Diaspora. *Paragraph*, v. 17, n. 3, p. 207-212, 1994.

GILSTER, Paul. *Digital literacy*. Wiley Computer Pub., 1997.

GOULART, Lucas A; HENNIGEN, Inês I; NARDI, Henrique C. “We’re gay, we play, we’re here to stay”: notas sobre uma parada de orgulho LGBTQ no jogo World of Warcraft. *Contemporanea-Revista de Comunicação e Cultura*, v. 13, n. 2, p. 401-416, 2015.

HALL, Stuart. Gramsci's Relevance for the Study of Race and Ethnicity, *Journal of Communication Inquiry*, vol. 10, no. 2, p. 5–27, 1986.

_____. The local and the global: Globalization and ethnicity. *Cultural politics*, v. 11, p. 173-187, 1997.

_____. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

HENRIQUES, Cláudio Cezar; PEREIRA, Maria Teresa Gonçalves. *Língua e transdisciplinaridade: rumos, conexões, sentidos*. Editora Contexto, 2002.

HERSCHMANN, Micael. Repensando o sucesso dos videogames musicais na cultura contemporânea. *Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación*, v. 1, n. 6, 2012.

HOBBSAWM, Eric. *The Invention of Tradition*. New York: 1983.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* [1938]. Boston: Beacon Press, 1955.

IBGE. *Censo Demográfico* [2010]. Disponível em: <http://www.censo2010.ibge.gov.br/> Acesso em: 18/06/2015.

_____. *Cidades* [2014]. Disponível em: <http://www.cidades.ibge.gov.br> Acesso em: 22/09/2015.

JAYANTH, Meg. 52% of gamers are women – but the industry doesn't know it. *The Guardian*. 2014. Disponível em: <http://www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/18/52-percent-people-playing-games-women-industry-doesnt-know> Acesso em: 09/12/2015.

JORDÃO, Clarissa M. A posição de professor de inglês no Brasil: hibridismo, identidade e agência. *Letras & Letras*, v. 26, n. 2, 2011.

KATZ, Arnie. *1984: The Year That Shook Electronic Gaming*. 1985. Disponível em: http://www.archive.org/stream/electronic-games-magazine-1985-01/Electronic_Games_Issue_35_Vol_03_11_1985_Jan#page/n29/mode/2up Acesso em: 12/08/2015.

KINDER, Marsha. *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California Press, 1991.

KNAAK, Richard A. *Warcraft: Day of the Dragon*. Simon and Schuster, 2001.

KOSTER, R. *A virtual world by any other name?* 2004. Disponível em: http://terranova.blogs.com/terra_nova/2004/06/a_virtual_world.html Acesso em: 24/09/2015.

KOTAKU. *World of Warcraft Bugs Turn Black Characters White*. 2015. Disponível em: <http://kotaku.com/world-of-warcraft-bugs-turn-black-characters-white-1646460013> Acesso em: 04/08/2015.

KRZYWINSKA, Tanya. World creation and lore: World of Warcraft as rich text. In: CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill Walker. *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. Cambridge: MIT Press, 2008.

LABER, Emily. Men are from Quake, women are from Ultima. *The New York Times*. 2001. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2001/01/11/technology/men-are-from-quake-women-are-from-ultima.html> Acesso em: 09/12/2015.

LANGER, Jessica. Playing (Post) Colonialism in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill Walker. *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. Cambridge: MIT Press, 2008.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. *New literacies: Everyday practices & classroom learning*, 2. ed. Nova York: Open University Press e McGraw Hill, 2006.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 2003.

LUKE, Carmen. Cyber-schooling and technological change: multiliteracies for new times. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. Londres: Routledge, 2000.

MACEDO, Donaldo P; DENDRINOS, Bessie; GOUNARI, Panayota. *The hegemony of English*. Paradigm Pub, 2003.

MADSEN, Kenneth D.; VAN NAERSSSEN, Ton. Migration, identity, and belonging. *Journal of Borderlands Studies*, v. 18, n. 1, p. 61-75, 2003.

MAGNANI, Luiz Henrique. *Isto não é só um jogo: videogames e construção de sentidos [tese]*. São Paulo: Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2014. 314 f.

MALABY, Thomas M. Beyond play: a new approach to games. *Games and culture*, v. 2, n. 2, p. 95-113, 2007.

_____. Anthropology and play: The contours of playful experience. *New Literary History*, v. 40, n. 1, p. 205-218, 2009.

MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação*. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MIALL, A. *The Xenophobe's Guide to The English*. London: Ravette Books, 1993.

MONTE MÓR, Walkyria. Língua e diversidade cultural nas Américas multiculturais. *Interfaces Brasil/Canadá*, v. 1, n. 2, 2002.

NAGY, Peter; KOLES, Bernadett. The digital transformation of human identity Towards a conceptual model of virtual identity in virtual worlds. *Convergence*, v. 20, n.3, p. 276-292, 2014.

NAKAMURA, Lisa. Race in/for cyberspace: Identity tourism and racial passing on the Internet. *Works and Days*, v. 25, n. 26, p. 13, 1995.

NARDI, Bonnie; HARRIS, Justin. Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft. In: *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on computer supported cooperative work*. ACM, p. 149-158, 2006.

NARDI, Bonnie. *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan Press, 2010.

NBCNEWS. *School shooter followed video game-like 'script'*. Disponível em: http://www.nbcnews.com/id/7288381/ns/us_news-crime_and_courts/t/school-shooter-followed-video-game-like-script/#.Vcjy1fnfib4 Acesso em: 10/08/2015.

NEWZOO. *Global Games Market Will Reach \$102.9 Billion in 2017*, 2014. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-will-reach-102-9-billion-2017-2/> Acesso em: 03/01/2016.

NORTON, Bonny. Identity. In: SIMPSON, James. *The Routledge handbook of applied linguistics*. Taylor & Francis, 2011.

OROZCO, Carola S. Formulating identity in a globalized world. *Globalization: Culture and education in the new millennium*, p. 173-202, 2004.

PAUL, Christopher A. Optimizing play: How theorycraft changes gameplay and design. *Game Studies*, v. 11, n. 2, 2011.

PENNYCOOK, Alastair. *The cultural politics of English as an international language*. London: Longman, 1994.

PERUCIA, Alexandre; BALESTRIN, Alsones; VERSCHOORE, Jorge. *Coordenação das atividades produtivas na indústria brasileira de jogos eletrônicos: hierarquia, mercado ou aliança. Produção*, v. 21, n. 1, p. 64-75, 2011.

PRENSKY, Marc. *Don't Bother Me, Mom, I'm Learning!': How Computer and Video Games are Preparing Your Kids for 21st Century Success and how You Can Help!'*. New York: Paragon house, 2006.

POSTER, Mark. Databases as Discourse; or, Electronic Interpellations. *Computers, Surveillance, and Privacy*. LYON, David; ZUREIK, Elia (eds.). Minneapolis: University of Minnesota Press, 175-192, 1996.

QUINTANA, Mario. *Mario Quintana: poesia completa*. Org. Tania Franco, 2005.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. *Por uma linguística crítica: linguagem, identidade e a questão ética*. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

REVEL, Judith. *Michel Foucault: Conceitos essenciais*. São Carlos: Clara Luz, 2005.

RIBEIRO, José C.; FALCÃO, Thiago. Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo. *Logos*, v. 16, n. 1, p. 84-96, 2010.

RODRIGUEZ, Hector. The playful and the serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. *Game Studies*, v. 6, n. 1, 2006.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press, 2004.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *The Game Design Reader: A rules of play anthology*. MIT press, 2006.

SANTOS, Else M. Chat: E agor@? Novas regras - Nova escrita. In: COSCARELLI, Carla. *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*, 2.ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2007.

SANTOS, Raíra B. dos. Representações identitárias e interações no mundo virtual World of Warcraft. In: *Salão de Iniciação Científica*, 24: 2012 out. 1-5: UFRGS, Porto Alegre, RS. 2012.

SELAU, Lisiane P. O panóptico virtual: dispositivos de vigilância eletrônica. *Gestão Contemporânea*, n. 8, 2011.

SILVA, Helena Pereira da et al. Inclusão digital, governo eletrônico, bibliotecas e lan houses: alguma relação? In: *ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 9., 2008, São Paulo. Anais... São Paulo: USP, 2008.

SNIDERMAN, Stephen. Unwritten rules. *The Life of Games*, v. 1, n. 1, p. 2-7, 1999.

SOUSA, Greice de Nobrega. *Entre línguas de negócios e de cultura*. Sentidos que permeiam a relação do brasileiro com a língua inglesa e a espanhola. Universidade de São Paulo, 2007.

SOUZA, Lynn Mário T M. Hibridismo e tradução cultural em Bhabha. In: JÚNIOR, Benjamin A. *Margens da cultura: mestiçagem, hibridismo & outras misturas*, p. 113, 2004.

TAYLOR, Tina L. *Play between worlds: exploring online game culture*. Mit Press, 2009.

TARGETT, Sean et al. A study of user interface modifications in World of Warcraft. *Game Studies*, v. 12, n. 2, 2012.

TARGETT, Thomas A.; FORGAN, Duncan H. *A citizen science colonisation model for the Koprulu Sector in StarCraft 2: micro Terran to defeat Protoss and Zerg?* 2013. Disponível em: http://www.roe.ac.uk/~tat/StarCraftScience_files/StarCraftScience.pdf
Acesso em: 05/09/2015.

TOLKIEN, John Ronald R. *The Hobbit*. United Kingdom: Allen&Unwin, 1937.

WANKEL, Charles; MALLECK, Shaun K. *Emerging ethical issues of life in virtual worlds*. IAP, 2010.

WENGER, Etienne. *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge university press, 1999.

_____. Communities of practice and social learning systems. *Organization*, v. 7, n. 2, p. 225-246, 2000.

WILLIAMS, Dmitri; YEE, Nick; CAPLAN, Scott E. Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v. 13, n. 4, p. 993-1018, 2008.

WIRED. *Man Imitates America's Army, Saves Lives*. Disponível em: <http://www.wired.com/2008/01/americas-army-t/> Acesso em: 10/08/2015.

WOWWIKI. *NPC Quotes*. Disponível em: http://www.wowwiki.com/NPC_quotes Acesso em: 12/03/2015.

YEE, Nick. The Labor of Fun. *Games and Culture*, v. 1, n. 1, p. 68-71, 2006.

ZACCHI, Vanderlei J. Novos letramentos e cosmopolitismo na formação de professores de línguas estrangeiras. In ZACCHI, Vanderlei J. STELLA, Paulo R. (Orgs.). *Novos letramentos, formação de professores e ensino de língua inglesa*. Maceió: Edufal, 2014.

ZAGAL, José P. *Ludoliteracy: defining, understanding and supporting games education*. ETC Press, 2010.

ANEXOS

Anexo A - Roteiro da entrevista semi-estruturada.

- 1) Há quanto tempo você joga World of Warcraft? Como você classifica essa experiência em termos sociais?
- 2) Por qual nick(name) você é mais reconhecido no jogo? Porque esse nick? Como você gostaria (ou não gosta) de ser chamado?
- 3) O que motivou você a criar seu avatar, seu personagem primário? Porque você escolheu essa facção? Houve alguma mudança de personagem primário? Se sim, por quê?
- 4) Quais são as características do seu personagem principal/avatar atual? Existem outros personagens (Alts) pelo qual você tem similar apreço?
- 5) Você tem algo em comum com o seu personagem principal/avatar? Você acha que seu personagem principal/avatar tem alguma característica que não combina com você?
- 6) Como você descreve sua posição na guilda? Ela difere da sua posição dentro do core?
- 7) Na sua opinião, quais são as dificuldades implícitas na liderança de um core? O que você faz/fez para manter um grupo unido ou algo que tenha causado sua saída ou a saída de outro membro?
- 8) Qual o objetivo do seu core além da finalização do conteúdo? Existem outras relações entre os membros do Core dentro ou fora do jogo?

Anexo B - Perfis dos jogadores entrevistados

Apelido: Celendiss
Idade: 20
Ocupação: Estagiário TJA
Estado onde vive: Acre
Reino: Goldrinn

Apelido: Fenixx
Idade: 31
Ocupação: Servidor público federal
Estado onde vive: Distrito Federal
Reino: Goldrinn

Apelido: Forsniper
Idade: 23
Ocupação: Não informou
Estado onde vive: Rondônia
Reino: Goldrinn

Apelido: Harwyn
Idade: 26
Ocupação: Estudante (Eng. De Computação)
Estado onde vive: Rio de Janeiro
Reino: Goldrinn

Apelido: Shidogan
Idade: 30
Ocupação: Operador de Máquinas
Estado onde vive: Sergipe
Reino: Goldrinn

Apelido: Treido
Idade: 23
Ocupação: Não informou
Estado onde vive: São Paulo
Reino: Azralon

Apelido: Xinunsey
Idade: 27
Ocupação: Projetista
Estado onde vive: São Paulo
Reino: Goldrinn

Apelido: Zaytos
Idade: 21
Ocupação: Estudante (Administração)
Estado onde vive: Reino Unido
Reino: Azralon

Anexo C – Respostas dos entrevistados ao questionário na íntegra

Dragooner	21:41
Há quanto tempo você joga World of Warcraft? Como você classifica essa experiência em termos de social?	
Celendiss	21:41
<p>A e lógico bnet é Celendiss (fiz história com esse nick) =D beeem sobre wow..começou com warcraft 2 sabe...naquele tempo eu era um nerd viciado em rpg..e quando veio wow bem foi meio um bum aqui em casa..meu primo Edmilson dizia "vai ser um jogo sem fim cara" kk e conseguimos uma conta por volta de novembro de 2004 salvo engano é a atual conta dele..eu jogava na conta dele Em relação ao social Tenho 4 amigos gringos todos da California e que sempre me chamam de indio mas q sempre chamam pra ir passar ferias la tb hehe alem disso conheço muuuuuita gente da comunidade BR recentemente (tipo a uns dois anos acho) formei um projeto com o Eluan meu meio irmao e o Edu tb meio irmao e fizemos uma guild que diziamos ser para reunir jovens padawans para ensiná-los e o resultado foi amigos como vc Flávio, e outros houve um tempo em que por proposta de grandes guilds eu quase sai da guild..mas como eu realmente amava raider com meus amigos incluindo vc eu nao fui sabe?? é um vínculo de amizade q cruza a fronteira virtual é uma amizade que cativo mt então em termos sociais é excelente</p>	
Dragooner	21:46
Por qual nick(name) você é mais reconhecido no jogo? Porque esse nick? Como você gostaria (ou não gosta) de ser chamado?	
Celendiss	21:47
<p>bem o mais conhecido é celendiss mas no anvilmar existe uma guilda onde todos me chamam de spartan king (roleplay) pq eu era o leonidas mas celendiss cara é um nome de uma Personagem da Lore do jogo Starcraft 2 quando eu vi falei "esse vai ser meu nome no wow" e no outro dia comprei uma conta so pra mim e ai fui construindo uma historia com o nome (de nubagens) dai parei pra estudar minha classe..e bem hj há quem diga q eu sou um player experiente o nome q eu nao gosto de ser chamado é nub kk</p>	

e tb tem um apelido q o meu primo botou
o edmilson
mas nao revelo nem a pau
kkkkkkk

Dragooner

21:50

Porque você escolheu essa facção? Houve alguma mudança de personagem primário? Se sim, por quê?

Celendiss

21:50

Aliança eu escolhi por causa dos personagens de War 3

um elf (illidan)

um humano (arthas)

um anao (muradex)

malfurion

enfim

medivh tb

todos caras mt tops

q eu era fan acredite

ate hj

kk

dai fiz o leonidas no anvilmar (e ele foi deletado quando estava no 57 por um hacker fdp)

dpois q ele foi excluido parei com wow

e disse q so iria voltar com minha propria conta

dai quando voltei fiz a celendiss pq o eluan meu meio irmao disse q era uma classe completa

e fiz e gostei

o leonidas ficou pra tras..passado...eu amava aquele char e ate hj nao superei ele ter sido perdido por ações maléficas de um hacker

por isso mudei

mas mantenho contato com o povo roleplay do leonidas

Dragooner

21:54

Descreva as características do seu personagem principal/avatar atual. Existem outros personagens (Alts) com os quais você joga e tem similar apreço?

Celendiss

21:55

no momento é o Vanon (que era a celendiss) so mudei o sexo pq gostei de como o transmog ficou no novo modelo elfico

alem de que ele tem olhos de ambar

e isso é igual ao illidan

(preciso explicar o quanto eu acho top?) kk

dai tipo

alts nao tenho

na verdade tenho

mas nao jogo

alias

so jogo fds pq o meu grupo de raid é promissor

estou com mts atribuições da vida real

entao alts no momento não se encaixam

Dragooner

21:57

Você tem algo em comum com o seu personagem principal/avatar? Você acha que seu personagem principal/avatar tem alguma característica das que você citou que não combinam com você?

Celendiss

21:57

bem ele é homem

kk

começou bem

o que ele não tem nada parecido cmigo é que

bem ele não gosta de banho

kkkk

e aqui é acreano parceiro

5 banhos no dia

fora q ele tem os olhos ambar

e eu nao =)

ele tem uma coisa parecida cmigo

ele gosta mt de natureza

ele é meio natureba

eu tb sou

gosto de campo..fazenda

pescar

e por ai vai

Dragooner

21:59

Como você descreve sua posição na guilda? Ela difere da sua posição dentro do core?

Celendiss

22:00

Na minha atual guilda eu sou um reforço em meio a titulares ja consolidados, estou ganhando espaço, principalmente pela versatilidade q ofereço ao grupo..e tb pq estou fazendo amigos

agora na guild sou apenas mais um raider rs

na MASSACRE não

la eu era lider da guild

e do core (grupo) tbm

mas isso é foda pra quem ta estudando pra concursos/OAB/ e começando tcc como eu

Dragooner

22:01

Você poderia descrever as dificuldades implícitas na liderança de um core? O que você faz/fez para manter um grupo unido ou algo que tenha causado sua saída ou a saída de outro membro?

Celendiss

22:02

rapaz

como eu gosto de falar

"thats complicated" hehe

bem vamos por partes

as dificuldade IMPLÍCITAS

são

na vdd não são

apenas é

o fato de vc não saber que num core de casuais (como era o meu caso) vc sempre será o cara que leva mais a sério

e antes de liderar vc pensa q todos tem o mesmo comprometimento

agora a segunda pergunta é mais complexa
 o q eu fiz pra manter unido um grupo
 bem
 foi aguentar picuinha de player+escassez de player+aguentar falta de
 compromisso+aguentar sapos do meu irmao (ele começou como RL, e depois passou pra
 eu), a e claro..faltar alguns compromissos reais pra não perder o grupo de raid...dai o q
 causou a saida
 de alguns players foram varias
 mas sempre era "a achei um grupo melhor(em desempenho, pq a amizade no meu core
 era imbatível hehe)"
 aaa
 vcs formam panelinha
 aaa
 server ta vazio vou pro azralon
 enfim
 sobre eu ter saído
 sai duas vezes
 uma pq me kikaram (eu era mt nub)
 e outra pq eu ensinava mts players
 eu formava estratégias de luta
 eu analisava wipes
 e durante as raids eu fazia com 500% do meu desempenho normal
 ou seja
 era meio q um emprego
 e isso foi saturando...chega uma hora q cansa
 mas a amizade ainda está sólida
 afinal vc ainda é meu padawan
 hehe

Dragooner

22:08

Qual os objetivos do seu core além da finalização do conteúdo? Existem outras relações entre os membros do Core fora dele?

Celendiss

22:08

raapaz
 nosso objetivo é dar uma de fodão
 lá so tem estrela (pessoal baum sabe?)
 e tipo creio eu que estamos na corrida de real first entao o objetivo é fechar o conteúdo
 mais rapido q os outros grupos do servidor
 mas veja bem eu nao sou a melhor pessoa pra te dizer isso
 eu acabei de entrar e nao sou o líder desse grupo
 estou la pela amizade q tenho com o Superhealer
 e alguns outros como o Justmonk
 a relação entre os membros pelo o que eu sei foi consolidada a muitos anos
 início do cataclism no mundo do wow
 e ficou daquele tempo apenas uns 4 ou 5
 que são amigos de longa data pelo wow
 o resto é reforço como eu

Dragooner

22:11

Obrigado Celendiss! =D

Dragooner 10:25
Há quanto tempo você joga World of Warcraft? Como você classifica essa experiência em termos sociais?

Fennixx 10:25
Desde o dia 1, ou seja, há aproximadamente 11 anos
Bem, no início, eu tive uma experiência muito boa, fiz muitos amigos no reino. Conheci alguns fora do WoW. Procurava aleatoriamente novas pessoas e conseguia porque os reinos eram muito cheios
Isso perdurou pra mim até o Wrath
conheci, em uma das minhas viagens ao EUA, um pessoal da antiga guilda que jogava (Stoic) e posso dizer, com os limites da distância que somos amigos nos outros reinos joguei mais para raidar mesmo e mais recentemente, ao vir para o Goldrinn, o fiz pela família para jogar juntos com os meus irmãos
acabei, como você sabe, conhecendo outras pessoas, inclusive fora do jogo
enfim, eu classifico a minha experiência como interessante, mas acho que o WoW, assim como qualquer jogo online, tem as suas limitações como ferramenta para conhecer pessoas
como por exemplo, quando a blizzard passou a adicionar os famosos looking for lógico que isso foi uma reação à diminuição de players e à dificuldade de encontrar grupos
mas teve um efeito ruim

Dragooner 10:29
Por qual nick(name) você é mais reconhecido no jogo? Porque esse nick? Como você gostaria (ou não gosta) de ser chamado?

Fennixx 10:30
Fennixx ou Ed(alguma coisa). Tanto faz pra mim

Dragooner 10:30
O que motivou você a criar seu avatar, seu personagem primário? Porque você escolheu essa facção?

Fennixx 10:31
Ah o porque...
bem, eu sempre gostei do ser mitológico, a Fenix
além disso, sempre gostei de jogar com magos, do sexo feminino e com foco em fogo pareceu bem adequado
os "nn" e os "xx" são por causa da limitação de nomes
porque eu escolhi a aliança?

Dragooner 10:32
Sim

Fennixx 10:32
pq eu não comprei (ainda não compro) a ideia que a horda é boa
ela é má, não importa o que a Blizzard faça com a lore
além disso, no WC3 eu era viciado em jogar com humanos e NE
faria um NE mage se no início existisse essa possibilidade
mas só a partir do Cata e o retorno dos highborne é que isso passou a ser possível
mas o meu primeiro personagem, pouca gente sabe, foi uma druida
só porque eu fiquei encantado com aquela cinematic

do wow original
mas

não gostei do gameplay e voltei para os casters
sempre jogo com eles

Dragooner

10:35

Quais são as características de sua personagem principal/avatar atual? Existem outros personagens (Alts) pelo qual você tem similar apreço?

Fennixx

10:35

vc fala características físicas ou algo mais tipo Role playing com ela?
não sou muito de RP

mas a minha avatar foi inspirada fisicamente na minha esposa, então namorada
ruiva, baixa, branca

quanto ao role playing, sinceramente, nunca pensei
em características de personalidade

eu sempre tive um alt de luxo

a minha lock

chamava undomiel, em homenagem à família da Arwen (Senhor dos Anéis), mas tive de
mudar de reino

quando mudei, não tinha undomiel

coloquei Edmaligna, seguindo a minha atual política de nomes

lol

warlocks, pq gosto - também são casters, dominam demônios, é classe pura
são praticamente anti heróis

do ponto de vista da lore

e gosto de anti herois

Dragooner

10:39

sem problemas

Você tem algo em comum com algum de seus personagens? Você acha que seus
personagens tem alguma característica que não combina com você?

Fennixx

10:41

Fisicamente não. De personalidade, apesar de eu nunca ter pensado nisso, acredito que
eu os influencio mais do que o contrário. Sou uma pessoa competitiva, muito competitiva,
fora dos games. Por isso sempre escolhi jogar, por isso sempre com classes puras
eu diria, se há algo em comum, é a competitividade

fisicamente, não. Pois eu sou "relativamente gordo" e o wow não tem essa opção
em outros MMO's que têm, eu sempre faço um avatar fisicamente parecido

Dragooner

10:43

A respeito da Guilda, como você descreve sua posição? Ela difere da sua posição dentro
do core?

Fennixx

10:44

Sempre diferiu, mas eu já tive muitas posições nas guildas

no Vanilla, apenas player, para completar os 40, fazer dps bom e não morrer (algo que eu
sempre consegui fazer com algum sucesso)

TBC - class officer. Traçava as estratégias e os guias internos dos mages e locks.

Analisava logs com o raid leader para definir as performances de cada um

Wrath - officer e class officer. Mesmas atribuições do TBC, mas também administrando
coisas da guild

como loot drama, estratégia de recrutamento, definição de estratégias de boss

testes de PTR etc

Cata - voltei a ser apenas um raider no início (mudei de guild) e class officer no final a guilda era um pouco diferente. então eu só fazia os guias e theorycrafting
 MoP - como você sabe, o início foi bem casual e cheio de atribuições. Apesar de eu ter advertido o meu irmão que não queria participar de administração de guilda (por motivos de trabalho/pessoais), isso acabou acontecendo
 paramos em ToT

voltei no final de SoO, como apenas um raider, para matar alguns bosses no heroic e me preparar para o WoD

WoD - officer e eventualmente raid leader na Massacre administração da guilda e definição de estratégias. Eventualmente fiquei como RL. por problemas pessoas precisei fazer uma pausa
 tentei voltar como um mero raider em outra guilda. Até passei um tempo e fechei alguns bosses, mas os problemas particulares voltaram
 atualmente na geladeira

então eu diria que eu sempre fui mais participativo nas guildas do que a minha posição não tenho muito esse negócio de posição quando eu acho que posso ajudar mesmo com o meu english macarrônico (como vc sabe) eu ajudava nas guildas de gringos

então eu diria que sempre diferiu, ora mais ora menos

Dragooner

10:52

Na sua opinião, quais são as dificuldades implícitas na liderança de um core? O que você faz/fez para manter um grupo unido ou algo que tenha causado sua saída ou a saída de outro membro? (tá acabando)

Fennixx

10:52

O mais difícil é ter paciência com as pessoas e tentar identificar as suas dificuldades sem conhecê-las

os logs são muito frios

eu mesmo já raidei competitivamente com 500 ms como padrão

quando errava algo não podia colocar a culpa no ms, mas era um problema que o raid leader precisava administrar

acho que é isso a paciência e a identificação de problemas

quanto a outros aspectos

eu diria que o loot. ter um sistema de loot claro e aceito por todos é essencial

outra coisa é o senso de progressão

é preciso criar atividades mais simples e que proporcionem satisfação

não adianta wipar 700 vezes em um boss

quer dizer, até adianta se vc estiver em corrida para server first/us first, como eu já estive

mas no geral, as pessoas querem um naco de sucesso

uma noite de farm não faz mal a ninguém

agora, o jogo mudou muito

hoje a principal dificuldade é antes de começar a raid

recrutar, fazer o povo estudar luta, comparecer

tudo isso é muito difícil hj

em um dia vc tem 20, outro 10, outro 7, outro 15

Dragooner

10:58

Você pode citar objetivos do core além da finalização do conteúdo? Existem outras relações entre os membros do Core mais recente dentro ou fora do jogo?

Fennixx

10:59

no mais recente, não. Eu sou o player bom que não erra, faz dps alto e executa mecânica. Nem me dou muito bem com os caras pq eles são mio bobinhos e eu estou em outra do ponto de vista pessoal, profissional e até intelectual

no anterior, tinha os laços familiares

era mais prazeroso

mas acabou sendo também frustrante por conta dos meus problemas pessoais que acabaram praticamente fulminando a tentativa de resistência do core

eu acho que um core tem de ser um ambiente sério durante as lutas

mas divertido fora.

fazer com que as pessoas compartilhem experiências

mas, por outro lado, pouca gente (e nisso me incluo) tem tempo para ficar com atividades extras além do conteúdo desejado

o jogo mudou, os players envelheceram

atribuições fora

cansei de ter situações em que a minha esposa ficava contando os minutos para terminar o core

e com ela sabia o horário, ficava pedindo que eu parasse de jogar

mesmo que eu quisesse fazer outras coisas isso acabava prejudicando

Dragooner

11:03

Alguma informação que você queira adicionar ou complementar alguma das respostas anteriores?

Fennixx

11:04

Pode ser uma brincadeira?

Uma dificuldade, um prazer e uma coisa engraçada

tentar fazer o Dragooner instalar o DBM

e ter wipes por causa da falta disso

:)

eu ria para não chorar

Dragooner

11:27

Forsniper, Há quanto tempo você joga World of Warcraft? Como você classifica essa experiência em termos sociais?

Forsniper

11:29

Jogo há 3 anos, e em World of Warcraft é um jogo bem sociavel para muitas coisas que se faz nele, porém ainda há algumas pessoas que usam para se mascarar nele e fazer oque tem vontade de ser de verdade

Dragooner

11:30

Por qual nick(name) você é mais reconhecido no jogo? Porque esse nick? Como você gostaria (ou não gosta) de ser chamado?

Forsniper

11:33

Sou reconhecido como Forsaken mesmo, pois era meu antigo nick antes de mudanças e mais mudanças, este foi um nick que gosto muito por que como meu principal foi um DK ai gostei da ideia de "Cavaleiro solitário"

e sobre oque eu não gosto de ser chamado, seria apenas por quais quer frescuras

Dragooner	11:35
O que motivou você a criar seu avatar, seu personagem primário? Porque você escolheu essa facção? Houve alguma mudança de personagem primário/facção? Se sim, por quê?	
Forsniper	11:36
O que motivou eu criar meu personagem primário eu via o DK como uma classe dura e queria conseguir fazer as coisas só, escolhi a ally pois meus amigos já eram da ally E houve uma mudança de facção já sim, por que um core que eu tinha foi para a horda e eu fui com eles apenas por isso, mas gosto muito mais da ally mesmo	
Dragooner	11:38
Quais são as características do seu personagem principal/avatar atual? Existem outros personagens (Alts) pelo qual você tem similar apreço?	
Forsniper	11:40
Gosto do meu pandinha careca sem pelos faciais e com um olho pintado, meus alt são similares sim	
Dragooner	11:42
Você tem algo em comum com o seu personagem principal/avatar? Você acha que seu personagem principal/avatar tem alguma característica que não combina com você?	
Forsniper	11:42
Não tenho nada em comum com ele, e nem combina comigo é apenas um personagem que gosto da aparência dele	
Dragooner	11:43
Como você descreve sua posição na guilda? Ela difere da sua posição dentro do core?	
Forsniper	11:44
A minha posição em ambos são a mesma, acredito ser muito importante aqui	
Dragooner	11:46
Na sua opinião, quais são as dificuldades implícitas na liderança de um core? O que você faz/fez para manter um grupo unido ou algo que tenha causado sua saída ou a saída de outro membro?	
Forsniper	11:48
as vezes são dias ótimos o core, mas nem sempre são dias de flores, pois as vezes temos que lidar com a dificuldade de um ou outro com problema de internet e uma das maiores dificuldades atualmente é arrumar player para compor o grupo, o que causa a saída de alguns foi problemas pessoais, e horários mesmo	
Dragooner	11:49
Qual o objetivo do seu core além da finalização do conteúdo? Existem outras relações entre os membros do Core dentro ou fora do jogo?	
Forsniper	11:53
O grande objetivo mesmo é manter o core/guild unidos, pois uma vez ficamos alguns ausentes e outros se separaram e o negócio agora é não deixar isso acontecer de novo, vários membros se conhecem fora do jogo e isso faz com que as coisas não desandem por conta de pouca coisa ou por bobeira mesmo	
Dragooner	11:54
Você gostaria de adicionar algo ou complementar alguma das respostas anteriores?	
Forsniper	11:55
acho que foi tudo haha	
Dragooner	11:55
Então é só. Muito obrigado pela participação!	
Forsniper	11:57

obrigado :D

Dragooner	14:15
Podemos começar com as perguntas, então?	
Harwyn	14:15
Uhum	
Dragooner	14:15
Há quanto tempo você joga World of Warcraft? Como você classifica essa experiência em termos de social?	
Harwyn	14:17
Jogo World of Warcraft a aproximadamente oito anos. Fiz muitos amigos nesse periodo, (alguns inclusive passaram pra "irl").	
Dragooner	14:18
Por qual nick(name) você é reconhecido no jogo? Porque esse nick? Como você gostaria (ou não) de ser chamado?	
Harwyn	14:20
Apesar do nick de "Harwyn" sempre fui conhecido como "[REDACTED]". Desde que joguei meu primeiro MMO, escolhi o nick de [REDACTED] porque achava um nome legal. Quando comecei a jogar wow esse jogo já estava sendo usado e sou um pouco contra nicks com acentos e afins. Escolhi Harwyn que seria uma modificação de "Arwen" que achava bastante interessante. Mas todos me chamam de [REDACTED], até irl.	
Dragooner	14:22
O que motivou você a criar seu avatar, seu personagem primário? Porque você escolheu essa facção? Houve alguma mudança de personagem primário? Se sim, por quê?	
Harwyn	14:24
Comecei a jogar na horda motivado por um amigo. Inicialmente criei um Priest, depois decidi ir pra aliança por sentir mais afinidade com as raças. Após isso criei um Warlock e alguns meses depois, mais ou menos no patch de Ulduar resolvi criar o mage. Meu main até hoje por sinal.	
Dragooner	14:26
Quais são as características do seu personagem principal/avatar atual? Existem outros personagens (Alts) pelo qual você tem similar apreço?	
Harwyn	14:28
Já mudei de raça muitas vezes, dentro da aliança posso dizer que já fui todas haha. Mas minhas preferidas são Gnomo, Humano e N.Elf. Atualmente estou jogando com N.Elf. Jogo com as três specs, mas tenho preferencia entre Frost/Arcane pve e Fire/Frost pvp. Tenho muitos alts, mas não deposito muito valor afetivo neles.	
Dragooner	14:32
Acho que mandei a pergunta cedo demais, vou repetir: Quais são as características do seu personagem principal/avatar atual? Existem outros personagens (Alts) pelo qual você tem similar apreço?	
Harwyn	14:33
Eu já não respondi isso?	
Dragooner	14:35
Ah, entendi, as características são as builds q vc citou. Teria alguma coisa a mais que descrevesse seu personagem? Algo da aparência dele.	
Harwyn	14:36

Como citei acima, é complicado descrever aparência porque troco muito de raça entre N.Elf e Gnomo. Mas quando estou de gnomo sempre terei cabelo rosa ^^

Dragooner 14:37

Você tem algo em comum com o seu personagem principal/avatar? Você acha que seu personagem principal/avatar tem alguma característica que não combina com você?

Harwyn 14:40

Infelizmente ainda não solto magias na vida real, mas, estou trabalhando nisso :b. Magos estão sempre estudando e buscando por conhecimento. Eu sou muito curioso nesse sentido, estou sempre a procura de conhecimento, seja ele qual for.

Dragooner 14:42

Como você descreve sua posição na guilda? Ela difere da sua posição dentro do core?

Harwyn 14:46

A Faceless Mongrel foi uma guilda criada pra ser o lar do nosso core 10 man no início do MoP. Sendo assim ela continua funcionando da mesma maneira. Eu sou o GM da guilda e divido o RL do core com o Prazerox.

Dragooner 14:47

Você poderia descrever as dificuldades implícitas na liderança de um core? O que você faz/fez para manter o grupo unido ou algo que tenha causado a saída de outro membro?

Harwyn 14:49

Gerenciar e comandar pessoas é sempre uma grande dificuldade. Cada um tem seu limite, tem seu mecanismo de defesa próprio, e é importante saber respeitar e lidar com isso. Em um core você tem pessoas de varias idades, mentalidades e ideologias diferentes. É preciso realizar criticas mas saber elogiar também. Acredito que isso mantem o grupo unido, saber criticar alguém, mas se ele acertar, saber elogiar também. Já tive muitos problemas de jogadores que saíram do core.

Mas, lido com isso bem. Nunca recrutei por quantidade, sempre busquei qualidade.

Dragooner 14:53

Qual o objetivo do seu core além da finalização do conteúdo? Existem outras relações entre os membros do Core fora dele?

Harwyn 14:55

Nosso objetivo atualmente é finalizar o conteúdo heroic e dar início a progressão Mítica. A Faceless Mongrel sempre foi uma guild "panela", não recrutamos no chat, nosso applys se dão por meio de indicação de amigos. Por se tratar de um ambiente bem restrito, acaba gerando um forte laço de companheirismo e amizade. Então, jogamos outros jogos juntos e afins. Posso resumir o core como um grupo de amigos dedicados a matar boss.

Dragooner 23:27

Há quanto tempo você joga World of Warcraft? Como você classifica essa experiência em termos sociais?

Shidogan 23:31

jogo há mais de 7 anos. a experiência que esse jogo me passou além do passa tempo, foi a oportunidade de me associar a outras pessoas de diferentes partes do mundo, me motivando até a querer aprender outra língua como por exemplo o inglês.

Dragooner 23:32

Por qual nick(name) você é mais reconhecido no jogo? Porque esse nick? Como você gostaria (ou não gosta) de ser chamado?

Shidogan 23:37

meu personagem principal se chama Shidogan, e é por esse nome que sou conhecido, o motivo por ter escolhido esse nick foi por que sempre gostei de ser único, queria um nome que não tivesse aparecido em lugar nenhum, assim nunca seria confundido com outro jogador com o mesmo nome
no wow os jogadores costumam abreviar os nomes dos personagens, me chamavam e Shido e eu gosto de ser chamado assim.

Dragooner 23:40

O que motivou você a criar seu avatar, seu personagem primário? Porque você escolheu essa facção? Houve alguma mudança de personagem primário? Se sim, por quê?

Shidogan 23:49

escolhi um personagem que ataca seus inimigos de forma furtiva e rápida, é o estilo de combatente que me atraiu, a aliança sempre gostei de seus heróis, por esse motivo sempre joguei nela

houve uma época que mudei de personagem por conta de algumas mudanças nas habilidades dos personagens em geral, essa mudança fez com que meu personagem se tornasse muito inferior a outras classes

Dragooner 23:52

Quais são as características do seu personagem principal/avatar atual? Existem outros personagens (Alts) pelo qual você tem similar apreço?

Shidogan 23:56

ele de início fica em modo furivo, procura uma abertura de seu inimigo e desfeca um golpe mortal, logo em seguida usa uma habilidade de esquirva e some novamente para que possa desferir um próximo golpe.

tenho outros personagens sim mais 2

Dragooner 23:57

Você tem algo em comum com o seu personagem principal/avatar? Você acha que seu personagem principal/avatar tem alguma característica que não combina com você?

Shidogan 00:00

a unica coisa que tenho em comum acho que é a aparencia física assim como ele tbm sou magro. acho que a única coisa que não temos nada a ver é o cabelo cumprido e a cor

Dragooner 00:03

Como você descreve sua posição na guilda? Ela difere da sua posição dentro do core?

Shidogan 00:14

sou um tipo de membro que ajuda quando pode, e procura reunir uma parte dos membros pra ir em busca de conquistas do jogo. Quanto ao core ouve algumas divergências por conta de alguns membros

Dragooner 00:15

Na sua opinião, quais são as dificuldades implícitas na liderança de um core? O que você fez para manter um grupo unido ou algo que tenha causado sua saída ou a saída de outro membro?

Shidogan 00:20

acho que a principal dificuldade que um lider de core enfrenta é a dificuldade de reunir a quantidade necessária de pessoas em um determinado horário. para manter um grupo reuni pessoas que tinham o mesmo interesse e que tinham a mesma disponibilidade ... de horário que eu

Dragooner 00:21

Qual o objetivo do seu core além da finalização do conteúdo? Existem outras relações entre os membros do Core dentro ou fora do jogo?

Shidogan

00:25

quando comecei a jogar foi com um grupo de amigos da minha localidade, finalizar qualquer conteúdo com eles era bom mais acho que a oportunidade de estar interagindo com eles, em meio a brincadeira e piadas era o que mais me motivava a participar de um cor

Dragooner

13:32

Há quanto tempo você joga World of Warcraft? Como você classifica essa experiência em termos de social?

Treido

13:33

desde lk... bem no inicio com a saida de naxx acredito que seja 2008 ou menos

e eu classifico (em questao social) como uma das coisas mais fudas do mundo (com o perdao da palavra)... eu sou timido na vida real e n olho nem pro lado e aki converso com geral xD

Dragooner

13:35

Por qual nick(name) você é reconhecido no jogo? Porque esse nick? Como você gostaria (ou não) de ser chamado?

Treido

13:36

treido. quando estava na 5 serie um amigo meu de sala fazia desenhos e um deles era uma comic das aventuras de guitol e treido (guitol ele, treido eu). e eu gosto de treido, tanto que se me chamam assim na rua eu atendo

Dragooner

13:37

O que motivou você a criar seu avatar, seu personagem primário? Porque você escolheu essa facção? Houve alguma mudança de personagem primário? Se sim, por quê?

Treido

13:39

meu primeiro personagem foi um humano mage e o que me motivou foi meu amigo que me apresentou o wow que tambem eh o motivo da segunda pergunta. E sim, houve uma mudança para um humano war que posteriormente se tornou um tauren war. Virei war (continua...) por que me adaptei melhor ao estilo de jogo. Posteriormente para tauren por me identificar mais com a horda que ally.

essa era a pergunta ou faltou algo?

Dragooner

13:40

Era essa msm

Quais são as características do seu personagem principal/avatar? Existem outros personagens (Alts) pelo qual você tem similar apreço?

Treido

13:41

o atual?

Dragooner

13:41

Sim

Treido

13:42

e que características exatamente? n entendi a pergunta acho q sou burro UEHUHEUHE

Dragooner

13:43

As características do personagem, raça, classe, cor, tipo de equipamento (ou transmog), etc, é só descrever ele. =D

Treido

13:43

ahhhh ok!

Um troll shammy, de cor mais puxado para o warcraft rts possivel, com transmogs SEMPRE que remetam a cultura troll (vide, <http://us.battle.net/wow/en/character/azralon/Treido/advanced>) ou que me pareçam bem troll. Gosto disso, de sempre tentar deixar (cont o personagem o mais parecido com sua cultura "mae".

E o unico que tenho um apreço similiar eh o war que um dia vou transferir do goldrinn pra ser uma vaca war *--*

ah e... n repara no mog de arma... n tenho uma arma torll T.T

Dragooner

13:46

Você tem algo em comum com o seu personagem principal/avatar? Você acha que seu personagem principal/avatar tem alguma característica das que você citou que não combinam com você?

Treido

13:48

tirando o fato de ele ser alto acho q n xD teria muito mas MUITO mais se fosse um tauren... e war (acho q ja percebeu o qto amo vaca tank neh?) que ai sim eu conseguia me ver no personagem

bons tempos...

Dragooner

13:49

Como você descreve sua posição na guilda? Ela difere na sua posição dentro do core?

Treido

13:50

minha posição atual dentro da guilda eh raider/core. E sim, ela difere um pouco pelo fato de eu ser responsável por varios calls (sejam de cd ou movimentação), ser responsável por fazer auras para o grupo e na tomada de decisões importantes pro grupo e n somente do simples kra que chega, bate, e desloga no final do dia... por vezes ficamos conversando no ts pensando em estratégias e tal

Dragooner

13:52

Você poderia descrever as dificuldades implícitas na liderança de um core? O que você faz/fez para manter um grupo unido ou algo que tenha causado sua saída ou a saída de outro membro?

Treido

13:53

nossa, facilmente! normalmente vc tem que gritar com o pessoal pra eles se mexerem ou fazer algo. algumas pessoas n gostam disso e fica bem complicado vc se policiar para n citar alguém em especial, ou seja, falando para o grupo e sempre tentamos ser o mais companheiros e compreensivos o possível com cada membro, administrando o que cada um gosta/pensa, e tentando manter o ambiente de raid o mais confortável possível.

e quase causei a saída de um membro pq ele fez uma cagada (n uma... mas varias em varios boss) e dei um berro com ele... tive que pedir desculpas no final do dia pois ele poderia ter saído do core

e n somente no fato de gritar ou n com alguém por um call... mas (em questão de dificuldade) também tem o fato de que kda pessoa eh diferente da outra... isso por vezes gera uma dificuldade grande

pq oq tu pode falar pra fulano tu n pode pra siclano

e sempre tendo que c adaptar a pessoa... afinal... como lider eh vc qm muda, n a pessoa ficou grande mas acho que cobriu tudo

Dragooner

13:57

Qual o objetivo do seu core além da finalização do conteúdo? Existem outras relações entre os membros do Core (fora dele)?

Treido 13:58

principalmente, sermos um grupo de amigos e sim existem varias outras estamos conversano no whats agora enquanto falo ctg

SUUHSHUSHUSUHSUH

e isso eh so uma delas

Dragooner 13:59

Quais são as outras? ^^

Treido 14:00

ts, fb, forum e tal

acredito que sejam essas

n eh algo grandioso mas eh bastante

Dragooner 18:24

Há quanto tempo você joga World of Warcraft? Como você classifica essa experiência em termos sociais?

Xinunsey 18:28

Jogo há 3 anos e meio. Tive um bom relacionamento dentro do jogo, permaneci na mesma guilda por esse tempo. Conheci pessoas que trouxe para o meu relacionamento fora dele, e que hoje são essenciais na minha vida, amigos que fiz realmente pra vida toda.

Dragooner 18:29

Por qual nick(name) você é mais reconhecido no jogo? Porque esse nick? Como você gostaria (ou não gosta) de ser chamado dentro do jogo?

Xinunsey se desconectou.

Xinunsey se conectou.

Xinunsey se desconectou.

Xinunsey se conectou.

Xinunsey 18:32

Xinu, passou a ser o diminutivo de Xinunsey. Eu realmente não sabia muito o que coloca no nome, cada vez que a gente cria um personagem diferente, essa é a grande dúvida. Xi, não sei. Acho que eu gostaria de ser chamada, mas também me reconhecem como "a namorada do [REDACTED]", como sempre joguei com meu namorado (que passou a ser noivo nesse tempo), muita gente que conhecemos e que não são íntimos acabam associando um ao outro.

Dragooner 18:34

O que motivou você a criar seu avatar, seu personagem primário? Porque você escolheu essa facção? Houve alguma mudança de personagem primário? Se sim, por quê?

Xinunsey se desconectou.

Xinunsey se conectou.

Xinunsey 18:38

oi, desculpa

Dragooner 18:38

Não tem problema. Caso a conexão caia, eu espero

=D

Xinunsey 18:39

^^

Foi toda a resposta?

Dragooner 18:39

Sim

Acho que vc não viu a última pergunta

Xinunsey 18:40

não vi

Dragooner 18:40

O que motivou você a criar seu avatar, seu personagem primário? Porque você escolheu essa facção? Houve alguma mudança de personagem primário? Se sim, por quê?

Xinunsey 18:40

Ohcels >.<

A primeira foi uma pandarem sacerdotisa, joguei Pandária inteira com ela como personagem primário. Ela é sacerdotisa só por que Pandarens não podem ser Bruxos. Acabei colocando todos os meus personagens na aliança pra poder jogar com o meu noivo, que gosta muito da história de construção da facção. Mais tarde, quando conheci melhor, me apaixonei também. E com o passar do tempo, como eu disse fiquei esses anos todos na mesma guilda, então criava personagens na Aliança pra poder jogar com os amigos que fiz.

Quando comecei a raidar, a motivação mudou, então criei alguns personagens pensando no bem do Grupo. E cheguei a raidar com 2 personagens diferentes; a sacerdotisa, e uma gnomida Cavaleira da Morte. (gnomida pq eu simplesmente AMO *AMO esses pequenos, e pequenos de armas grandes. Mais pela estética do que por história)

E quando começamos a raidar em Draenor, mudei o personagem principal algumas vezes, pensando no bem do Grupo, na especialização que faltava, preenchendo as lacunas para que pudéssemos jogar sem precisar ficar chamando gente de fora. Como raidávamos de manhã de sábado e domingo, então chamar gente de fora sempre foi problema.

Então comecei com uma gnomida monge para curar, passei a ser dps com uma pandarem Xamã (que mudei pra draeneia depois) e com quem eu joguei mais tempo, pq podia jogar com especialização de cura e dano. e Terminei com a Gnomida Cavaleira da Morte, quando perdemos o tank.

Dragooner 18:51

Quais são as características do seu personagem principal/avatar atual? Existem outros personagens (Alts) pelo qual você tem similar apreço?

Xinunsey 18:53

Como eu falei, gosto da estética dos gnomos com armas grandes. Então o principal é uma gnomida Cavaleira da Morte que é tanque. E gosto bastante das Pandarens. já que eu meio que me assimilo fisicamente, então gosto bastante da Sacerdotisa e da Xamã.

Dragooner 18:55

Você (como pessoa) tem algo em comum com o seu personagem principal/avatar? Você acha que seu personagem principal/avatar tem alguma característica que não combina com você?

Xinunsey 18:57

A gnomida tem uma feição de brava, e que dizem que parece comigo, mas não sou baixinha. E eu sou gorda como as Pandarens.

Dragooner 18:58

Como você descreve sua posição na guilda? Ela difere da sua posição dentro do core?

Xinunsey

19:00

Difere sim. Fui líder do core, mas não da guilda. Como a minha amizade com o líder da guilda é grande, sempre opinei bastante e ele sempre perguntou bastante sobre o andamento dela. No fim eu e meu noivo somos co-gm.

Dragooner

19:01

Na sua opinião, quais são as dificuldades implícitas na liderança de um core? O que você faz/fez para manter um grupo unido ou algo que tenha causado sua saída ou a saída de outro membro?

Xinunsey

19:03

Não acho que tenho um "espírito de liderança" muito forte, fui posta nessa posição sem querer. Era isso ou não tínhamos um core, nunca me julguei uma boa líder. O mais difícil sempre foi colocar o core acima do apreço que tenho por uma pessoa ou outra, que é maior por algumas pessoas do que por outras. Muitas dessas pessoas com quem joguei passaram a ser amigas pessoais, então quando faziam alguma coisa errada, ou não tinham a dedicação mínima, sempre me submeti a carregá-las, ao invés de chamar atenção e cobrar. Com isso, não tínhamos uma progressão rápida, na verdade era bem lenta. Eu sabia quais eram os pontos fracos, mas por simpatia e por medo que as pessoas ficassem muito bravas comigo, eu não arrumei esses pontos. Isso ocasionou a saída de alguns, mas eram pessoas que ficaram pouco tempo no grupo, coisa de um mês. Mas conseguimos manter o mesmo grupo por 2 anos, raidando as duas expansões. Essas pessoas saíram desmotivadas e por que precisavam do tempo tínhamos pra raidar pra cuidar da vida pessoal

Como jogávamos nos sábados e domingos de manhã (9:00 as 13:00), e a maioria trabalha durante a semana, então isso tomava um pouco do tempo que elas tinham pra resolver alguma coisa na vida pessoal ou o tempo com a família.

Eu fiquei o quanto pude, mas com a progressão lenta, eu me senti muito impotente, por que já não sabia o que fazer pra melhorar, e um fato na vida pessoal me fizeram parar. Como eu estou noiva, estou resolvendo as coisas pra poder morar junto, e preciso muito do tempo no sábado pela manhã pra resolver esse tipo de coisa, e o domingo pra descansar.

Dragooner

19:12

Qual o objetivo do seu core além da finalização do conteúdo? Existem outras relações entre os membros do Core dentro ou fora do jogo?

Xinunsey

19:15

Jogar com os amigos. As pessoas que estavam no core por mais tempo, jogavam pra poder descontrair e ter um tempo de jogar conversa fora com os amigos.

Existe sim, o tanque principal é o meu noivo. E outros 7 membros são amigos pessoais. Com quem a gente sai e compartilha a vida fora do jogo.

Dragooner

19:20

Essas foram todas as perguntas. Você deseja acrescentar algo para complementar as respostas?

Xinunsey

19:21

Não tenho não.

Dragooner	15:33
Ótimo, posso começar com as perguntas Zaytos?	
Zaytos	15:33
fique avontade	
Dragooner	15:33
Há quanto tempo você joga World of Warcraft? Como você classifica essa experiência em termos de social?	
Zaytos	15:36
Eu jogo World of Warcraft ha quase 9 anos, eu diria que e bastante rico a diversidade de pessoas que voce acaba conhecendo e trabalhando com.	
Dragooner	15:36
Por qual nick(name) você é reconhecido no jogo? Porque esse nick? Como você gostaria (ou não gosta) de ser chamado?	
Zaytos	15:39
Eu sou conhecido por Zaytos, e esse nick na verdade vem de um dos meus primeiros personagens em rpg de mesa. Eu acho que nunca me importei com como as pessoas me chamam, se e pelo meu nick(name) ou pelo meu nome, acho que nunca fez diferenca.	
Dragooner	15:40
O que motivou você a criar seu avatar, seu personagem primário? Porque você escolheu essa facção? Houve alguma mudança de personagem primário? Se sim, por quê?	
Zaytos	15:43
Foi principalmente baseado no rpg de mesa q eu jogava. Eu escolhi jogar na horda porque o que mais me atraiu foi a historia. Sim, uma mudanca de classe na verdade. Eu ia criar sendo um mago, porem como a jogabilidade de tal classe nao me atraiu, eu acabei mudando para rogue.	
Dragooner	15:44
Quais são as características do seu personagem principal/avatar atual, como você o descreve? Existem outros personagens (Alts) pelo qual você tem similar apreço?	
Zaytos se desconectou.	
Zaytos se conectou.	
Zaytos	15:48
dragoonner, desculpas o windows atualizou e resetou a maquina. poderia repetir a pergunta?	
Dragooner	15:52
Sim, sem problema	
Quais são as características do seu personagem principal/avatar atual, como você o descreve? Existem outros personagens (Alts) pelo qual você tem similar apreço?	
Zaytos	15:55
Eu descrevo ele como nao sendo o tipico ladino. Uma vez que voce espera uma atitude mais sorrateira/traicoeira da classe, eu prefiro aproveitar ele como sendo um combatente agil, isso se reflete ate na especializacao que eu escolhi para ser minha principal	
Sim o mesmo apreco que tenho por ele tambem tenho pelo meu bruxo que eu diria que reflete mais o que eu queria criar baseado na mesa de rpg, um conhecedor das artes da magia e seus caminhos, por isso escolhi o caminho que menos glorifica demonios.	
Dragooner	15:57
Você acha que seu personagem principal/avatar tem alguma característica das que você citou que não combinam com você?	

Zaytos 16:00
nenhuma. Acho que ha uma necessidade de ser ambos tanto discreto e sorrateiro as vezes mas tambem necesseario a enfrenter os problemas de frente.

Dragooner 16:01
Como você descreve sua posição na guilda? Ela difere da sua posição dentro do core?

Zaytos 16:03
minha posicao na guilda e no core sao a mesma funcao, eu sou o atual lider da guilda e tambem o lider/fundador do core.

Dragooner 16:04
Você poderia descrever as dificuldades implícitas na liderança de um core? O que você faz/fez para manter um grupo unido ou algo que tenha causado sua saída ou a saída de outro membro?

Zaytos 16:08
Claro, a maior dificuldade que eu encontro e manter o constante recrutamento, uma vez que as dificuldades que o a companhia passam influenciam diretamente se vamos encontrar mais ou menos players conforme progredimos.
eu geralmente tento manter o pessoal em comunidade, manter constante contato porque eu acredito que o aumento da interacao entre as pessoas acaba gerando um peso de comunidade em cima delas, isso inumeras vezes e o que eu vejo que as prende a tanto ao core
E saida de membros e algo que ocorre ate mesmo com aqueles que estao a mais tempo, uma vez que existem tambem fatores de fora do jogo que interferem com os horarios e responsabilidades de cada individuo

Dragooner 16:12
Qual o objetivo do seu core além da finalização do conteúdo? Existem outras relações entre os membros do Core fora dele?

Zaytos 16:16
e finalizar o conteudo e principalmente as pessoas se conhecerem. Fora do core todos os membros que participam do core tambem cooperam com os outros 4 cores que a guilda tambem, e sempre que possivel montam atividades desde eventos na guilda ate gold farms

Dragooner 16:17
So para complementar, existe algo entre os jogadores fora da guilda?

Zaytos 16:19
nao. Futuramente, nossa comunidade quer ter a chance de estar se encontrando pessoalmente.

Dragooner 16:22
Ok
São essas as perguntas
Muito Obrigado Zaytos
E desculpa por tomar tanto tempo

Zaytos 16:23
tranquilo =D eu que agradeço por poder estar ajudando ainda mais com estudos relacionados a jogos.
Qualquer coisa se precisar de informacoes ou mais entrevistas so dar um aviso =D

Dragooner 16:24
Blz
Obrigado msm