

## CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS E A CULTURA DOS JOGOS<sup>i</sup>

Lucas Almeida FRANCISCO (Graduando/UFS)

**Resumo:** Os jogos digitais, como artefatos culturais presentes na contemporaneidade, integram uma cultura que, por conta das novas tecnologias, tem cada vez mais aproximado os jogadores, conectando-os por meio de diferentes ferramentas digitais. Essa cultura apresenta práticas próprias do meio e reúne os jogadores em espaços afiliados aos jogos digitais, permitindo que eles possam engajar-se mutuamente e, assim, negociarem as suas experiências com os jogos, construindo sentidos. A partir de uma história de participação na cultura dos jogos, em que se percebe o dinâmico e contextual processo de construção de sentidos, os jogadores desenvolvem uma linguagem especializada, agregando termos muitas vezes oriundos do inglês. Nesta pesquisa foram entrevistados quatro jogadores do *World of Warcraft*, o jogo digital *on-line* mais jogado mundialmente do gênero MMORPG. Desta forma, buscou-se analisar sobre como os jogadores constroem sentidos em seus perfis como jogadores.

**Palavras-chave:** jogos digitais, cultura, multiletramentos

### Introdução

Para poder começar a jogar um jogo, a maneira mais simples é ter em mãos uma cópia física do jogo e um console compatível. Com alguns comandos, guiados por uma interface *user-friendly*<sup>ii</sup>, normalmente já cativando a atenção do jogador com elementos típicos do gênero associado ao jogo, a experiência logo tem início. Usualmente, o jogador espera que essa experiência seja prazerosa e engajante. E os produtores do jogo também. É aqui em que, para quem não está habituado com o meio, o jogo pareça apenas começar com uma tela e terminar com outra. Contudo, os jogos digitais possuem uma natureza dinâmica e a experiência de jogo é bastante complexa. De modo a justificar essas duas afirmações, três situações bastante corriqueiras podem ser elencadas.

Em primeiro lugar, é muito comum, ao longo da experiência, que o jogador se encontre em um momento difícil do jogo e não consiga passar dele, mesmo após tentar bastante. Boa parte dos jogadores, diante dessa situação, busca a ajuda de outros jogadores que já completaram esse momento do jogo em questão, seja pessoalmente ou virtualmente. Isso sugere que a experiência de jogo pode ser construída coletivamente, reforçada pela experiência prévia de outros jogadores.

Em segundo lugar, é igualmente comum que o jogador se depare com alguns modos de jogo *on-line*, a exemplo do modo *multiplayer* – “multijogador”. Este modo requer uma conexão com a internet, e fornece a possibilidade de interagir com outros jogadores *on-line*, muitas vezes fornecendo um *chat* de texto e/ou de voz para aumentar a imersão. Alguns jogos, inclusive, são *on-line* por natureza, como é o caso dos jogos MMORPG<sup>iii</sup>. De uma forma ou de outra, esses jogos utilizam as novas tecnologias para enriquecer a experiência, conectando os jogadores por meio de diferentes ferramentas digitais.

Em terceiro lugar, há o caso em que o jogador se depara com um jogo que não tem a tradução para a sua língua nativa, o que pressupõe que a experiência de jogo possa ser prejudicada, já que há uma barreira linguística envolvida. Porém, esse fator, muitas vezes, não impede que os jogadores possam experimentar o jogo, o que fornece uma pista de que, provavelmente, eles constroem os sentidos necessários para poderem progredir no jogo, por meio do contexto.

Esse pequeno recorte evidencia, enfim, como as experiências dos jogadores com os jogos parecem contribuir para a formação de uma cultura apoiada decisivamente pelas interações entre esses jogadores, cada vez mais influenciadas pelas novas tecnologias. E isso pode ser um elemento-chave para compreender como esses sujeitos constroem sentidos em suas interações, de maneira contextualizada.

O presente trabalho reúne algumas discussões originárias de uma pesquisa realizada pelo autor, entre outros pesquisadores, dividida em duas etapas e que buscou compreender de que forma ocorre o processo de construção de sentidos, levando-se em consideração o contexto dos jogos digitais. Como base para a pesquisa, adotou-se o *World of Warcraft* – conhecido abreviadamente como “WoW” –, jogo digital *on-line* mais jogado mundialmente do gênero MMORPG, licenciado e distribuído pela produtora Blizzard. O jogo começa com a criação de um avatar no universo do WoW, o que irá permitir ao jogador explorar um mundo virtual fantasioso que incentiva a exploração e o engajamento com outras pessoas. Sobre os mundos virtuais construídos por jogos do gênero MMORPG, Bezerra (2016) afirma que eles

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. (p. 7)

Os avatares, portanto, são essenciais para a experiência do jogador em jogos do gênero MMORPG, uma vez que “criam um senso de presença, de ‘mundanidade’. Da mesma forma em que os corpos físicos são essenciais para as nossas vidas pessoais e sociais, os avatares são centrais para a nossa experiência em ambientes digitais”<sup>iv</sup> (TAYLOR, 2009, p. 117).

Na primeira etapa da pesquisa, uma comunidade brasileira<sup>v</sup> *on-line* formada por jogadores do WoW foi investigada para inquirir sobre como os jogadores constroem sentidos em suas interações. Os pesquisadores interagiram com os jogadores ao experimentarem o jogo e acompanharem os tópicos de discussões do fórum oficial ativo destinado à comunidade brasileira. Desta forma, eles selecionaram alguns tópicos de discussões para uma análise interpretativista de comentários publicados por alguns jogadores. Os critérios que nortearam a escolha desses comentários em especial estão relacionados com a abordagem que eles apresentavam do conhecimento do repertório cultural do jogo e das práticas da comunidade. Os resultados desta etapa permitiram identificar a importância da participação colaborativa e do engajamento com outros jogadores para o processo de construção de sentidos (FRANCISCO, 2017).

Na segunda etapa, as investigações quanto à temática da cultura dos jogos e a construção de sentidos que a envolve foram aprofundadas, desta vez fazendo-se uso da entrevista como instrumento metodológico (FRANCISCO; ZACCHI, 2018). Em um primeiro momento, aplicou-se um pré-questionário para melhor compreensão dos perfis dos informantes da pesquisa, identificando, de que maneira, posteriormente, um roteiro poderia ser elaborado para a entrevista.

Este trabalho, inicialmente, apresentará uma discussão sobre as mudanças na contemporaneidade decorrentes do uso das novas tecnologias, identificando os jogos digitais neste contexto. Em seguida, algumas questões relacionadas à linguagem especializada dos jogadores serão abordadas, e como os jogadores fazem uso de seu repertório, de sua história de participação na cultura dos jogos para construir sentidos dos termos que compõem essa

linguagem. Por fim, será introduzido o aspecto multimodal dos jogos, identificando como ele está vinculado às noções de *multiletramentos* (COPE; KALANTZIS, 2000).

## Metodologia

Os pesquisadores, por meio da experimentação do WoW e pela interação com os jogadores, convidaram cinco informantes para participar da pesquisa, sendo quatro homens e uma mulher. Eles residem em estados brasileiros distintos e a idade deles variou entre 20 e 30 anos.

Primeiramente, os pesquisadores elaboraram um pré-questionário com perguntas semiabertas e convidaram os informantes a preenchê-lo. As questões foram pensadas com o objetivo de conhecer melhor o perfil de cada um dos informantes, envolvendo questões relativamente simples e relacionadas a dados básicos, elementos vinculados à experiência de jogo e ao uso da língua inglesa no ambiente do WoW. Como será discutido mais adiante, é comum que os jogadores, ao negociarem suas experiências de jogo, construam coletivamente uma linguagem especializada, com termos próprios do meio. De maneira geral, muitos desses termos tem origem na língua inglesa.

Logo em seguida, com base na discussão dos dados provenientes do pré-questionário entre os pesquisadores, elaborou-se um roteiro de entrevista. Dos cinco informantes iniciais, quatro aceitaram participar da entrevista. Originalmente, pensou-se em conduzir a entrevista utilizando o sistema de bate-papo do WoW. Contudo, os informantes sugeriram a opção de adotar um aplicativo VoIP<sup>vi</sup> gratuito desenvolvido especialmente para jogadores, o Discord. O Discord oferece um *chat* de voz e texto, permitindo também o envio de imagens e de arquivos.

Os jogadores foram entrevistados em três momentos: dois informantes (M. e S.) de maneira simultânea, seguido pelos outros dois informantes (B. e G.), cada um em um momento particular, tendo como entrevistador o autor deste trabalho. O áudio foi gravado utilizando-se um *software* DAW<sup>vii</sup>, o GarageBand. Esperava-se que a linha original do roteiro não fosse seguida fielmente, o que realmente aconteceu na prática. Para cada entrevista,

algumas respostas possibilitaram investigações não previstas, e o entrevistador buscou nessa oportunidade o levantamento de dados que pudessem enriquecer a pesquisa.

Após as entrevistas, os áudios foram transcritos para o levantamento de dados e os desdobramentos que eles poderiam fornecer para a pesquisa. De modo a preservar a identidade dos participantes, menções feitas a eles neste trabalho serão representadas pelas seguintes iniciais: “M.”, “S.”, “B.” e “G”. Durante a entrevista, os participantes foram devidamente informados quanto à preservação de suas identidades e acerca do sigilo relativo ao uso dos dados coletados na pesquisa. Na oportunidade, solicitou-se que cada um deles assinasse um termo de consentimento livre e esclarecido.

### **Cultura, linguagem e as novas tecnologias**

O uso das novas tecnologias tem impactado os mais diversos campos da atividade humana na contemporaneidade, reinventando o modo como interagimos com o mundo e nos relacionamos com as pessoas. Como aponta Luke (2000), as “tecnologias surgem em contextos históricos específicos, e se tornam parte do tecido social diverso do cotidiano, por onde elas modelam e são modeladas pelas práticas sociais em que os usuários são mediados” (p. 77). Com as novas tecnologias, a informação se tornou mais acessível e pessoas que compartilham de interesses em comum podem interagir em espaços (GEE, 2007) que possibilitam práticas colaborativas e o engajamento mútuo. Tudo isso contribui para a confluência de elementos culturais e linguísticos entre pessoas de diferentes locais do mundo (ZACCHI, 2015), favorecendo o processo de negociação, bem como o de renegociação, das semelhanças e das diferenças.

Os jogos digitais são artefatos presentes neste contexto em revolução, e integram uma cultura que, justamente por conta das novas tecnologias, cada vez mais aproxima os jogadores, por meio de diferentes ferramentas digitais. Essa cultura apresenta práticas próprias do meio, isto é, “maneiras rotineiras de movimentar nossos corpos, de lidar com objetos e utilizar coisas, compreender e descrever o mundo, desejar e conceber tarefas e propósitos, tratar com sujeitos, e assim por diante” (RECKWITZ, 2002 apud KNOBEL; LANKSHEAR, 2011, p. 34); e reúne os jogadores em espaços afiliados aos jogos digitais, permitindo que eles

possam engajar-se mutuamente e, assim, negociarem as suas experiências com os jogos – e também com outros artefatos culturais –, construindo sentidos. O engajamento, aqui, acontece porque “projetamos nossos sentidos no mundo e então os percebemos como existentes no mundo, ao possuímos uma realidade característica deles” e a negociação porque “os sentidos residem não em nós, e tampouco no mundo, mas na dinâmica relação de estar vivendo no mundo” (WENGER, 1998, p. 54).

A primeira pergunta da entrevista focou em como os informantes conheceram o WoW, e as características que eles consideram como importantes para a construção de seu *main*, termo utilizado para designar o avatar principal do jogador no jogo. M. respondeu da seguinte maneira: “Quando eu jogava na Horda<sup>viii</sup>, como eu gosto de classe<sup>ix</sup> mágica, eu jogava com o Blood Elf por causa daquela racial de mana<sup>x</sup>. Hã, então, tem aquela coisa: mulher. Eu gosto de ter o char<sup>xi</sup> bonitinho. Né... O Blood Elf... é muito divo [risos]”

Na fala de M., é notável a presença de uma linguagem especializada, o que pode dificultar a leitura de quem não está habituado com o contexto dos jogos digitais. Os termos utilizados por M. são oriundos do universo do WoW, integrando expressões próprias do meio e alguns anglicismos. O termo *Blood Elf*, por exemplo, é uma raça do WoW que se traduz para o português como *Elfo Sangrento*, mas, provavelmente por conta do uso recorrente do termo em inglês pelos jogadores, a raça tenha se consolidado como *Blood Elf*. Como indica Zacchi (2015), essa linguagem especializada nada mais é do que o

resultado das constantes interações de jogadores com os jogos e com outros jogadores, criando, portanto, jargões e expressões que são próprias do seu meio. Isso implica que há uma relação recíproca entre espaços de afinidade e as linguagens usadas ali, que se moldam entre si de forma dinâmica. (p. 180)

Ainda na questão da construção do *main*, G. respondeu que

99% dos dias que eu jogava era sempre mago. [...] No WoW é diferente. Não tenho mago. Tenho o Warlock<sup>xii</sup>, há muito tempo, porque... quando eu conheci a classe mago eu não gostei assim, de cara. [...] Eu sempre jogo como Damager<sup>xiii</sup>, então criei o Warlock porque, pelo que eu soube, dá muito dano, muito DoT<sup>xiv</sup>, né, e eu acabei criando o Warlock no lugar do mago. (G.)

Mais uma vez, nota-se a presença de uma linguagem especializada, com anglicismos e expressões próprias do meio. Aqui, contudo, é importante notar como alguns termos parecem não só pertencer ao universo do WoW, mas também a outros jogos. De fato, o WoW, como um artefato pertencente a uma dada cultura, integra em seu universo muitos elementos em comum com outros jogos, tanto do gênero MMORPG como de outros. O jogador, ao experienciar o WoW, pode fazer uso de seu repertório, de sua história de participação na cultura dos jogos para construir sentidos desses termos. Esse repertório, também, “ajuda os jogadores a perceber padrões quando estão diante de um novo jogo, decifrando as regras e os modos de interação e permitindo-nos aprender a jogar novos jogos com relativa facilidade” (SICART, 2009, p. 65).

Dos quatro jogadores entrevistados, todos afirmaram ter jogado pelo menos um jogo *on-line* multijogador antes de começar com o WoW. G., inclusive, apontou em um momento da entrevista que jogou bastante *Perfect World*<sup>xv</sup>, um jogo *on-line* do gênero MMORPG, licenciado e distribuído pela *Level Up! Games*.

### Letramentos e o aspecto multimodal dos jogos

Como apresentado na seção anterior, o repertório e a história de participação do jogador permitem que o jogador possa construir sentidos de termos especializados próprios do meio dos jogos. Mas, embora a linguagem escrita esteja presente, ela não é a única. A experiência de jogo permite ao jogador interagir por meio de comandos, ações, elementos visuais, falas e sons, indicando que os jogos, por natureza, agregam em sua experiência outras linguagens, outras formas de interação associadas a outros modos semióticos – visuais, sonoros, espaciais, gestuais e, como uma união de todos eles, os multimodais (COPE; KALANTZIS, 2000). Estes modos não operam isoladamente, mas sim intrincados uns com os outros em diversos níveis de assimilação e de reconhecimento, diversificando a maneira como os jogadores podem construir sentidos, por meio de múltiplos recursos de representação.

Este panorama possui uma forte relação com as novas noções de letramento, que indicam cada vez mais que ele pode ser múltiplo e associado a diferentes formas de construção de sentidos. O tradicional conceito de letramento considerava apenas o domínio de

uso de um sistema de representação fixo (KRESS, 2000), um projeto linear que tratava a linguagem como uma entidade que possui certa autonomia e voltada apenas para fins de mediação. Nessa perspectiva, o letramento era caracteristicamente “restrito a formas de linguagem normalizadas, monolíngues, monoculturais e governadas por regras” (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 9), e não considerava o uso de outros modos semióticos, a exemplo do visual, do gestual e do sonoro. Contudo,

em vez de considerarmos os indivíduos como meros usuários de um sistema, que não produzem mudanças, precisamos ver que as mudanças sempre estão presentes, incessantemente, e que elas surgem como resultado das ações de interesse dos indivíduos. É uma necessidade por parte dos indivíduos produtores de textos/mensagens que os leva a estender, mudar, adaptar e modificar todos os elementos utilizados a qualquer momento e, deste modo, mudar todo o conjunto de recursos de representação com as suas relações internas. (KRESS, 2000, p. 155)

A Figura 1 apresenta a interface do WoW. O avatar em destaque é do autor, utilizado para interagir no jogo com os informantes da pesquisa:



**Figura 1:** A interface do *World of Warcraft*.<sup>xvi</sup>

É possível perceber como a multimodalidade é uma característica muito forte no jogo: há bastante informação visual, botões que geram ações ao serem clicados, textos escritos,

mapas, GPS, etc. Uma das perguntas na entrevista focou nessa questão da interface do WoW, em que S. se posicionou da seguinte forma:

Em relação à interface.... a interface do WoW tem muita coisa, muita coisa mesmo, é até difícil de configurar. Mas uma grande vantagem da empresa é que eles liberam pra os criadores de conteúdo<sup>xvii</sup> fazerem add-ons, que auxiliam demais na jogabilidade de qualquer player que jogue WoW. Então, eles fazem uma estrutura básica deles, digamos assim, e você tem opções de adaptar ao seu gosto. (S.)

S. reconhece a vasta informação presente na interface do WoW e a dificuldade em configurar essa interface. Entretanto, ele mostra como os jogadores, sob a supervisão da produtora, constroem *add-ons* como uma maneira de, não só facilitar a jogabilidade do WoW, como também adaptar ao próprio gosto de cada jogador. Os *add-ons* funcionam como complementos do jogo, modificando a interface ao rearranjar as informações em tela, ou acrescentando funcionalidades ao jogo. É interessante notar que, ainda que limitado pela produtora, os jogadores possam reinventar a sua experiência de acordo com as suas preferências e necessidades. É o que M., logo em seguida, apontou com relação a modificações na jogabilidade:

E vai além da interface também, né? Tem add-ons pra tudo que é coisa. Tem coisa que tu pensa “Ah, o jogo podia ter isso”. Quanto tu vê, existe um add-on pra isso, sabe. E alguns add-ons que são realmente úteis, se a empresa ver... “Ah, não, isso é realmente bom”. Aí ela incorpora no jogo. Eu acho que foi o que elas fizeram agora com aquela coisa agora de achar grupo, né. (M.)

A intervenção dos jogadores com relação ao código-fonte do jogo pode fornecer novas práticas para a experiência de jogo, criando novas maneiras de engajamento com outros jogadores e de interagir com o mundo virtual. O fato da empresa incorporar ao jogo algumas dessas modificações feitas pelos jogadores atua como uma “legitimação” dessas práticas, previamente já incorporadas na experiência de alguns jogadores. Este aspecto evidencia claramente que “os jogadores não consomem apenas o jogo, ou agem como membros de uma audiência passiva dele, mas, em vez disso, são cocriadores ativos ao transformá-lo em uma experiência e um artefato significativos” (TAYLOR, 2009, p. 133).

Todavia, o aspecto multimodal não está restrito apenas ao espaço do jogo, mas também a espaços afiliados aos jogos digitais. Uma das perguntas da entrevista questionava a respeito do uso de tutoriais e/ou *walkthroughs*<sup>xviii</sup> na experiência de jogo, tanto em formato de vídeo como em artigo. S. respondeu que costuma usá-los para fazer o conteúdo, acrescentando que normalmente busca antes em inglês, já que o conteúdo costuma sair mais rápido que em português. Essa afirmação abriu uma possibilidade de investigação quanto ao uso da língua inglesa por S. e M.:

**Entrevistador:** Você sente assim, tipo, dificuldade pelo fato de, tipo, estar em inglês, ou você se “vira” [risos]?

**S.:** Não. Eu não tenho problema com a língua. Assim, eu consigo escrever e ler tranquilamente. E escutar... mais ou menos. Aí assim, pra mim não é um problema.

[...]

**M.:** É, o inglês tem aquelas coisas, sabe? Eu normalmente eu vejo primeiro o artigo escrito também. O pessoal... normalmente coloca tudo esquematizado, tudo bonitinho, explicadinho; e depois eu vou para um vídeo. O problema do vídeo é que depende de quem tá fazendo esse vídeo. Eu me viro muito bem lendo inglês. Só que daí tu pega um cara lá do Texas, falando aquele inglês megarrápido, cheio de gírias e tu não entende porcaria nenhuma.

**S.:** E além de ser muito, é... encorpado. [...] Aí quem não tem costume com a língua, é muito ferrado.

**M.:** É. Aí, dependendo do vídeo, dá para entender superbem, superlimpo, e tem uns vídeos que não... dá para entender também, só que se tu já viu o artigo antes, tu meio que entende no contexto o que o cara quis dizer ali, sabe.

O que se percebe, na fala dos informantes, é em como há um diálogo entre diferentes recursos de representação para a construção de sentidos relacionados ao conteúdo trabalhado no tutorial/*walkthrough*. S. e M. declaram não possuir dificuldade com relação ao inglês escrito, mas encontram no inglês falado certa dificuldade. M., inclusive, ressalta a questão do sotaque de quem está fazendo o vídeo, alegando que, a depender da região de origem, pode ser difícil para quem está assistindo, e não tem o costume de ouvir a língua expressa de tal maneira, compreender o que está tentando ser comunicado. Diante dessa situação, recursos estratégicos parecem ser utilizados. E o que M. indica ser útil para superar a dificuldade de compreensão oral é ler o artigo anteriormente, permitindo que o jogador possa entender, pelo contexto, o que está sendo apresentado no vídeo. Portanto, o jogador deve se apropriar do significado do texto e, ao acompanhar o vídeo, por meio dessa apropriação prévia, dos

recursos visuais e sonoros presentes no vídeo, da fala e dos gestos de quem está apresentando e dos elementos textuais que podem estar contido no vídeo, ele constrói sentidos do conteúdo em questão.

### Considerações finais

Os jogos digitais, como artefatos culturais presentes na contemporaneidade, reúne os jogadores em espaços afiliados aos jogos digitais, permitindo que eles possam engajar-se mutuamente e, assim, negociarem as suas experiências com os jogos, construindo sentidos. Por meio de uma história de participação na cultura dos jogos, em que se percebe o dinâmico e contextual processo de construção de sentidos, os jogadores desenvolvem uma linguagem especializada, agregando termos muitas vezes oriundos do inglês.

A multimodalidade, presente decisivamente no contexto dos jogos digitais, e que envolve processos complexos de reprodução e de transformação, possui uma forte relação com as novas noções de letramento, que indicam cada vez mais que ele pode ser múltiplo e associado a diferentes formas de construção de sentidos – os multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2000).

Desta forma, os jogos digitais podem proporcionar situações de letramento, ou ainda melhor, estão interligados com a noção de multiletramentos, permitindo aos jogadores atuarem como coconstrutores de um sistema de representação dinâmico, em que há a constante negociação e renegociação de sentidos.

### Referências

BEZERRA, Flávio Soares. *Identities e poderes no World of Warcraft*. 2016. 133 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, Sergipe, 2016.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Eds.). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000.

FRANCISCO, Lucas Almeida. Construção de sentidos e a cultura dos jogos. In: VI ENCONTRO DE PESQUISADORES INICIANTE DAS HUMANIDADES (IH! 2016), 6.,

2017, São Cristóvão. *Anais...* São Cristóvão: Biblioteca Central (BICEN-UFS), 2017. p. 125-134.

FRANCISCO, Lucas Almeida; ZACCHI, Vanderlei J. Construção de sentidos em uma comunidade virtual do World of Warcraft. *Signótica*, v. 30, p. 247-272, 2018.

GEE, James Paul. *Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang Publishing, 2007.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. *New literacies: Everyday Practices and Social Learning*. 3. ed. Maidenhead: Open University Press, 2011.

KRESS, Gunther. Design and transformation. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Eds.). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000. p. 153-161.

LUKE, Carmen. *Cyber-schooling and technological change: New theories of meaning*. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Ed.). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000. p. 69-91.

SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

TAYLOR, T. L. *Play Between Worlds: exploring online game culture*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

THE NEW LONDON GROUP. A pedagogy of Multiliteracies: Designing new social futures. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Eds.). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000. p. 9-37.

WENGER, Etienne. *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998. (Learning in Doing: Social, Cognitive, and Computational Perspectives).

ZACCHI, Vanderlei J. O cosmopolitismo pop de jogos digitais e a formação de professores de língua inglesa. In: WIELEWICKI, Vera Helena Gomes; ZACCHI, Vanderlei J. (Orgs.). *Letramentos e mídias: música, televisão e jogos digitais no ensino de língua e literatura*. Maceió: EDUFAL, 2015. p. 167-186.

- <sup>i</sup> Grato ao CNPq pela concessão de bolsa de iniciação científica para a realização desta pesquisa, que teve a duração de dois anos (2015-2017).
- <sup>ii</sup> Termo recorrente no meio de computação para designar uma interface “amigável” ao usuário – neste caso, quem usa o *software*.
- <sup>iii</sup> Do inglês, *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, jogo *on-line* de aventura e exploração multijogador, ambientado em um universo fantástico e que permite ao jogador criar um personagem como forma de representá-lo nesse universo, ou seja, o seu *avatar*.
- <sup>iv</sup> Algumas citações são originalmente de textos em língua inglesa e foram traduzidas pelo autor deste trabalho.
- <sup>v</sup> Página da comunidade: <<http://us.battle.net/forums/pt/wow/>>.
- <sup>vi</sup> Do inglês, *Voice over Internet Protocol*; um aplicativo VoIP permite a conversação por meio de uma rede de computadores que utilize o Protocolo de Internet (IP) – em geral, essa rede é a própria Internet.
- <sup>vii</sup> Do inglês *Digital Audio Workstation*; um aplicativo DAW funciona como uma estação para gravação, edição e reprodução de áudio
- <sup>viii</sup> O jogo é dividido em duas facções contrárias: Horda e Aliança.
- <sup>ix</sup> Toda classe é um grupo de personagens que detêm características e habilidades bem específicas.
- <sup>x</sup> M. se refere às habilidades raciais. Toda raça possui habilidades que você só pode utilizar no jogo caso as escolha. O Blood Elf, no caso, possui uma voltada para mana – grosso modo, a mana é o poder mágico do personagem.
- <sup>xi</sup> O mesmo que “personagem”.
- <sup>xii</sup> Uma classe do WoW que se traduz para o português como *bruxos*.
- <sup>xiii</sup> *Damager* é um avatar especializado em causar dano.
- <sup>xiv</sup> Do inglês *Damage over Time*, um DoT normalmente é uma habilidade que causa, em um intervalo de tempo “x”, dano constante. No WoW, alguns exemplos são a *Corrupção* e a *Agonia*.
- <sup>xv</sup> Página do jogo: <<http://perfectworld.uol.com.br/>>.
- <sup>xvi</sup> A Figura 1 recebeu um tratamento digital para evitar a identificação de outros jogadores sem o devido consentimento.
- <sup>xvii</sup> Também chamados de “geradores de conteúdo”, eles, como o próprio nome sugere, geram “conteúdo”, criam “guias” para auxiliar os jogadores a progredirem no jogo, fornecem opiniões a respeito do jogo e publicam notícias em websites. Um exemplo de gerador de conteúdo brasileiro, citado até pelos jogadores entrevistados, é o WoW Girl (Disponível em: <<http://www.wowgirl.com.br/>>).
- <sup>xviii</sup> “Detonado” é um termo brasileiro muito popular como uma alternativa ao termo em inglês *walkthrough*. Embora eles sejam análogos – em teoria, ambos são um passo a passo de como progredir no jogo –, o detonado é um guia que também leva em consideração um jogador brasileiro que não conhece a língua do jogo – geralmente o inglês. Essa diferença, entretanto, não é muito nítida em jogos do gênero MMORPG.