

Aspectos Sociais e Colaborativos em World of Warcraft

Fernanda Maia

Curso de Tecnologia em Jogos Digitais – Faculdades
Metropolitanas Unidas – FMU, SP, Brasil

Lisiane Fachinetto

Curso de Tecnologia em Jogos Digitais – Faculdades
Metropolitanas Unidas – FMU, SP, Brasil

Resumo

O presente artigo tem por finalidade discorrer sobre nossa pesquisa englobando as relações humanas e sociais no MMORPG World of Warcraft. Traremos as características que definem o jogo como um agrupamento social, as questões travadas nos relacionamentos humanos dentro do mesmo e as facetas da colaboração e generosidade entre jogadores e a vaidade desenvolvida no ambiente *in-game*.

Palavras-chave: MMOs, sociedade, comportamento, colaboração

Contatos:

fermaia2412@gmail.com
lfachinetto@hotmail.com

1. Introdução

Dentre os diferentes gêneros de jogos digitais, alguns se diferenciam pela mecânica que exige a colaboração e interação entre os jogadores. Diferentemente de jogos onde o jogador é auto-suficiente e depende somente de suas habilidades e talentos para seu sucesso, outros títulos exigem que o jogador interaja, conviva, ajude e seja ajudado pelo seu companheiro, seja ele um amigo de longa data, ou um completo desconhecido.

Os MMOs (Massively Mutiplayer Online) são destaques nessa categoria de jogo colaborativo, e dentro do gênero MMO, destacamos o título World of Warcraft, da empresa norte-americana Blizzard Entertainment. Lançado em Novembro de 2004, conta atualmente com mais de 10 milhões de assinaturas ativas, segundo comunicado à imprensa dado pela empresa em Novembro de 2014, ainda no

mesmo comunicado é dito que apenas nas primeiras 24 horas de lançamento da nova expansão do jogo, Warlords of Draenor, foram vendidas 3,3 milhões de cópias (via download ou mídia física) ao redor do mundo, contando inclusive com a total tradução e localização do jogo em Inglês, Castelhana, Português do Brasil, Francês, Alemão, Espanhol, Italiano, Russo, Coreano, Chinês tradicional e simplificado.

No final de 2013, antes do lançamento da última expansão do jogo, a empresa liberou para o público e a imprensa seu primeiro infográfico oficial com números do jogo: são mais de 100 milhões de contas únicas criadas desde o lançamento do jogo, número equivalente ao somatório da população de países como Alemanha, Bielorrússia e Suécia; é jogado em 244 países e territórios; contém 9 milhões de guildas (comunidades criadas pelos próprios jogadores dentro do jogo); 500 milhões de avatares criados; 3.900 minutos de trilha sonora e efeitos sonoros; 6 milhões de palavras *in-game*; 2,8 milhões de transações comerciais feitas por dia nas casas de leilões entre jogadores; 87 milhões de visualizações no canal oficial no You Tube; 6,2 milhões de “curtidas” na página oficial do Facebook e 408 mil seguidores no perfil oficial do Twitter.

Salientamos que esses dados são fundamentais, antes de mais nada, para que o leitor, ainda que leigo, possa compreender a grandiosidade e abrangência do jogo em questão.

Para autores como Rettberg [2008] um dos motivos para tamanho sucesso reside no fato de World of Warcraft ser um simulacro convincente e detalhado de como ser bem sucedido em uma sociedade capitalista. Enquanto que, para Nardi e Harris [2009] o que torna o jogo tão atraente entre diversas audiências deve-se ao fato de como os jogadores estão livres para criar usos e costumes

dentro do jogo que não foram inicialmente pensados pelos desenvolvedores. Entretanto, é possível imaginar que um dos maiores apelos de World of Warcraft seja mesmo a questão colaborativa e social, como defendem Chen e Duh [2007], que afirmam que quando um jogador se vê como parte do coletivo no jogo, coloca os objetivos do grupo acima dos seus, e está disposto a abdicar temporariamente, com prazer, seus compromissos da vida real para alcançar os objetivos de grupos dentro do virtual.

Durante nossa pesquisa, no período de um ano nos debruçamos sobre o jogo, participando também como jogadores ativos e não somente meros espectadores, bem como em grupos de discussão, *fanpages* e sites especializados no jogo e de preferência com conteúdo criado por vias colaborativas entre jogadores, para compreender as miríades envolvidas nos relacionamentos sociais e de colaboração entre os indivíduos. Também trouxemos 50 jogadores para um processo de entrevista onde investigamos seus depoimentos acerca de conflitos, experiências, aprendizagens e outras vivências *in-game*. Esse esforço nosso pretende resolver a questão formulada por nós no início do processo, que é: Podemos considerar um jogo digital ambientado em um mundo totalmente virtual uma sociedade bem estruturada, onde seus elementos tem um papel específico a desenvolver e um comportamento análogo ao real?

2. Quadro teórico da metodologia

Para alcançarmos os objetivos da pesquisa, optamos por um formato qualitativo e semi-estruturado.

A escolha do método qualitativo levou em consideração o pensamento de Stake [2009], que os investigadores qualitativos privilegiam a compreensão das complexas inter-relações entre tudo o que existe, visto que para entendermos as intrínsecas relações humanas, sociais e de poder em um ambiente tão vasto seria necessário procurar mais do que somente as medições, análises numéricas e estatísticas dos métodos quantitativos.

Ao nos depararmos com a problemática da escolha de um grupo de entrevistados, buscamos uma diversidade de jogadores de World of Warcraft que nos levasse à diferentes pontos de vista sob um mesmo tema, levando-se em conta que analisaríamos relações sociais seria imprescindível contar com sujeitos que apresentariam diferentes vivências dentro de jogo.

“Nesses casos, a definição de critérios segundo os quais serão selecionados os sujeitos que vão compor o universo de investigação é algo primordial, pois interfere diretamente na qualidade das informações a partir das quais será possível construir a análise e chegar à compreensão mais ampla do problema delineado.” [Duarte 2002, p.141]

Além de recorrermos às entrevistas, empreendemos um trabalho de observação *in-game*. A observação assistemática, conforme cita Boni e Quaresma [2005] é o método onde o pesquisador procura recolher e registrar os fatos da realidade sem a utilização de meios técnicos especiais, ou seja, sem planejamento ou controle. Ao optarmos por essa metodologia, ficamos livres para acompanhar acontecimentos e interações dentro do jogo da forma como ocorrem, ou seja espontaneamente. Ao não tentar controlar o ambiente ou os sujeitos da observação tivemos acesso a situações e práticas genuínas do cotidiano do jogo.

Também recorremos à revisão da literatura englobando os campos de *game studies*, sociologia, antropologia e ciências da comunicação. Procuramos trabalhar com a literatura que abordava a questão humana, ainda que em sua totalidade, a relação homem máquina tivesse mais peso para os autores, o que nos mostrou uma lacuna nesse sentido, previamente levantada por Primo e Cassol [1999].

3. World of Warcraft como grupo social

A fim de determinar o papel real da colaboração entre jogadores dentro de World of Warcraft, é preciso antes, determinar o papel do conjunto que esses jogadores representam. Para determinar World of Warcraft como um grupo social, utilizaremos um tripé teórico, levantando três características essenciais para a formação de uma sociedade.

Levando em consideração os aspectos que determinam a formação de um grupo social, tais como a cultura, aqui posta por Mello [1987] como um complexo conjunto que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, lei, capacidades e hábitos adquiridos pelo homem enquanto membro de uma sociedade. Levando em consideração nossos estudos com os jogadores de WoW dentro e fora do ambiente digital, é possível traçar que esse grupo tem para si

conhecimentos, sejam da mecânica do jogo ou da dinâmica da economia do mesmo, crenças, que podemos ilustrar com a história de fundo do jogo (conhecido como “lore”), moral a qual estão submetidos os jogadores, que agem de acordo com o que consideram aceitável ou não, seja por desígnios dos próprios jogadores ou da empresa desenvolvedora, as leis que aqui podem ser entendidas como as regras pré-estabelecidas pela Blizzard, capacidades adquiridas pelo jogadores ao decorrer do jogo, tais como aptidões e talentos também contraídos com o tempo. Dito isso, e levando em consideração a conceituação de cultura de Mello (ibid.) podemos afirmar que World Of Warcraft e seus jogadores, têm sim, uma cultura própria.

Outro aspecto determinante em um grupo social é a presença de linguagem própria. Essa linguagem dá ao jogador a possibilidade de se exprimir dentro do grupo se fazendo entender pelos que estão a redor, enquanto o não conhecimento dessa linguagem torna o jogador um pária, excluído socialmente e considerado inapto, segundo Chen e Duh [2007]. Para Bourdieu [1983] a linguagem não é só uns instrumento de comunicação, mas também de poder, onde procuramos ser respeitados, reconhecidos e obedecidos. Se levarmos em consideração o pensamento do autor, poderemos afirmar que o conhecimento da linguagem utilizada dentro do WoW é instrumento também determinante na divisão da estrutura social, onde o jogador mais experiente ou mais conhecedor da estrutura, regras, objetivos e linguagem do jogo, ou seja, seus jargões próprios que auxiliam no entendimento do jogo, ocupa um papel de liderança.

As posições sociais dentro do jogo não são estáticas, ao contrário, são dinâmicas e podem mudar o tempo todo, porém nunca deixam de existir, segundo o pensamento de Bourdieu [2013], sobre posições de um indivíduo dentro de uma estrutura social, onde ele coloca que o indivíduo não pode sofrer uma classificação estática de uma posição relativa, e sim, que sua trajetória seja levada em consideração. Ao aplicarmos esse pensamento dentro jogo podemos definir que um jogador começa sua jornada numa posição considerada baixa pelo resto do grupo, o denominado “noob”, com o decorrer do tempo, ao adquirir experiência, ele também adquire o respeito e confiança da comunidade para ocupar posições mais altas de liderança, mesmo que sejam passageiras, visto que o jogo possui uma dinâmica que permite postos de liderança efêmeros que podem durar apenas uma determinada partida.



Figura 1: Exemplo de liderança em raid.

Na Figura 1 vemos um exemplo de liderança dentro do jogo onde a jogadora “Daenerya” atua como líder de raid (cenário pré-determinado com objetivos mais difíceis e recompensas melhores), ou seja, naqueles minutos em questão ela liderou um grupo de 40 jogadores, muitos dos quais estavam tendo seu primeiro contato com ela ali naquele cenário. Independente do fato de não conhecerem Daenerya e não saberem do seu passado dentro do jogo, seguiram suas ordens de aguardar outros jogadores se juntarem ao grupo antes de iniciar o ataque ao inimigo.

“Em grandes grupos de raid, jogadores devem gerenciar suas próprias atividades e um grupo de até 40 jogadores agindo unidos para um objetivo comum. Líderes de raid devem gerir os membros eficazmente. Cada classe de jogador tem diferentes formas de causar dano aos inimigos e/ou cuidar do bem estar dos membros do grupo. Uma raid bem sucedida é um projeto complexo. É comum que os líderes usem suportes de áudio para direcionar os jogadores sob seu comando durante uma raid. (...). Resumindo, jogadores que participam de grupos de raid são normalmente sujeitos a avaliações de performance, e aqueles que lideram, funcionam como seus gerentes.” [Rettberg 2008, p.33]

Ainda no campo de posições dentro da estrutura social do jogo, gostaríamos de expor um trecho, a título de ilustração, retirado do depoimento do entrevistado 2:

“Então por eu ter assumido uma postura de liderança dentro do jogo, acabei levando isso pra vida real também. Hoje em dia lido com alguns

problemas e trabalhos com uma postura muito melhor que antigamente “

4. As relações humanas

Em um jogo como World of Warcraft onde os outros jogadores são muito mais do que parte da paisagem, logo não são meros objetos de cenário ou NPCs (*non-player character*), como colocam [Nardi e Harris 2009], é comum e até esperado que relações de camaradagem, amizade e até amorosas se desenvolvam e floresçam. Bem como o contrário, relações de inimizade, rivalidade e ressentimento.

A título de ilustração traremos trechos dos entrevistados discorrendo sobre as relações que mantêm com outros jogadores, sejam elas positivas ou negativas

Entrevistado número 2 relata suas experiências negativas relacionadas ao machismo presente dentro do jogo:

“Ser mulher num jogo que tem 80% mais ou menos de população masculina não é fácil. Você sofre preconceito, você é desvalorizada, você é subestimada.”

Enquanto o entrevistado número 5 enaltece a quantidade e riqueza das interações sociais que podem ocorrer:

“Vejo o wow como um ambiente rico em interação, pois agrupa diferentes tipos de pessoas de diferentes regiões do mundo.”

Entrevistado número 7 relata as dificuldades encontradas enquanto ainda era novato no jogo:

“Tive dificuldades de subir o level da minha personagem e, aparentemente, as pessoas não ligam muito se você não estiver no nível mais alto.”

Podemos observar nesse pequeno trecho como o entrevistado número 13 criou laços com outros jogadores de outro país:

“Os caras que a criaram eram um grupo de amigos que trabalhavam e jogavam juntos e sempre faziam BG's e duelos

juntos por pura diversão e como eles sempre chamavam o povo da guild que estava online, e como naquela época eu estava quase sempre online, estava praticamente sempre jogando na party com eles. Eles sempre jogavam pelo Skype e eventualmente eu me juntei a eles, foi meio difícil no começo porque eu ainda não conseguia falar muito bem em Inglês, eu os entendia mas falava pouco, aos poucos fui me acostumando e me soltando mais até que cheguei a um ponto em que a conversa com eles já era natural.”

De acordo com as entrevistas coletadas de jogadores e indivíduos que pararam de jogar, assim como nossa experiência e observação *in-game*, constatamos uma possibilidade que, em primeiro momento, está em desencontro o que é proposto por Berger e Luckman [2003], de que nenhuma forma de relacionamento social pode reproduzir a plenitude da situação face a face, seja via chat ou suporte de áudio (via aplicativos como TeamSpeaker ou RaidCall) e até mesmo em perfis de redes sociais e fóruns de discussão voltados para World of Warcraft pode render relacionamentos plenos.

Para exemplificar, trazemos um trecho do entrevistado 16, onde ele conta como iniciou seu relacionamento amoroso dentro do jogo:

“Começamos a conversar como amigos durante três ou dois meses. Daí surgiu uma atração mútua... e começamos a nos falar diariamente pelo Skype e pelo jogo. Quem deu mesmo o empurrão para rolar algo, foi primeiramente o jogo, coisa que os dois gostavam muito.”

Em outro trecho da entrevista é citado como o relacionamento é transportado para dentro do ambiente de World of Warcraft:

“Inclusive quando a gente ia raidar ele sempre pedia vaga "para a mulher dele" assim ele pedia invite para mim. Sempre deixamos claro que temos um relacionamento.”

Podemos notar com as declarações do entrevistado 16, que apesar da falta do contato face a face, foi possível desenvolver uma empatia e

posteriormente um sentimento amoroso em relação ao parceiro. Apesar de residir no virtual, as relações humanas em World of Warcraft, podem, plenamente caminhar para a plenitude.

O tipo de contato humano proporcionado por World of Warcraft, ainda que, na maioria das vezes, carece de contato físico e a ocorrência do “face a face”, pode ser considerado deveras enriquecedora se levarmos em consideração multiculturalismo e cosmopolitismo presente entre os jogadores.

“Sendo assim, podemos afirmar que em uma comunidade virtual, pode-se encontrar pessoas de diversos lugares, que têm contato com culturas distintas, e que podem por vezes, terem opiniões divergentes e enriquecedoras sobre certos contextos, e é a partir daí que percebemos que as comunidades virtuais podem abrigar uma grande diversidade de cultura em um mesmo ambiente, fazendo com que seus membros estejam em contato com as mais variadas formas de pensar, tendo em vista as diversas localidades de seus participantes.” [Baldanza e Abreu 2006, p.2]

Essa relação que desconhece barreiras geográficas, é benéfica para os jogadores a partir do momento que desperta um sentimento de pertencimento, tolerância e enriquecimento cultural. Ainda citando Baldanza e Abreu [2006] esses espaços virtuais construídos dessa forma permitem relações de colaboração e cooperação entre as pessoas, e acaba por se tornar um ambiente construtivo e principalmente participativo.

5. Colaboração e generosidade entre jogadores

No final de Janeiro de 2015, o site especializado em games Kotaku, trouxe uma matéria sobre um pai em luto pela perda recente do filho, que sabendo do grande interesse do rapaz pelo World of Warcraft decide passar a jogar com o personagem do filho. Porém, o pai desconhecia totalmente a mecânica, regras e dinâmica do jogo, para tanto recorreu a um fórum de discussão online, contou sua história e questionou se alguém podia ajudá-lo a dar os primeiros passos.

A resposta da comunidade de jogadores foi rápida e massiva, muitos gostariam de ajudar aquele pai a passar pelo processo de luto com o auxílio do jogo. Centenas de respostas foram dadas, onde as pessoas se dispunham a ajudar, forneciam dicas, links para sites que continham tutoriais, e toda sorte de suporte que esse completo desconhecido eventualmente precisaria para iniciar sua jornada em World of Warcraft com relativo sucesso.

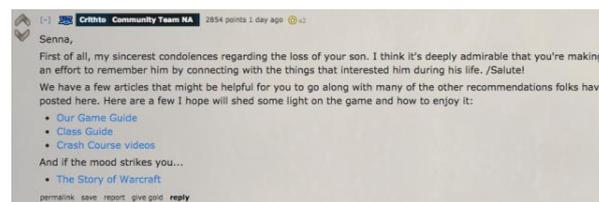


Figura 2: Jogador fornece links para tutoriais feitos para iniciantes no jogo.

Em Novembro de 2005, outro site especializado, o Joystiq, noticiou a morte de uma jovem jogadora chinesa de World Of Warcraft. Durante um feriado no país, a mulher, conhecida online como “Snowy” veio a óbito depois de passar vários dias consecutivos jogando sem pausa. Seus amigos e companheiros de jogo organizaram um funeral online.

Durante nossa pesquisa, tivemos contato com o entrevistado 23 que nos relatou situação semelhante:

“Este player fez amizades a medida que o servidor crescia. Ficou muito próximo de várias pessoas, e começou a firmar amizades no mundo real. Depois de muita conversa, descobrimos o porquê de ele ficar tanto tempo online. Ele tinha leucemia. (...) Então em uma sexta feira, em uma conversa informal ele me contou que faria um transplante na próxima semana, e que ficaria off por algum tempo. (...) Foi através de um amigo dele na vida real que ficamos sabendo o que acontecera. (...) Naquele dia fizemos um memorial para ele, em frente a Stormwind.(...) Entramos em contato com os familiares, que acompanharam tudo isso de um char especialmente criado para eles.”

Não é somente em momentos de luto e adversidades que os jogadores se unem ou colaboram entre si. É comum ver pedidos via chat *in-game* de

jogadores de nível mais baixo requisitando auxílio para os mais experientes para terminar missões e matar inimigos, e a resposta, em sua maioria das vezes, é positiva, a ajuda é fornecida sem a espera de algo em troca.

Mais do que camaradagem ou um sentimento de obrigação de ajudar o jogador mais inexperiente, esse processo de colaboração empresta ao jogo uma gama de variedade e novidade, como apontam Nardi e Harris [2009].

Não é só dentro do ambiente de jogo que os adeptos de World of Warcraft se unem em prol de causas. Em Novembro de 2014, o site Gamespot noticiou que a empresa Blizzard criara um mascote (pequenos animais com função puramente estética que acompanham o jogador), que podia ser adquirido em sua loja online por dez dólares, e a totalidade da renda seria revertida para os programas de combate ao ebola da Cruz Vermelha. Ao fim da campanha, em Fevereiro de 2015, o site PCGamer, trouxe a público o montante em dinheiro revertido para a Cruz Vermelha com as vendas do mascote: 1,9 milhões de dólares. Em 2011, a empresa havia arrecadado quantia semelhante em uma mesma ação para os esforços humanitários no Japão após o terremoto e tsunami que devastou parte do país.



Figura 3: Mascote vendido pela Blizzard para arrecadar fundos para a Cruz Vermelha.

Um elemento que possui forte apelo para as socializações e trocas entre jogadores, são as guildas, agrupamentos de jogadores sob uma mesma bandeira e liderança. Segundo Duchenaud et. Al. [2006], as guildas facilitam a formação de grupos, a comunicação entre jogadores e encoraja seus membros. Nosso entrevistado 25, procurando alcançar uma posição mais elevada dentro de sua guilda, buscou se tornar um jogador referência para os novatos, como podemos notar no trecho a seguir:

“Para eu chegar nessa patente de sócio, tive que fazer algumas coisas que outros officers não estavam fazendo (não que eu fosse obrigado) que seria assistência com outros membros da guilda, muitos dos membros naquela época não conheciam locais, itens, monstros, missões (quests) e como funcionavam os seus personagens. Sem ter muito o que fazer e também por não gostar de ver os membros ficarem falando meia hora no chat da guilda pedindo ajuda e ninguém fazer nada eu ajudava eles, dando informação e até mesmo levando eles nos locais.”

Em sua pesquisa sobre a motivações de jogadores de MMORPGs, Yee [2006] concluiu que as pessoas motivadas essencialmente pelo fator colaboracional apresentado nesse tipo de jogo passavam logadas em média, 29,50 horas por semana, enquanto os que buscavam outras coisas, tais como, escapismo da vida real ou apenas realização pessoal, passavam em torno de 10 horas a menos dentro do jogo. Para o autor isso demonstra que esse gênero de jogo atrai pessoas que procuram relações sociais.

“A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração”[Lévy 1999, p.131]

O pensamento de Lévy reflete-se nitidamente em World of Warcraft e seu grupo de jogadores, que se unem para um interesse comum, ainda que tais interesses e objetivos não sejam totalmente opostos ou coincidentes, nos levando ao modelo cooperativo de Nash [1953]. Além de haver a convergência dos indivíduos para o compartilhamento de saber, de informação e das aquisições pertinentes ao jogo.

6. Jogadores x Plateia

Em um jogo onde as outras pessoas são parte importante e indissociável do mesmo, é esperado que isso alimente de certa forma, a vaidade dos jogadores. Segundo Ducheneut et. Al. [Ibid.] os jogadores não são importantes somente para a colaboração e camaradagem, eles também são audiência. São eles que vão assistir e ser informados das proezas conseguidas dentro do jogo. É a plateia para uma luta bem sucedida contra um inimigo em especial, para uma conquista complicada ou habilidade de conseguir capturar uma montaria rara.

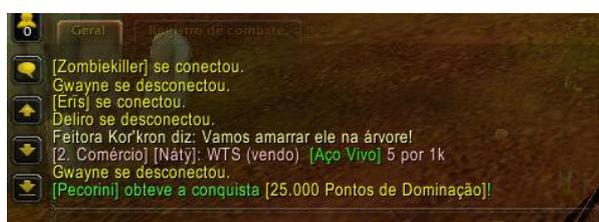


Figura 4: Conquista anunciada

Na Figura 4 podemos ver o que o jogador “Pecorini” conseguiu a conquista “25.000 Pontos de Dominação”, ou seja, ele alcançou uma alta pontuação em batalhas contra outros jogadores. Esse tipo de informação fornecida via chat do jogo, é própria da interface de usuário, ou seja, é padrão, a menos que seja desabilitada pelo jogador, ele sempre será avisado das conquistas de seus colegas de guilda. É uma forma de exibir aos outros suas vitórias.

Outra peculiaridade de World of Warcraft é o sistema de montarias. Animais ou veículos que têm como função primária apenas a de facilitar a movimentação do usuário dentro do jogo, visto que os mapas são bastante extensos e seria bastante massante que fossem atravessados sem um veículo que apressasse esse trâmite. Porém esse objeto do jogo tem uma função secundária bastante interessante, que é a de conferir certo status ao jogador. Levando-se em conta que certas montarias são extremamente raras, exigindo que se jogue repetidamente um mesmo cenário, ou excessivamente caras, o que demanda do jogador um montante de moeda corrente do jogo que confere a ele um status de economicamente bem-sucedido. Com esse cenário, as montarias passam de simples ferramenta para facilitar a locomoção e passam a ser símbolos de experiência e arrojo. Poderíamos comparar essa situação virtual com o real, onde certos automóveis são uma insígnia de triunfo.

Outro instrumento *in-game* que pode ser classificado como vetor da vaidade do jogador são os

Duelos. Ao clicar no avatar de outro jogador é possível convidá-lo a duelar até que vença o mais habilidoso. Geralmente esse duelos são travados em locais popularmente densos do jogo, para que seja apreciado pelos demais, alimentando assim o ego do vencedor.

“Para usar uma analogia, jogar WoW é como jogar pinball em um fliperama lotado, onde os espectadores se aproximam das máquinas para observar os melhores jogadores. Por exemplo, cidades densamente povoadas no WoW (como Altaforja) servem de ponto de encontro onde jogadores podem exibir suas últimas conquistas. [Duchenaute et. Al. 2006, p. 413]

Ao dar para o jogador o poder de customizar seu avatar, equipá-lo com armaduras e armas raras e exóticas, criar recursos como “Barbeiro” que permite que jogadores alterem sua aparência, ou a “Transmogrificação”, onde é possível mudar a aparência da armadura, sem mudar suas propriedades de defesa e ataque, a empresa desenvolvedora não só aceita que a vaidade seja elemento do jogo, mas a incentiva.

7. Considerações finais

No decorrer da pesquisa nos deparamos com uma série de características do jogo World of Warcraft, que são únicas do jogo em questão, apropriadas pela comunidade de jogadores e transformadas em leis, hábitos e costumes por eles.

Pudemos nos defrontar com características que transformam esse grupo de pessoas que se reúnem via computador para alcançar objetivos em comum, em uma sociedade bem estruturada com as particularidades presentes em diversos grupos sociais já estabelecidos.

Deparamos-nos com uma linguagem própria, que não sofre apropriação por outro meio externo, seja real ou virtual, que é exigida para que o jogador não seja excluído do grupo. Também verificamos a presença de estruturas econômicas que demandam maior aprofundamento e estudo para serem plenamente compreendidas. Além dos questionamentos acerca da economia dentro do jogo, é necessário também aprofundamento posterior nas motivações e ações de jogadores, em um viés da psicologia social para entendermos as dualidades entre a generosidade e vaidade.

Além disso, faremos também uma nova leva de entrevistas para fins estatísticos entre os usuários, para que possamos empreender um estudo a respeito de localização geográfica, idade e principalmente, gênero. Tentando assim buscar respostas para questionamentos sobre machismo, homossexualidade e troca de favores sexuais e/ou amorosos em ambiente real visando o lucro dentro do virtual. Além disso, entendemos que é essencial que tenhamos acesso a informações sobre classe social e econômica dos jogadores, bem como o grau de instrução dos mesmos, para entendermos relações baseadas em poder aquisitivo e conhecimento, que muitas vezes, desaguam em desentendimentos e polêmicas dentro do jogo sobre assuntos externos à ele.

Além dessas questões a serem também levantadas em pesquisas vindouras, é essencial que entendamos o papel que esse tipo de jogo pode ter na educação dentro de uma visão colaborativa, proposta por Gee[2013], onde o autor enxerga que ambientes semelhantes ao de World of Warcraft são propícios para a cultura de educação baseada no que o jogador pode alterar por conta própria ou em grupo dentro de um jogo. Alguns autores como Nardi e Harris [2010] já trabalharam essa faceta e citam em suas pesquisas uma mãe que empregava o jogo WoW para ensinar matemática aos filhos que não frequentavam a escola regular mas tinham aulas em casa. Entendemos que um jogo desse formato pode ser utilizado por pais e educadores para várias funções educacionais, além de plantar de forma lúdica a questão da colaboração, portanto enxergamos um importância de aprofundarmos essa questão em trabalhos posteriores.

“Há indicações que crianças que se envolvem em brincadeiras simuladas bem cedo também têm probabilidade de ser mais amáveis, persistentes, e conscienciosas. Nossa própria pesquisa demonstrou que as crianças que brincam mais em jogos lúdicos são também mais cooperativas com os professores e mostram mais iniciativa ou liderança.” [Singer e Singer 2007]

Enquanto desenvolvíamos nossa pesquisa tivemos acesso a guildas pequenas e pouco frequentadas bem como a uma das maiores guildas dos servidores brasileiros. Pudemos observar com essa experiência de frequentar extremos como a sensação de isolamento pode criar no jogador uma percepção de que não consegue alcançar plenamente todo o

potencial do jogo, levando assim, ao abandono. A inépcia em Raids, Masmorras, Cenários e outros ambientes pré-determinados para o agrupamento de pessoas também leva o jogador à reclusão de um jogo sem companheiros, o que o torna ainda mais complexo, visto que seu desenvolvimento priorizou o advento do grupo.

Ao observarmos o jogo como mero espectadores e depois entrarmos nele como jogadores ativos e participantes, obtivemos duas visões distintas porém complementares, se recorrermos ao pensamento que o World of Warcraft é ao mesmo tempo palco e plateia. Na fase de observação passiva tivemos o sentimento da audiência, onde as conquistas alheias também nos afetavam, positivamente ou negativamente, em um sentimento de que talvez um jogador de menor nível possa conseguir itens melhores que o um jogador mais experiente. Passando para a posição de ativo dentro do cenário, adentramos ao palco, onde foi possível vivenciar a satisfação que atrai tantos jogadores.

Acreditamos que entender as motivações e engrenagens que movem milhares de pessoas a abrirem mão de suas atividades diárias, tais como emprego e vida familiar, para devotar horas a outras atividades que também seriam consideradas enfadonhas no mundo real, como administrar sua fazenda (recurso disponível através da expansão Mists of Pandaria), ou colher recursos naturais para sua profissão (as profissões são ferramentas essenciais para o bem estar financeiro do jogador dentro de World of Warcraft), é importante para entender o que move jogadores em geral, não só do gênero MMORPG. Esperamos que com ao concluirmos nossa pesquisa mais dados referentes ao comportamento social e colaborativo dentro de jogos digitais, sejam eles destinados originalmente à colaboração ou não, venham a tona, trazendo um entendimento da motivação de um jogador, o quanto dessa motivação é intrínseca, e quanto seria extrínseca, e como o comportamento em grupo seria um reforço positivo ou negativo para o jogar.

Referências

BALDANZA, R.F. E ABREU, N.R., 2006. Comunidades Virtuais: Reflexões Sobre Multiculturalismo e Cosmopolitismo na Rede. In: II Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 03-05 Maio 2006, Salvador. Bahia: UFBA



XI Seminário

SJEEC

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação



- BERGER, P.L. E LUCKMANN, T., 2003. A Construção Social da Realidade: Tratado de Sociologia do Conhecimento. Petrópolis: Vozes
- BLIZZARD ENTERTAINMENT. World of Warcraft Infographic [online]. Wow Europe. Disponível em: <http://media.wow-europe.com/infographic/pt-br/worldofwarcraft-infographic.html> [Acesso em: 10 fev. 2014]
- BLIZZARD ENTERTAINMENT. World of Warcraft Surpasses 10 Millon Subscribers as Warlords of Draenor Lauchs. [online]. Blizzard Gamepress. Disponível em: <http://blizzard.gamespress.com/world-of-warcraftsurpasses-10-million-subscribers-as-warlords-of-draenorlaunch-begins> [Acesso em: 17 fev. 2015]
- BONI, V. E QUARESMA, S.J., 2003. Aprendendo a Entrevistar: Como Fazer Entrevistas em Ciências Sociais. In: Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC. Florianópolis, UFSC. 68-80.
- BOURDIEU, P., 1983. Sociologia. São Paulo: Ática.
- BOURDIEU, P., 2013. A Economia das Trocas Simbólicas. São Paulo: Perspectiva.
- CHEN, V.H. E DUH, H.B., 2007. Understanding Social Interaction in World of Warcraft.. In: Advances in Computer Entertainment Technology, 13-15 Junho 2006 Salzburg. Nova Iorque: ACM Press, 21-24.
- DUCHENAUT, N., YEE, N., NICKELL, E. E MOORE, J.R., 2006. "Alone together?": exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. In: Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems, 22-27 Abril 2006 Montreal. Nova Iorque: ACM Press, 407-416.
- GEE, J.P., What's Next? Learning researcher James Gee on games in school. [online]. Gamasutra. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/news/199510/Whats_Next_Learning_researcher_James_Gee_on_games_in_school.php [Acesso em: 28 abr. 2015]
- HERNANDEZ, P., Dad Says He's Mourning His Son: WoW Community Rushes to Help. [online]. Kotaku. Disponível em: <http://kotaku.com/dad-says-hes-mourning-his-sonwow-community-rushes-to-1682284173> [Acesso em: 10 fev. 2015]
- ROSE, A., WoW Online Funeral Commemorates the Death of Young Player. [online]. Joystiq. Disponível em <http://www.joystiq.com/2005/11/04/wow-online-funeralcommemorates-death-of-young-gamer/> [Acesso em 10 fev. 2015]
- LÉVY, P., 1999. Cibercultura. São Paulo: Editora 34.
- MAIBERG, E., Blizzard Donates World of Warcraft Pet Sales to Ebola Relief Efforts. [online]. Gamespot. Disponível em: <http://www.gamespot.com/articles/blizzard-donatesworld-of-warcraft-pet-sales-to-eb/1100-6423463/> [Acesso em 12 fev. 2015]
- MELLO, L.G., 1987. Antropologia Cultural: Iniciação, Teoria e Temas. Petrópolis: Vozes.
- NARDI, B., E HARRIS, J., 2009. Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft. International Handbook of Internet Research. Nova Iorque: Springer. 395-410.
- NASH, J., 1953. Two-Person Cooperative Games. Econometrica. Nova Iorque: Econometric Society. 128-140.
- PRESCOTT, S., World of Warcraft Pet Raises \$1.9m for Ebola Relief. [online]. PCGamer. Disponível em: <http://www.pcgamer.com/world-of-warcraft-pet-raises19m-for-ebola-relief/> [Acesso em 12 fev. 2015]
- PRIMO A., E CASSOL, M., 1999. Explorando o Conceito de Interatividade: Definições e Taxonomias. Informática da Educação: Teoria & Prática. Porto Alegre: UFRGS. 65-80
- RETTBERG, S., 2008. Corporate in World of Warcraft. Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader. Cambridge: MIT Press. 19-38.
- SINGER D.G., E SINGER, J.L., 2007. Imaginação e Jogos na Era Eletrônica. Porto Alegre: Artmed.
- STAKE, R.E., 2009. A Arte da Investigação com Estudos de Caso.
- YEE, N., 2006. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. In: PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments . 309-329.