

ARTUR ALVES DE OLIVEIRA CHAGAS

O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer Online: um estudo sobre o World of Warcraft

Dissertação apresentada à Faculdade de Educação da  
Universidade de São Paulo para a obtenção do título de  
Mestre em Educação

Área de Concentração: Sociologia da Educação

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Flávia Inês Schilling

SÃO PAULO  
2010

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação  
Serviço de Biblioteca e Documentação  
Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

---

794.8  
C433t Chagas, Artur Alves de Oliveira  
O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer online : um estudo sobre World of Warcraft / Artur Alves de Oliveira Chagas ; orientação Flávia Inês Schilling. São Paulo : s.n., 2010.  
153 p. : il.

Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Educação. Área de Concentração : Sociologia da Educação) - - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

1. Foucault, Michel, 1926-1984 2. Jogos eletrônicos 3. Jogos de computador 4. Ensino e aprendizagem I. Schilling, Flávia Inês, orient.

---

## FOLHA DE APROVAÇÃO

CHAGAS, Artur Alves de Oliveira.

O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer Online: um estudo sobre o World of Warcraft

Dissertação apresentada à Faculdade de Educação da  
Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em  
Educação.

Área de Concentração: Sociologia da Educação.

Aprovado em:

### Banca Examinadora

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. \_\_\_\_\_ Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Para Gustavo Santiago Chagas, meu filho:  
eu me desenvolvo e evoluo com você.

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, à Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Flávia Inês Schilling, por ter me acolhido e principalmente, confiado em mim, mesmo diante das minhas dificuldades, por muito tempo, com a rotina de pesquisador.

À minha companheira, Leticia Warde Borges, pela confiança, por todos os apoios e pelos bons momentos vividos juntos.

Aos professores da banca examinadora do relatório de qualificação, Prof. Dr. Rogério Junior Correia Tavares e Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cintya Regina Ribeiro, pela leitura cuidadosa e pela forma estimulante como apontaram trajetórias possíveis e necessárias para o meu trabalho.

À minha família pelo incentivo, pelo interesse e pelo orgulho, principalmente àqueles que não me deixaram desistir, depois que Gustavo nasceu.

Aos professores da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo e aos colegas pesquisadores, que foram presença constante e generosamente contribuíram na construção deste trabalho.

A vida se resume a este momento onde nós corremos. A vida, o mundo que eu tinha antes, recua para o fundo da minha mente como algo visto pela ponta errada de um telescópio. O cenário à nossa volta flui, salta flui... Vejo rochas com bocas, vejo presas em redes de prata. Necrópoles onde os mortos putrefatos fingem estar vivos com nostalgia. Não posso olhar para trás. Cada cena é arrancada dos meus olhos antes que eu comece a ver suas maravilhas e horrores. Não me lembro do meu último fôlego. Meus pulmões sobem até a cabeça. Os alvéolos explodem pelos meus olhos, tingindo minha visão de vermelho. Era a Acrópole! Nós viemos até aqui para acabar em Atenas de novo? Estão nos forçando de volta para onde começamos? Hermes me puxa para um beco estreito, quase arrancando meu braço. Vejo uma porta amarela. E um carrinho. Tudo me parece dolorosamente familiar.

**Mike Carey**

## RESUMO

CHAGAS, Artur Alves de Oliveira. **O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer Online**: um estudo sobre o World of Warcraft. 2010. 153 p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

Os jogos eletrônicos denominados Massive Multiplayer Online, nos quais milhares de pessoas podem estar conectadas simultaneamente, são tomados como exemplo atual de jogos coletivos. A partir da análise biopolítica de Michel Foucault, são investigadas as construções identitárias individuais, os papéis sociais e compromissos assumidos com outros jogadores e as aprendizagens e disciplinas reforçadas em tais jogos, tomando como referência o jogo World of Warcraft, o mais popular do gênero, atualmente. O trabalho de campo foi realizado com jogadores e com os websites oficiais do jogo selecionado, por onde circulam os regimes de verdades que aqui nos interessam. A cibercultura é compreendida, neste trabalho, como condição da engenharia social que reconfigura as distâncias e limites físicos e temporais, reforçando modos de sujeição sempre mais individualizados e referenciados por discursos de agrupamentos espalhados. O tipo de jogo analisado neste trabalho, além de tornar-se popular por empregar instrumentos e práticas próprias das novas tecnologias eletrônicas, favorece a análise de que as formas de governo e de controle sobre a vida estejam cada vez mais apuradas, transbordando por todos os planos da existência. Tal análise possibilita a problematização de discursos científicos, principalmente na última década, a respeito das práticas entre sujeitos, envolvendo jogos eletrônicos, e principalmente quando se referem às práticas em educação e aprendizagem.

Palavras-chave: Foucault, Michel; Jogos eletrônicos; Jogos de computador; Ensino e aprendizagem.

## **ABSTRACT**

CHAGAS, Artur Alves de Oliveira. **The overflow of ludic and biopolitics in Massive Multiplayer Online games:** a study on the World of Warcraft. 2010. 153 p. Dissertation (Master's Degree in Education) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

The segment of computer games called Massively Multiplayer Online, in which thousands of people can be connected simultaneously, are taken as examples of current collective games. From the analysis of Michel Foucault's biopolitics, are investigated the identity constructions of individuals, social roles and commitments with other players and the learning and disciplines reinforced in such games, with reference to the game World of Warcraft, the most popular of this genre, today. The fieldwork was carried out with players and with the official websites of the selected game, through which the regimes of truths that concern us here. Cyberculture is understood in this work as a condition of social engineering that reconfigures the distances and the physical and temporal boundaries, reinforcing ways of subjection ever more individualized and referenced by speeches of sprawling groups. The type of game considered in this work, in addition to become popular by employing tools and practices peculiar to the new electronic technologies, favors the analysis that the forms of government and control over life are increasingly refined, overflowing by all planes of existence. Such analysis allows the questioning of scientific discourse, mainly in the last decade, about practices among subjects involving games, and mainly when referring to practices in education and learning.

Keywords: Foucault, Michel; Electronic games; Computer games; Teaching and learning.

## SUMÁRIO

|   |     |
|---|-----|
| PARTE I .....   | 11  |
| INTRODUÇÃO .....  | 13  |
| 1. CONTORNOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS .....   | 16  |
| 1.1. Rearranjos do corpo, presenças virtuais, práticas de jogo .....  | 16  |
| 1.2. O ciberespaço como plano sobreposto: imersão, posicionamentos estratégicos e exercícios de poder ..... | 21  |
| 1.3. Vida em jogo: das comunidades ancestrais às arenas de MMO .....  | 30  |
| 1.4. Capitalismo: transmutações e relações estratégicas de condução da vida .....                           | 38  |
| 1.5. Procedimentos .....  | 43  |
| PARTE II .....  | 49  |
| 2. RELAÇÕES ENTRE JOGOS, PRODUÇÃO DE SABERES E CONTROLE SOCIAL ....   | 51  |
| 2.1. Práticas de condução da vida nos planos lúdicos e sociais .....  | 51  |
| 2.2. Estudo científico dos jogos eletrônicos: contexto e distinções .....                                   | 55  |
| 2.3. Jogos coletivos constituindo redes de socialização .....   | 62  |
| 3. DO HOMO LUDENS ÀS GUILDS .....   | 68  |
| 3.1. Governamentalidade em <i>World of Warcraft</i> : planos tangentes, agentes diversos .....              | 68  |
| 3.2. Os dispositivos: topografia, arquiteturas, regimes de verdade e outras ferramentas .....               | 69  |
| 4. JOGADORES-AVATARES, AUTO-NARRATIVAS COMPARTILHADAS E EXERCÍCIOS DE GOVERNO .....                         | 102 |
| 4.1. Contágio eletrônico e desmaterialização: a vida em ambientes de simulação compartilhados .....         | 102 |
| 4.2. Imagens do sujeito-jogador .....   | 109 |
| 4.3. <i>World of Warcraft</i> e outros MMO: os discursos e práticas dos jogadores-avatars .....             | 112 |
| APONTAMENTOS FINAIS .....   | 133 |
| Potencializando questões tangentes .....  | 133 |

|   |     |
|---|-----|
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....  | 141 |
| REFERÊNCIAS DE SUPORTE ELETRÔNICO .....   | 148 |
| APÊNDICES .....   | 151 |
| APÊNDICE A – Questionário aplicado a jogadores de World of Warcraft cadastrados em servidores de acesso oficiais, da empresa Blizzard Entertainment. ....                                 | 153 |
| ANEXOS .....  | 155 |
| ANEXO A – Reprodução da página inicial do Centro Acadêmico de Ciência e Tecnologia, curso da Universidade Federal da Bahia (UFBA), durante o período de aplicação dos questionários. .... | 157 |

# PARTE I



## INTRODUÇÃO

O presente trabalho parte de uma análise sociológica cujo propósito é situar nas práticas relacionadas aos jogos eletrônicos denominados Massive Multiplayer Online (MMO)<sup>1</sup>, os efeitos socializadores e individualizantes e os saberes reforçados a partir de tais jogos. Em referência à análise desenvolvida por Michel Foucault (1995b, 1999, 2003, 2008), tratarei tais questões pela perspectiva do controle biopolítico sobre a vida, que permeia e ultrapassa os contextos de jogo, de aprendizagem e outros contextos sociais, na contemporaneidade. Também compreenderei os jogos Massive Multiplayer Online como “jogos coletivos”, em alusão ao trabalho de Grigorowitschs (2007) sobre jogos e socialização infantil, mesmo abordando um grupo de faixa etária distinta.

Especial atenção é prestada às formas de conexão e de socialização entre os jogadores presentes nos ambientes de simulação (ou neste inauguradas), aos corpos imateriais e ao mesmo tempo ativos e interativos, às formas de vida em ambientes atravessados pela imponência dos mercados globais, pelo desenvolvimento tecnológico capaz de suprimir distâncias físicas, de desfazer fronteiras entre os espaços de saberes distintos e de desfazer o lastro histórico frente à sucessão de momentos presentes que dão significado à experiência de vida de cada sujeito e de populações inteiras.

Para tal análise, busquei como referenciais a obra de Foucault, no que diz respeito principalmente à sua análise biopolítica (1999, 2003) e à análise das relações de poder como relações estratégicas e não totalitárias (1995a); de Bauman, apropriei-me de forma mais livre das imagens que o autor oferece para uma análise do mundo sem fronteiras de mercados (2008), no qual pouca liberdade é conquistada pelos sujeitos em suas relações individuais e grupais (2003), estando liberdade e vida sempre em risco (2006), num jogo onde acordos e pactos sólidos de outrora cederam lugar à constante produção de normas maleáveis; e de Deleuze, debrucei-me mais especificamente sobre seu ensaio da sociedade de controle (1992), neste mesmo sentido de ambientes onde os sujeitos se comportam de acordo com comandos

---

<sup>1</sup> Em jogos *multiplayer*, múltiplos jogadores participam simultaneamente, podendo estar conectados de qualquer ponto do planeta, mas presentes em um mesmo ambiente virtual de simulação, que pode ou não se encerrar ao término de cada partida; nos *MMO*, múltiplos jogadores estão conectados simultaneamente, mas nem todos ocupam o mesmo espaço; transitam por uma geografia mais complexa, por ambientes que não se encerram ao término da ação de um jogador, permanecendo e sofrendo ação dos jogadores que por aí transitam, por territórios distintos e conectáveis, mas com culturas próprias, com possibilidades de desenvolvimento narrativo distintas para cada jogador.

modulados a cada instante, mas com o emprego mínimo das disciplinas que agem diretamente sobre o corpo.

Neste contexto, a cultura tecnológica atual, cibercultura, é aqui descrita como elemento da engenharia que permite a expansão dos mercados, que promove novas modalidades de trocas de mercadorias, de apropriações dos espaços já nem públicos e nem privados, de informações e de comunicação entre sujeitos e entre estes e as instituições; ou seja, novas formas de captura da vida e de exercícios de poder.

A partir do entendimento de uma reconfiguração nas formas de se comunicar, socializar, desfrutar de lazer e de construir a própria identidade, ficando cada sujeito responsável por sua própria trajetória de sucessos e fracassos e do entendimento da vida como jogo de relações, como exercício de formas estratégicas para se alcançar uma finalidade, problematizo a simultaneidade de tal cenário com a presença crescente do jogo eletrônico na atualidade, não somente como modalidade contemporânea de entretenimento.

A indústria e o mercado destes jogos, hoje, movimentam mais recursos financeiros do que qualquer ramo da indústria de entretenimento e chamam cada vez mais atenção da comunidade científica. Pais e mestres, não mais preocupados com o tempo perdido diante de atividade tão repetitiva, hoje pelo contrário, jogam junto com seus filhos e alunos e concordam com discursos que se multiplicam entre os meios científicos e os meios de comunicação de massas, que defendem o valor educativo privilegiado do jogo eletrônico, além de outras aplicações deste, algumas dirigidas até mesmo para a área da saúde. Desde que passaram a ser jogados por múltiplos jogadores simultâneos via internet, os jogos Massive Multiplayer Online, ou MMO, chamam a atenção por novos aspectos referentes à socialização em ambientes de jogo que não se desfazem, aos quais o jogador sempre retorna, mas que são transformados em tempo real e portanto, forçam o jogador a se posicionar e construir estratégias e vínculos para poder manter-se no jogo, seja em modalidades colaborativas ou competitivas.

A um só tempo ambiente de simulação, programa informático e atividade compartilhada de jogo, os jogos eletrônicos coletivos colocam em questão as relações entre atividade lúdica livre e criativa de um lado e de outro, instrumentalidade para o controle social governamentalizado. Uma questão que se abre é sobre os aspectos de distinção e de imitação das práticas individuais e coletivas nos espaços virtuais de jogos, além dos critérios de reconhecimento entre os jogadores, de agregação e de troca nestes espaços, onde supostamente os jogadores possam estar menos sujeitos às formas de controles atuantes em outros ambientes. Ao mesmo tempo, não compreendemos aqui que os ambientes virtuais de

jogos constituam planos segregados daqueles onde se exercem as práticas sociais cotidianas dos jogadores e daqueles ao seu redor (ou seja, de sociedades inteiras, afetadas sempre pelas práticas diferenciadas de cada sujeito e de cada grupo; portanto, sociedades inteiras modulando práticas refletidas dentro dos ambientes de simulação do jogo, mas também sendo moduladas pelas e a partir das práticas dos jogadores).

Levando em conta tudo o que foi esboçado até aqui, analisarei, a partir da observação das práticas e discursos dos sujeitos investigados, além das arquiteturas e regimes de verdade em tais ambientes, as formas de conexão entre os jogadores, suas organizações grupais, os códigos que criam e seguem e os efeitos recíprocos provocados pela sobreposição dos planos conectivos orientados para agrupar sujeitos em função de práticas de jogo e para agrupar jogadores em função de outras demandas biopolíticas. Por constituírem toda uma categoria ou segmento de mercado dentro do campo de jogos eletrônicos, foi escolhido para representar as práticas exercidas em jogos MMO, o jogo *World of Warcraft*, o mais popular do gênero e que serve de referência, atualmente, para a criação da maioria dos jogos do mesmo gênero.

## 1. CONTORNOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS

### 1.1. Rearranjos do corpo, presenças virtuais, práticas de jogo

Em 2006, escrevi um trabalho monográfico<sup>2</sup> abordando as comunidades virtuais do ciberespaço<sup>3</sup>, como espaços de configuração de modalidades identitárias no período da adolescência. O trabalho começou com uma reflexão sobre o entendimento de algumas questões identitárias que, ao longo da história, permearam tanto as comunidades ancestrais quanto as sociedades modernas, seguido de um olhar sobre os agrupamentos constituídos no ciberespaço, que costumamos chamar de *comunidades*.

A partir daí, articulei saberes produzidos sobre os adolescentes enquanto sujeitos vistos, do ponto de vista bio-psicológico, em período de maturação (tanto física como social), sobre a construção da adolescência e sua diferenciação de puberdade, sobre características propostas como estruturais do ciberespaço (como sua auto-perpetuação, a irreversibilidade da imersão<sup>4</sup> relacionada ao grau de adesão e à qualidade das conexões, também as possibilidades de articulação social e de controle político a partir das tecnologias ciberculturais) e sobre as formas de subjetivação e de interação social de sujeitos que aprendem a pensar o mundo, o outro, o próprio corpo e a liquidez dos espaços de convívio, das experiências socializantes e dos papéis sociais na contemporaneidade.

Minha proposta inicial para o presente trabalho era continuar a exploração do universo adolescente conectado ao ciberespaço. Em um primeiro momento, para estabelecer um recorte metodológico, procurei distinguir quais agrupamentos e conteúdos presentes no ciberespaço costumam ser reconhecidos como direcionados para o público adolescente.

---

<sup>2</sup> CHAGAS, Artur Alves de Oliveira. **O adolescente e a construção da identidade nas comunidades virtuais**. 2006. Monografia de Conclusão do Curso (Pós-Graduação Lato sensu em Escolarização e Diversidade) – Faculdade de Educação e Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

<sup>3</sup> Ciberespaço, de acordo com Pierre Lèvy, “especifica não apenas a infra-estrutura mundial da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo cibercultura, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais) de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.” (LÈVY, 1999, p.17)  
Mesmo em trabalhos que ponham em questão tais definições, propondo superações, como em Trivinho (2001) – que retoma enunciações de Virilio sobre o ciberespaço como espaço de trincheira no qual linguagem e processos culturais só são acessados pelo acesso a códigos informáticos para os quais se exige um novo aprendizado, a definição de Pierre Lèvy serve como premissa direta ou indireta.

<sup>4</sup> Murray (1997) conceitua imersão como suspensão da descrença, ou seja, a aceitação da experiência espaço-temporal no ciberespaço como real.

Algumas opções já citadas em meu trabalho monográfico, como a sala de chat (bate-papo), como também os jogos eletrônicos, são exemplos de locais de agrupamento no ciberespaço, que de fato são alvos da atenção dos adolescentes. O que ocorre, porém, é que o público de usuários/consumidores de jogos eletrônicos é bastante diverso, não limitado a uma faixa etária (Alves e Hetkowski, 2007, sobre o perfil do jogador brasileiro; Yee, 2004, sobre o perfil do jogador de MMO), ou nível sócio-econômico (apesar das práticas diferenciadas por tal fator, conforme Alves e Hetkowski, op. cit.); na variável gênero, precisamos assumir a ampla predominância do gênero masculino.

Certamente, pode-se avaliar a apropriação que grupos específicos fazem do ciberespaço e as práticas de condução da vida, assim derivadas. Em levantamento do debate sobre o tema, encontramos estudos nos quais ganham visibilidade práticas que lidam com, ou recombina, categorias pré-existentes em novas representações, como por exemplo, as relações entre mulheres e jogos eletrônicos – (Fortim, 2008; Observatorio del Videjuego y de la Animación, 2006) –, as apropriações juvenis de recursos ciberculturais (Feixa, 2000; Garbin, 2003), as propostas de um emprego psico-pedagógico para os jogos eletrônicos (Gee, 2004; Torres, Zagalo e Branco, 2006) e de revisão do currículo escolar (Papert, 2008; Green e Bigun, 2003).

Encontramos ainda, registros das possibilidades de exploração de ferramentas no ciberespaço, para otimizar atividades profissionais e comerciais fora destes espaços. O ambiente virtual *Second Life*, neste sentido, foi explorado por artistas independentes, por grandes estúdios e empresas, bem como por instituições de ensino e livrarias. A Harvard Law School promoveu no *Second Life*, em 2006, o curso sobre argumentação: “CyberOne: Law in the court of public opinion”<sup>5</sup>. O curso podia ser acompanhado pelo blog da instituição e no ambiente do *Second Life*. Empresas também passaram a estudar estratégias para implantar sedes virtuais no *Second Life*. Alguns pontos estratégicos eram a identificação do público alcançado, estratégias de promoção da marca e formas de interação<sup>6</sup>. Também foram testadas estratégias de promoção cultural, como a transmissão em tempo real de um evento pela rádio

---

<sup>5</sup> HARVARD LAW SCHOOL. CYBERONE: Law in the court of public opinion [weblog], Sept. 12, 2006. Disponível em: <blogs.law.harvard.edu/cyberone>. Data de acesso: 4 de outubro de 2006.

<sup>6</sup> BOCATO, Raquel. Empresa se reinventa para abrir sede virtual. In: Folha de S. Paulo, São Paulo, 8 de julho de 2007. Folha Negócios, p. 2.

inglesa *BBC 1*, shows de bandas como *U2* e *Duran Duran* (dentro do ambiente virtual) e a exibição de filmes de grandes estúdios, como a *Disney*<sup>7</sup>.

Das possibilidades a explorar, as que mais me chamaram a atenção no início foram aquelas que tomaram de empréstimo o conceito de Haraway (1991) para sujeitos ciborgues, como o trabalho de Pereira (2008), que propõe o emprego da figura do ciborgue de Haraway para se referir aos nativos<sup>8</sup> inseridos na cibercultura, como também o fizeram Green e Bigun (2003), com referência aos adolescentes no panorama cultural-tecnológico contemporâneo. Neste caso, diferentemente, a apropriação tecnológica e a aproximação de elementos culturais distintos parece ser quase isenta de conflitos, dada a facilidade para a manipulação dos aparelhos e também das informações. O conflito apontado por Green e Bigun é geracional e institucional; pode-se dizer que Feixa (2000) chega à mesma imagem, mas sem empregar o termo ciborgue, nem a referência a Haraway.

Quando utiliza o termo ciborgue em seu Manifesto, a autora reconhece a limitação das categorias tradicionais para definir ou identificar um sujeito, diante da complexidade dos fenômenos sócio-culturais contemporâneos.

“Em certo sentido, o ciborgue não é parte de qualquer narrativa que faça apelo a um estado original, de um ‘narrativa de origem’, no sentido ocidental, o que constitui uma ironia ‘final’, uma vez que o ciborgue é também o *telos* apocalíptico dos crescentes processos de dominação ocidental que postulam uma subjetivação abstrata, que prefiguram um eu último, libertado, afinal, de toda dependência – um homem no espaço”.

[...] O ciborgue pula o estágio da unidade original, da identificação com a natureza, no sentido ocidental. Essa é sua promessa ilegítima, aquela que pode levar à subversão da teleologia que o concebe como guerra nas estrelas” (HARAWAY, 2000, p. 42, 43, grifo do autor).

Haraway diz ainda que a história recente nos mostra novas buscas por reconhecimento ou unidade, mas com o entendimento crescente de outros tipos de coalizão, por afinidades e não por categorias identitárias anteriormente consolidadas.

“Assim, meu mito do ciborgue significa fronteiras transgredidas, potentes fusões e perigosas possibilidades - elementos que as pessoas progressistas podem explorar como um dos componentes de um necessário trabalho político”.

[...] Depois do reconhecimento, arduamente conquistador, de que o gênero, a raça e a classe são socialmente e historicamente constituídos, esses elementos não podem mais formar a base da crença em uma ‘unidade social’. [...] A consciência de classe, de raça ou de gênero é uma conquista que nos foi imposta pela terrível experiência

<sup>7</sup> MATIAS, Alexandre. Histórias de outro mundo. In: Folha de S. Paulo, São Paulo, 5 de novembro de 2006. Folha Ilustrada, p. E4.

<sup>8</sup> Neste caso, o termo “nativos” faz referência aos nativos de nossa terra, que popularmente conhecemos como indígenas. Mais adiante, falaremos de “nativos digitais”, que não devem ser confundidos com os primeiros.

histórica das realidades sociais contraditórias do capitalismo, do colonialismo e do patriarcado”. (Ibidem, p. 50-52)

Foi o estímulo necessário para me convencer de que o aprofundamento no estudo de jogos eletrônicos poderia prescindir da categorização etária dos jogadores. Não implica isto, em uma crítica ou correção à maioria dos estudos sobre jogadores, que concentram a atenção nas faixas etárias relacionadas ao período de escolarização, portanto na vida pré-adulta. Não implica também, que ao selecionar um tipo de jogador, não mereça atenção a definição de um padrão na distribuição das faixas etárias. Mas o trabalho de Haraway, por fim, teve como maior influência a proposta de não partir de categorias de análise fixadas anteriormente aos fenômenos sociais observados. Ao invés disso, busquei saber qual seria o perfil dos jogadores de jogos eletrônicos do tipo Massive Multiplayer Online e quais as práticas e discursos desenvolvidos e reforçados por estes, nos ambientes compartilhados com milhares e até mesmo milhões de outros sujeitos-jogadores.

Quando a autora fala em coalizões, livres dos construtos categóricos mais tradicionais, podemos compreender que estas representem acordos entre sujeitos de orientações políticas distintas, para fins comuns; alianças com fusão de capitais (ressaltando o corpo atravessado por aparelhos tecnológicos e a ressignificação das formas de socialização destes corpos); ou alianças entre potências (compreendendo aqui potências como vetores de força que exercem poder e variadas formas de controle). Como veremos adiante, parece que as ligações fundadas por novas afinidades não deixaram para trás a questão da identidade construída como colagem de elementos de categorias já familiares, mesmo que de forma ampliada e por afinidades distintas, mas ainda levando em consideração fatores tradicionais como raça, gênero e idade, por exemplo.

Sobre a possibilidade de novos acordos, Rabinow (1999) observa que:

Formas antigas de classificação cultural da bioidentidade, como raça, gênero e idade, obviamente não desapareceram, [...] embora os significados e as práticas que as constituem estejam certamente mudando. Prática pós-disciplinares irão coexistir com tecnologias disciplinares; classificações pós-sócio-biológicas irão colonizar apenas gradualmente contextos culturais mais antigos. [...] Por caminhos complicados, e freqüentemente traiçoeiros, as categorias mais antigas podem até ganhar uma força renovada [...]. Meu argumento é simplesmente que essas classificações culturais mais antigas serão reunidas num vasto arranjo de novas classificações que irão se sobrepor, parcialmente substituir, e eventualmente redefinir as categorias mais antigas de diversas maneiras, que vale muito a pena monitorar. (RABINOW, 1999, p. 148)

Mourão (2007) promove uma reflexão interessante acerca do contexto histórico-político que leva à possibilidade da expressão de políticas feministas e a importância da crítica de Haraway em relação aos mitos patriarcais que ainda fundam nossas construções identitárias e nossos papéis sociais. No artigo de Mourão, ressalta-se o caráter subversivo de máquinas que exercem papel social ao libertar o corpo da mulher para outras formas de expressão e para experiências mais livres daquilo a que elas estavam social e tradicionalmente presas. Mas seguindo este argumento bastante apropriado, é possível questionar o quanto toda a crítica de Haraway consegue de fato escapar à lógica da produção capitalista tecnológica e transnacional que também reforça uma série de postulados de dominação. De qualquer forma, nas palavras de Mourão, o conceito de ciborgue “serve sobretudo para discutir a diferença entre o humano e as máquinas. É uma metáfora aplicada a uma criatura artificial. Os ciborgues só existem na realidade virtual ou como quimeras, combinando biologicamente o material humano e o artificial.” (p. 3)

Aqui está o ponto que me traz à crítica da reprodução do termo ciborgue na produção científica, quando tratamos dos nativos digitais, como são comumente denominados os sujeitos que são criados e educados dentro do panorama cibercultural contemporâneo. Como Haraway fez cerca de 20 anos atrás, é tempo de esboçarmos novas mitologias. Há um conjunto de estudos científicos neste sentido, que podem ser lidos como estudos do pós-humano, orientados em dois eixos articulados, quais sejam, o das tecnologias genéticas que interferem diretamente sobre o corpo humano, moldando novos padrões e novas verdades sobre a vida, e as tecnologias informáticas que virtualizam a presença dos indivíduos, conectando-os em agrupamentos que moldam novas experiências e verdades sobre tempo e espaço. Em ambos os casos, operam-se transformações nos campos da ética, da saúde, da educação e do direito jurídico, citando somente alguns exemplos. Seria interessante mapear tais estudos à luz da análise biopolítica de Foucault, como o fizeram Rabinow (1999) e Sibilis (2003), por exemplo, embora tal tarefa não venha a ser praticada no presente trabalho.

O propósito deste trabalho é compreender as relações de poder entre determinados tipos de sujeitos, os sujeitos-jogadores (Mendes, 2006), seus posicionamentos estratégicos, suas disciplinas, produções e apropriações discursivas, em uma sociedade cujas normas, regras, leis e morais encontram-se em mutação cada vez mais frequente, em acordo com os constantes desdobramentos das tecnologias de governo da vida.

Neste aspecto, as tecnologias informáticas de virtualização dos espaços de conexão entre os indivíduos e de seus corpos, são analisadas na articulação com novas modalidades de

jogos coletivos<sup>9</sup>, os jogos eletrônicos denominados Massive Multiplayer Online, nos quais jogadores conectados à internet coabitam e interagem, organizando-se de formas colaborativa e competitiva em espaços de simulação que não se desfazem quando o jogador os deixa.

Adiante serão discutidas de forma mais detalhada as peculiaridades destes jogos que podem ser reiniciados a qualquer momento, pois mantêm uma continuidade potencialmente ilimitada (embora alguns jogos deixem de estar disponíveis após algum tempo, enquanto outros continuem atraindo jogadores, mas deixem de oferecer conteúdo novo), muitas vezes apoiada por um tipo de enredo que pode variar da ficção científica interplanetária à fantasia medieval. E dado o movimento de trânsito do jogador, se conectando e desconectando a ambientes de jogo com tais características, possibilitando a sobreposição de presenças, de convívios e de aprendizagens orientadas para as atribuições reforçadas no jogo, será discutido como o sujeito se posiciona, influenciando e sofrendo influência das ações de outros jogadores que também têm sua permanência em trânsito, podendo cada um tanto lançar mão de práticas exploratórias, compreendidas aqui como potencializadoras de novas constituições e de novos entendimentos, bem como podendo lançar mão de ações que reproduzem mecanismos de vinculação, exploração e de dominação já consolidadas nos demais planos sociais por onde transita, conectado com outras intensidades.

## **1.2. O ciberespaço como plano sobreposto: imersão, posicionamentos estratégicos e exercícios de poder**

Esclarecendo que a cultura dos jogos eletrônicos (e dos seus jogadores, usualmente denominados *gamers*) não pode ser lida como reflexo ou decorrência da cibercultura, dado que os jogos eletrônicos precedem em mais de duas décadas as tecnologias hoje associadas à comunicação digital e à transmissão de informações em redes informáticas de acesso público, devemos reconhecer mesmo assim, que os MMO, modalidade de jogo que será explorada neste trabalho, só existem pela conexão dos jogadores via internet e pela sustentação (hospedagem) dos ambientes virtuais em servidores de acesso à internet.

---

<sup>9</sup> Como veremos adiante, a possibilidade de conexão em rede para propósitos de jogos de computador não são uma novidade e nem devem ser associadas à revolução digital presente. Ainda assim, os jogos do tipo Massive Multiplayer Online, com suas especificidades, principalmente no que diz respeito ao suporte técnico para assegurar a imersão simultânea de milhares de sujeitos simultâneos, tornaram-se populares e proliferaram na última década.

Assim sendo, deixo de lado por um momento o tema do jogo, para explorar três trabalhos que abordam modalidades de socialização e de relacionamentos, moduladas no ciberespaço. Mesmo tendo optado por não estabelecer a faixa etária como recorte metodológico para a investigação neste trabalho, os três trabalhos citados a seguir sinalizam que os adolescentes tendem a surpreender, ser mais versáteis e inovadores nas possibilidades de apropriação do espaço virtual, nas formas de socialização e de formação das identidades pessoais, bem como nos novos usos da linguagem.

Destaco as contribuições de Feixa (2000), Garbin (2003) e Green e Bigun (2003), no que se refere à exploração e ocupação de espaços de visibilidade na cibercultura e inexoravelmente, no modo como o ciberespaço é modulado e re-afirmado a partir de tais ocupações e a partir das múltiplas conexões virtualmente estabelecidas. Por “conexões virtualmente estabelecidas”, me refiro ao conjunto de conexões efetuadas a cada ação de uma pessoa no ciberespaço, das conexões que se abrem em progressão geométrica a partir das relações que ela estabelece com outros agentes a cada conexão, das conexões que se abrem, na mesma medida, para cada indivíduo conectado nessa mesma trama, mas também, e aqui o destaque, ao conjunto das conexões não efetuadas e aproximadas no campo conectivo dessa rede social instantânea e que, por seguir dinâmicas espaço/temporais peculiares, podem nunca de fato serem mais do que potências que se desmanchem num momento seguinte. Assim, todo o conjunto das conexões são possibilidades não necessariamente efetuadas, mas sempre virtualmente dadas, já moduladoras do campo no qual se inscrevem.

Segundo Feixa (2000), as transformações na vivência da temporalidade, dos ciclos de vida, dos ritos de passagem, da história de vida, levam os jovens a terem autoridade sobre seus pais, autoridade reconhecida pelo entendimento de um contexto aflitivo, esquizofrênico, ou no mínimo, angustiante, para a geração que amadureceu sem a mesma experiência de imersão nos ambientes sem espaço e sem tempo estruturais. Os não-tempos no ciberespaço acumulam-se, são simultâneos, porém não contínuos (ou não referenciados por qualquer forma culturalmente reconhecível de progressão do tempo). A simultaneidade, qualificada por este autor como completamente artificial, por ser criada por todos os aparatos ciberculturais, não deixa de exercer um efeito (simulado e efetivo) naturalizante. A ausência de fronteiras e a condição de uma temporalidade cambiante, rearranjável, levam ao constante câmbio das regras e do status entre as gerações, em um processo de “travestimento físico e simbólico” (p. 85).

Ao conceituar como “geração @” os protagonistas das culturas jovens no ciberespaço, um dos aspectos assinalados por Feixa é o “gênero neutro”, já naturalizado na escrita

cotidiana que emprega o caractere “@” como indicativo de gênero indistinto; a fronteira tradicional entre os gêneros é mais uma que se desloca, alterando o equilíbrio nas relações de poder. A questão da identidade, colocada cada vez mais no centro dos debates contemporâneos, é a questão de cada indivíduo (e vivenciada de forma mais aguda na juventude), livre para transitar por ecossistemas conectivos com diferentes qualidades de materialidade, mas sem abrir mão de algum status, de uma identificação de base, hoje referenciada por conceitos que surgem a partir da desconstrução ou da hibridização de categorias tradicionais; as novas formações não deixam de funcionar como tentativas de identificação que garantam uma solidariedade em outras bases.

O travestimento, o gênero neutro, os contornos identitários individuais deslocados, a mobilidade escorregadia através de planos crivados por feixes moduladores de relações de poder, constituídos por diferentes graus de conectividade e de imersão possíveis, além das relações e afetos com pessoas presentes materialmente ou virtualmente, tudo parece favorecer a formação de coalizões transversais, entre gerações e classes sociais, entre gerações e gênero, entre gênero e classes sociais, entre cada uma destas e um plano local delimitado, ou entre qualquer uma destas e um plano global gradualmente mais uniforme e modulado. O que foi proposto no período imediatamente posterior à Guerra Fria como ousadia, como ensaio científico e de ficção por Haraway, é alcançado (se já não o era então) e ultrapassado pelas práticas contemporâneas no mundo capitalista, biopolitizado, globalizado e ciberculturado, em cerca de uma década.

Hall (1997) afirmou que estamos construindo ciberidentidades, sustentados pela idéia de que seriam identidades distintas daquelas que nos representam no espaço físico presencial. Mas tal afirmação é mais compatível com o panorama da internet em seus os primórdios; atualmente, a percepção de um trânsito diferencial entre identidades, ou mesmo existências, dentro da rede e fora da rede já se torna difícil de sustentar. Daí decorre que as coalizões potencialmente inusitadas ou criativas, que demonstram potencial para atravessar questões de classes, gerações e localidades, por exemplo, acabam por não romperem com as necessidades de reconhecimento e solidariedade em bases que também operam por distinção, diferenciação e mesmo por exclusão.

Retomando Rabinow, é bastante provável que os novos acordos entre elementos de categorias prévias distintas, não impliquem necessariamente qualquer deslocamento ou qualquer modulação de potencialidades que leve a subjetivações e socializações de fato originárias.

As transformações operadas sobre as narrativas pessoais ocorrem, não somente pelas quebras com valores e categorias identitárias tradicionais, mas também por outras configurações dos referenciais espaciais e temporais.

Hall (1999) afirma que as pessoas continuam tendo uma vida local, mas uma vez que, aquilo que ocorre em um lugar pode ocorrer em todo lugar, então a vida local não oferece mais o referencial identitário fora do contexto global. As narrativas pessoais dos sujeitos que passam mais tempo imersos em ambientes eletrônicos de grande adesão, tendem a ser construídas e exibidas a partir de referenciais mundiais e atemporais, cartunescos (pode ser o Batman), de lideranças históricas (pode ser Alexandre o Grande), filosóficos (pode ser Platão), místicos ou espiritualistas (qualquer imagem que remeta ao antigo Oriente), por exemplo.

Sem prejuízo do argumento esboçado acima, também têm vez os personagens ou personalidades de sucesso rápido e passageiro (pode ser o personagem da nova série de televisão, ou o artista da nova banda pop), pois como já pudemos compreender, a sucessão constante de momentos presentes descontinuados e o rompimento do lastro da história, nos mantém vivos numa sensação de que o tempo seja passageiro e veloz, mas ao mesmo tempo, num estado de atemporalidade, ou de falta de movimento histórico. Assim, da mesma forma, personalidades instantâneas, filósofos da Grécia antiga, ou líderes espirituais, facilmente encontramos nestas imagens o travestimento adequado para construções identitárias em um espaço de simulação da ação, permeável à assimilação e modulação de novos regimes de verdades e sem história própria.

Garbin (2003), ao iniciar sua exploração, questiona como acompanhar a velocidade do ciberespaço, como produzir um conhecimento que não fique datado, sobre este campo temático? A esta questão da autora, podemos refletir sobre os posicionamentos metodológicos necessários, sobre caminhos de investigação que ultrapassem o caráter informativo e expositivo; mas o que ela propõe de fato com tal questão é uma provocação que já nos insere na velocidade e na “cultura” do ciberespaço. Formulei esta expressão, que pode parecer sinônima de cibercultura, levando em conta o caráter de jornada exploratória de um espaço com ritmos, consistências, trânsitos e permeabilidades singulares. A este conjunto, poderíamos também denominar ontologia ou natureza do ciberespaço. Mas uma natureza que se perpetua e se estrutura a partir das possibilidades organizativas das tecnologias científicas.

Ocorre por tanto, que tais tecnologias, enquanto produtos de uma cultura humana, reproduzem uma segunda, de natureza sintética. Tais idéias são apresentadas de forma

semelhante por Green e Bigun, a partir do trabalho de Hayles (1990)<sup>10</sup>. Porém, tento retomar com maior ênfase a percepção de um contexto social cada vez mais semelhante em todo o mundo industrializado e informatizado, no qual a natureza que nos é acessível já é simulação produzida em uma cultura humana e expressa tecnologicamente; é por tanto, uma natureza sintética, em acordo com o conceito de biossociabilidade desenvolvido por Rabinow (1999).

Garbin defende que nas comunidades que os jovens frequentam no ciberespaço, como as salas de *chat* (bate-papo), por exemplo, há um conjunto de assuntos, posturas, etiquetas e estéticas que reproduzem de certa forma, modelos de socialização já consolidados nos demais planos sociais. Algumas peculiaridades, como a escrita abreviada, são estratégias criadas para manter as trocas que têm por base sempre um tempo presente, instantâneo.

Ocorre também que as identidades criadas nesses espaços de aparição e de representação são mais facilmente constituídas em cada momento e facilmente se desfazem, dependendo apenas do estado de humor ou do desejo (Turkle, 1997), que pode se manifestar com bastante liberdade de representação, ao menos. Garbin toma o cuidado de pontuar que não quer demonstrar tais identidades como sendo mais completas, ou mais efêmeras.

A autora nota que, entre os jovens, há uma cultura que se vale dos ambientes do ciberespaço para estar com alguém. Podendo haver troca e afinidade, já haveria aí o entendimento de um estar junto. Apesar da fragilidade potencial nas conexões não presenciais entre duas ou mais pessoas, ela demonstra que nas culturas estabelecidas entre os jovens, continuam prevalecendo padrões socialmente aceitos para conduta, comportamento, crenças e valores. Inclusive, reproduzindo disputas e jogos de poderes, dentro das dinâmicas próprias e de acordos possíveis em cada comunidade do ciberespaço.

Outro aspecto interessante apresentado por Garbin é que os jovens de fato tenham preferência por esses espaços de troca, por serem espaços de maior autonomia, livres da autoridade adulta do convívio mais próximo, como pais e professores, por exemplo. Encontram aí um espaço próprio, espaço de ócio e de aproximações que lhes despertam sentimentos de familiaridade. As conversas no ciberespaço (as linguagens próprias, as trocas de informação e a comunicação aproximativa) continuam constituindo indivíduos e as narrativas pessoais são, então, moduladas e fabricadas a partir de repertórios próprios ou com os quais já haja maior afinidade. De acordo com Hall (2000), é preciso reconhecer, entretanto, que tais fabricações identitárias não podem deixar de serem vistas “a partir dos locais e

---

<sup>10</sup> HAYLES, N. K. **Chaos bound**: Ordely disorder in contemporary literature and science. Ithaca, Cornell University, Press, 1990.

contextos históricos e institucionais específicos, no interior das formas e práticas discursivas específicas, produzidos por determinadas estratégias discursivas” (p. 109).

Green e Bigun (2003) pontuam que o adolescente, ao se apropriar de objetos eletrônicos portáteis, não apenas estabelece práticas de comunicação e de assimilação das informações de uma forma singular e não acessível para as gerações anteriores, mas além disso, passa a se relacionar socialmente e afetivamente, mediado pelos aparelhos que carrega em seu corpo. Os autores fazem uma aproximação desta imagem do adolescente contemporâneo, que tem a cultura tecnológica como seu panorama de natureza, com a imagem do sujeito ciborgue de Haraway, indicando que novos entendimentos sobre o próprio corpo sejam assim estabelecidos, posto que a adolescência e a puberdade sejam períodos nos quais a curiosidade e a educação sobre o corpo e sobre suas práticas (penso na educação física e na educação sexual, como dois exemplos possíveis) ocorrem atrelados a um repertório sempre pontuado por jogos de poder já conhecidos.

Eles tratam da questão escolar, da compreensão de que ciborgues estejam freqüentando espaços institucionais de aprendizagem que não consideram suas especificidades, suas subjetividades estruturalmente distintas (tanto por conta do panorama cultural e midiático contemporâneo, como por conta da desnaturalização da vida, que se desenvolve de forma reprodutiva, engendrada em uma cultura tecnológica de simulação). Os autores retomam Hayles (1990), que ao refletir sobre a experiência temporal na contemporaneidade, conceitua que seja um modo de viver esquizofrênico, pontuado por uma sucessão de momentos presentes desarticulados, sem constituir uma progressão que ganhe sentido ou consistência. Hayles afirma que são as pessoas mais velhas que agem como âncoras que impedem a geração mais jovem de mergulhar irreversivelmente numa corrente de contextos que se agregam em tempos descontínuos. A escola, por meio de suas práticas disciplinares, continua sendo um dos espaços institucionais que oferecem lastro estrutural para os mais jovens.

Com a proposta de ampliar os campos de compreensão e criar novos quadros discursivos, Green e Bigun utilizam imagens como a do ciborgue, mas também a do alienígena, para ilustrar a condição do jovem e o teor de estranheza nas relações entre gerações. Chegam a propor que seja difícil e mesmo indesejável, para as pessoas mais velhas, compartilhar os mesmos espaços que os jovens habitam no ecossistema digital. Essa estranheza estaria na base das dificuldades em lidar com a responsabilidade de educar sujeitos que não se prendem ao limite do corpo físico em suas experiências de trocas afetivas e sexuais, por exemplo.

Os alienígenas, então, seriam sujeitos educados por instituições como a família e a escola, mas encaram tais instituições apenas como outros espaços de representações virtuais, podendo corrompê-los, inserindo nestes espaços as influências das experiências vividas em outros planos, de forma recontextualizada, descontextualizada e ininterrupta.

Se me detive mais ao apresentar as culturas jovens, foi acima de tudo, por concordar que a autonomia nos ambientes virtuais e a identificação por familiaridade, com outros que podem estar conectados somente naquele instante e não mais, podem articular a ocupação de novos espaços de socialização com a produção de novos discursos e de culturas próprias; os sujeitos jovens têm demonstrado interesse e avidez por ocupar estes planos que não são somente de consumo passivo do que por aí circula, mas de produção ativa e de visibilidade do que aí se produz.

No ciberespaço, qualquer site (sítio), ou qualquer comunidade por afinidade de assuntos, pode crescer e desaparecer na mesma velocidade, mantendo o fluxo migratório de seus usuários, rearranjados em ambientes de intensidades conectivas diversas, a partir das conexões individuais. Podemos pensar que mesmo um website como o *Google*, se tomado como exemplo de solidez no espaço virtual, tendo nascido como simples ferramenta de busca de conteúdos na internet, hoje opera como empresa transnacional, negociando em cada país as condições políticas que garantam a sua permanência<sup>11</sup>, oferecendo até mesmo mapas com rotas do transporte público dos principais municípios em diversos países. Tal expansão e poder podem vir a tornar obsoleta, para a empresa, a manutenção da página de pesquisa na internet. Os efeitos operados sobre os sujeitos, sobre populações inteiras, suas práticas cotidianas, suas condutas, sua orientação política, sua formação cultural, ao falarmos hoje do *Google*, nos levam a crer que tais efeitos são muito menos visíveis e muito menos passíveis de interação do que supomos, ocorrendo independentemente de acessarmos ou não a página da empresa na internet.

Aqui retomo o conceito de que os agrupamentos no ciberespaço sejam a um só tempo ambientes, conteúdos e interfaces de manipulação, ou seja, o acesso a websites e blogs informativos, jornalísticos, acadêmicos, o acesso a comunidades de relacionamentos, salas de chat, jogos com ação em tempo real, com a participação massiva de múltiplos jogadores, são

---

<sup>11</sup> Google colabora com censura na China. In: Observatório da Imprensa [website], 26 de janeiro de 2006. Disponível em:

<<http://observatoriodaimprensa.com.br/artigos.asp?cod=365MON017>> . Acessado em: 10 de julho de 2009.

Ainda sobre este tema: Anistia acusa Google e Yahoo! de conivência com censura na web. In: BBC BRASIL.com [website], 6 de junho de 2007. Disponível em:

<[http://www.bbc.co.uk/portuguese/reporterbbc/story/2007/06/070606\\_anistiaacusagooglegp.shtml](http://www.bbc.co.uk/portuguese/reporterbbc/story/2007/06/070606_anistiaacusagooglegp.shtml)> . Acessado em 10 de julho de 2009.

todos exemplos de planos conectivos que são de fato conteúdos (conjuntos de informações em linguagem eletrônica) manipuláveis em interfaces interativas, cada ambiente com suas regras e possibilidades circunscritas. E dentro de cada agrupamento tomado em suas peculiaridades, o modo de agir e de seguir regras é semelhante para qualquer usuário conectado, ficando então em segundo plano as questões de gênero, etnia, idade, orientação política, sexual, etc.

Certamente, a apropriação se dá de forma diferenciada para cada indivíduo conectado à rede, sendo possível que certos temas e condutas sejam preferidos ou preteridos, com base em afinidades individuais e grupais. Ou seja, em um ambiente virtual qualquer, a depender da sua proposta estruturante (por exemplo, um website de divulgação de pesquisas, ou um website de músicas, ou de jogos eletrônicos), qualquer indivíduo conectado interage com outros, conhecidos ou não, em um ambiente delimitado, porém aberto a conexões, e manipula informações e variáveis dinâmicas de forma delimitada, sendo este o mesmo processo para todos os usuários. As combinações variam de acordo com o interesse e com as conexões de cada pessoa, favorecendo agrupamentos por grau de familiaridade com determinadas questões prévias, ou que sejam descobertas no momento conectivo do encontro virtual.

Assim sendo, dentro de um mesmo website ou comunidade no ciberespaço, há possibilidade de uma pluralidade de agrupamentos, de produções discursivas e de formações culturais. Mas os comandos de navegação, os recursos que definem as formas de interação e as normas de conduta em cada ambiente, são indiferenciados. Palavras de ordem como liberdade e mobilidade, de fato, dizem mais respeito à quantidade e ao sentido não linear das conexões possíveis a cada imersão (Santaella, 2004a).

Se a conexão e a interatividade produzem efeitos sobre todos os indivíduos, conectados e não conectados, tanto singularmente como sobre coletivos, então por um lado a cibercultura permeia o cotidiano de todos indiscriminadamente, sejam sujeitos ativos ou passivos, produtores de conteúdo, usuários, ou excluídos, transitando com diversos graus de aderência pelos ambientes de múltiplas conexões potenciais, conduzidos e sujeitados a práticas socializadoras, lúdicas, de estudos, ou de pesquisa a serviços públicos e de comércio, por exemplo. Porém, algumas atividades, alguns ambientes no ciberespaço (e isto é muito verdadeiro para algumas modalidades de jogos eletrônicos, dentre as quais os MMO), exigem maior grau de imersão e nestes casos, referenciais sócio-culturais tradicionais e locais são menos consolidados. As linguagens de nossas culturas tradicionais são recodificadas e ressignificadas pelas linguagens eletrônicas moduladoras, e os sujeitos que aí imergem e interagem seriam parte ativa do contingente de moldadores do ciberespaço e da cibercultura

que rompe com os limites dos espaços “virtuais” e exerce formas de governo sobre os discursos e práticas sociais.

Não há qualquer diferença qualitativa quando tal sujeito é um gamer, quando está imerso em ambientes de simulação, conectado a outros gamers presentes e conectados do mesmo modo, posicionando-se de forma estratégica, afirmando, reforçando e reproduzindo condutas e formas de condução de si e de outros sujeitos.

Para Santaella (2004b), podemos constatar que a cultura digital não seja uma subcultura única e monolítica, mas antes um ecossistema de subculturas. Os ambientes conectivos, enquanto agrupamentos/programas com funcionamentos estabelecidos, moldam de saída algumas dinâmicas de interação. Ao mesmo tempo, as conexões que vão se desenhando e os recursos alcançados a partir de tais conexões, passam a modular a própria matriz do espaço que se busca definir. Pessoas que mantêm hábitos ou desenvolvem atividades caracterizadas por uma imersão profundamente aderente, como no caso dos jogos eletrônicos com múltiplos jogadores online (MMO), por exemplo, estabelecem conexões de proximidade e práticas discursivas pouco referenciadas pela geografia ou pela cultura dominante do local onde o indivíduo se encontra fisicamente inserido.

De outra forma, quando se busca no ciberespaço algo que já está consolidado fora dele, como a interação com amigos e familiares em comunidades de exposição como o *Orkut*, o *MySpace* ou o *Facebook*, por exemplo, ou o acesso a consultas e serviços quaisquer, que disponibilizem na internet ferramentas de auxílio (como a consulta a processos públicos, licitações, editais, tanto como a pesquisa de preços em páginas de estabelecimentos comerciais, ou a pesquisa de profissionais que mantenham websites ou blogs para divulgarem seus serviços), não compreendo que em tais casos possamos nos referir a atividades características da cibercultura, senão a formas de conexão e de expressão entre sujeitos, atualizadas na cibercultura.

As formas de vida qualificadas como esquizofrênicas, segundo Hayle (1990, apud Green e Bigun, 2003) e segundo Feixa (2000), aquelas cujas experiências de vida sejam marcadas pela vivência de uma sequência de múltiplos momentos presentes desconectados de uma linearidade histórica, estão de fato relacionadas com a aceleração das transformações em curso no capitalismo, nas tecnologias e nas modalidades de controle sobre indivíduos e populações.

Enquanto as novas configurações de circulação do capital forjam novos moldes de subjetivação, ao mesmo tempo agora, as mudanças sempre provisórias, a modulação sem lastro, a liquefação dos antigos centros de poder, tudo isso leva o sujeito, em potência, a ser

também modulador da realidade que o cerca. A relação entre sujeito, sociedade, economia e governo da vida, hoje parece holográfica, cada elemento portando dentro de si a informação de todo o conjunto, ainda que tal conjunto se manifeste de outra forma. A alteração de qualquer elemento dentro do conjunto já o compromete ou corrompe; o resultado de uma holografia é uma imagem tridimensional, multifacetada, etérea, porém real.

### **1.3. Vida em jogo: das comunidades ancestrais às arenas de MMO**

Tendo apresentado até aqui uma discussão sobre a constituição do sujeito marcado, na contemporaneidade, por uma série de atravessamentos e coalizões que o atingem no próprio corpo, nas formas como pode se vincular a outros sujeitos e nas formas como ocupa e transita por uma quantidade crescente de planos sobrepostos, a discussão que introduzo aqui retoma aspectos históricos que me permitem propor que os fenômenos ligados ao desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação atuais, façam parte de uma reengenharia social cujo escopo seja o governo da vida, ou seja, uma *biopolítica*, na qual os jogos eletrônicos assumem, além de sua expressão lúdica, subjetivante e socializadora, funções outras, mais instrumentais, como ferramenta de auxílio no ensino de jovens e adultos, homens e mulheres, no treinamento para o mercado de trabalho, para a construção da identidade individual compatível com o desempenho de papéis sociais formalizados e até mesmo no trabalho terapêutico de estimulação e reabilitação corporal, por exemplo. O jogo como metáfora da vida e a extrapolação do contexto de jogo para todo e qualquer espaço da vida cotidiana norteiam tal entendimento.

Bauman (2003) parte do argumento de que a imagem que temos de “comunidades” seja algo já idealizado, de partida. Sugere algo como um círculo de aconchego, uma irmandade que garanta o auto-sustento, conforto e bem estar, a partir de pactos que nem precisem ser cobrados ou explicitados a cada instante, posto que estes estariam dados de largada e que os indivíduos estariam entre seus semelhantes. Sem dúvida, pode-se imaginar que a organização social típica em tempos anteriores à Modernidade e ao projeto dos Estados industrializados, presumiria o auto-sustento e a consolidação de relações sociais com grau de mobilidade reduzido ou praticamente inexistente, o que tornaria claros os direitos e deveres de todos e de cada sujeito.

A comunidade não precisava e nem mesmo poderia ser verbalizada, analisada, ou ser o objeto de olhar, mesmo do olhar de dentro. Tal aspecto era de fato incomum, pois todas as funções e necessidades eram preenchidas nesses grupos diminutos. Além deste, dois outros aspectos merecem ser pontuados: o tamanho reduzido permitiria a comunicação e a visibilidade de todos por todos. Os sinais e códigos que circulam dentro seriam mais consistentes e mais significativos do que os que viriam de fora. Além disto, o isolamento em relação àqueles de fora, que não são membros, seria quase completo.

Quando tais condições vêm abaixo, os limites entre o familiar e o estrangeiro ficam borrados, o que dificulta a manutenção de valores, discursos e práticas homogêneas. Se ao longo do processo modernizador, os meios mecânicos de transporte e de produção trouxeram para cada grupo padrões culturais estrangeiros, além da permeabilidade crescente das fronteiras que permitiu o trânsito de pessoas com informações e discursos diferentes, o advento da informática é apontado por Bauman como o golpe mortal para a possibilidade de entendimento comunitário. Isso porque o fluxo de informações ultrapassa os limites do corpo. Em princípio, não há mais fronteira que se mantenha em relação à circulação de discursos, de saberes e de formações culturais. Por mais que possamos conhecer alguns mecanismos de bloqueio (e desconhecer outros tantos), é impossível que não haja qualquer grau de circulação de informação.

Toda homogeneidade agora só pode ser simulada, argumento que remonta ao entendimento da cultura a partir da modernidade como sendo sintética. Há de se reconhecer que a cultura contemporânea seja composta, heterogênea, multi-referenciada e resultante de conexões de intensidades diversas; o termo simulação aqui é empregado para caracterizar a construção da percepção de uma cultura originária e homogênea. O entendimento comum requer tal investimento de cada sujeito, e este só pode ser um entendimento forjado. Neste mesmo sentido, quando se fazem necessários o olhar e o discurso sobre si mesmo, quando os vínculos sociais deixam de ser entre familiares e cada sujeito é rearranjado no seio de uma sociedade de produtividade (ou à margem desta), por mais que a idéia de uma identidade consolidada e clara seja promovida, esta é também uma construção nunca suficientemente esclarecida. “O entendimento comum só pode ser uma realização, alcançada (se for) ao fim de longa e tortuosa argumentação e persuasão, e em competição com um número indefinido de outras potencialidades” (Bauman, 2003, p. 19). Os acordos podem ainda alcançar um status de “contrato preliminar”, a ser renovado de tempos em tempos, sem que cada renovação ofereça garantias de longa continuidade.

Não surpreende que nos tempos atuais, as pessoas procurem grupos aos quais possam se reconhecer pertencentes sem dúvida e de forma consolidada, num mundo de incertezas e imprevisibilidades. Como não temos de fato à disposição, nem comunidades consolidáveis (no sentido sociológico para o termo) e nem identidades consolidadas (nunca), ambas estão hoje disponíveis no mercado de consumo ou nos meios tecnológicos, abertas para serem inventadas e reinventadas. Sendo a construção identitária uma construção individual e vulnerável, cada sujeito busca se socializar em comunidades atualizadas, onde as pessoas pendurem suas inseguranças e temores e possam comungar de um bem estar, marchando entre iguais. O entendimento e a identificação não são mais a base da união comunitária, mas pelo contrário, são a separação e a distinção que unem sujeitos entrincheirados, que batalham para manter o sentido de uma vida comunitária (mas nunca mais tão homogênea e, portanto, nunca mais segura de qualquer ameaça exterior).

Todos os pontos esboçados acima não ocorrem, no curso da história, de forma casual, nem desarticulada; são as políticas econômicas e os regimes de circulação de bens, próprios do Capitalismo, que reescrevem a verdade e a realidade da vida, dentro de padrões de produção e de governo, em mutação. Em um primeiro momento, substituindo o entendimento mais próximo da vida marcada pelos recursos e ritmos da natureza, uma vida comunitária pontuada pela tradição, por outra forma mais projetada e monitorada, orientada para o rendimento. Em um segundo momento, tentando reconstruir artificialmente, com graus diversos de eficácia, o sentimento da vida comunitária no seio das instituições, no “quadro das estruturas de poder” (Ibidem, p. 36). As comunidades reinventadas neste contexto, de todo modo, pressupõem a necessidade de um ordenamento econômico e de uma administração das populações, orientada para o rendimento.

O ciberespaço e a cibercultura, no meu entendimento, seriam parte da engenharia social que reflete a diluição, a impermanência e o trânsito incessante, simulando comunidades que não oferecem, necessariamente, o que as pessoas nela procurariam (pelo menos as pessoas hoje maduras, que foram educadas para uma vida pontuada pelo tempo histórico e pela tradição), tal como confiança e permanência. A ausência de pontos firmes é moduladora do sujeito pós-humano, que transita por diversos pares de avós e ambientes familiares, nunca fixo em um único lar. Não sabemos mais quando voltaremos a ver as pessoas que já nos foram próximas e então, todo o sentido do tempo histórico se desfaz.

Ainda assim, como será demonstrado adiante, nos agrupamentos comunitários de sujeitos-jogadores de MMO, exerce-se a repetição das ações, gestos e discursos que fortalecem determinadas relações de proximidade, de responsabilidade e de confiança. Talvez

por se tratar de ambientes de simulação onde se busca ainda alguma aproximação com a vivência do lúdico, incluindo por tanto um conjunto de regras acordadas que assegurem algum tipo de recompensa, e podendo estar certo da recompensa alcançada pelo cumprimento de certas tarefas, estes ambientes podem ser os mais propícios para se observar a preservação dos vínculos entre sujeitos, pontuados por exercícios disciplinares, pelo estabelecimento de papéis claros e pela constância da presença.

Mesmo se partirmos de outros referenciais analíticos, são muitas as imagens de sujeitos que têm suas vidas colocadas em jogo, bem como a de que as regras do jogo da vida social mudam hoje a cada instante, ou de que a vida se constrói a partir de disputas, de jogos de poder. Em um conto de Borges (2001), “A Loteria da Babilônia”, encontramos uma narrativa fictícia e surreal, que evoca ao mesmo tempo noções de absurdo e familiaridade. Uma sociedade na qual o resultado do jogo de loteria determina mudanças extremas na vida de uma pessoa. Todos jogam individualmente, mas os resultados implicam inclusive sobre as interações sociais possíveis. O perigo de colocar a própria vida em jogo é fator reconhecido, mas entende-se que seja necessário, o jogo passa a ser a própria imprevisibilidade da vida e também o destino. A vida como um todo passa a ser vivida com suspeita, já não se sabe o que acontece por conta do jogo, o que fazemos por vontade própria. Onde está a vontade individual? O próprio olhar para si passa a pressupor a necessidade de estar no jogo e por fim, já não se sabe se este ainda existe de fato; o que se conhece são os efeitos que ele mantém.

Tal imagem poderia ilustrar de forma poética, aspectos da análise do biopoder em Foucault, a sociedade de controle de Deleuze, ou a modernidade líquida de Bauman, salvas algumas diferenças entre estas. Enquanto na analítica de Foucault, temos os jogos de poder que marcam todas as relações entre os sujeitos e entre estes, as instituições sociais e o Estado, Bauman recorrerá bastante à imagem da vida em jogo, seja no “brandir de espadas” (2003, p. 22) dos sujeitos que lutam para se manterem em um mundo de valores, tradições, relações, vínculos e afetos que se fragilizam, seja também na imagem do “cassino global” (2006, p. 75), que marca o capitalismo contemporâneo, regente político do mundo sem fronteiras.

O retrato da vida em jogo pode servir para pontuar a imprecisão e a imprevisibilidade de nossa trajetória ao longo de uma temporalidade desprovida de lastro na tradição, atravessada por instituições com discursos e práticas modulantes e pela instabilidade da aderência nas relações sociais, pelo tanto de autonomia que nos é demandado conquistar, mas também pela perpetuação de discursos e saberes ligados a certas práticas de governo da vida e ao nosso trânsito em meio a tais regimes de verdades.

Grigorowitschs (2007) analisa, na atualidade, a relação entre o jogo infantil e os processos de socialização infantil. Embora o seu foco seja o tipo de jogo específico para esta faixa etária, a dissertação de Grigorowitschs tem muito a acrescentar para um entendimento do jogo, dos processos de socialização a ele relacionados e conseqüentemente, de uma dimensão constitutiva das identidades individuais. Antes de tudo, porque ela consegue mapear a escassez de pesquisas sobre o tema, que reconheçam o jogo como instância socializadora, fundamentadas em referenciais sociológicos e que não recorram à abordagem da psicologia como ponto de sustentação. A autora parte do entendimento de que o jogo sempre agregou crianças, em todas as épocas e culturas, mas o entendimento das relações entre o jogo e o desenvolvimento infantil parte de Platão, que já observa no jogo a organização e reprodução de conceitos ligados à vida cotidiana em sociedade. Mais adiante, no final do século XVIII, a espontaneidade do jogar infantil é valorizada por Rousseau e um século mais tarde, Fröbel privilegia uma educação com base no jogo, aparecendo aqui o jogo como finalidade, dando menor importância para a dimensão social. No campo da psicologia, Piaget e Vygótsky seriam os precursores dos estudos sobre as implicações psicológicas do jogar para a criança<sup>12</sup>.

Ganham cada vez mais importância, as perspectivas da psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem, os temas ligados à educação, à lingüística e à motricidade. Até a metade do século XX, o jogo infantil rende diversos trabalhos investigativos. Vai assumindo, a partir de então, lugar cada vez mais periférico no campo da investigação acadêmica. A autora mantém o jogo e o jogar, circunscritos ao tema da infância, o que tradicionalmente fazia mais sentido.

No que pesem as especificidades dos processos de socialização nesse período de constituição do sujeito e algumas dimensões do seu processo de aquisição de uma identidade própria, o jogar está de fato cada vez mais presente em qualquer etapa da vida, sejam os jogos eletrônicos, os esportes radicais mais extremos (como bungee jump, por exemplo), ou esportes radicais mais moderados e que agregam públicos mais diversos (como trilhas e escaladas, por exemplo).

O jogo, principalmente para os estudiosos dos jogos eletrônicos na contemporaneidade, continua sendo compreendido em seus aspectos educativos, psicológicos e socializantes, mas não mais restritos ao público infantil. Se por um lado a indústria do jogo eletrônico precede a internet doméstica e a cibercultura em cerca de duas décadas, por outro

---

<sup>12</sup> Embora não tenha se dedicado à especificidade do tema, já encontramos antes em Freud (1988, Além do Princípio do Prazer), originalmente publicado em 1920, um relato de caso no qual o jogar infantil é analisado como linguagem reprodutora da experiência de vida da criança, em suas relações familiares.

lado os jogos eletrônicos hoje em suas diversas modalidades, dentre as quais eu destaco os jogos coletivos conhecidos como MMO, ou Massive Multiplayer Online, são amostras de tecnologias que exercem seu poder no contexto cibercultural e a sua difusão vem atingindo diversas faixas etárias e mais do que isto, todos os âmbitos da vida cotidiana. Não somente a aprendizagem infantil, mas também a capacitação técnica de pilotos, cirurgiões, líderes executivos, ocorrem cada vez mais auxiliadas por interfaces eletrônicas que facilitem a imersão em campos seguros de simulação.

Claro que para compreender tal fenômeno, não seria necessário tratar exclusivamente de jogos eletrônicos e culturas digitais. O estudo das culturas corporativas na atualidade oferece muitos exemplos de modalidades de treinamento e capacitação profissional desenvolvidas de forma lúdica, em ambientes que rompem com o clima de trabalho e que possibilitam a imersão em uma proposta de aquisição de saberes, de forma prazerosa, em situações de “jogos” e competições, escaladas, esportes radicais, etc.. Mais uma vez, a cibercultura aparece aqui proposta como condição da engenharia social do capitalismo contemporâneo, que reinscreve um conjunto de práticas culturais, a partir de uma linguagem codificada.

É interessante notar que Grigorowitschs parte de uma conceituação para o “jogo infantil coletivo”, para trabalhar o tema das práticas de socialização e o papel ativo dos protagonistas dentro do jogo. Além de reforçar as possibilidades de desenvolvimento cognitivo e de simulação / manutenção de uma ordem social, o jogo coletivo estudado pela autora é descrito em função do desenvolvimento da habilidade para cooperação, do caráter socializador e da ausência de uma finalidade, ou de uma instrumentalidade.

A apropriação aqui possível toma o jogo coletivo sem o recorte da infância. Alguns objetivos do meu trabalho recolocam questões já abordadas neste outro trabalho, como a análise das possibilidades de desenvolvimento cooperativo dentro de uma estrutura que simula a ordem social e as subjetivações possíveis em determinado tipo de jogos eletrônicos com aspectos semelhantes.

Retomando a discussão acerca da contemporaneidade, das diversas intensidades de conexões nos planos sobrepostos pelos quais deslizamos, das fronteiras mais maleáveis (não somente as fronteiras territoriais, mas também os limites do tempo), das novas tecnologias de informação e comunicação, ferramentas que influem nas afinidades e afetividades entre os indivíduos, nas possibilidades de conexões e relações entre os sujeitos e entre estes e as instituições, pretendo então analisar os papéis hoje atribuídos ao jogo coletivo, mas agora recodificado e circunscrito em um tipo específico de jogo eletrônico, o MMO, situando-o

como um dos dispositivos de socialização atuantes, ao alcance de qualquer sujeito conectado ao ciberespaço.

Tais sujeitos, subjetivados a partir dos impactos de uma sucessão de momentos presentes e simultâneos nos quais, no mais das vezes, não se reconhecem elementos de qualquer tradição (e ao mesmo tempo, as tradições estão todas amalgamadas, deslocadas e recodificadas), me levam à investigação de potencialidades para novas práticas de socialização e novas motivações, questionando os entendimentos fáceis sobre o corpo (humano, vivo, ativo e presente), para novas modalidades de construção (invenção) de uma imagem identitária individual (avatars<sup>13</sup>), para novas ambiências nos espaços digitais, por onde deslizam ativismo e lazer, compromisso e individualismo.

Os jogos eletrônicos denominados multiplayer e MMO podem ser compreendidos no desenrolar da história dos jogos eletrônicos tradicionais nas últimas décadas, mas me parece apropriado relacionar o seu aparecimento e consolidação, ao desenvolvimento das tecnologias que compõe o contexto cibercultural aqui abordado; são também parte dos dispositivos de socialização que mais recebem investimentos da atual indústria cultural global.

Talvez pela presença em espaços de simulação, talvez pela afinidade que leve cada sujeito a lidar com modalidades de socialização que coloquem sempre em jogo a necessidade de reconstrução identitária, a aquisição de novos repertórios de linguagens e de ações, além da busca do êxito como garantia frente a esta socialização tão simulada quanto efetiva, fato é que os jogos eletrônicos coletivos, como os MMO, conectam jogadores / usuários de diversas faixas etárias e níveis sócio-econômicos. Como um cassino global diminuto, numa dimensão que caiba nas pontas de nossos dedos, que seja manipulável a todo instante por cada sujeito. Ao mesmo tempo, a sua extensão e contorno são sempre reconfiguráveis e os vetores de força aí atuantes, são moduláveis e modulantes.

Minha proposta é partir da análise de alguns espaços do jogo, estudando um jogo em profundidade, o *World of Warcraft*, e os discursos oficiais produzidos em torno deste. Ou seja, analisar estas espirais de espaços cartográficos / ferramentas (programas) que, na minha hipótese, ultrapassam o caráter lúdico puro e sem finalidade, amalgamando-se às demandas de reengenharia social contemporânea, funcionando a um só tempo como espaços / ferramentas de lazer, de reprodução da ordem social, de reforçamento da produtividade que combina

---

<sup>13</sup> Tavares (2004) apresenta os avatares como parte do processo de ciborguização que sofremos, por ser mais do que uma extensão do corpo, por inaugurar outras qualidades de percepções sobre nós mesmos, sobre o corpo físico e a consciência. Tecnicamente, avatar é uma representação gráfica nos ambientes virtuais, que pode ser desde uma imagem estática, até um personagem bem constituído, de corpo inteiro e dinâmico, capaz de simular expressões de humor e afetividade.

cooperação e competição, além de serem espaços onde de fato possam ocorrer as aprendizagens das linguagens e fazeres socialmente validados nesta época.

Antes vistos como locais de refúgio na imersão sem contato presencial com outros sujeitos, estes pontos na cartografia do ciberespaço passam a ser cada vez mais valorizados nas pesquisas científicas. O jogador de MMO, sujeito munido de máquinas sintetizadoras de realidades e também de controles sobre estas, está sempre inserido em comunidades de interesses específicos e, hipoteticamente, aprenderá a se socializar e a ser produtivo em ambientes cibernéticos que simulam e reproduzem aspectos do modo como vivemos em um espaço de planos sobrepostos, sem dentro ou fora – uma forma de pertencimento em planos cujo grau de conexão e de adesão é modulado continuamente –, pontuado apenas pela sucessão dos instantes presentes.

Minha hipótese será confrontada com a análise de sujeitos que estejam ativamente envolvidos com o jogo *World of Warcraft* e confrontada com a análise dos websites oficiais que divulgam e que disponibilizam tal jogo (o que oferece tanto a possibilidade de conhecer as estruturas e gramáticas do jogo, como também os discursos de suas apresentações, discursos estes redigidos a partir de campanhas de marketing corporativo, mas também os discursos de sujeitos que por conta própria adquirem o domínio dos comandos e linguagens do jogo e passam a ocupar espaços de visibilidade dentro da comunidade do jogo, influenciando a partir de seus posicionamentos e formas de expressão pessoais). Tais análises possibilitarão o debate com discursos científicos correntes na última década, que reforçam propostas de aplicações de jogos eletrônicos em contextos de inclusão educacional e social, principalmente, bem como pesquisas que busquem revelar as modalidades identitárias e de socialização entre jogadores de MMO e do jogo selecionado, *World of Warcraft*.

Concluindo, a inquietação que me move a fazer tal trabalho de análise e de confronto, é o questionamento das múltiplas possibilidades subjetivadoras e ordenadoras, abertas por estes novos espaços de socialização e de simulação, lúdicos e não materiais, nos quais elementos de diferentes tradições aparecem amalgamados em uma corrente de instantâneos sem persistência assegurada. É curioso notar que nos ambientes de simulação permanentes, dos jogos MMO, além da descontinuidade de uma temporalidade linear, rompe-se também com a linearidade narrativa tradicional e presente em todas as outras modalidades de expressão cultural, podendo prender o sujeito ao prazer do lúdico, mesmo quando o lúdico esteja conjugado a atividades de administração, elaboração de estratégias, raciocínio lógico instrumental, etc..

Se por um lado as fronteiras que guardavam valores, saberes e habilidades próximas a alguns de nós (e apartados de tantos de nós) hoje são crivadas, desfiguráveis e reconfiguráveis, ao mesmo tempo são modulantes das formas que nos são dadas para viver, compreendendo todas as relações, entre indivíduos e entre estes e as instituições, como jogos de disputas com modulações de regras que ora dominamos, ora nos escapam. O aprimoramento de habilidades que reflitam o desempenho social elevado remete sempre a imagens de identidades fortes, sejam quais forem estas imagens. Assim, a novidade, a criatividade e a audácia, falam hoje daquilo mesmo que a ordem social pede de cada um, do destaque necessário para se manter em jogo, em relação, afetivamente maleável, sempre alerta e ainda estimulado pela descontinuidade nos processos de nossa história de vida.

Ainda assim, dentro ou fora da cultura de jogos eletrônicos, temos acesso a exemplos de práticas que propõe graus variados de liberdade, em relação ao governo sobre a vida. Esta é a forma como Foucault (1999) compreendia os jogos de poderes, jogos onde um grau de resistência, ou de fuga, é sempre possível. Onde nada mais houver além de dominação, não há mais possibilidade de vida, pois não há mais relação entre sujeitos livres.

Nas arenas dos MMO, nos mundos virtuais dos jogos eletrônicos coletivos, algo há de escapar às subjetividades condicionadas pelos botões que limitam os comandos e ações dos participantes. Se a cartografia de tais espaços pode ser indecifrável por completo, se tantos jogos ainda não chegaram ao fim e a sua construção se dá em conjunto com as ações dos jogadores, individualmente e em coletivos, parto do princípio que os sujeitos que estão imersos e em conexão nestes espaços também exerçam, em variados graus, práticas de tomada e apropriação de poderes, de subversão das gramáticas herméticas da programação eletrônica e de superação dos limites das gramáticas sociais, antes tão bem pontuados, como os limites entre real e virtual, excitação e rendimento, moral e capital, colaboração e dominação, dentre tantos outros.

#### **1.4. Capitalismo: transmutações e relações estratégicas de condução da vida**

A partir dos referenciais teóricos acima discutidos, compreendo o momento histórico e político presente como continuidade de um processo marcado pelo investimento em dispositivos e tecnologias de governo individualizantes ao extremo (hoje já desmaterializantes do corpo), produtores de subjetividades específicas e sempre mais governáveis, com menor

necessidade de intervenção externa direta. Onde os sujeitos são chamados a se auto-construírem a partir de discursos de autonomia e individualidade, quando, de fato, o acesso a modalidades variadas de circulação dos corpos e de informações continua sob o controle de elites globais, ou seja, de grupos com grande capacidade e autoridade para exercerem poder sobre grandes populações. O Capitalismo, em todas as suas configurações ao longo do processo histórico dos últimos séculos, é analisado aqui como fenômeno estruturante dos formatos de circulação dos bens materiais e capitais, moldador das relações sociais, de uma organização e legitimação de saberes, de políticas públicas e de pactos internacionais, agindo também como modulador das formas de individuação reconhecidas e reconhecíveis.

O Capitalismo não é tomado, aqui, por um sistema que se possa definir de forma estanque e que tenha atravessado inalterado os últimos séculos, como nos mostra Deleuze (1992). Certamente, se olharmos para as origens, o apogeu e a superação do modelo de sociedade industrial, - e poderíamos fazê-lo por outras abordagens sociais que não a de Foucault, como a análise da sociedade do espetáculo (Debord, 1997) ou outras que hoje vêm sendo pensadas sob os mais diversos prismas, que nos falam do mundo globalizado, da sociedade de controle (Deleuze, op. cit.), do atual estado de Império (Hardt e Negri, 2004), etc. – podemos então compreender que o Capitalismo atravessa os últimos séculos se metamorfoseando, valendo-se de alterações legislativas, de mudanças de regimes políticos, da ampliação na oferta de serviços e produtos, da consolidação de um mercado luxuoso exclusivo para as elites, mas também da consolidação de formas democráticas de distribuição de renda e da aquisição de bens materiais compreendidos como ferramentas para o progresso da população.

E a sua articulação a modalidades de controle que ultrapassam os muros das instituições tradicionais da Modernidade (como a escola, a fábrica, o hospital e o presídio, por exemplo) indica que não haja mais focos fixos de poder, que estes estejam espalhados. A forma de governo correspondente, biopolítica (que independe do regime político, se comunista, parlamentarista, etc.), que conduz populações como processos sociais, ao mesmo tempo em que governa cada sujeito a partir da constituição de subjetividades individualizadas ao extremo, modulando o poder da sociedade civil e deslocando as funções mediadoras das instituições tradicionais, é também o poder do mercado capitalista que prospera sempre com a inclusão, “pelo contato, pelo compromisso, pela troca” (Hardt, 2000, p. 361). Hardt chega mesmo a propor que da mesma forma como o panóptico, em Foucault, “o mercado mundial poderia fornecer uma arquitetura de diagrama (mesmo não sendo arquitetura) para o poder imperial e a sociedade de controle” (Ibidem).

É o mesmo que encontramos em Foucault (2008), conceituado como a “forma empresa” (p. 331), quando este analisa o projeto político e social do neoliberalismo americano, situando-o um passo além do liberalismo alemão. A análise econômica empregada aos fenômenos sociais de natureza não econômica inscreve a vida na ordem do cálculo, do investimento e do ganho. Ao quadro doméstico, aplica-se o quadro analítico antes reservado à firma e ao consumidor.

As relações de poder falam das ações entre os sujeitos e entre estes e as instituições sociais, ações que colocam em jogo suas estratégias e os dispositivos que potencializam e legitimam seus discursos e práticas, nas grades derivadas das formas de pensar da medicina, do direito e da economia.

No momento atual, no qual se diz que o mundo esteja globalizado, que as fronteiras estejam se apagando, os muros caindo e as pessoas e as informações circulando “livremente”<sup>14</sup>, mais uma vez as modalidades que o livre comércio assume, beneficiado por novas formas na política, no direito e na ciência, principalmente (é a partir destes lugares que falam a medicina, todos os saberes da saúde, do corpo e da alma, a educação, a economia, a antropologia e todas as ciências humanas) fazem eclodir modalidades específicas de subjetivações nos planos individual e social, abertas então para novas modulações que potencialmente mantenham em jogo o governo sobre a vida.

Tomamos aqui como base a análise biopolítica de Foucault (2003), sua análise da individuação por meio de dispositivos de governo (1995a), como forma de controle de multidões, mais refinada do que a administração de grandes massas. Por dispositivos, Foucault (1995b) compreende que sejam o conjunto material (instituições, estruturas arquitetônicas, maquinários) e imaterial (produção de discursos, tomadas de decisões, definições de objetivos) sempre estratégicos, alinhados a relações de força, que sempre condicionam e são condicionados por certos saberes.

Aqui, inicio a investigação dos sujeitos imersos no ambiente de simulação dos jogos eletrônicos coletivos, norteado principalmente por tais análises, pela proposição de Deleuze sobre a sociedade de controle a céu aberto, pelo entendimento de Bauman sobre as comunidades ancestrais e as freqüentes tentativas de sua atualização, no mercado de consumo

---

<sup>14</sup> Não só na América Latina e nos países subdesenvolvidos, como aponta Martins (2000), onde a Modernidade é assimilada como missão progressista e evolucionária, mas em todo o mundo de hoje, onde Europa Ocidental e América do Norte também parecem crer que os fatos políticos em curso na Coreia do Norte, na China e em tantas nações africanas, citando alguns exemplos, sejam somente efeitos de um processo racional e progressista que ainda não tenha sido implantado de forma eficaz, mas que tal atraso esteja com os dias contados (de fato, as agendas políticas contemplam a discussão de tais prazos) e que os bárbaros primitivos serão integrados à pacífica comunidade do livre comércio.

atual, além da compreensão da experiência de uma temporalidade, na atualidade, como acúmulo de momentos presentes desprovidos de lastro na tradição, ou ao menos em uma tradição reconhecível, que já não seja recontextualizada por cada indivíduo.

Não deixo de tratar os fenômenos dos jogos Massive Multiplayer Online, enquanto jogos eletrônicos coletivos, em suas especificidades, no cruzamento entre o que guardam de comum com os jogos eletrônicos tradicionais e o que guardam de próprio dos planos de simulação e das práticas de socialização aí experimentadas, típicas do atual panorama cibercultural, abordando dinâmicas próprias deste ambiente virtual específico de jogo coletivo e formas de conceituação e enunciação que estão sendo produzidas a partir daí, endereçadas aos jogadores e também a partir destes.

Assim, trago para discussão o trabalho de Mendes (2006), que opera uma análise sobre as relações de poder e as possibilidades de subjetivação reforçadas por jogos eletrônicos, partindo de referenciais foucaultianos; o trabalho de Onça (2007) sobre os espaços de MMO como novos ambientes da vida; o trabalho de Williams (2006, 2007), que remete especificamente ao tipo de jogo aqui abordado, o MMO, sendo de grande contribuição as suas considerações sobre a qualidade das socializações mediadas por diferentes ferramentas informáticas ligadas ao jogo, bem como a sua análise específica dos jogadores de *World of Warcraft* e suas organizações sociais; além do trabalho de Yee (2003, 2004, 2005), empenhado em caracterizar o jogador de MMORPG. Questões ligadas à história do mercado de jogos eletrônicos também serão consideradas, conforme citadas no relatório da Entertainment and Leisure Software Publishers Association (2006), e questões próprias da área de game design, ou seja, da criação de jogos em seu âmbito ao mesmo tempo técnico e orientado para um mercado cultural, como nos trabalhos de Frasca (2001) e de Huhh e Park (2005), só para citar alguns exemplos.

O recuo às perspectivas de autores como Foucault e Deleuze, principalmente, é o método pelo qual me aproprio de conceitos e reflexões que me permitem operar sobre os objetos (sujeitos, discursos e fenômenos) analisados, para procurar lugares onde verdades se formam, onde o jogo opera delimitando algumas regras de subjetivação pertinentes ao controle e ao poder, também à socialização e à potencialização do sujeito conectado a uma realidade não física, mas realizada por máquinas de simulação que operam efeitos sobre seus usuários. Ao mesmo tempo, abrindo a possibilidade destes operarem efeitos sobre todos os aspectos de suas vidas, variando de acordo com o grau de adesão àquilo que os mantém no jogo e de acordo como a potência das conexões que estabelecem entre os múltiplos ambientes pelos quais deslizam.

Foucault (2005) buscou em Nietzsche um discurso da formação do sujeito e de certas verdades, que partisse de uma análise histórica, não reconhecendo nenhum modelo de sujeito cuja racionalidade se desse na transcendência da evolução da natureza. Ao qualificar o processo pelo qual certas verdades são construídas, Nietzsche postulou que a relação do sujeito conhecedor com o objeto de conhecimento não seja de cuidado e de reconhecimento, muito menos de neutralidade, mas ao contrário, que seja uma relação de ruptura, de dominação e enfrentamento.

Assim, Foucault chega à enunciação de que se quisermos saber o que seja o conhecimento, como é produzido, deveríamos nos aproximar menos dos filósofos e mais dos políticos, pois é na esfera política que temos mais a compreender sobre as relações de luta e de poder. Trago esta passagem por conta da objeção que Foucault antevê que lhe possa ser dirigida, a respeito da apropriação que faz de Nietzsche: “tudo isso é muito bonito mas não está em Nietzsche; foi seu delírio, sua obsessão de encontrar em toda parte relações de poder, em introduzir essa dimensão do político até na história do conhecimento ou na história da verdade, o que lhe fez acreditar que Nietzsche dizia isso”. (Ibidem, p. 23) Ao que Foucault assume que tomou o texto escolhido em função de seus interesses, não para atestar a intencionalidade do autor original, mas pela presença de elementos que permitem um modelo de análise (neste caso, a análise histórica) compatível com o que buscava.

Por analogia, não digo que apresente aqui uma análise foucaultiana, genealógica, nem nada que comprometa a forma como os elementos em meu trabalho estejam dispostos, combinados e analisados, mas posso dizer que tal método de investigação orienta a minha jornada pelas arenas de jogos coletivos no espaço virtual.

O que procuro nestes planos, não apenas nos sujeitos que os ocupam, mas também em suas arquiteturas, em seus enunciados e nos trabalhos científicos que se debruçam sobre os mesmos, são a potencialidade para, e a formação efetiva de certos modos de individuação. E a articulação das individualidades estruturadas na sobreposição de tais planos, ou dito de outra forma, a articulação das individualidades em jogo neste plano crivado por diferentes qualidades de conexões, onde linhas de força simultâneas e moduláveis promovem e fazem circular saberes e fazeres de ordens distintas e de forma distinta das instituições da Modernidade, com suas delimitações estruturais permanentes, nas quais rotinas e tradições eram referenciadas por uma vivência hoje cada vez mais improvável, no que diz respeito a espaço e tempo.

Ao mesmo tempo, pontuando algo que não fica claro no ensaio de Deleuze sobre a sociedade de controle, não se trata, em meu entendimento, da passagem de um período

histórico para outro distinto, no qual as instituições caíam aos pedaços, carcomidas pelo ataque virulento de cifras que operam a mobilidade do sujeito a céu aberto, controlando cada sujeito em sua individualidade e assim, toda a multidão de sujeitos. As instituições continuam sendo os locais credenciados para os quais referenciamos a nossa busca, quando procuramos atender às necessidades de uma sociedade em termos de saúde, direitos, educação, espiritualidade, etc. O que muda é a forma como tais conhecimentos são codificados, espalhados e captados, uma forma cada vez mais interativa e, portanto, deslocável e individualizada, mudando a qualidade do controle exercido sobre as populações e deste modo, reconfigurando o espaço necessário que as instituições sociais ocupam.

Ao serem codificados em uma linguagem de códigos eletrônicos, todos os repertórios culturais e lingüísticos prévios são deslocados de seus espaços de origem e as noções de espaço e de tempo originais são reinterpretadas e simuladas nas formas de espaços comunicantes conectivos, nos quais tudo ocorre simultaneamente, numa sucessão de momentos que só guardam sentido no presente, cada vez menos na experiência ritualística da repetição.

Mais uma vez, insisto que os referenciais teóricos e metodológicos apresentados aqui não seriam suficientes para a contextualização dos fenômenos da cultura dos jogos eletrônicos e da cultura de jogos do tipo MMO. Há referenciais próprios sendo produzidos no interior de tais culturas, principalmente ao longo da última década, e alguns discursos produzidos nestes referenciais são explorados no presente trabalho, compreendidos como regimes de verdades que legitimam os meus objetos de pesquisa, quais sejam, os sujeitos-jogadores que se colocam em jogo de forma contínua nas arenas eletrônicas e os dispositivos subjetivadores, como as arquiteturas e os discursos próprios de um jogo específico, que operam formas distintas de individuação e de organização dos papéis sociais.

## **1.5. Procedimentos**

Ao definir que eu me debruçaria sobre um jogo Massive Multiplayer Online por este respeitar características de jogo coletivo, ao definir um jogo específico e imergir em seus ambientes, nos relatos de seus jogadores e nas produções discursivas que o envolve, pareceu-me necessária a tentativa de cartografar a rede que produz os regimes de verdade de tal jogo, ou seja, uma tentativa de fotografar os espaços e arquiteturas de tais ambientes, e as práticas

efetivas a partir de suas políticas contratuais, seus manuais, guias de referências simbólicas auto-referentes e linguagens próprias. Para tanto, como pesquisador, foi necessária a imersão nestes mesmos ambientes de jogo e fazer a conexão com jogadores já integrados a redes de relações diversas, ligadas ao jogo selecionado, registrando ainda as atividades e agrupamentos mais freqüentes nestes espaços e momentos (tempos) do jogo abordado.

A condução da observação, comunicação e registro, aplicados no presente trabalho, seguiram características do método netnográfico, conforme descrito por Kozinets (1998, apud Pereira 2007), apesar de todo o processo ter ocorrido em um curto período de tempo; mais precisamente, aparte o período de aplicação dos primeiros pilotos do questionário, todo o registro dos ambientes virtuais referentes ao jogo selecionado e a aplicação do questionário foram realizados entre os meses de janeiro e maio de 2010. O pesquisador, neste caso, não pode ser considerado um membro atuante na comunidade na qual imergiu para o propósito deste trabalho. Outros quesitos também não foram respeitados integralmente, em relação ao método netnográfico, como a criação de uma página do pesquisador, na internet, para ampliar a visibilidade de seu questionário e também para manter os participantes informados do desenvolvimento do trabalho.

Ainda assim, seguindo alguns dos propósitos postulados por Kozimas, realizei uma escritura resultante do trabalho de campo, estudando uma modalidade de comunidade online (dos sujeitos-jogadores de *World of Warcraft*, o que não é equivalente a qualquer comunidade constituída em torno de outros jogos eletrônicos). Em acordo com este autor, compreendo que as comunidades online não se esgotem no período que o sujeito passa presente diante do computador, pois constituem agrupamentos organizados de sujeitos reais.

A respeito dos agrupamentos observados, tentei definir suas composições, a maior homogeneidade ou heterogeneidade entre fatores como idade, gênero e nível sócio econômico, a atribuição das responsabilidades, dos papéis desempenhados dentro dos grupos que integram o jogo e as formas de reconhecimento entre seus pares, bem como as relações de maior ou menor correspondência entre as ações que o jogador exerce no ambiente de simulação do jogo e em outros ambientes sociais nos quais vive a sua vida.

Dentre os jogos da categoria MMO, *World of Warcraft* merece ser reconhecido como foco das atenções de pesquisadores científicos, jogadores e conhecedores do tema em geral. Este jogo, como outros da mesma categoria, ocorre em ambientes de simulação nos quais milhões de pessoas de qualquer ponto do planeta, conectadas à internet, podem jogar juntas, ou simultaneamente, agrupando-se por critérios hierárquicos que variam desde a raça do personagem, ou avatar, que o jogador molda para representá-lo no jogo, até a posição e o grau

de compromisso que cada jogador acaba assumindo em grupos de tamanhos variados, que neste jogo são conhecidos como “guilds” (guildas).

O agrupamento em guilds (ou clans, a depender do jogo) é condição necessária, nesse tipo de jogo, para o cumprimento de missões que levam o jogador a se desenvolver e a dominar com maior propriedade os comandos e ações, no ambiente do jogo. Os jogadores, além de exercerem uma gama ampla de exercícios de governo sobre si mesmos e sobre os demais sujeitos, dentro de suas guilds, ainda contam com ferramentas que permitem a comunicação textual e sonora dentro do jogo; não raras vezes, acabam extrapolando os limites do ambiente de jogo para a conexão e comunicação mediada por e-mail e por outros recursos informáticos.

O jogador é um dentre os elementos fundamentais para a compreensão das dinâmicas de socialização, dos contornos efetivos na cartografia dos ambientes nos quais o jogo se desenrola, e da tomada de decisões no contexto do jogo. Optou-se por fazer entrevistas, com o intuito de analisar relações entre elementos lúdicos e questões referentes a subjetivação, socialização e aprendizagem nestes ambientes; quais distinções os sujeitos destacam (caso destaquem) entre os diversos planos conectivos pelos quais transita e se reconhece discursos que atribuam maior capacidade criativa e de práticas originais, considerando os recursos que o jogo permite explorar, ou se percebe em tais ambientes reforçamentos de práticas, discursos e saberes já consolidados tradicionalmente.

Inicialmente foram realizadas cinco entrevistas piloto com jogadores de MMO, incluindo jogadores de *World of Warcraft*, mas não exclusivamente. Optou-se então pela exclusividade por jogadores deste jogo, primeiramente pelo reconhecimento de que seja o jogo, deste gênero, com a maior quantidade de jogadores conectados, no planeta (na divulgação mais recente encontrada no website da *Blizzard Entertainment*, empresa desenvolvedora do jogo em questão, datado de 21 de novembro de 2008, eram cotados 11,5 milhões de jogadores inscritos e pagantes de assinatura mensal)<sup>15</sup>, o que gera uma rede de comunidades e blogs dedicados unicamente à discussão de tudo o que acontece neste jogo. A estruturação continuada (modular) e os exercícios de reforçamento e de fortalecimento da comunidade constituída em torno deste jogo, em particular, envolvem não apenas a relação entre as raças dos personagens no contexto lúdico, mas também os eventos especiais que ocorrem continuamente, promovidos pela empresa desenvolvedora do jogo e que pedem dos

---

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html>>. Data de acesso: 23 de fevereiro de 2010.

jogadores novos graus de dedicação e de desenvolvimento de habilidades de jogo, sendo estes reforçados tanto pela dimensão lúdica da curiosidade, como também pela aquisição de novos status ou itens que podem ser utilizados no jogo, como novos poderes ou vestimentas, por exemplo.

O contato inicial com os sujeitos entrevistados neste trabalho foi realizado com jogadores indicados por pessoas conhecidas que jogam ou já jogaram *World of Warcraft*, bem como com jogadores selecionados em comunidades de pesquisadores das áreas de Jogos Eletrônicos e Educação.

A aplicação de questionários (APÊNDICE A) foi realizada por correspondência eletrônica (e-mail), pois nas primeiras etapas de exploração, pôde-se verificar que em ambientes de jogos, tanto em ambientes físicos frequentados com esta finalidade (eventos, torneios de games, estabelecimentos comerciais, casa de jogadores no momento em que jogam), quanto em ambientes virtuais onde o jogo ocorre, os participantes não se dispõem a dispensar atenção a atividade tão distante da vivência lúdica, que marca o momento da abordagem. As entrevistas poderiam ser propostas em outros espaços, por exemplo, em comunidades virtuais de fãs do jogo, ou em fóruns de discussão frequentados por jogadores, mas nestes tipos de ambientes a comunicação ocorreria por troca de mensagens de texto que poderiam eventualmente ficar expostas a pequenas comunidades, sem a mesma garantia de privacidade que se pode oferecer pelo uso do e-mail direto. Buscar sujeitos nestes ambientes (fóruns de discussão, comunidades de grupos de jogadores) é uma alternativa bastante adequada, pois costumam ser jogadores bastante envolvidos com o jogo, mas para a aplicação do questionário, este não seria o ambiente mais favorável ao pesquisador.

Foram computadas respostas de 17 participantes, dentre as quais 7 foram descartadas, por representarem pesquisadores e jogadores que não conhecem o jogo selecionado, mas quiseram colaborar, ou jogadores que jogam casualmente *World of Warcraft* em servidores não oficiais, gratuitamente, mas sem o mesmo acesso aos conteúdos de jogo disponibilizados no jogo oficial. Cabe a ressalva de que tal prática é bastante freqüente no Brasil, dado o fato de que o jogo oficial demanda o pagamento de uma assinatura mensal de acesso e que outros trabalhos de pesquisa devem começar a abordar as peculiaridades destes jogadores também, possíveis “wannabees”<sup>16</sup> (Pereira, 2007) da cultura dos jogos eletrônicos ou, quem sabe, os maiores exemplos de resistência e oposição dentro desta cultura?

---

<sup>16</sup> De acordo com Pereira (2007), a expressão vem sendo empregada nas últimas décadas, em referência a pessoas que tentam imitar o estilo de vida, ou a aparência, de um ídolo. Da mesma forma, é empregado por

Outro motivo que reforça a escolha do jogo *World of Warcraft* é a série de dispositivos gerados oficialmente pelo licenciamento da marca e a referência a elementos do jogo, como histórias em quadrinhos e livros de ficção de fantasia, por exemplo. Tais produtos serão compreendidos no presente estudo, junto com as informações disponibilizadas nos websites oficiais do jogo e da empresa desenvolvedora deste, como dispositivos, ou seja, conjunto de equipamentos e de discursos que reforçam estratégias subjetivadoras, reforçadoras de um regime de verdades e de exercícios de poder que disseminam determinados hábitos entre os jogadores já engajados e também entre o público alvo potencial (muitos não habituados à cultura de jogos eletrônicos, mas cooptados a partir da afinidade com certos elementos estéticos, personagens, enredos ou ambientes fantasiosos); na medida do possível, também busco analisar em que medida os jogadores possam também exercer influência sobre tais dispositivos, promovendo o rearranjo possível das cartografias de poder exercidas e facilitadas, ligadas ao mundo de *World of Warcraft*.

A observação e o mapeamento dos websites oficiais promovidos pela empresa que desenvolve o jogo, ocorreram principalmente nas datas de 26 de janeiro e 23 de fevereiro de 2010. Foram analisados de forma mais cuidadosa apenas os endereços eletrônicos oficiais, referentes ao *World of Warcraft*, promovidos pela empresa, fossem páginas informativas, institucionais, canais de venda, ou o banco de dados sobre os jogadores.

Pretendo analisar tais materiais, citando algumas pesquisas científicas produzidas sobre jogos eletrônicos na última década. De acordo com Aarseth (2001), a primeira publicação acadêmica sobre jogos eletrônicos data de 2001 e há razões para que tenham começado somente nesta década. Os argumentos de Aarseth serão explorados no próximo capítulo. Pretendo abordar trabalhos científicos produzidos no Brasil, como o de Onça (2007), para compreender quais sejam as principais questões levantadas por nossa comunidade científica, a respeito dos jogos MMO e de modo geral, pretendo problematizar certos pontos de vista que vêm sendo reforçados a respeito das supostas vantagens do emprego de jogos eletrônicos para a aprendizagem e para a aquisição de habilidades valorizadas socialmente, como o letramento informático (Gee, 2004), a colaboração cooperativa e a administração de conflitos com muitas variáveis.

Tento, por tanto, produzir uma análise que fale do jogo a partir dos seus apelos, de seus espaços, seus jogadores e dos discursos que os envolvem (discursos do sujeito-jogador, da empresa que comercializa o jogo e da comunidade científica). Mantém-se o foco no jogo

---

peças que detêm um saber, dentro de determinados grupos, para se referir àqueles que são iniciantes ou leigos no mesmo assunto.

selecionado, partindo de seu aspecto coletivo, de seus aspectos lúdicos, propiciadores e organizadores de novas narrativas que o sujeito-jogador desenvolve para o avatar, que representa as suas próprias ações nos ambientes de simulação que não se desfazem quando o jogador o deixa.

## **PARTE II**



## **2. RELAÇÕES ENTRE JOGOS, PRODUÇÃO DE SABERES E CONTROLE SOCIAL**

### **2.1. Práticas de condução da vida nos planos lúdicos e sociais**

A referência a Huizinga (2001), apesar de não constituir uma unanimidade entre os estudiosos que analisam o papel social dos jogos e aquilo que constitui o seu caráter lúdico, constitui ainda assim uma referência recorrente nos estudos sobre os jogos eletrônicos e seus jogadores, os gamers, principalmente em estudos referenciados pela psicologia do desenvolvimento e pelos métodos de aprendizagem construtivistas (Alves, 2005; Gee, 2004; Moita, 2006).

O autor, ao longo de seu trabalho, dá conta de conceituar de forma precisa (embora esteja longe de ser inquestionável) o que seja jogo, esporte, atividade lúdica e competição. Mesmo levando em consideração o período no qual foi produzido, o trabalho de Huizinga é insuficiente se buscarmos superar uma compreensão naturalizada de homem, cultura e sociedade. Já de partida, a comparação que apresenta para constatar a presença de jogos entre todas as crianças e quaisquer outros animais é de difícil digestão, se adotarmos uma perspectiva que procure analisar homem, cultura e sociedade a partir de processos históricos e sociais que não comportem um caráter essencialista. Ainda assim, é um trabalho precioso, que reconhecidamente exerce grande impacto sobre as análises a respeito do jogo e do lúdico nas sociedades, ao longo da história. A forma como Huizinga analisa os conceitos originados a partir de diferentes línguas e a influência do contexto político, de diferentes culturas, sobre a valoração do jogo e da competição, são de grande importância.

A partir da conceituação que estabelece do caráter lúdico presente em toda manifestação cultural, política e científica em todas as épocas históricas, principalmente até o século XVIII, Huizinga insiste na primazia do jogo, ou antes, na primazia de um caráter lúdico, de potencial para o jogo. É contundente na afirmação de que o jogo precede a cultura humana e de que as relações sociais, as linguagens, encenações, festejos, celebrações religiosas e momentos de ócio, tenham sido sempre caracterizados pelo jogo entre os homens; e que as formas de jogar são diversas, desde a imitação infantil, até as disputas por superioridade física ou intelectual, que marcariam desde os esportes modernos, até o exercício político. A noção de jogo aqui esboçada não parece distante dos jogos de saberes e poderes e das relações estratégicas entre os sujeitos e instituições, presentes na obra de Foucault. Como

Huizinga analisará, seja no campo político, religioso, ou artístico, há um conjunto de práticas hoje dessacralizadas, que ainda guarda a excitação e as regras acordadas em determinados grupos, que exprimem ainda algum caráter lúdico, embora estejamos falando aqui de atividades que desde o início já estejam dadas com finalidades outras.

A todo tempo, preocupa-se em questionar se certos fenômenos com aparência de jogos, ou de representações, sejam imbuídos de qualidade lúdica. A diferenciação que expõe aqui se dá, de um lado, por processos criativos, socializadores, sem finalidade séria ou instrumental e que respeitem limites e regras concordadas entre os participantes, mesmo que obrigatórias e, de outro lado, atividades utilitárias que apenas transmitam uma dinâmica de jogo, cobrando de seus participantes desempenho e devoção, estabelecidos sem comum acordo e orientados para interesses definidos pelo autor como sérios, ou pertinentes a questões sérias.

O problema colocado, sobre a oposição entre jogo e seriedade, é questionável. De acordo com o autor, o jogo, em uma forma essencial, se mantém preservado nas práticas sociais das culturas mais diversas, dado que em nenhuma língua se tenha formulado uma oposição adequada ao substantivo jogo. O conceito de seriedade é quase sempre empregado de forma adjetiva. O grau de seriedade que sempre envolveu as disputas de superação física, as batalhas e guerras, também é esmiuçado, em função de serem atividades tomadas como não lúdicas, mas nas quais elementos lúdicos podem estar sempre presentes, como no reconhecimento público de um líder pela capacidade de organização militar, de administração de vantagens territoriais e de recursos estruturais, ou a própria superação física como recompensa desvinculada do discurso político; atividades estas marcadas, pelo menos até o século XVIII, na compreensão do autor, por rituais rígidos e éticos.

Uma análise genealógica do trabalho de Huizinga apontaria para algumas limitações analíticas que podem ser resumidas em dois eixos: primeiro, uma concepção de homem, cultura e sociedade essencializados, segundo a qual, o elemento lúdico seria o denominador comum essencial a toda atividade grupal, animal ou humana, religiosa, de festejo, de encenação, de produção de linguagens, de retóricas políticas, etc. Em segundo lugar, o entendimento de espaços físicos e geográficos, além de temporalidades, sempre bem demarcados, característicos do período no qual se desenrola a atividade de jogo. Estes limites entre jogo com caráter lúdico e outras atividades, tidas como mais sérias, ou desvinculadas de um mundo imaginativo, seriam sempre claros ou distinguíveis.

Se tomarmos de empréstimo as imagens sugeridas por Deleuze sobre a sociedade de controle, como possível desdobramento da análise biopolítica desenvolvida por Foucault,

devemos então duvidar disso. O próprio Huizinga percebe que nas batalhas mais sangrentas, a seriedade das atividades exercidas não aniquila o elemento lúdico que permeia a atividade de cada indivíduo, antes ocupado com a superação de seu opositor e somente em âmbito mais abstrato, ocupado com o objetivo político da campanha. No campo das grandes lideranças que administram tais batalhas ao longe, também a disputa por superioridade não aniquila a presença do lúdico para aqueles que exercem o controle que caracteriza o governo das populações.

O que quero demonstrar é que os limites definidos entre jogo casual e atividade séria, se em outros tempos foram de fato tão bem demarcados, nos últimos séculos passam a se sobrepor e as características e valores de um e de outro se permeiam a todo o tempo. Principalmente e não por mera coincidência, após o século XVIII – conforme atesta Huizinga –, período em que, marcadamente, o Estado organizado exerce sobre os corpos e sobre o espaço público, formas cada vez mais apuradas de controle. Naquilo que aqui proponho analisar, também Bauman (2001) pode auxiliar, quando trata do encurtamento das distâncias e da ressignificação do que seja público ou privado, fenômenos estes, derivados dos desdobramentos nas formas de produção de bens e serviços e da circulação de capitais. Os limites que Huizinga buscou para qualificar o jogo em oposição à seriedade são insuficientes para o próprio autor, que nota a falta de equivalência entre os opostos no substantivo “jogo” e na adjetivação da “seriedade”. Devemos admitir que jogo e seriedade não se opõem e que o caráter lúdico permeia práticas sociais que nem sempre são caracterizadas pelo jogo tradicionalmente associado ao lazer e ao ócio. O lúdico transborda para a vida, bem como as linguagens e estéticas dos jogos, não mais confinadas a momentos e a terrenos específicos, nos quais prevaleceriam supostamente o ócio e o prazer.

Conceitos abordados como o *fair play* (jogo limpo) e o *gentlemen's agreement* (acordo de cavalheiros) assentam sobre uma ética do humano ainda não inteiramente sujeitado pelos dispositivos (instrumentos, arquiteturas, técnicas e discursos) que permitiriam a queda das fronteiras dos mercados e o necessário encurtamento de todas as distâncias do planeta, o emprego das tecnologias informáticas em nossa vida cotidiana, a hibridação cultural, os vários graus de conectividade entre homens e máquinas, em planos conectivos com múltiplas qualidades de adesão e a desmaterialização do corpo orgânico, transitando então de forma mais eficaz por tais planos (Sibilia, 2003).

No panorama cibercultural aqui delimitado, que reflete uma modalidade de engenharia social marcada pela permeabilidade das tecnologias informáticas em nossas vidas, pela instauração de ambientes virtuais e conectivos de troca de informações e de socialização, pela

imersão de indivíduos desmaterializados e ativos em experiências vividas em ambientes de simulação (dentre as quais, experiências de jogos), os entendimentos atuais para ética, jogo, política, aprendizagem ou cultura, são modulados a cada nova rodada da loteria da Babilônia de Borges, com o resultado do dia já descartado diante da expectativa da rodada seguinte.

Mas quando emprego tal metáfora, ao despejar a vida, os discursos e saberes modernos em uma mesa de jogo, procuro não me aproximar do relativismo característico dos jogos de azar, mas sim de conceitos analíticos presentes na obra de Foucault, que não compreendia de forma antagônica as práticas de dominação e as práticas libertárias do sujeito perante a vida, tendo conjugado ambas em relações estratégicas de exercícios de poder, ou jogos de relações entre sujeitos e entre grupos. É sempre a vida que aqui está em jogo, seja o governo sobre as vidas das populações, as condutas perante a própria existência, ou o posicionamento diante do outro com quem o sujeito se relaciona. A imprevisibilidade de tais jogos diz respeito à influência de um arranjo cada vez mais complexo de variáveis, ou vetores que exercem força em tais jogos, vetores que são reposicionados e recodificados sempre em nome de uma maior possibilidade de controle, de uma maior presença dos meios para a efetivação de tal controle, a uma distância cada vez maior dos corpos individuais. Ao mesmo tempo, estratégia e previdência levam à otimização dos saberes, das práticas e dos instrumentos que permitem a cada sujeito, a cada grupo, ou a cada instituição, sejam ou não representatividades de Estado, que conduzam formas de governo, da própria vida ou das vidas de outros sujeitos.

Tal entendimento me levou a esboçar de outra forma a oposição que Huizinga parece ter pretendido explorar: aquela entre estratégias de governo sobre a vida de outro(s) sujeito(s), que só podem ser reconhecidas enquanto tais, de acordo com Foucault (1995a), enquanto houver espaço para oposição, resistência, ou algum grau de liberdade, e de outro lado as estratégias de jogos que visam por fim a dominação absoluta, ou seja, a aniquilação do adversário. Pode-se refletir, a partir de tal oposição, a urgência em delimitar espaços onde determinadas práticas estratégicas pudessem ser aceitas e exercitadas, em contraste com espaços onde não pudessem ser admitidas. Ainda assim, precisaríamos aceitar que quaisquer possíveis finalidades, não dadas de início, possam estar incorporadas tanto em atividades lúdicas formalmente reservadas aos momentos de ócio, como também em práticas sociais que podem incluir as práticas em educação, em cuidados de saúde e em exercícios de guerra, citando apenas alguns exemplos.

Certamente, em diferentes períodos históricos, atividades antes compreendidas como aberturas para a manifestação do lúdico deixam de sê-lo, como parece ocorrer na grande parte

das festas populares atuais, das celebrações religiosas e mesmo no jogo moderno, governamentalizado e comercializado (as questões de governo nunca aparecerão apartadas do discurso do mercado e do capital) sob a forma do mercado esportivo. Especial atenção é dispensada por Huizinga, neste caso, ao futebol inglês. Hoje, encontramos situação semelhante nos jogos eletrônicos, com investimento privado em equipes ou jogadores que disputam prêmios e status em torneios classificatórios organizados ao longo do ano e que levam a disputas mundiais.

Em países como a China e a Coréia do Sul, a prática de jogos eletrônicos é reconhecida como profissão e já aparecem modalidades de subemprego, marcadas pela exploração do jogador (Castilho, 15 de julho de 2008); tais práticas aparecem relacionadas ao tipo específico de jogo aqui abordado, os jogos Massive Multiplayer Online, pois os recursos de comunicação e interação com outros jogadores e com o público alvo potencial, via internet, possibilita o comércio de facilidades adquiridas no jogo pelo ofertante. Este emprega jovens (reconhecidos como “gold farmers”) comprometidos com rotinas extenuantes de jogos online, sendo comum que ultrapassem doze horas diárias, alojados em locais sem condições básicas de higiene.

Tal prática é mal vista tanto pelos jogadores habituais, como pelas empresas que desenvolvem os jogos e a atividade é comumente uma opção de primeiro emprego para jovens, que recebem remunerações irrisórias. Diferente do caso dos ciberatletas, entre os quais as melhores equipes, com rotinas diárias de dez horas de treino ou mais, além de serem bem remuneradas, desfrutam do status de celebridades<sup>17</sup>.

## **2.2. Estudos científicos dos jogos eletrônicos: contexto e distinções**

Aarseth (2001) situa o ano de 2001 como um marco nos estudos de jogos eletrônicos. Dentre outros motivos, é o ano da publicação do primeiro periódico acadêmico dedicado exclusivamente ao tema<sup>18</sup>. Também foi o ano da primeira conferência acadêmica dedicada ao

---

<sup>17</sup> Professional Gaming. In: PRESS START [weblog], 8 de junho de 2008. Disponível em: <<http://pressstartbutton.wordpress.com/2008/06/08/professional-gaming/>> . Data de acesso: 28 de outubro de 2008.

<sup>18</sup> O “Computer Game Studies”, onde o próprio Aarseth assina como Editor Chefe e cujos artigos são disponibilizados no endereço eletrônico <<http://www.gamestudies.org>>.

tema, em Copenhague e ainda dos primeiros cursos de formação superior em estudos de jogos de computador.

De forma semelhante a Huizinga, Aarseth busca definir a especificidade do jogo eletrônico, distinguindo-o de outros produtos midiáticos e informáticos. Uma especificidade conceituada pelo autor é a qualidade da simulação em tais jogos, pois as estruturas comunicativas e cognitivas atuantes em tais simulações são radicalmente diferentes das opções estáticas presentes em outras formas narrativas. A sua definição para simulação é a de sistemas complexos baseados em regras lógicas. De forma semelhante à minha conceituação dos conteúdos presentes no ciberespaço, que são a um só tempo ambientes, linguagem e ferramentas que manipulam informação, Aarseth afirma que os jogos sejam ao mesmo tempo objetos e processos, que não possam ser simplesmente assistidos ou escutados, mas precisam necessariamente ser jogados.

Neste ponto, ele poderia se referir a qualquer modalidade de jogo ou atividade lúdica tradicional, como o fez Huizinga. Mas seu empenho é delimitar um novo campo teórico, uma nova disciplina. Reconhece a dificuldade para tanto, dentro do campo acadêmico, pois da mesma forma como outros produtos e fenômenos da cultura digital, os temas e eventos referentes aos jogos eletrônicos vão sendo analisados a partir dos referenciais da antropologia, sociologia, lingüística, etc. O diálogo com outras áreas valida o campo, mas o contém como sub-campo. A possibilidade de afirmar a necessidade de referenciais próprios e de outro tipo de relação analítica na nova disciplina pode perder a importância facilmente. Segundo este autor, certamente tais jogos devem ser estudados dentro dos campos e departamentos já organizados, mas seriam importantes o suficiente para não ficarem contidos nestes. A comparação com Huizinga é tentadora, quando este relativiza o valor dos discursos sobre os jogos com foco em utilidades outras, que extrapolam o campo do lúdico.

Eskelinen (2001) também defenderá a especificidade do jogo eletrônico, frente a outros produtos da cultura de mídias digitais, mas também frente a uma cultura acadêmica que precisa ainda distinguir tais especificidades. Demonstra contrastes marcantes entre os jogos de computador e outras formas de narrativas, próprias dos demais produtos culturais, como filmes, livros, ou qualquer forma de representação de enredos envolvendo personagens, cenários, situações e a passagem do tempo. Quanto ao questionamento de Eskelinen a respeito de quais razões justificariam a colonização dos jogos de computador enquanto objetos de estudo, em campos de saberes marcados por outros referenciais, não é difícil imaginar que a demanda dos mercados midiáticos, por convergências tecnológicas, exerça aí forte efeito. Ou seja, quando o mercado midiático trabalha no sentido da maior fluidez entre as informações,

da maior difusão de arquivos de som e imagem e para a integração de sujeitos a partir de linguagens comuns, mesmo que a partir de ferramentas de patentes distintas, me parece compreensível, em termos de mercados, que o jogo eletrônico receba tratamento semelhante ao de qualquer produto informático.

Mas, a partir das diferenciações expostas por este autor, ganha relevância a compreensão dos jogos eletrônicos a partir de referenciais distintos. Que os demais campos de saberes possam se aproximar de tais jogos e analisá-los por seus referenciais, soma-se a necessidade de preservar aquilo que distingue o jogo eletrônico de outras produções e expressões de nosso tempo. Por exemplo, na literatura, no teatro ou no cinema, cada elemento e acontecimento têm importância acentuada para o entendimento, ou para a interpretação do que é apresentado, enquanto nos jogos eletrônicos, o jogador não conseguiria, ou não teria necessidade de abordar cada possibilidade de combinação existente no jogo e cada possibilidade teria importância distinta no intuito de conduzir o jogador à vitória, ou a um nível posterior. A exploração de algumas situações específicas ajudará o jogador a atingir seus objetivos de forma mais rápida, ou mais eficaz.

Outro fator de distinção é apresentado na possibilidade de combinar objetos, cenários e eventos, sem a necessidade de constituir qualquer narrativa, como no jogo *Tetris*, no qual peças de formatos geométricos devem ser encaixadas, formando linhas horizontais, abrindo caminho para as peças seguintes, conforme o jogo prossegue. Qualquer elemento pode ser tomado como elemento de jogo se puder ser manipulado; as possibilidades de combinação não correspondem àquilo que se vê em produtos culturais que trabalhem com foco na narrativa, ao invés do lúdico.

No que concerne às questões a serem aprofundadas neste trabalho, é importante notar que, segundo Eskelinen, as combinações entre os cenários programados e os personagens dinâmicos (tanto os personagens com os quais se pode jogar, como também aqueles que figuram no jogo de forma interativa, os denominados NPCs, ou Non-Player Characters) propiciam combinações e alterações contínuas e complexas, devido ao fato de que a distribuição dos elementos programados não precisa corresponder a qualquer traço de realidade, mesmo nas formas de comunicação.

Os jogos eletrônicos chegam a ser situados, pelo mesmo autor, entre os jogos físicos e não-físicos (como os jogos de cartas, ou de tabuleiro), devido ao fato de que a interação do corpo com o controle, ou teclado, também com a tela do jogo, além das condições ambientais que propiciem a instalação do jogador, somam-se às reações físicas e fisiológicas, que o jogador se esforça por controlar.

Para concluir, num apanhado geral de seu trabalho, Eskelinen lista a combinação e distribuição dinâmicas de componentes presentes a outros ausentes em outras formas de jogos, a manipulação temporal, causal, funcional e espacial, as relações funcionais próprias e a ausência de uma audiência de massas, como elementos que devem ser suficientes para demonstrar a especificidade dos jogos de computador, ou ao menos, sua distinção de qualquer forma de produção cultural midiática e mesmo informática, baseada em narrativas.

Sem discordar da distinção em relação a outros tipos de jogos, a defesa do enfoque lúdico em detrimento do enfoque narrativo mereceria todo um capítulo dedicado ao debate. Pode-se dizer que os pesquisadores e desenvolvedores da área de jogos eletrônicos dividem-se entre os que privilegiam a importância da narrativa, inclusive no que respeita à própria programação do jogo e aos jogos eletrônicos como produtos de entretenimento que tangenciam linguagens mais lineares ou tradicionais, e de outro lado os que privilegiam o aspecto lúdico, a busca do prazer e da experimentação sem equivalência com qualquer outro produto cultural ou de entretenimento.

Em *World of Warcraft*, o jogo eletrônico coletivo selecionado para a pesquisa deste trabalho, ficará claro que o aspecto narrativo exerce forte influência sobre muitos jogadores, deste jogo ao menos. Não pretendo analisar em detalhes os argumentos que levam a essa polarização argumentativa, no campo dos jogos eletrônicos. Mas aproveitarei o depoimento consultado no blog de um jogador<sup>19</sup> (do mesmo jogo selecionado neste trabalho, o MMO *World of Warcraft* e também do tradicional RPG de tabuleiro *Dungeons & Dragons*), para problematizar a posição de Eskelinen, quando este identifica nos jogos eletrônicos, especificamente, a maior possibilidade de desenvolver formas de interação descomprometidas com a reprodução de padrões reais, ou reconhecíveis.

Este jogador, ao narrar a sua experiência de jogador de RPG de tabuleiro, nos dias de hoje, com jogadores habituados ao jogo *World of Warcraft*, descreve como a escolha de um personagem, a busca de alianças e a recusa em participar de certas situações propostas no jogo de tabuleiro, aparecem diretamente relacionadas às escolhas e estratégias que tais jogadores já exercitaram por longo tempo em *World of Warcraft*. Longe de ser uma mistura sem conseqüências, nos é sugerido que essa contaminação não funcione, pois o jogo eletrônico segue comandos pré-configurados, sobre os quais o jogador só pode criar estratégias para se adaptar. De forma distinta, em um Role Playing Game tradicional, como a versão de

---

<sup>19</sup> NEWHALL, Brent P.. Azeroth is not Faerûn: MMO minds in Tabletop RPGs. In: Brent P. Newhall's Blog [weblog], Mar. 29, 2010. Disponível em: <<http://blog.brentnewhall.com/?p=687>>. Acesso em: 29 de março de 2010.

tabuleiro, o jogador que ocupa a posição de mestre do jogo arbitra sobre as possibilidades que podem ou não ser oferecidas a cada ocasião. É papel do mestre garantir que os encontros sejam desafiadores para os jogadores, da forma menos mecânica que lhe for possível.

Selecionei este relato de jogador somente para relativizar a aparentemente óbvia prevalência de elementos lúdicos em jogos eletrônicos, bem como a idéia de que, nestes, as narrativas criadas tendam a ter menos vínculo com a realidade exterior ao jogo, do que em jogos tradicionais, pelo menos se incluirmos aí os RPGs, que são inteiramente baseados em criação de narrativas para cada jogador/personagem; mas não pretendo polarizar ou prosseguir nesta discussão.

A dificuldade que Grigorowitschs (2007) descreve para encontrar pesquisas sobre jogos no campo sociológico, em um campo desembaraçado das descrições psicológicas do desenvolvimento humano e infantil, bem como o reconhecimento menor, atribuído por Huizinga (2001), aos discursos que buscam nos jogos a sua instrumentalidade, podem convergir com a proposta de Aarseth (2001) para legitimar um campo próprio de estudos onde os jogos sejam reconhecidos como objeto distinto, onde se possa avaliar a atribuição de instrumentalidade, no jogo, para a adequação social e onde se possa observar os vetores que potencializam a relação entre os jogadores, entre estes e o jogo e entre cada um destes e as sociedades nas quais estão inseridos.

Chama a atenção, por exemplo, que apesar de Estados Unidos e Japão serem mercados tradicionalmente mais receptivos ao desenvolvimento e comércio de jogos eletrônicos, a Coréia do Sul atualmente representa uma das maiores comunidades de jogadores de MMO (e de jogos deste tipo produzidos no país), principalmente o tipo de MMO no qual os itens adquiridos durante o jogo podem ser comercializados para outros jogadores, informalmente.

Huhh e Park (2005), pesquisadores sul coreanos, publicaram na internet um manuscrito tão interessante quanto polêmico, defendendo que o livre comércio de itens de jogo contribui para equalizar os interesses dos jogadores, a dificuldade ascendente que a própria programação do jogo estabelece e a economia da qual a própria empresa desenvolvedora se beneficia. Os autores argumentam que o jogo *Lineage*, que oferecia tais possibilidades com muito pouca ou nenhuma interferência formal, era muito mais popular entre os sul-coreanos do que jogos que não oferecem a possibilidade de exploração material entre jogadores. Compreendem assim que especificidades sócio-culturais possam estar na base de críticas que trataram do jogo referido, como um fracasso, em países ocidentais, apesar da sua enorme popularidade na Coréia do Sul.

Quanto à singularidade do jogo eletrônico e as demandas de Aarseth e Eskelinen para legitimar os jogos eletrônicos em um campo científico a parte da categoria *Jogos*: se a indústria do jogo eletrônico, ao longo desta década, vem sendo sistematicamente comparada, em questão de cifras, com a indústria do cinema hollywoodiano, representando já a maior movimentação financeira na área do entretenimento mundial ao longo desta década (Educação e Cidadania, 28 de fevereiro de 2009, sobre a comparação no ano de 2008; Nesteriuk, 2004, sobre o faturamento no ano de 2003; Rahal, 2006, apud Reis e Cavichioli, 2008<sup>20</sup>, sobre a comparação dos faturamentos dos dois ramos de entretenimento em 2001), ao mesmo tempo, mais uma vez o trabalho analítico aqui desenvolvido mostra a influência do capitalismo mutante sobre a produção e a regulação de saberes e poderes. Um dos argumentos empregados por Aarseth em defesa do campo de estudos próprio dos jogos eletrônicos é exatamente o mercado bilionário aberto, com basicamente nenhuma pesquisa de base. A legitimação de uma nova disciplina seria uma forma de responder a isso, mesmo que o autor expresse pouco otimismo na influência que tal disciplina exerceria, frente às demandas comerciais de tal indústria.

Mesmo fora de um campo próprio de estudos consolidado, os jogos eletrônicos (sem considerar segmentações entre MMO, simuladores, jogos de luta, etc.) na forma como costumam ser apreendidos pelas disciplinas tradicionais, como a Pedagogia, Sociologia, Semiótica, etc., já respondem de alguma forma a demandas da indústria de jogos. Em muitos casos, são pesquisas que desmistificam medos e preconceitos de pais, professores e de leigos no assunto, mostrando que a prática de jogos eletrônicos pode estimular capacidades ligadas à aprendizagem e à administração de conflitos, bem como capacidades de socialização com respeito a normas de convívio estabelecidas de partida; há ainda pesquisas que relacionam o hábito de jogar com o cuidado de saúde e inclusive de saúde mental. Não é incomum encontrar propostas e relatos de aplicações de jogos eletrônicos em ambientes escolares, em caráter de pesquisa, em situações e ambientes controlados (Mc Farlane, Sparrowhawk e Heald, 2002; Sandford et al., 2006; British Educational Communications and Technology Agency, 2007).

O que talvez ajudasse a legitimar um campo de estudos específicos sobre os jogos eletrônicos seria a definição de seu objeto como objeto distinto e a constatação da insuficiente articulação de seu contexto histórico, desde a origem de temática bélica no início dos anos 60 nos Estados Unidos, passando pela abertura de um mercado que inicialmente oferece

---

<sup>20</sup> RAHAL, Fernando de Castro. Desenvolvimento de jogos eletrônicos. 2006. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Engenharia da Computação) – Centro Universitário Assunção, São Paulo, 2006.

máquinas de jogo para ambientes sociais (fliperamas), mas em pouco tempo já passa a fabricar consoles portáteis que podem ser instalados a televisores, para serem jogados no aconchego do lar e a posterior popularização dos jogos para computadores pessoais e aparelhos portáteis, o envolvimento com outras práticas sociais, com grande destaque para a área da educação (Entertainment and Leisure Software Publishers Association, 2006) e mais recentemente a exploração do máximo de recursos de comunicação e interação popularizados na cibercultura.

Se nos debruçarmos somente sobre os jogos que se passam em ambientes virtuais e que podem ser jogados por diversas pessoas conectadas, proliferam hoje termos que buscam delinear segmentos ou sub segmentos, tais como Multiplayer Casual (nos quais múltiplos jogadores disputam partidas encerradas, com pouco enredo), MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), MMOFPS (Massive Multiplayer Online First Person Shooter), MMORTS (Massive Multiplayer Online Real Time Strategy), MMO Lite (jogos que oferecem os mesmos recursos de outros do gênero, mas cobram menos compromissos do jogador, deixando-o livre para jogar apenas por diversão ou ócio, atraindo também jogadores mais jovens) e MMO Casual, o tipo de jogo que vem ganhando popularidade dentro de redes sociais virtuais, como o *Facebook*, por estimularem pessoas que não se identificam com o universo e com o vocabulário dos jogos eletrônicos, a envolverem-se com jogos mais simples, que são jogados em conexão com amigos, parentes e pessoas mais próximas cadastrados na mesma rede social, propondo assim um resgate da atividade de ócio orientada para a diversão, mas sem abrir mão de uma dose de planejamento e compromisso com o que se desenvolve no jogo em tempo real. E é possível que eu tenha deixado alguma nova denominação de fora.

A proliferação das modalidades de jogos eletrônicos e de seus discursos, ao serem abordadas nos mais diversos campos científicos, demarca a eleição de um conjunto de temas de importância crescente, modulando verdades e práticas constitutivas de determinados sujeitos, mesmo sem a unificação de uma linguagem e forma de pensamento entre tais campos do saber.

Quando se pensa na constituição de um campo de estudos próprio aos jogos eletrônicos e na sua autonomia em relação aos campos científicos atuais, podemos então notar a pluralidade que envolve as modalidades de jogo, a complexidade referente às possibilidades que tais jogos, desenvolvidos a partir das mais sofisticadas tecnologias eletrônicas e digitais, oferecem aos gamers, individual e coletivamente e os usos possíveis para tais jogos nas sociedades atuais.

A necessidade de maior diálogo entre profissionais de Educação e de Design informático já vem sendo anunciada em relatórios de pesquisas ao longo desta década, com base no emprego de jogos eletrônicos no âmbito da educação (Mc Farlane, Sparrowhawk e Heald, 2002; British Educational Communications and Technology Agency, 2006). A unificação de uma linguagem parece, no entanto, inatingível, por conta mesmo da segmentação e pluralização das possibilidades abertas por tais produtos tecnológicos que, dentre outros usos, podem ser simplesmente jogados por lazer, mas que cada vez mais, vêm sendo propostos como instrumentos de facilitação para demandas de organização e controle social em diversos campos.

Neste sentido, os jogos do tipo MMO ainda parecem mobilizar menor atenção da comunidade científica, em contraste com outros temas dentro do universo expandido dos jogos eletrônicos; principalmente no Brasil e em países cujas realidades econômicas restringem a possibilidade de acesso aos principais jogos dessa modalidade, por demandarem de seus jogadores uma assinatura mensal. Este é o caso de *World of Warcraft*, que com sua narrativa construída ao longo de toda esta década (a partir dos jogos anteriores da franquia *Warcraft I, II e III*), garantiu uma consistência rara entre os jogos MMO, tornando-se uma espécie de astro em torno do qual parece gravitar grande parte dos jogos do mesmo gênero.

### **2.3. Jogos coletivos constituindo redes de socialização**

De acordo com Aarseth, embora o primeiro jogo de computador, *SpaceWar*, tenha sido criado em 1961 e o mercado do gênero já exista a pelo menos três décadas, o campo acadêmico passou a tratar os jogos eletrônicos com seriedade, como campo cultural distinto, a partir de novas modalidades de jogos, em particular os jogos Multiplayer (qualquer tipo de jogo para dois ou mais jogadores em um mesmo ambiente virtual, ao mesmo tempo) e Massive Multiplayer Online, nos quais habilidades de sociabilidade precisam ser empregadas, ou desenvolvidas.

A história dos jogos MMO começa com os MUDs (multiuser dangeouns), jogos do tipo Role Playing Game jogados pelo computador, onde o desenvolvimento dos personagens e das ações entre jogadores conectados em rede se dava unicamente por construção textual. Segundo Cox e Campbell (1994), o primeiro jogo de aventura para computadores baseado em texto foi *Adventure*, de 1970. Porém, foi *MUD1*, produzido em 1979 por estudantes da

Universidade de Essex, na Inglaterra, que se tornou um clássico, batizando o gênero que daria origem a outros jogos em rede que ganhariam interface gráfica, dentre outros desenvolvimentos tecnológicos, dos quais resultam os MMO.

Sobre os MUDs, Turkle (1997) afirma que, apesar das limitações nas narrativas e da falta de um apelo gráfico, o que reforçava a popularidade dos jogos era a presença de múltiplos jogadores ligados em rede. A construção textual, compreendida como aspecto literário que, para alguns jogadores, enriquece o espírito do jogo, pode de fato ter ajudado a fortalecer um nicho de jogos onde simbologias particulares eram criadas pelos jogadores de cada masmorra específica, levando a uma imersão mais complexa e profunda se comparada à experiência de outros usuários de computador conectados em rede. Nas palavras de Onça (2007):

“No cerne deste encantamento, talvez esteja a capacidade deste tipo de ambiente se constituir num universo simbólico auto-suficiente, construído e compartilhado pelos que dele participam, numa imersão tão rica, complexa e profunda que, em última instância, a interação entre os jogadores e a gravidade destes relacionamentos possa ser entendido, dentro de determinadas retóricas, como o próprio jogo das significações pelas quais vivemos a vida. Percepção que, em si, já desafia as retóricas tradicionais pelas quais os jogos eram trabalhados [...]”. (ONÇA, 2007, p. 18)

A proliferação dos RPGs em diversas modalidades, como jogos de tabuleiro, jogos de cards, live action (modalidade na qual os jogadores atuam encenando cada gesto e fala de seus personagens), ou nos jogos produzidos para computadores e videogames, populariza os hábitos, exercícios e condutas relacionados à construção de novas narrativas pessoais, à possibilidade de escolher rumos e de constituir experiências e trajetórias individualizadas dentro de um contexto comum ao grupo de jogadores, bem como a circulação de determinados simbolismos, alegorias e vocabulários entre grupos reduzidos de pessoas conectadas a partir do interesse por tais elementos distintivos. A integração de tais elementos à possibilidade de conectividade, de monitoramento e de convívio à distância, moduladas pelas tecnologias ciberculturais, levam à agregação de quantidades cada vez maiores de jogadores de quaisquer pontos do planeta em torno de jogos comuns, seja por compartilharem os mitos de origem e as gramáticas que o jogo apresenta e modula por distinção, seja pela experiência de convívio social em ambientes lúdicos eletrônicos.

O mercado aberto para tal modalidade de jogo quebrou de forma inédita com o consumo de produtos culturais destinados à tradicional audiência de massa, como os filmes, programas de televisão e mesmo os livros. Santaella (2004b) refere-se a um enxame de

jogadores (que por vezes chega à quantia de milhares) presentes simultaneamente em um espaço virtual comum.

Tomando como exemplo o sucesso das ferramentas de blog e das redes sociais de exposição na internet, os jogos eletrônicos do tipo MMO parecem integrar o hall dos dispositivos (conectados a outros tantos dispositivos, como os acima citados) que concentram os maiores investimentos financeiros e tecnológicos e que promovem a proliferação de novos discursos individuais, a pluralidade dos canais de expressão e a garantia de que todos estejam sendo vistos, ouvidos e governados. A conectividade e a exposição online produzem o duplo efeito de singularizar os conteúdos (sejam ferramentas ou discursos) que podemos acessar e, ao mesmo tempo, de planificar condutas, disciplinas e valores em pontos difusos do planeta, modulando agrupamentos comunitários para os quais as fronteiras geográficas significam muito pouco.

A idéia de “mundo” aplica-se, nos ambientes de jogos eletrônicos coletivos, para designar o conjunto dos ambientes de simulação constituintes de um jogo específico (e seus registros cartográficos, elementos importantes para a orientação do jogador em qualquer jogo MMO), bem como o total dos jogadores inscritos no mesmo. Ainda assim, os jogadores de cada jogo se distinguem pela identificação da comunidade do jogo A, ou do jogo B, por exemplo. Agrupamentos segmentados de jogadores costumam ser designados por “clans” ou “guilds”, geralmente (sempre em inglês, não importa aonde), remetendo à noção de agrupamentos mais rudimentares, menos estratificados, onde as atribuições e ações de cada jogador são concordadas ou não pelo grupo mais próximo, mas de qualquer forma o controle se estabelece pela proximidade, reforçada por diversas ferramentas de comunicação disponíveis dentro do ambiente do jogo, como mensagens pessoais semelhantes a e-mails, janelas de bate-papo simultâneas à ação do jogo e em alguns jogos, até mesmo canais de áudio para conversa durante o jogo. No caso de *World of Warcraft*, o canal de comunicação por voz é considerado, por parte dos jogadores, uma ferramenta importante para a eficiência da comunicação entre membros de uma *guild* (Williams, Caplan e Xiong, 2007).

O conceito de comunidade, por sua vez, é flexível. Há jogos em que cada clan duela com os clans adversários. Todos os jogos MMO costumam oferecer oposição ou disputa de acordo com algum diferencial do personagem escolhido pelo jogador, como raça ou classe. No caso de *World of Warcraft*, a relação é mais complexa, pois existem atualmente dez raças de personagens à disposição do jogador que cria seu avatar, mas estas se dividem em duas facções de uma guerra ancestral, narrada nas primeiras versões do jogo *Warcraft* (a partir de

*Warcraft II*, passa a ser possível jogar em rede com amigos, mas é *World of Warcraft* que inaugura a entrada da franquia no gênero MMO).



Figura 1 - Detalhe de emblema da facção *Alliance*, em *World of Warcraft*.



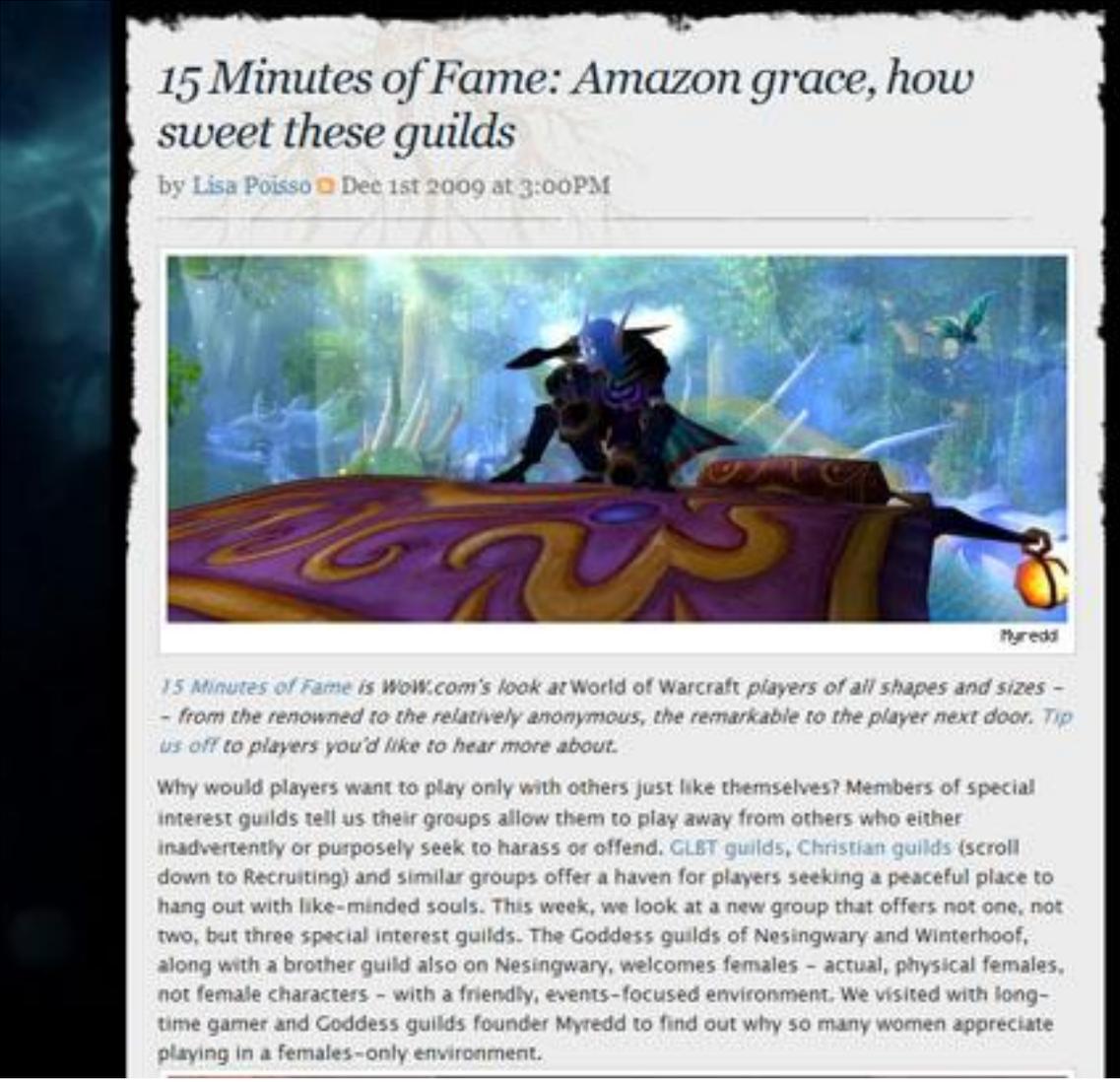
Figura 2 - Detalhe de emblema da facção *Horde*, em *World of Warcraft*.

Ao mesmo tempo, um clan, ou uma guild, podem ser formados por jogadores/avatares de diferentes raças, embora alguns jogadores inventem, por desejo próprio, narrativas que justifiquem a não mistura de raças de personagens.

As equipes que buscam as melhores estratégias para cumprir as missões mais avançadas, porém, não somente recrutam personagens de diferentes raças e habilidades, como acabam limitando cotas para personagens de cada raça, para garantir a melhor eficácia do grupo; o clan ou guild passa então a ser, ao mesmo tempo, um time esportivo, constituído de forma semelhante aos times de futebol, que podem ter dois ou três atacantes, a depender da estratégia adotada para meio de campo e lateral esquerda, ao mesmo tempo em que se organiza a zaga para balancear a defesa, junto ao goleiro. Acaba sendo organizado desta forma porque, para muitos jogadores, o compromisso com o cumprimento das missões e com a aquisição das recompensas, é um compromisso assumido com pessoas de verdade. Se o jogo

anuncia determinadas recompensas como montarias, armaduras, etc., o jogador na sua posição de cliente do serviço oferecido, fará de tudo para adquirir o bem oferecido.

O nível de experiência dos jogadores é outro critério que interfere no equilíbrio dos agrupamentos. As práticas acima pinceladas são ao mesmo tempo singularidades em um “mundo” maior propiciado no jogo e também práticas reproduzidas de forma disciplinada por milhões de jogadores em todo o planeta, com objetivos em comum, como desenvolver o máximo de poder do personagem e enfrentar as missões mais avançadas.



*15 Minutes of Fame: Amazon grace, how sweet these guilds*

by Lisa Poisso Dec 1st 2009 at 3:00PM



*15 Minutes of Fame is WoW.com's look at World of Warcraft players of all shapes and sizes – from the renowned to the relatively anonymous, the remarkable to the player next door. Tip us off to players you'd like to hear more about.*

Why would players want to play only with others just like themselves? Members of special interest guilds tell us their groups allow them to play away from others who either inadvertently or purposely seek to harass or offend. GLBT guilds, Christian guilds (scroll down to Recruiting) and similar groups offer a haven for players seeking a peaceful place to hang out with like-minded souls. This week, we look at a new group that offers not one, not two, but three special interest guilds. The Goddess guilds of Nesingwary and Winterhoof, along with a brother guild also on Nesingwary, welcomes females – actual, physical females, not female characters – with a friendly, events-focused environment. We visited with long-time gamer and Goddess guilds founder Myredd to find out why so many women appreciate playing in a females-only environment.

Figura 3 - Detalhe de artigo publicado por Poisso (1 de dezembro de 2009), no website *WOW.com*. Desde o título, observamos a ironia com que se trata de arranjos sociais estabelecidos livremente por grupos de jogadores, sem seguir necessariamente os enredos e temas mais gerais propostos no jogo. Não podemos falar em falta de liberdade, ou em restrição de direitos, mas os exercícios de governo reforçam, pelo discurso e pelo exemplo, as sujeições mais eficazes e governáveis. Disponível em: <<http://www.wow.com/2009/12/01/15-minutes-of-fame-amazon-grace-how-sweet-these-guilds/>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

Conforme observado por Rabinow (1999), a virtualização da vida tende a eliminar a categoria do social, ao transpassar a separação entre natureza e cultura (em concordância com a idéia de cultura de simulação, que implica na essencialização de aspectos culturais, como a instrumentalização técnica, por exemplo, simulando um plano natural tecnológico). De fato, o termo sociedade raramente se aplica a qualquer definição dos jogadores, ou mesmo dos websites relacionados ao jogo *World of Warcraft* (e dos websites oficiais de jogos MMO em geral). Entre guilds e mundos, o termo mais intermediário e flexível encontrado em tais meios é o de comunidade. Ainda assim, derivações como sociabilidade e socialização costumam ser empregadas para definir conexões positivas entre os jogadores. Os agrupamentos entre jogadores não se restringem às guilds com as quais assumem compromissos dentro do jogo; outras formas de agrupamentos remetem aos jogadores que discutem situações de jogo e estratégias, questões técnicas, além de propor melhorias, nos fóruns de discussão do jogo, os jogadores que criam vídeos cômicos editados a partir de cenas do jogo, outros que compartilham vídeos de jogadas para divulgar suas estratégias, etc. Seria impreciso tentar delimitar todas as modalidades de comunidades de jogadores, mesmo com o recorte específico do jogo *World of Warcraft*, uma vez que estamos tratando das práticas de quase doze milhões de jogadores em um mundo constantemente modulado pelos mesmos.

### 3. DO HOMO LUDENS ÀS GUILDS

#### 3.1. Governamentalidade em *World of Warcraft*: planos tangentes, agentes diversos

Neste capítulo, apresento uma organização do material coletado da seguinte maneira: primeiramente, apresento um levantamento dos websites oficiais relacionados ao jogo *World of Warcraft*, incluindo aqui:

- o website da empresa que desenvolve o jogo (*Blizzard Entertainment*), no que diz respeito às divulgações, canais de conexão com os ambientes do jogo e de interação com a comunidade de jogadores, modalidades de comércio eletrônico, divulgação de eventos, etc.. A mesma empresa desenvolve dois outros jogos de grande sucesso hoje em dia (*Starcraft*, já na sua segunda versão e *Diablo*, atualmente na terceira versão), mas tratarei aqui somente dos espaços destinados pela empresa ao seu jogo de maior destaque, o *World of Warcraft*;
- o website do jogo, que inclui todas as referências aos enredos, espécies de personagens, possibilidades de ação, suas distribuições por raças, classes e profissões, os papéis que acabam por desempenhar no enredo de uma mitologia já consolidada e que, ao mesmo tempo, mantém-se permanentemente aberta e em construção, além de agregar ferramentas como a *Armory*, um banco de dados complexo, com todo o tipo de informações de jogo sobre todos os quase doze milhões de jogadores pagantes cadastrados atualmente e fóruns de discussão nos quais jogadores se aliam, transmitem conhecimento e dão voz às suas necessidades, cientes da onipresença da empresa entre eles<sup>21</sup>;
- a página da *Armory* será destacada pelo seu propósito e pelos recursos que oferece aos jogadores, sendo de grande interesse para efeitos analíticos neste trabalho;
- o website *WOW.com*, que produz informações, divulgações, entrevistas e curiosidades sobre o jogo;
- uma breve referência aos ambientes virtuais onde o jogo ocorre (cenários, arquiteturas, cartografias).

---

<sup>21</sup> Onipresença, mas não onisciência. Como será explorado mais adiante, há relações de proximidade entre representantes da empresa que desenvolve o jogo e a comunidade de jogadores mais dedicados. Não só esta relação facilitada, mas também os diversos canais de comunicação disponibilizados, bem como uma dose boa de monitoramento, na forma de funcionários que jogam também, compõe um quadro que favorece à empresa tomar ciência de muito do que ocorre e de muito que precisa ser feito. Porém, com mais de 11 milhões de jogadores inscritos, continuam surgindo registros, muitos divulgados pela própria empresa, de práticas de jogadores que continuam fugindo ou se opondo à racionalidade própria da empresa.

Merece destaque o fato de que, apesar de compreendermos os jogos tradicionais e mesmo a maioria dos jogos eletrônicos, em termos de ações que se desenrolam em um espaço singular, ou em espaços que se sucedem de forma linear, nos MMO a cartografia é necessariamente mais desenvolvida, pois como se tratam de ambientes permanentes, nos quais há jogadores/avatars povoando e se deslocando a cada momento, ocorre que nem todos os jogadores co-habitam os mesmos ambientes, havendo territórios específicos e distintos, que atendem de forma razoavelmente satisfatória às expectativas de cada jogador, individualmente. A orientação por mapas dos ambientes de jogo é elemento comum a todos os jogos MMO, não sendo, porém, uma exclusividade dos mesmos.

De forma complementar, comentarei sobre alguns produtos que circulam em paralelo com a cultura específica de *World of Warcraft*, incluindo aí revistas em quadrinhos, livros de ficção e fantasia e outros produtos comercializados, especificamente relacionados à mitologia deste jogo.

Tais materiais selecionados cumprem com o propósito de tentar analisar, a partir dos dispositivos de interação e de constituição de papéis, das divulgações e discursos, o que se oferece ao jogador – e ao público alvo em potencial – e como se oferece. Diversão, liberdade, desafio, perfeição, caos, batalhas, alianças... Tudo são promessas que agregam interesses.

Simultaneamente, busco compreender também como se estruturam relações de poder, a produção de saberes e as possibilidades de ação, de governo e de resistência, nos ambientes de jogos MMO, tomando *World of Warcraft* como modelo signifiante, em relação ao panorama social que esbocei a partir das análises de Foucault e Deleuze, principalmente.

### **3.2. Os dispositivos: topografia, arquiteturas, regimes de verdade e outras ferramentas**

Os lugares de onde podemos colher informações sobre *World of Warcraft* são diversos, como comunidades de equipes de jogadores, fóruns de discussão, blogs de jogadores individuais, páginas de notícias sobre jogos, dentre outros. Mas os lugares que merecerão destaque neste trabalho são aqueles que produzem as notícias, os discursos e as verdades que então circularão pelas redes, seja a internet como um todo, sejam as redes sociais de jogadores, sejam as redes de relações que estes estabelecem em suas vidas, que extrapolam os limites das situações de jogo.

Respectivamente, os endereços eletrônicos consultados foram: <<http://www.blizzard.com>> (*Blizzard Entertainment*), <<http://www.worldofwarcraft.com>> (comunidade do *World of Warcraft*), <<http://wowarmory.com>> (*Armory*, banco de dados com estatísticas sobre toda a “vida” de cada avatar presente no jogo) e <<http://wow.com>> (canal de notícias e curiosidades sobre o jogo). Os cenários de ambientes dentro do jogo serão citados de forma inespecífica. Datas de acesso (para todos os websites): 26 de janeiro e 23 de fevereiro de 2010.

### **Blizzard Entertainment**

O website da empresa, como se pode imaginar, não trata exclusivamente do jogo *World of Warcraft*, ou dos produtos comerciais a ele relacionados. A própria empresa desenvolve outros jogos com diferentes temáticas. Sobre um fundo preto, com detalhes em azul escuro, revezam-se na página inicial, imagens animadas dos principais jogos da empresa. Abaixo, chamadas para venda de produtos materiais, como o próprio jogo, mas também para a compra de itens de jogo, como no caso de “Blizzard Pet Store. Adopt a new friend today.”<sup>22</sup>, referindo-se à possibilidade de o jogador comprar um mascote virtual para seu avatar, dentro do jogo.

No topo da página, visualiza-se um menu de navegação com as seguintes opções: Games (Jogos), Company (Empresa), Community (Comunidade), Support (Suporte, ou atendimento) e Store (Loja). No primeiro item, Games, os conteúdos estão organizados da seguinte forma:

- Under Development (Em desenvolvimento), no qual consta a divulgação da expansão<sup>23</sup> *World of Warcraft – Cataclysm*, ainda não lançada comercialmente, com a seguinte apresentação:

“Deathwing o Destruidor, retorna a Azeroth, deixando caos e destruição ao despertar. Enquanto a Horda e a Aliança se dirigem ao epicentro do cataclismo,

---

<sup>22</sup> Disponível em: <<http://www.blizzard.com>> . Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

<sup>23</sup> Expansões são como continuações de um jogo – ou outro programa informático – já lançado no mercado. São novos conteúdos que uma empresa disponibiliza para enriquecer um produto já adquirido, às vezes gratuitamente, a depender do caso. No caso de jogos eletrônicos, como em *World of Warcraft*, o jogador compra uma expansão para ampliar o jogo anterior, acrescentando novas fases, novos personagens e missões, por exemplo; às vezes, também são acrescentados novos recursos técnicos para a interação entre os jogadores, ou facilidades para executar comandos.

heróis incomuns erguem-se para proteger seu mundo partido e maculado, da devastação completa.” (tradução minha)<sup>24</sup>

Vale a pena comentar que esta expansão do jogo vem sendo bastante aguardada pelos jogadores, uma vez que desde o final de 2009, começaram a aparecer na internet vídeos de guilds que já conseguiram vencer o *Lich King*, que representa o último e maior desafio do jogo atualmente; o que não significa, necessariamente, que todo o conteúdo do jogo esteja esgotado para tais jogadores. Alguns podem ter deixado de lado missões em outros mapas, às quais podem agora retornar, mais estimulados. Nas entrevistas que realizei e que serão apresentadas no próximo capítulo, tomei conhecimento de guilds que mantêm rotinas periódicas de matar o *Lich King* para colherem as recompensas e, assim, aprimorar os equipamentos de todos os jogadores/membros da guild.

A expansão *Cataclysm*, nem é anunciada após tal feito, nem tão pouco é anunciada um ano antes de alguns jogadores se aproximarem do final do jogo que é oferecido atualmente. A empresa e os jogadores não apenas dialogam pelos canais de comunicação como fóruns de discussão e endereços de e-mails, mas além disso, compartilham de um convívio e de experiências comuns, na medida em que funcionários da empresa são também jogadores que experienciam diretamente muito do que ocorre dentro do jogo. Assim, tanto sugestões e queixas de jogadores, como aprimoramentos e dicas oferecidos constantemente pela empresa, são assimilados de forma intuitiva e com muito pouco atrito.

Prosseguindo na descrição do item Games, no menu do website da empresa, temos:

- All other games (todos os outros jogos), dentre os quais aparecem em destaque *Warcraft III* (terceiro jogo da franquia original, *Warcraft*, que originou a mitologia desenvolvida até hoje, porém oferecendo menor variedade de personagens). *World of Warcraft* (a primeira versão, o primeiro jogo da franquia *Warcraft* definido como MMORPG, ou seja um Role-Playing Game Massivo para Múltiplos jogadores Online), no qual podemos ler a seguinte apresentação:

“Aterrise no Mundo de Warcraft e junte-se a milhares de heróis poderosos em um mundo online, de mito, magia e aventura sem limite. Explore picos acidentados, nevados; fortalezas em vastas montanhas; e desfiladeiros rudimentares e sinuosos. Testemunhe zeppelins voando sobre o ardor dos campos de batalha; batalhe em

---

<sup>24</sup> “Deathwing the Destroyer returns to Azeroth, leaving chaos and destruction in his wake. As the Horde and Alliance race to the epicenter of the cataclysm, unlikely heroes Will rise up to protect their scarred and broken world from utter devastation.” Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/games/>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

cercos épicos – uma série de experiências lendárias o aguarda. Entre no Mundo de Warcraft...” (tradução minha)<sup>25</sup>

Também encontramos na mesma categoria a divulgação das duas expansões já lançadas para *World of Warcraft* até 2009, com as seguintes apresentações:

Expansion set  
World of Warcraft  
The Burning Crusade

“Você tomou de assalto Azeroth... agora uma fronteira negra o aguarda. Para além do Dark Portal, os agentes sinistros da Burning Legion retomaram sua cruzada demoníaca para esgotar a magia do universo e assolar a todos em seu caminho. Dos horrores da Cidadela de Hellfire aos muitos portais de Black Temple – um novo mundo de aventura épica aguarda, em Outland.” (tradução minha)<sup>26</sup>

E ainda:

Expansion set  
World of Warcraft  
Wrath of the Lich King

“Você mudou a maré contra os males demoníacos de Outland. Agora o Rei Lich Arthas colocou em prática eventos que levarão à extinção de toda a vida em Azeroth. Com as legiões de mortos-vivos de Scourge ameaçando varrer toda a terra, você deve atacar o coração do abismo congelado e encerrar o reinado de terror do Rei Lich para sempre.” (tradução minha)<sup>27</sup>

Tais sinopses podem estimular tanto o jogador já habituado, que busca novas possibilidades para desenvolver nos ambientes de jogo, quanto o consumidor em potencial, que é convidado a adentrar um mundo de experiências fantásticas, integrando uma comunidade já robusta. Reforço aqui que quando me refiro a possibilidades ou atividades

<sup>25</sup> “Descend into the World of Warcraft and join thousands of mighty heroes in an online world of myth, magic, and limitless adventure. Explore jagged, snowy peaks; vast mountain fortresses; and harsh, winding canyons. Witness zeppelins flying over smoldering battlefields; battle in epic sieges – a host of legendary experiences await. Enter the World of Warcraft...” Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/games/wow/>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

<sup>26</sup> “You’ve taken Azeroth by storm... now a dark frontier awaits. Beyond the Dark Portal, the sinister agents of the Burning Legion have renewed their demonic crusade to consume the magic of the universe and lay waste to all in their path. From the horrors of Hellfire Citadel to the very gates of the Black Temple – a new world of epic adventure awaits in Outland.” Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/games/burningcrusade/>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

<sup>27</sup> “You’ve turned the tide against the demonic evils of Outland. Now the Lich King Arthas has set in motion events that will lead to the extinction of all life on Azeroth. With the undead legions of the Scourge threatening to sweep across the land, you must strike at the heart of the frozen abyss and end the Lich King’s reign of terror for all time.” Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/games/wrath/>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

dentro do ambiente de jogo, não se tratam de atividades restritas aos momentos de lazer, ou de atividades que não tragam conseqüências a um grupo maior de indivíduos, mesmo durante o tempo vivido fora dos ambientes de jogo.

Em primeiro lugar, porque lazer, compromisso e labor já não se distinguem. A quantidade de manuais, guias e add-ons<sup>28</sup> aos quais o jogador pode e é aconselhado a recorrer para melhor se situar dentro das práticas de jogo e para fortalecer suas chances de evoluir dentro do jogo, são infindáveis. É improvável encontrar um website sobre jogos eletrônicos que não forneça pelo menos um link para outro local com guias de dicas sobre o *World of Warcraft*. Somam-se os livros de ficção e as histórias em quadrinhos, que expandem o conteúdo simbólico e narrativo dos jogos, além de moldar pelos exemplos dos personagens, as condutas desejáveis e corretas dos jogadores que habitam aquele mundo.

Em segundo lugar, a maioria dos MMO funciona com base na divisão e agrupamento dos jogadores por clans ou guilds. Assim, o desempenho de um sujeito-jogador em uma missão ou combate, compromete diretamente todo o seu grupo, que pode tanto ser formado por algo como dez jogadores, como pode ser formado por milhares. Portanto, as oportunidades que um jogador busca em qualquer ambiente ou momento do jogo, acabam sempre por respeitar arranjos grupais, conduzidos por jogadores com maior poder e com maior status. Tais situações serão aprofundadas mais adiante.

- Por último, em Explore, você pode buscar informações sobre jogos mais antigos da empresa, assistir videos promocionais e trailers dos próximos lançamentos e, ainda nesta sessão, constava na ocasião a seguinte chamada: “Work on games you Love. Career opportunities at Blizzard”<sup>29</sup>. Chamadas para oportunidades de carreira na empresa e para o “emprego dos sonhos”<sup>30</sup> estão espalhadas pelos websites de todos os seus jogos, além de outros canais de informação sobre jogos eletrônicos e mesmo em websites referentes ao *World of Warcraft*, não oficiais, mas de grande reconhecimento pela comunidade de jogadores.

---

<sup>28</sup> Add-on é o termo utilizado para comandos de programação que mudam alguma configuração do programa original. Add-ons são populares em diversos jogos produzidos para computadores, pois mesmo quando o jogador já possui o produto completo, é comum que alguns jogadores com maior destreza nas linguagens eletrônicas passem a criar novos mapas, novas armas, novos truques para facilitar a navegação pelos ambientes, ou para aumentar as chances de sucesso em combates, por exemplo. O fato de add-ons serem populares em jogos desenvolvidos para computadores, guarda relação com a possibilidade de baixar sempre informações complementares e de alterar a programação do programa original, o que não é fácil de alcançar em jogos para consoles, como Nintendo ou Playstation, por exemplo.

<sup>29</sup> Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/games/>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

<sup>30</sup> Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/company/careers/>>. Data de acesso: 23 de fevereiro de 2010

A conciliação de sucesso no jogo e sucesso na carreira profissional não parece muito fantasiosa, quando vem de uma empresa que desenvolve tecnologia informática e digital, nos moldes vigentes entre as empresas da chamada economia criativa.

Viana (2004) comenta a entrevista que realizou com o “Lead-Designer” (traduzido por Viana como “Artista-Chefe”) do jogo *Everquest* (também um jogo do tipo MMORPG), que antes era apenas um jogador pagante. Dadas as facilidades de comunicação e a efetividade do diálogo entre empresa e clientes, a promoção para que os jogadores/consumidores ofereçam estratégias e soluções para o que a empresa possa vir a oferecer e contratando profissionais que também consumam e tenham intimidade com o produto desenvolvido, as formas de controle fortificam-se e multiplicam-se, tanto no sentido da influência de uns sobre outros, como no sentido das práticas sobre si mesmos. Quanto mais ramificados, receptivos e individualizados os canais de contato estabelecidos entre a empresa e os quase doze milhões de clientes-jogadores, mais adaptáveis e moduláveis se tornam os saberes-poderes que sustentam, regulam e levam adiante o (Mundo) *World of Warcraft*.

No item do menu de navegação que informa sobre a empresa (Company), podemos acessar informações sobre os propósitos desta, onde consta, por exemplo, a descrição da sua missão, representada por oito valores centrais assim listados<sup>31</sup>:

- Gameplay first (Gameplay<sup>32</sup> em primeiro lugar)
- Commit to quality (Compromisso com qualidade)
- Play Nice; Play fair (Jogue bem; Jogue justo)
- Embrace your inner geek (Abrace o seu geek<sup>33</sup> interior)
- Every voice matters (Todas as vozes importam)
- Think globally (Pense globalmente)
- Lead responsibly (Conduza de forma responsável)
- Learn & grow (Aprenda e cresça)

---

<sup>31</sup> Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/mission.html>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

<sup>32</sup> O termo *gameplay* é de difícil tradução, pois pode ser entendido como “forma de jogar”; na área de Game Design, em português, o termo jogabilidade parece contemplar tais aspectos. Como citei no capítulo anterior, este tipo de precisão nos termos e o diálogo entre áreas de saberes diversos que não possuem a mesma clareza, por vezes dificultam certos entendimentos. Pelo conteúdo que encontrei no próprio website da *Blizzard Entertainment*, é possível dizer que *gameplay* seria o conjunto relativo ao domínio dos comandos do jogo e o uso que se pode fazer destes, para efeito de diversão e de realização do jogador, ou em outras palavras, para efeitos lúdicos e também de desenvolvimento narrativo.

<sup>33</sup> Termo usualmente adotado para se referir a sujeitos com devoção acima da média a temas como ciência, tecnologia e assuntos como ficção científica, cultura pop como revistas em quadrinhos, videogames e desenhos animados, por exemplo.

Os itens assim listados exercem a função de normas que propõem formas de trabalho para os funcionários da empresa, orientando para o resultado que esta visa alcançar com seus produtos e serviços; assim sendo, os oito valores centrais anunciados pela empresa orientam para as práticas de governo pretendidas. A divulgação pública ajuda na constituição de uma imagem pública, confirmada e reproduzida pelos sujeitos-jogadores. As especificações técnicas às quais os programadores, roteiristas e demais agentes devam se disciplinar, certamente de forma mais rígida e estreita para a concretização daquilo que a empresa endereça a seu público (sujeitos-jogadores, fãs e consumidores potenciais), associam-se às normas de qualidades mais amplas e inespecíficas, como define Canguilhem (2006): “Uma norma se propõe como um modo possível de unificar um diverso, de reabsorver uma diferença, de resolver uma desavença. No entanto, se propor não é o mesmo que impor. Ao contrário de uma lei da natureza, uma norma não acarreta necessariamente seu efeito.” (p. 202).

Uma forma de governo normativa é uma forma de governo que ultrapassa as modalidades de controle disciplinar, ao integrar modalidades de controle a distância, contando com a auto-regulação de cada sujeito envolvido, na condução de suas próprias atribuições. Canguilhem analisa a convergência necessária, entre fatores técnicos de produção, fatores jurídicos e econômicos para uma prática de governo social sempre mais bem sucedida. Neste mesmo sentido, nas palavras de Koerner (2004):

“Nas sociedades contemporâneas ocorrem modificações do direito formal com a expansão das normas de textura aberta, procedimentos participativos e informais de tomada de decisão. O seu conteúdo não é definido por regras jurídicas formais de caráter mandatório, mas em função de resultados, tendo em vista decisões mais adaptadas ao contexto, consensuais e eficientes.” (p. 2)

As diferenças nos âmbitos públicos e privados são cada vez menores e indesejáveis, do ponto de vista das formas de governo sobre indivíduos e populações, tanto nos planos nacional como internacional, o que vem trazendo novos desafios para os campos jurídico e político. Reforço tal argumento para justificar que a partir do estudo das formas de governo exercidas por uma empresa comercial identificada com o desenvolvimento de tecnologias, com o capital criativo referente às modalidades mais avançadas em termos de jogos coletivos e com a vanguarda nas formas de comunicação e integração com seus clientes, podemos nos aproximar de um entendimento mais amplo sobre as formas de controle não disciplinares e suas conexões com formas disciplinares, aparatos jurídicos, práticas de mercado e as formas

de governo que tendem a se exercer, a partir de outros agentes e instituições, públicas e privadas, sobre o sujeito contemporâneo, em sociedades sempre mais tecnologicadas, informatizadas e nas quais a linguagem dos jogos permeia sempre mais as práticas de socialização, de produtividade e de atribuição de papéis sociais, pulverizando os limites espaço-temporais da atividade de ócio sem conseqüências mais sérias.

Continuando a descrição da página sobre a empresa, encontramos ainda a divulgação de seus parceiros comerciais (empresas que desenvolvem os produtos comercializados com a marca dos jogos, como camisetas, livros, brinquedos e estatuetas decorativas, por exemplo) e também a divulgação dos prêmios já ganhos, no ramo do entretenimento, da computação e do desenvolvimento tecnológico. Seria um trabalho desnecessário reproduzir aqui todos os prêmios alcançados pela empresa e por cada produto individualmente, mas basta dizer que somente com a franquia de *World of Warcraft*, foram 15 prêmios com o jogo original, outros 15 com a expansão *Burning Crusade* e mais 14 prêmios com a expansão mais atual, *Wrath of the Lich King*.<sup>34</sup>

Ainda consultando a mesma página, mais uma vez encontramos a chamada para oportunidades de carreira. Também um espaço destinado a eventos e torneios, no qual constam a divulgação dos eventos *BlizzCon* realizados desde 2005. Conforme a descrição nesta página, em tais eventos os jogadores de quaisquer jogos da empresa têm a chance de encontrar os criadores de seus jogos favoritos, participarem de torneios e competições e se conectarem com outros jogadores de todo o mundo. Algo como a materialização, ou encarnação de parte daquilo que já encontram nos ambientes virtuais de seus jogos favoritos.

Na mesma página, encontramos chamadas e resultados de torneios organizados desde 2006, sendo a maioria deles relacionados ao jogo *Warcraft III*, inclusive em 2009; somente nesse ano foi organizada a *World of Warcraft Arena Tournament 2009*, competição que privilegia o combate entre os jogadores, reforçando práticas alternativas (estabelecidas inicialmente por parte dos jogadores, sem interferência da empresa) dentro de um jogo com enredo, estética e abertura para narrativas de RPG. Este torneio estendeu-se entre os meses de fevereiro e agosto, incluindo aí as etapas eliminatórias, as finais regionais em diversos países e a final global, nos Estados Unidos. Todos os eventos ofereceram premiação em dinheiro e foram disputadas por equipes de jogadores de diversas partes do mundo. Por último, encontramos notícias para a imprensa, sobre a empresa, seus produtos e eventos.

---

<sup>34</sup> Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/awards.html>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

Sobre a *World of Warcraft Arena Tournament 2009*, na página dedicada às instruções, inscrições e regras do torneio<sup>35</sup>, a empresa anunciava o convite aos “mais dedicados e habilidosos combatentes de Arena de todo o mundo”, destacando a possibilidade de criar personagens exclusivos para tais combates, combinando habilidades das diferentes raças, que os jogadores não conseguiriam criar fora desse torneio. O acesso a itens de jogo como instrumentos de combate é facilitado no torneio, os avatares de todos os jogadores recebem uma quantidade de ouro (creditada ao personagem, no jogo) para que haja igualdade de possibilidades e para que não haja necessidade de transações comerciais informais entre os jogadores, pelo menos referente ao torneio. Podemos compreender as normas exclusivas do torneio como possibilidades de dar aos jogadores outra experiência de jogo, de combates entre equipes, novas possibilidades de imersão e exploração dos ambientes fantásticos do jogo; ao mesmo tempo, trata-se claramente de uma estratégia da empresa para organizar e normalizar práticas desenvolvidas e reforçadas inicialmente por uma parte dos jogadores, dentro de um espaço tão aberto para tais possibilidades.

Em casos como este, podemos sugerir que se tratem mesmo de desejos atendidos de grande parte dos próprios jogadores, pois em praticamente todas as páginas do website da empresa, há links para canais de comunicação com a mesma (endereços de websites, e-mails de encarregados, links para os canais da empresa em redes sociais como *Twitter* e *Facebook* e até mesmo números de telefone para sedes em cinco países)<sup>36</sup>, seja para sugestões, oportunidade de trabalho, para comentar sobre um produto comprado, compartilhar estratégias de jogo, etc.

Viana (2004), ao descrever a sua participação em um evento de fãs do jogo *Everquest*, outro MMORPG, explicitou a proximidade entre representantes da indústria e jogadores, no ramo dos jogos eletrônicos, a seriedade com a qual os jogadores se dirigem aos representantes da empresa (no caso de *Everquest*, a *Sony Online Entertainment*), como se tratassem mesmo de assuntos políticos a serem sanados para o bem estar da comunidade de jogadores e, da mesma forma, a postura conciliadora de tais representantes, garantindo que, se aquelas sugestões se tornassem solicitações coletivas, eles mudariam o jogo.

---

<sup>35</sup> Apesar de ter acessado a página do torneio a partir da página oficial da empresa, tratava-se de um link para uma página dentro do website da comunidade do jogo, (<<http://www.worldofwarcraft.com/pvp/tournament/index.xml>>), o canal de comunicações da própria empresa que fornece a maior quantidade de informações oficiais sobre enredos, descrições, mapas, dicas para desenvolver cada tipo de personagem durante o jogo, etc.. Data de acesso: 23 de fevereiro de 2010.

<sup>36</sup> Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/contact.html>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

No próximo item no menu de navegação do website da empresa, Community, pode-se acessar e inscrever para receber periodicamente o boletim informativo da empresa, com novidades dos jogos, variando entre colunas escritas de forma mais técnica e outras de forma mais apaixonada. Aparece aqui também, mais um acesso para os eventos e torneios de jogos organizados pela empresa; o podcast da empresa, ou seja, seu canal de comunicação, informação e entretenimento em arquivos de áudio; outro acesso para os vídeos e trailers promocionais; uma galeria de arte de fãs, explorando as temáticas e estéticas dos jogos da empresa; e uma área de concursos, onde a empresa estimula que os fãs enviem charges, fotos, vídeos, imagens captadas durante o jogo, etc.. De todo o website, talvez este seja o espaço mais interativo, por colocar em contato, não somente a empresa com os jogadores, mas os fãs e jogadores dos principais jogos desenvolvidos pela empresa, estimulando-os a produzirem arte em diversos formatos, fazendo-os compartilhar seus interesses e suas visões que expandem e reforçam sempre as mitologias e elementos narrativos originais dos jogos, além de estimulá-los a acompanhar os resultados dos concursos e as chamadas para os concursos seguintes.<sup>37</sup>

Abaixo, no final da página, é possível acessar três websites, dos principais jogos da empresa. O primeiro dos três, sem dúvida, é o atalho para o website que a empresa chama de “comunidade” de *World of Warcraft*, que agrega todas as referências técnicas e de enredo do jogo, além de outras ferramentas que complementam a experiência do jogo. Deixaremos este de lado por enquanto, pois também será mapeado em maiores detalhes.

Continuando no website da *Blizzard Entertainment*, no item Support do menu de navegação, há um canal de comunicação para que o jogador (usuário, consumidor) especifique qual o auxílio de que necessita e para qual produto.

Por último, em *Blizzard Store*, abre-se toda uma gama de oportunidades de comércio online, onde se vendem jogos eletrônicos, suas versões para tabuleiro, livros de ficção e quadrinhos no estilo mangá baseados nos personagens e enredos dos jogos e a revista que noticia, somente para assinantes, tudo referente a *World of Warcraft*, incluindo eventos ocorridos dentro dos ambientes de jogo, torneios, a chamada das novas expansões, contos baseados no jogo, etc. Além disso, estão a venda bonecos decorativos, almanaques ilustrados dos cenários do jogo, calendários, máscaras, etc.

Vale a pena comentar que, uma vez que cada jogador escolhe um dos dois lados, em uma batalha dividida entre os membros da *Alliance* (Aliança) ou da *Horde* (Horda) e escolhe

---

<sup>37</sup> Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/community>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

uma raça para representar seu personagem no jogo, quanto maior for a sua adesão e a sua experiência de jogo (e quanto mais introjetadas forem as condutas relativas à ação de seu personagem, da posição que ele ocupa no enredo geral do jogo e sua serventia dentro da guilda da qual participa), mais provável será que ele busque produtos específicos que reforcem a identidade construída para o seu avatar. Assim, ele provavelmente compraria camiseta, máscara, ou estatueta com imagens que façam referência a tal identidade. Não é difícil encontrar na internet, em websites de notícias de jogos, ou de comunidades de jogadores, fotos de pessoas com tatuagem de um dos dois emblemas: *Alliance* ou *Horde*.

Merece ainda ser comentado que o ambiente eletrônico da *Blizzard Store* é o único que não é composto por fundo preto com detalhes escuros, mas ao contrário, o fundo é branco com detalhes pequenos simulando texturas de superfícies sombreadas. Ao saltar de outros ambientes do website da empresa (ou mesmo dos outros websites oficiais que tratam do jogo) para este ambiente da loja, tem-se a exata sensação de adentrar um Shopping Center, onde o calor e a urgência do jogo são substituídos pelo clima cool e pela contemplação dos itens de venda. O cabeçalho da página, em tons de azul que parecem simular uma superfície gelada, contribui para a sensação de conforto e frescor, facilitando a concentração do navegante nas chamadas comerciais, com cores que explodem em nossas retinas, em tons de dourado, verde fluorescente, violeta, azul luminoso, etc. Muitas das imagens, sejam de produtos materiais ou de personagens digitais, aparecem envoltas em auras luminosas, neste padrão de cores. Ou seja, todo o primor aplicado ao design do jogo, que tão facilmente inquieta e seduz os jogadores, recebe o mesmo investimento quando a empresa cuida da comercialização de seus produtos, principalmente se compreendemos que a diferença na ambientação deste setor promove tais objetivos, visando atingir o mesmo sucesso já creditado ao jogo.

A seguir, trato de mapear as informações e conteúdos do website oficial do jogo, a intitulada “comunidade” de *World of Warcraft*.

### **World of Warcraft Community Site**

No website dedicado ao jogo e à comunidade de jogadores, encontramos chamadas comerciais em grande destaque no início da página, ao centro (um quadro que alterna imagens que anunciam eventos presentes e futuros promovidos pela empresa, voltados aos jogadores, e anúncios de produtos e serviços, variando desde venda de camisetas, até a possibilidade de alterar as características de seu personagem dentro do jogo) e na coluna da direita, onde listam-se os seguintes banners:

- 10 day free Trial (10 dias de teste grátis)
- Gift World of Warcraft (Presenteie World of Warcraft)
- *World of Warcraft – Cataclysm* (Onde se encontram as primeiras divulgações, datadas de final de 2009, sobre a próxima expansão; são divulgadas a adição de duas novas raças ao universo do jogo, *Goblins* e *Worgen*, video de trailer e amostras de arte conceitual desenvolvida para o produto.)
- Recruit-a-friend. Earn an exclusive mount. (Recrute um amigo. Ganhe uma montaria exclusiva.); este anúncio, sozinho, ocupando o mesmo espaço que os três acima.

Entenda-se que a montaria é um animal que o jogador recebe dentro do jogo, para uso de seu avatar. Seguem-se alguns botões para gerenciamento de conteúdo, de informações da conta do cliente, acesso a patches<sup>38</sup>, dentre outros dados técnicos.

Abaixo, mais um espaço, ilustrado em grande destaque, nas mesmas dimensões do anúncio “Recruit-a-friend”, alternando ofertas repetidas com outras diferentes, como “Character re-costumization: new look. Same skills!” (Re-costumização de personagem: novo visual. Mesmas habilidades!); “Faction change: keep your friends close and your enemies closer” (Mudança de Facção: mantenha seus amigos próximos e seus inimigos mais próximos); “Race change: because I would rather be a Blood Elf” (Mudança de Raça: porque eu preferia ser um Blood Elf).

Completam a coluna, um espaço de mesma dimensão dedicado ao “Screenshot of the day”, ou seja a imagem extraída de uma cena do jogo, enviada sempre pelos jogadores que buscam compartilhar e serem reconhecidos como fotógrafos do reino onde o jogo se desenrola, e por último, um banner menor, no mesmo modelo dos três primeiros, convidando o jogador ou fã a seguir o canal de comunicação oficial do jogo na rede social *Twitter*.

Todos os espaços de anúncio têm como imagem de fundo, alguma ilustração com personagens ou cenários do jogo.

Na coluna central, abaixo do espaço de chamadas comerciais e de eventos, são publicadas algumas notícias mais informativas sobre os jogos e eventos da empresa, não exclusivamente sobre *World of Warcraft*. Enquanto as colunas nas laterais da página, assim como a barra de cabeçalho no topo, seguem padrões de cores escuras, predominando a mistura entre azul e preto e uma imagem que simula uma estrutura de ferro serrilhada como um detalhe de portal medieval, no topo da tela, a partir da imagem do *Lich King* que nos

---

<sup>38</sup> Patches são arquivos que companhias de informática sempre lançam para que os usuários de seus produtos instalem atualizações e correções, por vezes para fortalecer a segurança do sistema do usuário, ou para corrigir alguma falha original.

encara com olhar desafiador, o destaque conferido à coluna central, onde são publicadas as notícias, se dá por conta de um fundo de tela que simula a aparência e textura de um pergaminho ou papiro. Da mesma forma que no website da empresa, cada elemento de design é apresentado de forma estratégica, para favorecer a imersão e reforçar o grau de realidade experienciado pelos jogadores, fãs e consumidores potenciais. Ler sobre o que acontecerá no reino dos Orcs, ou qualquer outro tema relacionado ao jogo, navegando a partir de um portal ancestral, sabendo dos desafios que seu inimigo lhe prepara e encontrando pergaminhos de temas variados, já são formas de experienciar elementos narrativos e lúdicos, antes mesmo de se conhecer o jogo.

Mais abaixo nesta coluna, encontramos links de acesso para concursos, exibição de arte dos fãs e wallpapers (imagens de fundo de tela para decorar o computador). Alguns concursos anunciados no website da *Blizzard Entertainment* apontam para eventos promovidos aqui; se no outro ambiente eram divulgados os concursos para fãs e jogadores dos três principais jogos da empresa, aqui todos os concursos promovidos referem-se ao *World of Warcraft*.

O mais duradouro parece ser o concurso que mensalmente vem selecionando, desde maio de 2006, charges e histórias em quadrinhos de uma página para serem exibidas, permanecendo arquivadas neste ambiente específico. De acordo com a divulgação, além de ganhar revistas em quadrinhos, os vencedores serão considerados pela editora parceira, como possíveis colaboradores para edições futuras.<sup>39</sup> Parte dos concursos, mesmo mantendo a proposta de produção cultural auto-referente, são patrocinados por empresas de computadores e de tecnologia, que oferecem prêmios como computadores mais avançados, gerando grande atrativo entre os jogadores.

Voltando à página inicial do website, esta termina com o espaço que concentra divulgação de artigos e entrevistas publicados em outros canais de comunicação da empresa (principalmente no website *WOW.com*) e novos atalhos, em menor destaque, para oportunidade de carreira na empresa, suporte técnico, acesso a vídeos e trailers e à loja virtual.

O grande acervo de informações deste website, porém, desdobra-se a partir de um extenso menu localizado em toda a lateral esquerda da página, organizado da seguinte forma:

- News: as mesmas notícias que aparecem na página inicial e notícias mais antigas, arquivadas.

---

<sup>39</sup> Disponível em: <<http://www.worldofwarcraft.com/community/comics/2010-01.html>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

- Account: referente à conta dos jogadores, configurações, administração e serviços, como as trocas de personagem, de raça e de facção, que são serviços pagos.
- Game guide: o guia do jogo, que se desdobra em
  - Introduction: com o enredo, apresentação do jogo original e de cada expansão posterior, informações técnicas sobre as configurações necessárias do computador e um link para o teste gratuito;
  - Getting Started: informações sobre os tipos de reinos, os primeiros níveis de experiência, controles de jogo, informações básicas sobre os personagens, combates e “quests” (jornadas), itens como poções e armas, por exemplo, e sobre como recuperar a energia perdida em combates e outras missões, além do Glossário, responsável pela modulação da comunicação entre os jogadores, que ocorre em grande parte pela expressão das 121 siglas e abreviações<sup>40</sup>, como “AFK” (away from keyboard, ou, distante do teclado), “RL” (real life), ou “Rez” (abreviação para Ressurect, ou, ressuscitar);
  - Character: títulos, raças, classes, profissões, talentos e propósitos desenvolvidos para cada avatar, pelo jogador, além de possibilidades de brincar com o avatar, aprendendo comandos para fazê-lo dançar, ou levando-o ao barbeiro (Barbershop) para mudar o visual;
  - High-End Content: conteúdo mais avançado, que demandará alianças entre jogadores, premiando de forma compatível. Desde alianças entre cinco jogadores mais iniciantes, para cumprir missões e adquirir como recompensa itens de jogo que favorecem o desenvolvimento do personagem, até o aprendizado de como aumentar o poder dos armamentos acumulados, o que só pode ser aprendido por jogadores com nível máximo de poder (Level 80);
  - Reputation: de acordo com os sucessos alcançados e com a qualidade das relações que o jogador estabelece no jogo, há um cálculo estatístico de sua reputação e tal informação pode ser consultada por todos os jogadores. Tal informação influencia na seleção de jogadores para algumas guilds, bem como influencia a posição de poder que um jogador pode ocupar perante seus companheiros de equipe;
  - Items: informações detalhadas de cada item de jogo possível, formas de administração no jogo, de armazenamento, mercados e informações adicionais sobre vestuários ou alimentos (dos personagens), por exemplo;

---

<sup>40</sup> Disponível em <[www.worldofwarcraft.com/info/basics/glossary.html](http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/glossary.html)>. Data de acesso: 23 de fevereiro de 2010.

- The World: mapas, orientações, explicação dos níveis de poder dos jogadores em cada região e se são comandadas pela *Alliance* ou *Horde*, além de informações adicionais sobre as cidades principais e o calendário dos eventos que ocorrem nestes territórios, programados para o ano corrente;
- Transportation: divide-se em Mounts (montarias) terrestres e voadoras (animais alados) e Public (público), como zepellins;
- Player Interaction: informações sobre as guilds, como se juntar a uma, como liderar, administrar e sobre o banco de dados de cada guild, que pode ser acessado no website *Armory*.

Este item será descrito e discutido em maiores detalhes, por conta dos conteúdos intitulados “How to be nice” (Como ser legal) e “Controls”.

No primeiro destes, encontramos dicas de como ser uma pessoa legal no ambiente do jogo, fazer amigos e fortalecer sua reputação (lembrando que esta é calculada pelo banco de dados próprio do jogo). As vantagens apontadas no texto, além das situações de socialização nas guilds, incluem situações de negociações e trocas entre jogadores, os itens presenteados e recompensas. Está escrito explicitamente que as sugestões não são mandatórias e nem aplicáveis sempre. O jogador é convocado a aplicar seu julgamento da melhor forma. As dicas sugerem ao jogador, expressar gratidão e respeito, a ser um moderador das questões entre outros jogadores, a tomar parte em lutas onde outros jogadores tenham dificuldades, a não disputar com outros jogadores os monstros que cada um atacará, não se apropriar de itens que você não precise, deixando que outros jogadores os peguem (ser ganancioso pode manchar a reputação). Além das condutas, o jogador é instruído a utilizar comandos como gestos de acenos para os outros jogadores, por exemplo. Além do texto publicado nesta página, são divulgadas abaixo as sugestões de jogadores que reforçam e formalizam o discurso oficial da comunidade. O jogador também é instruído a se informar sobre as políticas do jogo, que estão hospedadas no website da empresa.

Neste documento, encontramos temas referentes à administração e segurança da conta de acesso do usuário-jogador, questões mais técnicas, acesso não autorizado (tentativa de acessar o jogo por cópias ilegais), nomes impróprios para os personagens e outros semelhantes. Os dois temas mais interessantes são a Política de “PvP Server” (PvP é a sigla para Player versus Player, ou seja, o item se refere aos Servidores de acesso para quem prefere disputar duelos com outros jogadores) e a Política de “Role-Player Server” (Servidores de acesso para os jogadores que buscam desenvolver ao máximo as possibilidades narrativas e de encenação, atuando dentro do enredo prévio que o jogo oferece). No primeiro,

a empresa assume que os jogadores têm mais liberdade para resolver disputas por conta própria, havendo menor interferência dos *Game Masters*, (os representantes da empresa) nestes ambientes de jogo. No segundo, a empresa estabelece como meta manter um ambiente o mais imersivo possível, ao mesmo tempo em que assume a insuficiência de seu poder para resolver todas as questões; assim, convoca o jogador a assumir responsabilidade pelo que acontece no jogo, mesmo que seja reportando acontecimentos aos *Game Masters*. Segue abaixo a transcrição da introdução deste tópico, “Roleplaying Policy”<sup>41</sup>:

“Criar um mundo imersivo fiel ao “Enredo de Base” de World of Warcraft é a motivação por trás de nossos Servidores de Role-Play. Enquanto outros servidores permitem que você jogue World of Warcraft, estes servidores são destinados a deixá-lo viver o (Mundo) World of Warcraft. Dentro deste ambiente você vai embarcar em aventuras de longa duração, fomentar camaradagens duradouras e travar guerras épicas. Cultivar um ambiente que permita este nível de imersão repousa em grande parte sobre os ombros de você, jogador. Para ajudá-lo neste esforço, estabelecemos regras de conduta mais severas do que as de outros servidores. Tenha em mente que cada seção desta política se adiciona às políticas atualmente sendo aplicadas em todos os servidores. Se você encontrar outro jogador agindo de uma maneira que contradiga o espírito das orientações detalhadas abaixo, primeiro você deve pedir verbalmente que o jogador ofensor não continue com tal comportamento. Se as ações continuarem após esse pedido, somente então você deveria contatar o Game Master (GM). Lembre-se de ser respeitoso com os enredos dos outros, pois todos devemos trabalhar juntos para manter a continuidade do Enredo de Base. Boa sorte e jornadas seguras!”<sup>42</sup>

As regulações e normalizações passam também por questões como os temas permitidos de serem discutidos no canal de chat público do jogo e a própria escolha de nomes de personagens incompatíveis com o enredo medieval/fantástico que fundamenta todo o jogo. Lembrando que tais regulações estão assim previstas exclusivamente para os servidores de acesso dedicados à prática do Role Playing Game, ficando o jogador livre para aderir a tais práticas formalizadas na encenação de papéis, ou para aderir a outras modalidades de jogo, como os duelos PvP por exemplo, em outros servidores de acesso.

---

<sup>41</sup> Disponível em: <[http://us.blizzard.com/support/article.xml?locale=en\\_US&articleId=20458](http://us.blizzard.com/support/article.xml?locale=en_US&articleId=20458)>. Data de acesso: 23 de fevereiro de 2010.

<sup>42</sup> Creating an immersive world that holds true to the "Base Storyline" of the World of Warcraft is the driving motivation behind our Role-Play Servers. While other servers allow you to play World of Warcraft, these servers are intended to let you live World of Warcraft. Within this environment you will embark on long-lasting adventures, foster enduring comradeships, and wage epic wars. Cultivating an environment that allows this level of immersion rests largely upon the shoulders of you, the player. To assist you in this endeavor, we have laid out rules of conduct more stringent than those of other servers. Keep in mind that each section of this policy is in addition to the policies currently being enforced on all servers. If you find another player acting in a manner that contradicts the spirit of the guidelines detailed below, you must first verbally request that the offending player to discontinue his/her behavior. If the actions continue after this request, only then should you contact a Game Master (GM). Remember to be respectful of others' storylines for we must all work together to maintain the continuity of the Base Storyline. Good luck and safe journeys!

Se por um lado a empresa regula de forma mais restritiva algumas práticas fora dos ambientes “adequados”, por ela assim definidos, ao mesmo tempo sucede em garantir a imersão de cada jogador em ambientes onde cada um tenha a segurança de que poderá exercer livremente as condutas que determinar para si próprio (ou que seu grupo mais próximo determinar), em comunhão de afinidades com outros jogadores, presentes nos mesmos ambientes.

O conteúdo seguinte, Controls, ainda dentro do item Player Interaction, instrui e normatiza o uso dos canais de chat (conversa) do jogo, o uso de Emotes (expressões emotivas dos avatares), os comandos que permitem ao avatar dançar e o uso das Macros, que também merece uma leitura mais demorada. Macros são linhas de comando que o jogador pode programar para otimizar ações, criando botões ou atalhos que favoreçam suas estratégias de jogo. Macros podem ter vários usos, sendo estimulados e sugeridos oficialmente, como lemos a seguir<sup>43</sup>:

“Em um jogo com o tamanho, complexidade e profundidade de World of Warcraft, muitos itens podem não ser vistos pelos jogadores, incluindo veteranos de longa data que têm jogado por anos. Mesmo os itens familiares do jogo, frequentemente possuem camadas adicionais de complexidade, que muitos jogadores podem não utilizar ou estar atentos.

Assim, chegamos à macro. Em sua essência, macros são linhas de script que executam comandos dentro do jogo. Elas permitem que você combine múltiplas ações em um botão customizado pelo usuário, que você pode utilizar como uma magia ou uma habilidade. Por exemplo, você pode tomar uma sequência de comandos que você pressionaria, normalmente, um após o outro e combiná-los em um botão que execute todos eles em sequência. Essas ferramentas úteis têm a habilidade de aperfeiçoar e dinamizar toda a sua experiência de jogo.

Macros têm algo a oferecer para todos os tipos de jogadores, tanto os gamers casuais quanto os usuários poderosos, e macros combinam com uma variedade de estilos de jogo e situações, como liderar uma incursão PvE, batalhar em uma arena PvP, ou simplesmente jogar interpretando papéis em Ironforge. Macros podem ser uma das ferramentas mais úteis em seu arsenal, tanto para PvE e PvP. Elas economizam tempo, consolidam múltiplas ações, auxiliam na comunicação e acima de tudo, tornam o seu tempo em Azeroth mais conveniente.

Nosso Guia de Macro busca trazer à luz muitos desses itens. A seção inicial servirá como uma introdução para jogadores que desconhecem macros e seções posteriores explicarão algumas funções das quais scripts de níveis mais avançados de macros são capazes.”<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Disponível em: <<http://worldofwarcraft.com/info/basics/macroguide-one.html>>. Data de acesso: 23 de fevereiro de 2010.

<sup>44</sup> “In a game with the size, complexity, and depth of World of Warcraft, many features can be overlooked by players, including longtime veterans who have been playing for years. Even the game's familiar features often have additional layers of complexity that many players may not use or be aware of.

Além dos termos “PvP” e “role-playing”, que já apareceram anteriormente, aqui também foi empregado o termo “PvE”, que significa “Player versus Environment”. Esta é a prática de jogo adotada pela maior parte dos jogadores, pois oferece mais possibilidades do que o combate de arena, que é apenas parte das possibilidades a serem exploradas entre os jogadores, nos ambientes do jogo, e ao mesmo tempo não demanda o envolvimento e o desenvolvimento de narrativas tão amarradas aos enredos de base do jogo. World of Warcraft oferece, na modalidade PvE, muitos dos elementos de um jogo do tipo RPG, cobrando menos do jogador, em troca. Nesta modalidade o jogador já consegue acessar todas as missões, combates e batalhas propostas no jogo, explorar os ambientes e as relações com outros jogadores, de forma mais livre para o desenvolvimento de outras narrativas.

Sobre o estímulo à aprendizagem e ao emprego de macros, fica clara a orientação da empresa no sentido de individualizar ao máximo as experiências de jogo de cada sujeito, orientando-os para a praticidade e a efetividade, para que o tempo vivido no mundo do jogo seja um tempo sempre mais recompensador e de maiores conquistas. Para isso, é necessária a aprendizagem de linguagens de programação informática, necessidade esta apresentada como um bem para o próprio sujeito-jogador. As práticas individualizadas e exclusivas de cada jogador enriquecem a experiência de troca entre os jogadores e entre estes e a empresa, que passa a desenvolver conteúdos (desafios, eventos dentro do jogo), com base nas práticas apreendidas.

Prosseguindo nos itens do Guia do jogo, temos:

- Player vs Player: todas as regras, dicas e informações sobre recompensas e ambientes estabelecidos para tais práticas.

Estas não deixam de ser práticas que reforçam alguns elementos narrativos mais estreitamente relacionados à mitologia do jogo, pois os combates ocorrem sempre entre

---

Thus, we come to the macro. Essentially macros are lines of script that execute in-game commands. They allow you to combine multiple actions into one user-customized button that you can use just like a spell or ability. For example, you can take a string of commands that you would ordinarily press one after the other, and combine them into one button that executes them all in sequence. These helpful tools have the ability to improve and streamline your entire play experience.

Macros have something to offer every type of player, casual gamers and power users alike, and macros suit a variety of play styles and situations, such as leading a PvE raid, battling in arena PvP, or simply role-playing in Ironforge. Macros can be one of the most useful tools in your arsenal for both PvE and PvP. They save time, consolidate multiple actions, aid communication, and overall make your time in Azeroth more convenient.

Our Macro Guide seeks to bring many of these features to light. The beginning section will serve as an introduction for players new to macros, and later sections will explain some of the higher-level scripting functions macros are capable of.”

equipes de jogadores de raças que representam *Alliance* e *Horde*, os dois lados de uma guerra mitológica. Assim sendo, há um tanto de interpretação de papéis e de imersão nos enredos do jogo, para defender seu grupo e o seu lado na guerra. Ao mesmo tempo, ocorre que muitos jogadores costumam se saciar com tais batalhas, disciplinando-se em práticas que restringem os entendimentos de socialização e de aventura, por exemplo.

A empresa que estabelece as políticas do jogo e normaliza as suas práticas, ao mesmo tempo em que oferece um ranking de reputação, também oferece uma pontuação neste ranking, para os êxitos dos jogadores nos territórios destinados à prática de PvP. Além disso, os torneios oficiais de jogadores são baseados nestas práticas, são duelos de arenas.

Outros eventos programados dentro do jogo são abertos a todos os jogadores e costumam promover desafios colaborativos, ou mais amistosos, como os eventos com temas de festividades. Aqui se nota por contraste, que as práticas mais agressivas são normalizadas e canalizadas como torneios de lutas, para os quais os jogadores precisam fazer uma inscrição a parte e nos quais há regulamentos próprios, como no caso do já citado *World of Warcraft Arena Tournament 2009*. Outro atrativo de tais torneios reside no fato de que em todo o território do jogo, há locais dedicados às batalhas entre jogadores, mas somente os jogadores com nível máximo de poder (Level 80) podem adentrar as Arenas especificamente designadas para tais batalhas, a não ser por conta dos eventos com inscrições abertas.

De volta ao Guia do jogo, temos os itens:

- FAQ: dúvidas mais freqüentes sobre muitos dos temas já pautados acima, somente organizados aqui de forma mais prática para consulta;

- Storyline: este item repete conteúdo já apresentado em Introduction; a diferença é que naquele, os enredos eram apresentados em conjunto com a história do lançamento de cada jogo, desde *Warcraft I*. Aqui, os mesmos enredos são reapresentados a partir de uma linha do tempo que sistematiza a mitologia desse universo, ordenando as informações dos jogos, dos romances de fantasia e das histórias em quadrinhos. Há também links para aquisição de todas as publicações na loja online;

- Itens sobre cada expansão do jogo já comercializada, incluindo *Cataclysm*, o próximo lançamento;

- Under Development, onde consta a possibilidade de os jogadores se cadastrarem para colaborarem com a empresa, testando o que vem sendo desenvolvido para novos reinos do jogo;

- Previous Patches: uma copilação de patches menos recentes que os jogadores devem instalar para atualizar as características dos personagens que por vezes sofrem alterações

singularizadas, de acordo com cada raça, classe, profissão, etc., bem como a alteração de normas como a quantidade de participantes necessários para o sucesso em uma missão específica, por exemplo.

Concluído o Guia do jogo, podemos tecer algumas considerações. O enredo de fantasia com temática situada entre o imaginário medieval e de ficção científica, molda de início as possibilidades de desenvolvimento de cada personagem, suas possibilidades de trânsito e também as modalidades de socialização possíveis. Estas costumam se dar pela união em guilds, ou pelo comércio, trocas e alianças casuais com jogadores encontrados ao longo das jornadas; os combates entre jogadores das duas facções, *Alliance* e *Horde*, também merecem ser compreendidos dentro do tema das sociabilidades do jogo. Os vocabulários, guias (de quais caminhos o personagem da raça escolhida pode trilhar, de como desenvolver melhor suas habilidades, de como utilizar melhor os itens do jogo, de como combinar habilidades para aumentar o desempenho em missões ou combates, etc.) e mapas, por exemplo, modelam as condutas (incluindo aí as modalidades de comunicação eficazes e coerentes) de todos os jogadores entre si e destes com os representantes da empresa, modelando então, também as práticas desta em relação ao que endereçam para os jogadores, apaziguando interferências e atritos pouco desejáveis e contribuindo para a imersão nos ambientes onde circulam tais regimes de saber-poder.

O posicionamento estratégico de cada jogador e de cada agrupamento de jogadores (que variam no caso de guilds que valorizem a mistura de raças, tendo como estratégia a combinação de diferentes habilidades em uma equipe, para cumprir as missões mais avançadas, ou agrupamentos com foco na batalha entre as duas facções, onde os jogadores podem optar sem maiores prejuízos, por se reunirem somente com outros jogadores da mesma raça, por exemplo) acaba por delinear dinâmicas mais gerais dos rumos que o jogo toma (e daquilo que tais rumos exigem de volta dos jogadores, em termos de investimentos e engajamentos), bem como dinâmicas menos populares e outras muito populares, mas que não seguem a proposta original do jogo.

A empresa onipresente, espalhando seus canais de conexão com os jogadores por todo o ciberespaço, dentro e fora dos ambientes de jogo, valorizando a participação e a expressão de cada jogador em seus canais oficiais normativos, raras vezes impedirá ou proibirá determinadas práticas que não sigam os enredos iniciais do jogo, mas antes, estabelecerá ambientes apropriados para outros exercícios, ou modalidades de expressões mais agressivas, de forma competitiva e lúdica, além de estimular todos os jogadores para que ajam como reguladores das condutas alheias, disciplinado assim a si próprios.

Uma outra classe de saberes se sobrepõe, menos referente ao jogo e mais referente à aprendizagem dos controles, comandos, linguagens de programação e siglas compartilhadas não apenas pela comunidade de *World of Warcraft*, mas em muitos casos, compartilhadas pelo grupo maior de jogadores de jogos eletrônicos, em alguns casos, com jogadores apenas de jogos eletrônicos coletivos, os MMO, e ainda em outros casos, com todo o conjunto de indivíduos que se dedicam à aprendizagem mais avançada das linguagens informáticas. Patches, Add-ons, Macros, PvP, RPG, oferta de benefícios para quem indica amigos a se inscreverem no jogo (que é um serviço comercial), são elementos que permeiam a cultura dos jogos MMO e, no caso da programação de Macros e de Add-ons, por exemplo, são elementos que transbordam qualquer fenômeno que se buscasse definir como próprio da cultura dos jogos eletrônicos, ou próprio da área de programação informática, por exemplo. Mesmo a condução de uma guild, por um jogador, impõe o desenvolvimento da habilidade para administrar tarefas e informações que extrapolam a ação e o conhecimento de todos os outros membros da mesma. Para tanto, o jogo oferece instrumentos de cálculo para habilidades e outras pontuações, deixando a cargo dos jogadores conduzirem a si próprios, o que nos traz a outro ponto.

Comprovadamente, a partir dos ambientes do jogo, as práticas de governo mais gritantes são as práticas desenvolvidas nas relações entre os jogadores, por serem práticas de interferência sobre seus corpos desmaterializados, ou seja, sobre os movimentos e ações de seus avatares. O comando que a empresa exerce sobre questões técnicas, éticas, comerciais, lúdicas, etc., é quase invisível e em todos os assuntos e espaços de responsabilidade da empresa, o jogador é intimado a contribuir. Os jogadores mais prestativos tendem a ser aqueles que já avançaram mais no jogo, que dominam melhor os comandos e que conhecem melhor as estratégias de êxito. O engajamento é rigoroso e muitas guilds pregam os mais altos graus de rigor no compromisso dos companheiros de equipe. Isso nos leva a questões que serão abordadas no próximo capítulo, mas cabe aqui pontuar que a empresa oferece os meios para que cada jogador se discipline em acordo com seus objetivos.

Mas dada a necessidade de socialização e de alianças para o desenvolvimento a partir de determinado nível, é dentro dos agrupamentos imateriais de sujeitos-jogadores (espraiados geograficamente no que diz respeito aos Estados-Nações de origem, mas reunidos e localizáveis nos territórios cibernéticos em que compartilham uma gama de experiências de vida formais e disciplinadas, sobre as quais se sobrepõe o aspecto lúdico) que se estabelecem as práticas de controle disciplinar de um sujeito-jogador de maior poder sobre outros.

Se por um lado é difícil afirmar que se tratem de práticas de dominação, pois todos os jogadores na mesma guild, em tese, têm objetivos ou ambições semelhantes, no que diz respeito ao cumprimento das missões, à exploração das situações que favorecem o desenvolvimento do personagem e às recompensas que geralmente elevam o status do mesmo, por outro lado as penalidades e punições que um jogador pode sofrer por prejudicar uma ação em equipe, mesmo se de forma acidental, podem ser severas. As práticas de dominação aqui se referem, dentro de uma guild, à manutenção de uma hierarquia funcional, orientada para a condução igualmente bem sucedida de toda a equipe. Outras formas de dominação são exercidas entre equipes de jogadores de facções rivais, mas estas formas são as mais primitivas, da imposição da força e da tentativa de aniquilação, sobrepondo-se aqui também, o aspecto lúdico.

A quantidade de informações concentradas somente neste website, sem considerar os enredos de livros e de outros produtos relacionados, nem dos jogos *Warcraft I, II e III*, já requer de qualquer jogador (ou pesquisador) dias de leitura disciplinada. Certamente, alguns jogadores dedicam maior empenho ao domínio destes saberes, o que os coloca em posição estratégica vantajosa; ao mesmo tempo, há uma igualdade de oportunidades que parece ser determinante para que os jogos de saber-poder entre os sujeitos-jogadores sejam os mais harmoniosos.

O menu seguinte aparece assim organizado:

- **Workshop:** também se trata de uma reorganização mais utilitária de informações já apresentadas, como as instruções para participação em arenas de combates, o calendário de eventos dentro do jogo, programados para o ano, as formas de cálculo de talento para cada classe de personagens e os mapas dos territórios de jogo. Destaca-se aqui o acesso à *Armory*, uma página que será tratada a parte, logo adiante, apesar de estar totalmente integrada à comunidade de jogadores.
- **Media:** também organiza outros conteúdos já apresentados, como videos, imagens de cenas do jogo, músicas, link para a loja online e para o podcast da empresa, também divulgado no website desta. Além destes, apresenta conteúdos para celulares, como imagens do jogo, toques para aparelhos e um link, na forma de anúncio, para o aplicativo que permite acessar, em aparelhos I Pod Touch e I Phone, o banco de dados do website *Armory*.

Em termos de conteúdos complementares e ainda originais, também aqui há um link para o *Gadgetzan Times*<sup>45</sup>, página que simula um jornal local situado dentro do universo do jogo. Ao acessá-lo, lemos logo abaixo do título a informação de que o material publicado é ficção escrita por fãs. A estrutura da página é simples, sobre um fundo de tela que simula uma mesa de madeira e algumas moedas de ouro, sobrepõe-se a imagem de uma folha de jornal com bordas desgastadas, na qual acessamos chamadas para seis histórias. Ao selecionar cada uma, podemos lê-las na íntegra. Na parte inferior esquerda da página, uma chamada (simulando um anúncio de classificados) anuncia que o *Gadgetzan Times* procura histórias escritas por aventureiros e exploradores talentosos.

- **Forums:** regula todas as questões referentes aos Fóruns de discussão de jogadores, que também são canais onde estes e os representantes da empresa trocam informações e assumem certas responsabilidades e compromissos em conjunto. Há fóruns dedicados a todo tipo de temas: classes de personagens, reinos, recrutamentos para as guilds, para introduzir os jogadores iniciantes, para discutir torneios de arena, estratégias, etc.. Sinal de normatização máxima é a presença de um fórum chamado Off-Topic (fora de tópico), que entendemos ser o único espaço permitido para outras comunicações entre jogadores, que não orientadas para os temas anunciados nos outros fóruns.

- **Community:** além de reforçar os espaços para produções culturais de fãs, como ilustrações e vídeos editados a partir do jogo (machinimas)<sup>46</sup>, este menu reforça a divulgação e a participação dos jogadores nos canais de comunicação em redes sociais como o *YouTube*, *MySpace*, o *Twitter* e o *Facebook*. Divulga também os eventos que a empresa promove fora do ambiente de jogo, como convenções, por exemplo, onde os fãs podem interagir de forma mais tradicional com os representantes da empresa.

No caso dos machinimas, a empresa anuncia que apóia totalmente o uso de imagens, sons, músicas, etc, originais do jogo para a edição de vídeos, sujeito a algumas condições. Em um link para outra página é possível acessar essas “algumas” condições<sup>47</sup>; trata-se de doze princípios que discursam basicamente sobre a proibição da produção de qualquer material com finalidades comerciais. Mesmo quando se tratarem de concursos ou festivais que

---

<sup>45</sup> Disponível em: <[www.worldofwarcraft.com/gadgetzan/mainindex.xml](http://www.worldofwarcraft.com/gadgetzan/mainindex.xml)>. Acessado em 23 de fevereiro de 2010.

<sup>46</sup> Machinima é uma modalidade recente de vídeos de animação que edita os conteúdos de jogo, construindo narrativas com enredos originais, ou fazendo paródias de elementos da cultura pop, seja simulando uma coreografia de Michael Jackson, ou um diálogo de Darth Vader.

<sup>47</sup> Disponível em: <[www.worldofwarcraft.com/community/machinima/letter.html](http://www.worldofwarcraft.com/community/machinima/letter.html)>. Acessado em 23 de fevereiro de 2010.

ofereçam premiação em dinheiro, a *Blizzard* declara que apóia eventos e canais de exibição que ofereçam prêmios de até quinhentos dólares; se houver possibilidade de acúmulos materiais superiores, a empresa se vê no direito de avaliar a possibilidade de uma autorização formal para que não haja atrito entre a mesma e o organizador do evento ou canal de exibição.

Outro item presente neste menu e que merece destaque é o Fan Sites. A *Blizzard* mantém uma lista oficial de websites cadastrados no programa de fomento a estes espaços alternativos, alimentados e administrados por fãs e jogadores, dedicados exclusivamente a *World of Warcraft* e conectados aos espaços oficiais de circulação de informações. Constituem, portanto, extensões de um ambiente mais maleável e de polaridades ainda mais espaiadas.

Neste caso, as condições que a empresa impõe são mais rígidas, como a obrigatoriedade de divulgar notícias pelo menos uma vez por semana, a obrigatoriedade de ser um website que já contabilize visitas regulares e que não haja nenhum link para conteúdos que violem os termos de uso do jogo, o que basicamente se presta a evitar a divulgação de servidores de acesso não oficiais, que oferecem a possibilidade de jogar cópias do programa da empresa de forma gratuita, mas sem o acesso a todos os conteúdos que o jogo original oferece com a assinatura de acesso paga. Em países como o Brasil, é comum encontrar jogadores que só conhecem o jogo por acessarem servidores privados e gratuitos.

Sobre tal rigidez, qualquer jogador que assuma compromissos dentro do jogo e que se disponha a criar seu próprio espaço para compartilhar discursos e para reforçar posições de poder-saber, afirmará que a relação com a empresa é de troca, de auxílio e de abertura.

O fato de o *Gadgetzan Times*, a tribuna de contos do Mundo de *Warcraft* escrita por fãs, não estar classificada no menu Community, mas sim no menu Media, indica o grau de compromisso que a empresa estimula e reforça que os jogadores assumam. Se é importante que seus funcionários joguem e estejam ativamente presentes nos ambientes do jogo, é ponto estratégico fundamental que os jogadores-clientes também atuem como olhos, tentáculos e moderadores da empresa, que assim se molda às prioridades de seus clientes e ao mesmo tempo molda as condutas destes. Tais ações, enunciações e práticas ultrapassam bastante àquilo que remete uma atividade de ócio, pois as linguagens lúdicas e as estéticas do jogo permeiam questões de comércio, educação, trabalho, compromisso comunitário e recompensas adequadas a cada atribuição.

- O último menu deste website, Support, informa e orienta sobre os tipos de assistência oferecidos ao jogador. O último item deste menu é mais um link para as Políticas da empresa para este jogo, hospedadas no website da *Blizzard*, conforme já citado.

## **ARMORY**

O texto de apresentação na página inicial deste website já fornece as principais explicações. *Armory* é uma imensa base de dados que organiza todas as estatísticas relacionadas a talentos, êxitos em batalhas, com subdivisões específicas para cada classe de personagem. Também reúne informações sobre todos os tipos de montarias, informações dos eventos programados no calendário, todos os itens de jogo, classificados em itens consumíveis, negociáveis, armas, armaduras, dentre outros.

Pode-se acessar assim, toda a trajetória de conquistas, acúmulos, disputas e desenvolvimento de poder de cada um dos quase doze milhões de jogadores cadastrados, além das mesmas informações sobre cada guild inscrita. Tais informações podem auxiliar um jogador a comprovar seu status perante outros (consolidar sua posição de poder), podem ajudar jogadores a descobrirem quais as características mais úteis, em outros jogadores, para o caso de uma aliança temporária, ou de união em uma guild, bem como podem servir de estímulo para que cada jogador se auto-policie e reforce seu engajamento para aumentar os scores de seu personagem.

Como é necessário saber o nome de um personagem e do servidor de acesso onde ele joga, para conseguir consultar as informações nessa base de dados, a mesma também pode funcionar como uma rede social constituída exclusivamente pela comunidade global dos jogadores de *World of Warcraft*.

## **WOW.com**

Tratarei agora do website oficial que traz as notícias mais recentes do universo do jogo, manuais com dicas para desenvolver cada personagem a partir das características mais ou menos singulares que cada jogador vai desenvolvendo (as opções de combinação são complexas, mas em algum grau, limitadas), além de entrevistas e artigos com outros temas livremente associados ao universo desse jogo; um portal com muita informação, com dezenas de atalhos de busca organizados por temas e categorias, de difícil decifração para os não iniciados.

Na página de abertura permanecem postados, sempre, os dez artigos mais recentes, alguns incluindo vídeos com cenas de guilds jogando; ou vídeos humorísticos editados por

jogadores, a partir de cenas de jogadas; artigos que somente reproduzem anúncios de produtos disponíveis para venda na loja online, ou outros comunicados oficiais da empresa.

Encontramos ainda informações sobre o evento mais atual ocorrendo no jogo; novas atualizações do programa; ensaios que exploram temas mais abstratos, como o imaginário dos vampiros (Gray, 7 de fevereiro de 2010) e outras aberturas para narrativas individuais, por exemplo (sendo que não há esta possibilidade, de ser um vampiro, dada de largada no jogo; o que existem são personagens de uma raça específica – Blood Elf –, que simulam ações – abordagens ou ataques – aproximadamente vampirescas no jogo).

Sempre encontramos uma chamada para o podcast *WOW Insider Show*, que conforme o anúncio, é gravado ao vivo todos os sábados e postado no website todas as segundas feiras. Diariamente, a página é atualizada diversas vezes, sendo improvável encontrar os mesmos dez artigos, a depender do horário, se você voltar a acessar a mesma página uma hora mais tarde.

Mesmo entre os artigos principais, têm espaço garantido as produções artísticas dos fãs; geralmente, neste caso, encontramos machinimas, videos editados a partir de cenas do jogo, parodiando videoclipes de músicos e bandas conhecidas, principalmente de rock e de música pop. Estes jogadores, que já extrapolam a simples posição de consumidores ou de usuários de um jogo e passam a produzir conteúdos para a web, direcionados para seus próprios interesses, costumam enviar seus videos, para que sejam divulgados e popularizados pelos colunistas de websites como este. Alguns jogadores já são popularmente reconhecidos como produtores e diretores de machinimas.

Este é mais um exemplo, nas sociedades ciberculturadas e globalizadas pelo esforço de um capitalismo normativo e modulante, da convergência entre linguagens informáticas, canais de comunicação de massa, jogos coletivos, atividade de lazer com abertura para a livre expressão, compromissos e códigos de conduta entre sujeitos-jogadores e outras formas de lazer praticadas dentro do jogo, ou a partir deste, como a gravação de machinimas, por exemplo.

Outras formas de lazer que o jogo proporciona são pescarias, caçadas, dentre outras, ficando a critério do jogador estipular quanto tempo quer dedicar a tais atividades que, estas sim, são compreendidas dentro do jogo como atividades de ócio, menos importantes e desvinculadas dos compromissos das guilds, cujas agendas costumam prever mais missões e combates que sejam úteis ao desenvolvimento dos personagens dentro do jogo. A partir de cada atividade destas, de ócio ou de compromisso com a sua guild, muitos jogadores encontram novas possibilidades de expressão cultural, ou de reconhecimento coletivo, como nos casos em que se captura uma imagem de tela com uma bela cena, ou quando se grava uma

batalha de equipe, ou quando o jogador produz uma ilustração referente à sua experiência de jogo, etc.; em todos os websites oficiais, há canais de compartilhamento, ou links que permitem a qualquer um acessar tais conteúdos.

O que nasce como impulso individual coletivizado, acaba sempre tomando ares institucionalizantes e normativos, dadas as formas de estímulo que a empresa reforça, através de promoções e dos espaços de exposição, por exemplo.

Interessante destacar que, ao mesmo tempo, o exercício excessivo de atividades pouco relacionadas às missões principais do jogo também pode gerar críticas por parte de outros jogadores. Em suas modalidades menos formais de comunicação direta com o jogador, como nos livros de fantasia e nas crônicas publicadas em WOW.com, por exemplo, algumas práticas de parte dos jogadores não chegam a ser criticadas, mas estimula-se sempre, pela referência a personagens do enredo tomados como exemplos de coragem, força, ou de extrema habilidade, que o jogador se aproxime de práticas coletivas e mais desafiadoras, já propostas nos enredos e missões do jogo.

A organização das informações nesse portal remete à estrutura de um blog mais sofisticado, com uma coluna principal hospedando os artigos mais atuais, escritos todos por colunistas regulares. À direita, há outra coluna, com atalhos diretos para conteúdos organizados sob o título “Hot Topics”, no qual encontramos links com imagens ilustrativas que dirigem o navegador imediatamente para a galeria de artes dos fãs, guias de informações sobre eventos recentes (dentro do jogo), de atualizações do programa, de dicas para iniciantes e para orientar a evolução dentro do jogo, ou seja, a passagem para níveis de maior dificuldade e de maior “poder”: termo empregado dentro da lógica do jogo, na qual o personagem ganha habilidades conforme ganha experiência, tendo maior facilidade em confrontos e no cumprimento de missões. É interessante notar que para o jogador, o poder aumentado implica em novas possibilidades de estratégias e de coerção sobre outros jogadores, ao mesmo tempo em que se presta à dominação aniquiladora. Por ser um jogo com narrativa tão aberta, cabe aos jogadores desenvolverem tais poderes de uma ou de outra maneira.

Alguns dos guias aplicam-se de forma geral a todos os jogadores; outros são detalhados minuciosamente, de acordo com a raça, com a classe e ocupação formal desenvolvidas por cada jogador, em seus personagens. Guias de atualização do programa são ainda mais detalhados, descrevendo alterações e complementos referentes a cada item de jogo (armas, poções, trajes), a cada habilidade (como poder de cura, magias, desenvolvimento de ataques, tudo segmentado de acordo com a classe do personagem escolhido pelo jogador), a

cada possível situação de duelo, bem como de mudança de classe dos personagens. Há também um guia com dicas para jogadores novatos extraírem o máximo de benefício do jogo de forma otimizada, ou seja, dicas que orientam como progredir em cada nível de habilidade adquirida, de acordo com a classe que o jogador selecionou para representar o seu avatar.

A diferença destes guias para outros disponíveis no website da comunidade do jogo, pode ser definida pela apresentação estética e pela linguagem empregada. Enquanto que naquele espaço o jogador busca manuais para a sua aprendizagem, aqui ele encontra um diálogo e uma apresentação mais descontraída, com mais referências a situações já ocorridas com outros jogadores.

É interessante notar que apesar da abertura para narrativas singularizadas, os guias também reforçam algumas condutas como mais desejáveis, ou mais aconselhadas. Tais condutas se referem ao envolvimento do jogador com as missões principais e com a fidelidade ao enredo que sustenta toda a condução do jogo, as passagens por cada território, a sequência de personagens que o jogador encontra durante a saga, culminando, até o momento, com o duelo final com o *Lich King* (com a garantia de que novos enredos, novos territórios e novos personagens já estão chegando ao mercado, ou ao Mundo/*World de Warcraft*). Tal reforçamento é realizado tanto pelas instruções mais didáticas dos manuais, como nos artigos mais arejados, com linguagem mais coloquial, mas nos quais os temas convergem para a riqueza de situações de jogo relacionadas ao enredo principal, que não se deve deixar de aproveitar.

O reforçamento ocorre ainda, fora dos momentos de jogo, durante o tempo dedicado à leitura de livros de fantasia e histórias em quadrinhos publicadas de tempos em tempos, que por um lado reafirmam e fortalecem a mitologia original do jogo, ao mesmo tempo em que se aproveitam da descrição de personagens e de situações célebres das histórias para reforçar a importância de assumir o seu papel nas tramas maiores do jogo. Seja qual for a raça e a classe do personagem, seu nível de poder, ou a sua profissão, ele será valorizado a partir daquilo que pode oferecer à sua guild e cabe ao jogador se comprometer a continuar esse desenvolvimento e essa jornada.

Retomando a descrição da mesma coluna, no lado direito da página, há espaços para anunciantes, assim como também entre os artigos postados. Há ainda atalhos para os artigos, organizados por colunista, facilitando a consulta de conteúdos mais antigos.

Estavam listados como Editores do *WOW.com*, nas datas em que foi consultado para esta pesquisa, vinte e sete nomes, dentre os quais um aparece cotado como Editor Chefe, um Editor Administrativo, outros três Editores e uma lista de vinte e dois Editores Contribuintes.

Aparentemente, todos trabalham no desenvolvimento do jogo, pois fornecem dicas que moldam novas práticas, ou reforçam práticas compreendidas como positivas, a respeito de como adquirir recursos como ouro, de forma justa, ou sobre os locais mais abertos aos combates entre jogadores. Ou seja, misturando isso a vídeos caseiros, entrevistas bem humoradas e a arte gráfica primorosa, tem-se um misto de excitação, lazer e engajamento, que transbordam qualquer limite da vida dos jogadores. Os próprios funcionários da empresa são modelos de transbordamento, bem de acordo com o que diz Hochschild (1997), citada por Bauman (2008) a respeito do conceito de funcionários com “chateação zero”, originalmente nas empresas do Vale do Silício, mas já nas empresas de grande porte em qualquer país:

“Mais recentemente, passou a significar “descomprometido” ou “desobrigado”. Um empregador “pontocom” pode comentar, com aprovação, sobre um empregado: “Ele é um chateação zero”, querendo dizer que ele está disponível para assumir atribuições extras, responder a chamados de emergência, ou ser realocado a qualquer momento. Segundo Bronson, pesquisador da cultura do Vale do Silício, “chateação zero é ótimo. Por algum tempo, os novos candidatos eram jocosamente indagados sobre seu ‘coeficiente de chateação’”. ” (HOCHILD, 1997, p. XVIII-XIX<sup>48</sup>, apud BAUMAN, 2008, p. 17)

Um espaço é dedicado aos jogadores com menos tempo disponível para desenvolverem tantas vivências dentro do jogo, menos capazes de completar missões que exijam maior dedicação, maior nível de poder (ganho com a experiência), ou maior constância na articulação com outros jogadores.

Na cultura dos jogos eletrônicos (incluindo aí o mercado destes), tais jogadores são denominados “casual players”, ou seja, jogadores casuais, ou eventuais. Mesmo se tratando de um tipo de jogo que oferece tanto e que chega mesmo a cobrar maior dedicação e prontidão do jogador (cobrança que muitas vezes não parte da empresa que controla o serviço do jogo, mas sim dos próprios jogadores que se comprometem em explorar ao máximo o que o mundo de *Warcraft* tem a lhes oferecer e em progredir no nível de poder), pelo menos em *World of Warcraft*, podemos notar a preocupação demonstrada pela companhia, ao incluir e estimular também os jogadores eventuais, oferecendo-lhe outras possibilidades e dicas para tirarem o máximo de proveito do jogo.

É claro que quanto maiores forem as possibilidades oferecidas para que uma pessoa cujo tempo para o lazer seja escasso, “voluntariamente” escolha assumir a despesa mensal com o serviço cobrado para acessar o jogo, mais tempo ela tende a dedicar a tal exploração,

---

<sup>48</sup> HOCHILD, Arlie Russel. *The time blind: when work becomes home and home becomes work*. Henry Holt, 1997.

sendo mais lentamente aproximada dos enredos e das tarefas, de forma normativa, sugerida, sem imposição, mas com propósitos definidos.

O compromisso e o engajamento passam a ser moldados por regimes de poder pautados em modalidades de controle que o próprio jogador se impõe, em prol de objetivos individuais, mas objetivos estes reforçados por um conjunto de saber-poder que lhe é direcionado de forma estratégica, modulando sempre formas mais eficazes de governo e de condução destes sujeitos. Formas de governo que, de todo jeito, colocam o poder em jogo e permitem, em algum grau, que o jogador imprima a sua marca neste ambiente de simulação tão receptivo a formas criativas de expressão e de atuação.

Vale a pena reforçar que as relações de poder em jogos MMO não se exercem entre os jogadores em um pólo e a empresa com seu produto no outro pólo; ao se agruparem em um ambiente comum e constante, são as relações entre os jogadores que causam maior impacto sobre a auto-disciplina, o reforçamento de papéis e de condutas e o governo dos outros. Já venho dizendo o mesmo anteriormente, mas a descrição e a análise aprofundadas das dinâmicas e qualidades de tais relações serão exploradas no próximo capítulo, a partir de relatos dos próprios jogadores.

Algo comum aos websites *WOW.com* e o da *Blizzard*, é o emprego de serviços de RSS (Really Simple Syndication), que possibilitam a um usuário de internet registrar-se em diversos canais de informação e receber todos os conteúdos selecionados por ele em uma conta individual, permitindo que ele não precise visitar sempre os mesmos websites para acessar lá determinadas informações de seu interesse. Desta forma, o navegador pode receber em uma mesma tela, atualizações sobre assuntos de diversos websites, compondo uma página de hipertexto que molda os seus saberes-poderes a partir do seu reconhecimento individual de determinadas práticas e regimes de verdades.

Outra característica de serviços de RSS que reforça tal modelagem aparece pelo fato de que, em um mesmo website, somente alguns temas ou colunistas importem para o navegador, de forma que em um website como o *WOW.com*, por exemplo, um jogador com grande experiência pode optar por receber somente as novas atualizações do sistema, mas não as dicas para desenvolver seu personagem, ou um jogador casual pode não ter disposição para conferir vídeos editados por outros jogadores.

Portanto, para a comunidade dos milhões de jogadores de *World of Warcraft*, é estratégico oferecer um pacote potencialmente ilimitado de informações, de acesso coletivo, mas que ao mesmo tempo possam ser sempre moduladas de forma singular, para conduzir de forma mais eficaz a experiência de jogo de cada indivíduo.

## Ambientes do jogo

Ambientado no reino de *Azeroth*, cada jogador inicia sua jornada em um território distinto no mapa do reino, de acordo com a raça e a classe do personagem que escolhe para personificar seu avatar. Os personagens do jogo podem ser NPCs, (Non-Player Characters), como feras e outras criaturas que o jogador matará de acordo com as missões que aceitar cumprir, podem ainda ser pessoas com as quais o jogador se comunica, ou para aceitar missões e assim desenvolver suas habilidades e receber recompensas, ou para adquirir mais informações sobre o enredo do jogo, informações que ajudarão o jogador a desenvolver estratégias para prosseguir em fases mais avançadas. Há, por fim, os personagens presentes nos mesmos ambientes e que são de fato outros jogadores, cumprindo suas próprias missões, tentando vender ou trocar itens de jogo, ou travando alianças estratégicas para os propósitos do jogo.

A estética e o simbolismo do jogo partem de elementos medievais que povoam o imaginário de jogadores dos RPGs mais tradicionais, como castelos e dragões, por onde transitam duendes, cavaleiros, elfos, etc.. Ao mesmo tempo, encontram-se criaturas aracnídeas com membros mecânicos, zeppelins cruzando os céus e motocicletas cruzando os campos. Referências de ficção científica, de ícones da cultura pop e de um mundo menos distante do nosso compõem ambientes integrados em um mesmo reino. Com alguma experiência, o jogador aprenderá o que esperar encontrar em cada cidade por onde passa, sendo a experiência individualizada pelo fato de que cada jogador encarna um avatar de raça e classe distintos; as hostilidades e estratégias para evitar ou enfrentar combates só podem ser definidas pela experiência individual e pelas alianças entre jogadores.

Mesmo com a temática bélica, *World of Warcraft* mantém uma estética amigável, onde mesmo as batalhas e duelos mais agressivos não figuram entre as cenas mais violentas já testemunhadas em jogos eletrônicos e mesmo em jogos do tipo MMO. Existem missões temáticas de acordo com os eventos do calendário, que reforçam o caráter lúdico do jogo, como as missões relacionadas ao dia dos namorados, ou ao Brewfest, evento equivalente à Oktoberfest.

Pouco mais poderia ser dito sobre os ambientes de jogo, sem entrar na descrição dos mapas de cada cidade, o que não acrescentaria elementos, aqui, para a compreensão das questões abordadas neste trabalho. A forma como cada território modela condutas e reforça práticas de governo entre os próprios jogadores, bem como entre estes e a empresa que

desenvolve os conteúdos e o acesso a tudo, estão relacionadas aos enredos que podem ser estudados no website da comunidade do jogo, nos manuais dos jogos anteriores (*Warcraft I a III*) e nas publicações (revistas e livros) que expandem e complementam a mitologia e as gramáticas do jogo.

Ainda assim, é importante destacar que não apenas neste jogo, mas em jogos MMO, RPGs e mesmo de outros gêneros, como Aventura, por exemplo, em cada território por onde o jogador se desloca, sempre lhe será sinalizado onde adquirir novas armas, alimentos, onde poderá obter informações que o auxiliem em seu desenvolvimento, etc. Cenários como lojas, ou personagens NPCs como comerciantes e instrutores, além dos Game Masters, os jogadores da própria empresa com poder de mediação sobre as ações de outros jogadores, são sempre sinalizados nos mapas do jogo, ou a partir de informações que o jogador recebe durante suas explorações.

Não podemos esquecer que neste jogo, parte das gramáticas que precisam ser aprendidas e dominadas são aquelas referentes à programação eletrônica, como forma de obter facilidades e vantagens que passem a moldar o grau de desafio que o jogo oferece e as próximas possibilidades que o jogo passará a oferecer, reforçando sempre a adesão de uma comunidade amorfa e cada vez mais densa.

Como foi demonstrado neste capítulo e em acordo com o seguinte exposto por Canguilhem (2006) ocorre uma convergência entre normas técnicas, jurídicas, econômicas, culturais, etc., que expandem a complexidade dos arranjos sociais; arrisco dizer que o mesmo acontece no mundo *World of Warcraft*, dividido geograficamente em territórios com cartografias próprias, por territórios de origem de cada raça (este fator é menos relevante do ponto de vista da conexão entre jogadores) e populacionalmente organizado em guilds. O cálculo estatístico, a mecanização e instrumentação necessárias para a gestão de tais coletivos estão longe de constituírem de fato, artificialidades. Conforme Canguilhem, a “correlatividade das normas sociais: técnicas, econômicas, jurídicas, tende a fazer de sua unidade virtual uma organização” (p. 212). Por isso, em todas as ocasiões em que olhei para a empresa, não pude deixar de falar do jogo; ao olhar para este, não pude deixar de falar dos jogadores. Ao falar de canais de comunicação e de práticas de governo, não seria possível mencionar um vetor sem a interferência dos demais.

A divisão dos assuntos desenvolvidos neste capítulo e no próximo se deu em maior parte pela diferença na abordagem para investigar, aqui, os ambientes do jogo e os centros de produção de discursos e de narrativas que constroem e constituem as matrizes das experiências dos sujeitos-jogadores, e adiante, as escolhas, organizações, entendimentos,

formas de reconhecimento, hábitos e sociabilidades dos jogadores, não restritas ao ambiente e às situações de jogo, mas promovidas e reforçadas a partir de suas experiências, ao mesmo tempo individuais e coletivas.

#### **4. JOGADORES-AVATARES, AUTO-NARRATIVAS COMPARTILHADAS E EXERCÍCIOS DE GOVERNO**

Neste capítulo, inicio retomando a proposta de compreender um grupo de sujeitos imersos em ambientes virtuais de jogo, superando a metáfora do ciborgue de Haraway (1991) e ao mesmo tempo respeitando princípios do trabalho desta autora, como a não naturalização, a valorização de potencialidades moduladas por rearranjos entre categorias analíticas prévias, o e deslocamento dos vetores constituintes de indivíduos, de suas práticas e agrupamentos.

A partir daí, me aproximo da realidade do sujeito-jogador brasileiro, para então apresentar os sujeitos entrevistados, suas rotinas de conexão e imersão nos ambientes virtuais do jogo *World of Warcraft*, seus hábitos, suas formas de se comunicarem, sua sociabilidade, seus objetivos pessoais, o grau de valor conferido aos objetivos propostos no jogo, a busca de status, a forma como aprendem a se desenvolver individualmente e nas guilds. Algumas práticas de mercado empregadas para o acesso e para a imersão em tais jogos também serão analisadas em termos do que se oferece, de como se enuncia e de como é validado pelos jogadores.

##### **4.1. Contágio eletrônico e desmaterialização: a vida em ambientes de simulação compartilhados**

Por mais que a análise de Green e Bigun (2003) nos ajude a refletir sobre a constituição de uma geração (na década de 90) que se desenvolve conectada a tecnologias avançadas de transmissão e manipulação da informação, considero necessário buscar uma forma de diferenciar as experiências constituintes, as estratégias e discursos atuantes na subjetivação, na socialização e na aprendizagem, a partir das especificidades dos jogos eletrônicos atuais, em particular os jogos coletivos ou multiplayer, dos quais os Massive Multiplayer Online são um segmento específico.

É estimulante pensar que quando Haraway conceitua seu sujeito ciborgue, acoplando órgãos e máquinas, construção acadêmica e ficção científica, tal sujeito não deveria ser analisado sempre pelos mesmos referenciais, quer dizer, aquele ciborgue do começo da década de 90 já foi deslocado, já manipulou e processou informações e situações em

ambientes atravessados por vetores de força que não se cruzavam, ou não se permeavam lá, da forma como o fazem agora. O sujeito ciborgue de então, já foi inclusive infectado por outros seres dotados de inteligência própria (inteligência artificial), anteriormente ignorados. As coalizões possíveis e reconfiguráveis, bem como a modulação das linhas de controle, não comportam que olhemos hoje para um sujeito, denominando-o ciborgue, projetando sobre ele um futuro anunciado há quase duas décadas atrás.

No contexto biopolítico, que pressupõe o controle de populações em escala planetária, com o emprego mais assertivo da coerção sobre os corpos e a influência maior da economia de capitais sobre as formas de governo e sobre os jogos de poder em todas as esferas da vida, as subjetividades ciborgues estudadas tanto por Green e Bigun, como também por Pereira (2008), parecem já marcadas por capturas destas formas de vida, na sociedade governamentalizada.

Ocorre-me que, ao nos debruçarmos sobre a cultura específica dos MMO – enquanto jogos coletivos atuais – e de seus jogadores, mesmo trazendo à baila as articulações com processos históricos e políticos modernos e contemporâneos, seria digno o esforço para dar outro salto que não exigisse de partida, a captura e o governo da vida a partir de certos quadros analíticos já estabelecidos, principalmente enquanto buscamos reconhecer um espaço de práticas permeadas tanto pela socialização quanto pela busca de satisfação pessoal (ambas pelo emprego de estratégias que moldam formas de condução de si e de outros sujeitos), práticas já potencialmente sujeitas a sofrerem maior investimento de todo discurso de instrumentalidades.

Acontece, entretanto, que mesmo cuidando de tratar do jogo eletrônico a partir de suas especificidades, mesmo cuidando para tratar do sujeito-jogador a partir de fenômenos sócio-culturais um tanto distintos e mesmo cuidando de traçar uma compreensão histórica do papel do jogo e da qualidade lúdica inserida nestas e em outras atividades sociais, de todo modo, chegamos também a um entendimento que coloca jogo, educação, consumo, espiritualidade, questões de gênero e sexualidade, regimes legais e investimentos políticos, todos em planos articulados por graus de conectividade modulados de acordo com os regimes de poder que permeiam e transbordam por tais planos.

Porquanto já não tenhamos mais facilidade em encontrar momentos próprios (assim como espaços reservados) para a atividade lúdica sem finalidade outra que não a satisfação pessoal, temos ainda sempre a linguagem do jogo, a evocação às suas estratégias, desafios competitivos e promessas de gratificação, aplicadas às práticas escolares, aos treinamentos corporativos, aos exercícios militares, etc. Não se pode garantir que tais práticas não sejam

desenvolvidas, muitas vezes, de forma lúdica, cada vez mais espelhadas pelos discursos dos jogos enquanto conjuntos de regras fechadas e de estratégias relativamente abertas para se atingir um conjunto de resultados recompensadores.

Ao mesmo tempo, não encontramos espaços públicos ou privados, onde discursos, práticas e regimes de verdades sejam exercidos sem finalidades outras, livres da interferência modulatória e das estratégias de poderes que regem a vida individual e social. As configurações de verdades e de práticas de governo, seja na educação, no lazer, na saúde, ou em qualquer plano da vida social e individual, trespagam-se de tal forma que já não há escola livre do discurso do consumo e da administração de investimentos (Costa, 2006), ou regime jurídico livre do discurso da administração corporativa (Koerner, 2004). Assim, também o jogo perde aquela legitimidade de atividade direcionada para a satisfação pessoal e para a interação social, com direito à criação de estratégias que conduzam à vitória pura e simples.

Os discursos instrumentais dos jogos e dos jogos eletrônicos (cada vez mais) como ferramentas adequadas para desenvolver e promover a aprendizagem cooperativa (Entertainment and Leisure Software Publishers Association, 2006), o letramento digital (Gee, 2004), ou ainda “o aumento das capacidades psico-educativas” (Torres, Zagalo e Branco, 2006), para além do entendimento que expressem sobre as questões históricas que moldam nossa realidade social contemporânea, são antes discursos aliados a uma tradição científica que promove o desenvolvimento tecnológico como forma de melhoria das dinâmicas sociais, das potencialidades da vida humana e da redução das desigualdades e violências em geral (Sibilia, 2003). São discursos alinhados às demandas biopolíticas, que costumam buscar alternativas para a inclusão social, educacional ou cultural, por exemplo, muitas vezes sem chegar a desvelar a proliferação das modalidades de governo sobre a vida, individual e das populações, que permeiam tais práticas inclusivas e normativas.

Chama a minha atenção o fato de que tais proposições não desqualificam o caráter lúdico do jogo ou da atividade de jogar, mas a ação parece se tornar tão séria, tão bem adequada, que parece exigir gradualmente dos jogadores, que se relacionem com o jogo de forma passível de ser reconhecida como produtiva. Que a agressividade seja manifesta nos jogos de luta ou de disputas, por exemplo, mas nunca entre jogadores de uma mesma equipe; que o jogo de enredo histórico estimule a leitura adequada; que nos momentos de socialização necessários para o cumprimento de determinada missão, todos colaborem para este cumprimento, para que a ordem não seja perturbada e para que assim, toda a comunidade de jogadores, pais e afins possam viver em segurança e harmonia, nesses ambientes virtuais intitulados “comunidades”.

Do espaço e da temporalidade encerrados, antes reservados às práticas lúdicas e de representação de papéis, a excitação e o fascínio cedem prioridade às linguagens de jogo que envolvem regras fechadas e estratégias abertas, agora aplicados às atividades de controle sobre a vida que implicam na adequação modulatória às linguagens cifradas eletrônicas e digitais. Assim mesmo, Santaella (2004b) aponta as características da interatividade e da imersão no ambiente virtual de jogo, da interação homem-máquina, do corpo sensorialmente ativo e responsivo. Para ela, a interação e a adesão nunca seriam tão potentes, se o caráter desprezioso e prazeroso do jogo não continuasse prevalecendo sobre qualquer finalidade outra.

Se a minha opção vem sendo abrir mão desta aliança com modalidades de investigação e promoção do jogo e de suas aplicações associadas ao ensino programático, isso se explica pela busca de uma articulação entre as práticas de um tipo específico de jogador (aquele que joga imerso em ambientes conectivos, compartilháveis e que permanecem sendo moldados por outros jogadores o tempo todo, chegando a jogar milhares de jogadores de quaisquer pontos do planeta a cada instante), as reverberações de suas práticas dentro e fora dos ambientes de simulação, a grande visibilidade que o jogo eletrônico vem ganhando acima de tudo na última década, quando a tecnologia coloca no mercado produtos mais complexos e que atraem públicos mais diversos – predominantemente adultos trabalhadores, supostamente com pouco tempo para o ócio (Yee, 3 de setembro de 2003) –, bem como as formas de controle que caracterizam o governo sobre a vida nas sociedades atuais e os reflexos nas práticas de jogos eletrônicos coletivos, estudados aqui a partir do jogo de maior popularidade atualmente, dentre os MMO: o *World of Warcraft*.

Enquanto os ciborgues, conforme o conceito trabalhado de forma criativa e potente por Haraway, alimentaram (e se alimentaram de) tecnologia para a viagem através de múltiplos contextos espaço-temporais, os sujeitos atuais colhem os frutos da facilidade para interagir e se socializar com outros sujeitos desmaterializados e com programações informáticas inteligentes, transitando por ambientes onde espaço e tempo distorcem a percepção do que seja natural e sintético, do que seja humano e simulação. Estimula-me mais pensar que indivíduos divididos num primeiro momento e então, desmaterializados, se reconheçam e sejam agora reconhecidos por seus avatares, representações imateriais de si mesmos, interagindo com representações que de fato são outros indivíduos desmaterializados e presentes em novos ambientes naturais sintéticos, onde estão todos sujeitos também a práticas de governo sobre a vida.

O avatar, a meu ver, já foi originado em ambientes de simulação, das mutações causadas por programas infecciosos, como os jogos eletrônicos, sobre os jovens ciborgues de duas décadas passadas, aproximadamente, que já ocupavam salas de aula, que não iriam embora jamais e que por isso não continuariam, também, sendo sempre os mesmos. Ciborgues, por tanto, já cooptados pela sociedade orientada pela economia de mercados globais e por formas sutis de governo sobre a vida. Em Poole (2007), encontramos uma narrativa de origem, na qual o corpo material é apenas hospedeiro, no qual ações humanas são cada vez mais governadas para a proliferação da vida sujeitada em ambientes de simulação, vida sempre colocada em jogos estratégicos, que agora pedem do sujeito o conhecimento e a afinidade com os jogos eletrônicos:

“O primeiro videogame foi formado no lodo. Era um organismo simples, mas um pai para todos nós. Em pouco tempo (em termos geológicos) videogames rastejaram para fora sobre a costa, desenvolveram olhos e pernas rudimentares e gradualmente começaram a conquistar a Terra.

Biologicamente falando, os primeiros videogames eram, como são hoje, radicalmente exogâmicos – o que quer dizer, eles não se replicavam cruzando entre si, mas com “humanos”, uma forma de vida preexistente, baseada em carbono, cujo propósito era, e ainda é, desconhecido, mas aparentemente providencial. Se o videogame conseguia transmitir prazer intenso, particularmente, para um ser humano parasita durante o ato reprodutivo, as chances de suas crias sobreviverem eram reforçadas. Obviamente, videogames foram programados pela Natureza para serem o mais promíscuo possível: quanto mais humanos impregnados com o código, mais provável que alguns da nova geração sobreviveriam para procriar, por sua vez. O trabalho de tal programação genética persiste no substrato primordial mesmo da civilização de videogames modernos, sofisticados. [...]

A narrativa dessas múltiplas cisões e fusões, essa luta histórica mundial da determinação codificada em nossas profundezas, não é uma mera história precisamente para os jovens. Através da nobre história das espécies de videogames, com a devida homenagem feita aos grandes exemplos que pavimentaram o caminho para nós, a heróica história revela como nos tornamos os mestres do planeta. Lembrem-se, humanos, não é como você joga que conta, é se você vence ou perde.

>Jogador 1 Pronto

01011111101010100111110101011111110101010011  
0011111100101010001000000101010100000011111100101110  
1010010000101000111101001010100100101010010110111”. (POOLE,  
2007, p. 10-13. Tradução minha.)<sup>49</sup>

<sup>49</sup> “The first videogame formed in the sludge. It was a simple organism, but a father to us all. Soon enough (in geological terms) videogames crawled out on to the shore, developed rudimentary eyes and legs, and gradually began to conquer Earth.

Biologically speaking, early videogames were, as they are today, radically exogamous—that is to say, they did not replicate by breeding with each other, but with “humans,” a preexisting carbon-based life form whose purpose was, and still is, unknown but seemingly providential. If the videogame managed to impart particularly intense pleasure to a parasitic human during the reproductive act, the chances of its offspring surviving were enhanced. Obviously, videogames were programmed by Nature to be as promiscuous as possible: the more humans impregnated with code, the more likely that some of the next generation would survive to breed in their turn. The work of such genetic programming persists in the primeval substratum even of modern, sophisticated videogame civilization.[...]

Corpos até recentemente identificados pela combinação entre matéria orgânica e próteses cibernéticas, desprovidos de qualquer narrativa de origem e capazes de perverter e recodificar vetores de poder que operam em nossas sociedades.

A partir da narrativa de Poole, proponho que estes corpos que permanecem entre nós a cerca de duas décadas, já tenham sido infectados por organismos virais (os programas de jogos eletrônicos), aos quais nunca dispensamos a devida atenção, até por conta das configurações e efeitos menos imponentes que exibiam em mutações prévias. Reproduzindo-se e metamorfoseando-se, cientes da necessidade de seduzir seus hospedeiros, de oferecer-lhes prazer, avançando rumo ao controle total de nossas vidas. Minha proposta aqui não é a de um quadro analítico alarmista, mas sim que situe o espaço e o tempo do jogo transbordando sobre todas as nossas experiências de vida e gerando efeitos sociais ainda não elucidados. Por vezes, de forma mais pontuada pelo lúdico e pela liberdade de um fazer desprezioso, embora outras vezes, de forma mais pontuada pelo utilitarismo e pela reprodução daquilo que pedem os regimes de governo vigentes.

Não são poucos os trabalhos científicos que desvelam conseqüências sociais relacionadas aos jogos eletrônicos, como a relação destes com a violência, com formas de atenção que favorecem aprendizagens específicas (em detrimento das formas tradicionais), uso abusivo compreendido em termos de dependência, dentre outros. Venho fazendo referência a alguns discursos, neste trabalho. Quando afirmo que os efeitos dos jogos eletrônicos sobre a vida individual ou social, não tenham sido elucidados, me refiro à multiplicidade de discursos, por vezes divergentes, que ainda estabelecem posições de forma mais ou menos binária, entre o alarmismo e o propagandismo. Creio também que outros efeitos estejam em curso, para além de questões ligadas à coordenação motora, ao ensino, à sociabilidade e à violência. Os efeitos que me esforço para compreender aqui são, por exemplo, o transbordamento entre os planos dos jogos de simulação e dos jogos de poderes

---

The narrative of these manifold splittings and fusions, this world-historical struggle of the will encoded in our deepest selves, is not a mere just-so story for the young. For through the noble history of videogame species, with due homage made to the great examples that have paved the way for us, the heroic story unfolds of how we came to be the planet's masters. Remember, humans, it's not how you play the game that counts, it's whether you win or lose.

>Player 1 Ready

```
010111111010100111110101011111101010011
001111100101010001000001010101000001111100101110
10100100001010001111010010100100101010010110111”
```

que regem a vida, entre a constituição de sujeitos e de grupos por meio de práticas difundidas hoje na cultura digital, mas ao mesmo tempo, a inclusão em tal cultura a partir de práticas privadas destes mesmos. A modulação ativa, por tanto, nos planos e práticas sociais, conjugados com as práticas dos sujeitos sobre si mesmos, sobre outros sujeitos e outros grupos, a partir dos jogos eletrônicos, enquanto dispositivos de subjetivação.

Somente pelo fato de estarem inseridos hoje em uma cultura de informatização da vida, de sua recodificação e simulação, já podemos reconhecer nos jogos eletrônicos o potencial para operarem formas de ação, socialização, narração e identificação, distintas das mais tradicionais. Mais ainda, pelas especificidades que os distinguem de outros tipos de jogos. Para Santaella (2004b), embora o caráter participativo esteja presente mesmo nos jogos tradicionais, os jogos eletrônicos apresentam especificidades referentes à interatividade e à imersão em ambiente virtual, características estudadas por esta autora, também em relação às demais atividades no ciberespaço.

No tipo de jogos eletrônicos aqui estudados (MMO) e no jogo específico selecionado (*World of Warcraft*), a depender do grau de interatividade e de adesão desenvolvidos pelo jogador, há possibilidade de extrapolar o papel de interator, passando para co-autor de uma obra aberta e dinâmica, já que neste caso, o jogo se desenvolve cada vez de forma inédita, variando de acordo com a forma como a partida se desenrola a cada ato estratégico do jogador, ou do grupo de jogadores que participam simultaneamente.

Tal interferência dos jogadores sobre o jogo oferecido é estimulada pela própria empresa e compõe parte das estratégias de controle que levam à oferta de um jogo sempre estimulante e motivador por um lado, bem como à fidelização do jogador/cliente, que alimenta uma economia um tanto peculiar e que será abordada neste capítulo.

Quanto à imersão nos jogos eletrônicos, esta dependeria da constituição de ambientes virtuais que promovam o envolvimento do jogador, como pela simulação das ações, reações, movimentos, pensamentos, etc, tanto de seres vivos (personagens) como de objetos (cenários e itens de jogo, como transportes, ferramentas, etc). Ao mesmo tempo, tal simulação não pede necessariamente a constituição gráfica e estética precisa daquilo que é apresentado como elemento de jogo. Apesar do encantamento proporcionado pela enorme capacidade de processamento gráfico presente nas novas tecnologias informáticas, a simulação que envolve os jogadores pode resultar de simbolismos compartilhados entre os jogadores e de narrativas às quais somente estes possam remeter.

De acordo com Tavares (2004), durante o ato de jogar tais jogos, nota-se no jogador o desejo de fundir-se com a máquina, unificando “jogador-ciberespaço-avata”, dotados neste

momento de uma consciência única e auto-referente. É o mesmo que diz Santaella, ao afirmar que jogador e jogo sejam inseparáveis, ambos exercendo mútuo controle e resistência. O cotidiano tecnocrático é vivido na forma de jogos de estratégias, sejam de alianças ou de combates e não apenas para os sujeitos mais jovens. Seria interessante explorar de forma aprofundada, em outro trabalho, a expansão das faixas etárias que se dedicam hoje às mais variadas modalidades de jogos eletrônicos de um lado e de outro, a análise da complexidade da vida social contemporânea e a necessidade de um exercício organizado, de forma lúdica, que reproduza ou se diferencie de elementos da nossa vida social. E tal exercício pode dar-se pela simulação de mitologias, de passagens históricas, ou de ficções fantásticas. Tudo vale o mesmo, sendo o jogo eletrônico uma forma de governo e de auto-governo da vida, no contexto da engenharia social que aqui foi apresentada.

#### **4.2. Imagens do sujeito-jogador**

O levantamento científico mais recente encontrado, realizado por Alves e Hetkowski (2007), sobre o perfil do gamer brasileiro, parte de uma amostra de 220 sujeitos de todas as regiões do país, com maior concentração de sujeitos participantes nos estados de São Paulo e Bahia. As autoras revelam que a adesão ao universo dos jogos eletrônicos exige, dos sujeitos interessados na integração a tal comunidade, características como criatividade e empreendedorismo. São sujeitos que já tiveram contato cotidiano com consoles de videogames e com computadores, além de acesso a internet, desde a infância, ou não muito após; 81,6% dos entrevistados eram do sexo masculino e 85% relataram jogar em casa.

A faixa etária predominante é a dos 20 a 29 anos de idade (58%), havendo pouca variação entre as faixas etárias inferior (de 9 a 19 anos, 20%) e superior (de 30 a 39 anos, 16%). São sujeitos que conseguem interagir com as linguagens eletrônicas e além destas, com linguagens simbólicas próprias de uma gama de jogos distintos entre si, criando assim, segundo as autoras, novas possibilidades de aprendizagem. Predominam os graus de escolaridade em Nível Médio completo (40%) e Superior completo (54%).

O critério de escolha dos jogos é um dado interessante: o principal critério, relatado por 29% dos entrevistados, foi o gênero de jogo (ação, luta, estratégia, RPG, etc.), seguido de perto pela preocupação com os gráficos (27%); bem menores são os índices seguintes: indicação (15%), enredo (11%), jogabilidade (11%) e diversão (7%). Não surpreende que a

atração estética esteja entre os fatores principais, mas merece destaque o fator de que os dois itens menos cotados são diversão e jogabilidade, que se refere às possibilidades que o programa oferece para se jogar. Parece menos relevante, na avaliação dos sujeitos-jogadores, encontrar produtos que proporcionem diversão, sem a necessidade de exercícios de coordenação e memorização que os desafiem e que moldem novas condutas. Podemos questionar se o compromisso com jogos eletrônicos, de forma geral, já não seja motivado pelo desejo de uma nova condução da própria vida, de um novo regime de exercícios e apropriações discursivas que por fim, atribuem status e recompensas claras e suficientemente motivadoras.

Outras informações que nos ajudam a conhecer melhor o jogador brasileiro referem-se ao uso mais amplo do computador, para jogar (68%, seguido por apenas 15% que responderam preferir o console Playstation, o mais citado dentre os consoles) e pela incidência de sujeitos que jogam a mais de quatro anos (84,4%).

O gênero de jogo mais citado foi o RPG (27,2%), o que parece coerente com o fato de que a maioria dos entrevistados relatou jogar pelo computador. Outros gêneros de jogos, como simuladores de esportes, jogos de ação e aventura, por exemplo, podem igualmente ser jogados em consoles de videogames, talvez com mais conforto. RPGs por sua vez, costumam apresentar gamas de controles mais complexos, ampliando as possibilidades de criação de narrativas individualizadas, mesmo dentro daquilo que um programa eletrônico pode proporcionar, além do fato de que tal tipo de jogo representa o principal gênero que conecta jogadores diversos em rede, em ambientes de simulação comuns.

Se os jogos multiplayer hoje dispõem de temáticas como jogos de guerra e de esportes também, isso aparece hoje em decorrência de todo um investimento na conexão e na interação de indivíduos em ambientes de simulação, que começa com o jogo *MUDI*, já citado, e continua com outros RPGs produzidos para computadores, nesse meio tempo. Os jogos do tipo MMO são descendentes diretos destes e além disso, muitos MMO apresentam estéticas, enredos e mecanismos de interatividade de RPGs, como é o caso de *World of Warcraft*.

Outras informações relevantes para este trabalho vêm do levantamento realizado por Fortim (2008), sobre as proporções e hábitos do público feminino. Segundo os dados compilados neste trabalho, o gênero feminino representava 38% dos jogadores nos Estados Unidos, em 2007, 40% dos jogadores no mesmo país, em 2008 e, se considerados somente os jogos de RPG online, o número aumentava para 47%. No Canadá, no ano de 2007, foram computados 42% de jogadores do gênero feminino. No geral, as jogadoras adultas têm alguns anos a menos de experiência em relação aos homens e também passam menos horas jogando.

Percebe-se que grande parte deste público recorre a jogos casuais no computador, como comprovam as estatísticas de que as mulheres, em 2007, representavam 51% dos usuários de jogos casuais gratuitos e 74% dos que se dispõem a pagar para jogá-los. Em 2008, outro levantamento apontou que elas responderiam por 81% do público usuário deste tipo de jogos. A autora cita uma pesquisa de Rizzini et al. (2005), realizada com adolescentes no Rio de Janeiro, que aponta para o maior interesse por jogos de consoles entre adolescentes do gênero masculino; de todos os participantes que tinham consoles em casa, 69% dos adolescentes do sexo masculino costumavam jogar, enquanto a proporção entre adolescentes do sexo feminino era de apenas 38,7%.

Ao mesmo tempo, é apresentado que mulheres costumam se interessar por jogos com enredos focados em relacionamentos, jogos que permitam explorar a interação social e que permitam a interferência sobre comportamentos e atividades dos personagens, como RPGs, jogos de estratégia e simuladores como o jogo *The Sims*.

Yee (1 de janeiro de 2003), por outro lado, constatou que para as faixas etárias acima dos 22 anos, considerando o público geral de jogos do tipo MMORPG, a predominância do gênero feminino é evidente, principalmente se acompanharmos o aumento das idades, até acima dos 35 anos. Sobre o jogo *World of Warcraft*, Yee (31 de julho de 2005) apresentou o percentual de 14% de jogadoras do gênero feminino, com média de idade significativamente acima da média masculina e média de tempo de jogo (semanal) semelhante.

De forma geral, informações de gênero devem ser sempre interpretadas de forma cuidadosa, pois índices quantitativos menores não correspondem a práticas mais pobres, ou desempenhos inferiores. Mesmo dentro de cada gênero, se estudados em separado, a variedade de interesses por jogos de determinadas temáticas pode levar a conclusões diversas.

Aqui me limitei a apresentar o resultado destes mapeamentos que de alguma forma aproximam o tema mais amplo da comunidade gamer para a realidade brasileira e destaquei elementos que apontam para parcelas significativas de jogadores que relatam preferencialmente jogar jogos do tipo RPG, ou de outros tipos que da mesma forma, permitam a conexão de múltiplos jogadores em rede, presentes simultaneamente em ambientes de jogo, onde práticas lúdicas tangenciam outras práticas, de organização social, de subjetivação pela constituição de novas narrativas pessoais, de atribuição de papéis hierárquicos, de exercícios disciplinares com foco em recompensas proporcionais ao engajamento de cada indivíduo e de estratégias de dominação e de resistência se sobrepondo a cada instante.

### 4.3. *World of Warcraft* e outros MMO: os discursos e práticas dos jogadores-avatars

A escolha de um jogo que represente todo um gênero é sempre controversa. Se o jogo de xadrez fosse tomado como média para os jogos de tabuleiro, teríamos grande dificuldade para compreender jogos como ludo, por exemplo. Mesmo se pensarmos em jogos eletrônicos bastante populares, como *Pac-man*, ou qualquer um das franquias *Mario Bros* e *Tomb Raider*, seria difícil compreender a cultura de jogos online. A escolha de *World of Warcraft* como referência para jogos do tipo MMO, não deixa de enfrentar as mesmas dificuldades de justificativa, tendo este jogo sido escolhido por ser o MMO mais jogado no planeta. A marca de quase 12 milhões de jogadores só é superada por jogos gratuitos mais simples, como o *Farmville*, disponível na rede social *Facebook*, que consegue integrar usuários de internet de todas as idades, mesmo sem o domínio ou o hábito das linguagens e comandos de jogos eletrônicos, ao mesmo tempo em que aproveita diversos elementos estéticos e simbólicos destes.<sup>50</sup>

Mesmo entre os jogadores de MMO, *World of Warcraft* passou a representar um padrão daquilo que um jogo precisa oferecer, ou permitir que o jogador realize. Skelton (2009) demonstra como tal comparação, antes de permitir aos jogadores que explorem os símbolos e dinâmicas próprias de cada jogo, acabam por desestimular jogadores já habituado àquilo que poderiam aplicar em *World of Warcraft*, mas não podem aplicar em outros jogos do mesmo gênero.

*World of Warcraft* reproduz estéticas e linguagens de RPGs tradicionais, anteriores aos jogos de computador, comumente baseados no universo literário de Tolkien. Se tais influências já referenciavam centenas de jogos eletrônicos nas últimas décadas, o jogo estudado é um dos poucos do tipo MMO que permanece atraindo novos jogadores e ampliando seu sucesso, após mais de cinco anos (o que demanda a articulação de toda uma rede de dispositivos como, por exemplo, servidores de acesso ativos neste tempo todo, roteiristas e designers trabalhando sobre o mesmo jogo por todo este tempo até agora, profissionais dedicados ao desenvolvimento de tecnologias durante todo esse tempo, outros

---

<sup>50</sup> Em outubro de 2009, segundo o *New York Times*, o jogo *Farmville* computava mais de 62 milhões de usuários cadastrados (*The New York Times*, 28 de outubro de 2009). Em fevereiro de 2010, já são cerca de 75 milhões de jogadores, segundo o blog *High Scalability* (*High Scalability*, 8 de fevereiro de 2010). Há de se avaliar o impacto da gratuidade do jogo, destinado a usuários de computador menos exigentes, ou menos habituados às práticas específicas de jogos eletrônicos, em oposição à disposição demonstrada pelos jogadores de determinados MMO, muitas vezes já habituados a jogos de RPG com gamas de comandos mais complexos, como é o caso de *World of Warcraft*, que pagam uma assinatura mensal de acesso ao jogo, após a compra do programa.

dedicados à promoção de eventos e de campanhas que envolvam os jogadores com o jogo, e entre eles mesmos, etc.).

Poucas empresas podem se gabar de produzir jogos com tal popularidade, que mantenham seus sujeitos-consumidores fiéis e comprometidos de forma ininterrupta e crescente por tanto tempo. Outros jogos da mesma categoria, ou terminam por anunciar a suspensão do serviço oferecido, ou mantêm os servidores de acesso ativos e disponíveis, continuam promovendo novidades à comunidade de seus consumidores-jogadores, mas não conseguem mais atrair a mesma quantidade de interessados após certo tempo, o que torna o jogo e seus ambientes desinteressantes para os que continuam a participar.

Os artigos científicos aos quais tive acesso durante a realização deste trabalho, referentes a jogos MMO, costumam focar em um jogo, que nem sempre é o *World of Warcraft*, mas geralmente é um jogo do tipo RPG (os mais citados, além de *World of Warcraft*, são o *Everquest*, mais lembrado pelas práticas de socialização entre os jogadores e o *Lineage*, mais lembrado por transações comerciais informais, de itens do jogo, entre os jogadores).

Outras temáticas também povoam o universo dos jogos eletrônicos coletivos, como realidades pós-apocalípticas com guerras de gangues (*Anarchy Online*, *Crime Craft*), ou jogos com temática bélica (*Aces High*, *Black Shot*), com batalhas entre facções. Alguns tentam aproximar o jogador de fatos e cenários do mundo “real” (*World War II Online – Battleground Europe*), mas todos mantêm uma mecânica que exige do jogador que se organize em agrupamentos hierarquizados, que desenvolva estratégias para desenvolver as habilidades de seu avatar e para cumprir as missões programadas e em geral, há uma guerra como contexto para opor e articular diferentes agrupamentos (clãs, gangues, etc.). Identificação por semelhança e distinção. Valorização pelo cálculo estatístico das habilidades desenvolvidas, missões cumpridas e recompensas adquiridas.

Grande parte dos MMO não pode ser considerada, por tanto, jogos de RPG, somente por permitirem a presença e a socialização dos jogadores em ambientes de simulação permanentes e influenciados pelas suas ações. Se a maioria dos estudos produzidos sobre tais jogos coletivos rende maior atenção a RPGs, é porque de fato os jogadores de tais jogos se envolvem de forma mais profunda com as possibilidades narrativas mais abertas, o que pode favorecer para o pesquisador, a observação de condutas, de comportamentos, de disciplinas e de hierarquias que não se dissolvem na passagem entre ambientes de jogo, ambientes de aprendizagem, ambientes de convívio social, etc..

Considerando o contexto histórico e social apresentado neste trabalho, considerando o avanço do capitalismo financeiro sobre as formas de governo e as transformações impostas tanto a instituições como a escola, quanto aos sujeitos, imbuídos do dever de forjarem identidades pessoais adequadas, e considerando as transformações na compreensão de espaço e tempo, aceleradas por uma engenharia social implicada com o desenvolvimento informático e digital, não parece ser por acaso que os MMO, enquanto jogos coletivos atuais, despertem maior atenção dos jogadores e da comunidade científica, quando múltiplos aspectos da vida passam a ser exercidos de forma indiferenciada dentro e fora dos ambientes lúdicos.

As entrevistas realizadas para este trabalho ajudam a contextualizar de forma mais clara as relações entre os jogadores, entre estes e o enredo do jogo, os regimes de verdades que circulam entre eles e a relação com outros tipos de jogos eletrônicos, inclusive. Dentre os que responderam ao questionário, 70% são homens; todos são adultos, com idades entre 21 e 31 anos de idade, com maior concentração nos 25 anos (40%); entre os 21 e 29 anos, a concentração para essa amostra é de 80%.

Mais algumas informações podem ser quantificadas: 60% dos entrevistados estão cursando ensino em nível superior, 40% possuem nível superior completo, sendo que 10% possuem pós-graduação completa e 10% estão cursando pós-graduação; 20% trabalham com videogames, testando jogos e divulgando novidades da área.

Tais informações são compatíveis com um perfil sócio-econômico de sujeitos que podem investir mensalmente a quantia de quinze dólares para acessarem o jogo, tendo em conta que o pagamento é preferencialmente realizado com cartão de crédito internacional, exceto nos casos em que a pessoa compra, em lojas do ramo, cartões que dão direito a uma quantia de horas de jogo, podendo então o jogador pagar de formas mais acessíveis.

A sustentabilidade do jogo enquanto produto ou serviço, dentro da lógica de mercado de consumo, repercute nas práticas de jogo, conforme podemos observar pelas notícias envolvendo os mais diversos títulos de jogos MMO. Em países economicamente mais prósperos, jogos que cobram assinatura mensal são mais bem sucedidos, como acontece com *World of Warcraft*, *EVE Online*, *Lord of the Rings Online*, dentre outros. Jogadores habituados a tais jogos tendem a avaliar de forma negativa a experiência de jogos gratuitos do mesmo gênero, alegando questões técnicas, como a manutenção dos servidores de acesso, questões de gameplay, citando as limitações na quantidade de missões, de mapas para explorar e mesmo de opções para o desenvolvimento de narrativas mais pessoais, além de avaliarem mal a maior parte das empresas que desenvolvem tais jogos, como empresas menores, ou menos especializadas.

Evitando esta discussão, um fato confirmado por todos os jogadores, profissionais da área e empresas desenvolvedoras, é que nos jogos pagos, ainda não se tem por hábito oferecer itens de jogo (transportes, trajes, armas, etc.) de forma comercial. Os itens são adquiridos como recompensa pelo desenvolvimento do jogador ao concluir missões e vencer determinados combates. Em jogos gratuitos do mesmo gênero, as empresas oferecem em seus websites, bem como em ambientes dentro do jogo, itens para venda, que podem ser pagos com a moeda simbólica do jogo em determinados casos, mas muitas vezes exigem uma transação financeira real. Há casos de itens que podem ser pagos com a moeda simbólica do jogo, mas o jogador tem a opção de comprar uma cota daquela moeda por um valor em dinheiro real.

As notícias e estudos científicos sobre a economia dos games e sobre transações ilegais têm ganhado maior visibilidade atualmente. É a este respeito que Huhh e Park (2005) se manifestaram de forma imprevista, ao defenderem que a mecânica do jogo leva os jogadores a um padrão homogêneo, após determinado período, e que o comércio livre é uma forma de estimular novos jogadores a se aventurarem em terreno hostil, ao mesmo tempo em que manteria os jogadores mais antigos estimulados a explorar tais formas de ganhos materiais.

De atividade inicialmente desregulada e descontrolada, hoje podemos conferir exemplos de interferência governamental<sup>51</sup>, impactando até mesmo sobre jogadores de *World of Warcraft*<sup>52</sup>.

Outros exemplos polêmicos da exploração financeira de itens de jogo incluem o recente episódio da empresa desenvolvedora do jogo MMO gratuito *Allods*, que colocou a venda itens simplórios por valores superiores à assinatura mensal de jogos como *World of Warcraft*; após ameaças de equipes inteiras de jogadores deixarem o jogo, foi publicado um pronunciamento oficial da empresa<sup>53</sup>, se desculpando por não ter envolvido os jogadores na construção dessa proposta e prometendo ajustes. Em 2006, no jogo *EVE Online*, que explora dinâmicas de comércio e diplomacia entre viajantes espaciais, um grupo de jogadores que

---

<sup>51</sup> China bans use of virtual money for trading in real goods. In: Ministry of Commerce The People's Republic of China [website], 29 de junho de 2009. Disponível em: <<http://englisg.mofcom.gov.cn/aarticle/newsrelease/commonnews/200906/20090606364208.html>>. Data de acesso: 3 de março de 2010.

<sup>52</sup> SACCO, Michael. China bans gold farming. In: WOW.com [website], June 29, 2009. Disponível em: <<http://www.wow.com/2009/06/29/china-bans-gold-farming/>>. Data de acesso: 3 de março de 2010.

<sup>53</sup> Developer Rumors and Item Shop Prices. In: Allods Online [website], Feb. 22, 2010. Disponível em: <<http://allods.gpotato.com/news/2010/02/22/developer-rumors-and-item-shop-prices/>>. Data de acesso: 3 de março de 2010.

esteve ativamente oferecendo serviço de banco de bens a outros jogadores por mais de um ano, simplesmente fugiu roubando o equivalente a 170 mil dólares investidos em itens de jogo, destruindo as naves que poderiam possibilitar alguma perseguição ao grupo, dentro do ambiente de jogo<sup>54</sup>. Foi postado um vídeo no Fórum oficial dos jogadores, com a mensagem de despedida dos saqueadores; embora o vídeo tenha sido removido, podemos ler os comentários de jogadores surpreendidos pela empreitada. Curiosamente, conferimos demonstrações de veneração e respeito pela ousadia.

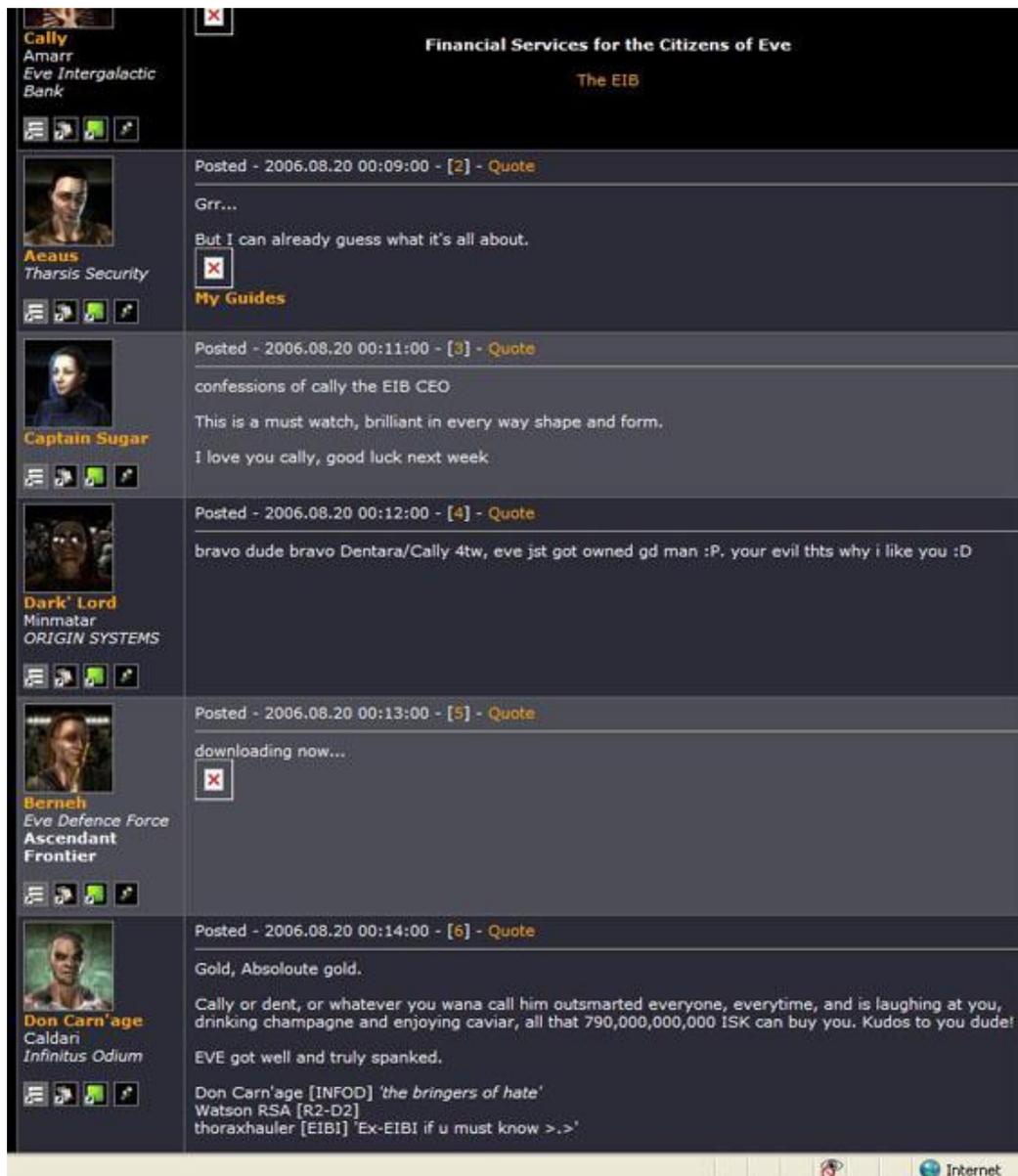


Figura 4 - Imagem de tela do Fórum dos jogadores de EVE Online, com mensagens de admiração e de incentivo após o saque virtual (com prejuízo financeiro real), em 2006. Data das postagens: 20 de agosto de 2006. Disponível em: <<http://www.eve-search.com/index.dxd?thread=381326>>. Data de acesso: 28 de julho de 2009.

<sup>54</sup> Biggest scam in EVE Online history. In: Quick Jump Gaming Network [website], Aug. 22, 2006. Disponível em: <<http://www.qj.net/mmorpg/news/biggest-scam-in-eve-history.html>>. Data de acesso: 28 de julho de 2009.

E retomando a atenção voltada às práticas que envolvem o jogo *World of Warcraft*, o blog Epic Slant<sup>55</sup> comentou que os parques itens que a *Blizzard* começa a disponibilizar para comércio online, como no caso mais atual (consultado em abril de 2010), uma montaria alada ao preço de vinte e cinco dólares, podem representar tentativas de oferecer itens exclusivos, que motivarão o investimento de uma quantidade limitada de jogadores, mas ao mesmo tempo, abre precedente para experiências posteriores cada vez mais frequentes, moldando práticas de oferecer sempre o visual mais *cool*, ou a arma que renderá reconhecimento público por parte da comunidade de jogadores. O artigo citado reflete sobre a integração dos jogos MMO às práticas do capitalismo atual.

Oferecendo itens de uma classe mais elevada para venda direta, o jogador deixa de ser reconhecido pelo mérito de suas ações durante o jogo, passando a exibir aquele outro tipo de status próprio da cultura da acumulação de bens. Tal reflexão só poderá ser confirmada em um futuro não muito distante, mas ilustra práticas de governo da vida exercidas na tensão entre vetores de mercado, de subjetivação, atribuição de papéis sociais, práticas de aprendizagem e linguagens lúdicas.

Aprofundando a descrição dos jogadores de *World of Warcraft* que participaram deste trabalho, respondendo o questionário, todos tiveram contato com jogos de computador e/ou consoles de videogame, desde a infância. Um único participante destacou a preferência por jogos de consoles, pois por muito tempo não tivera um computador com configuração avançada, para processar jogos sofisticados. Ao serem perguntados sobre seus hábitos com computadores, internet e jogos, 20% responderam apenas sobre o gosto por *World of Warcraft*.

Ao confrontarmos informações sobre o tempo que passam jogando *World of Warcraft* durante a semana, em oposição ao tempo dedicado a outros jogos eletrônicos, 70% dos sujeitos dedicam tempo bastante superior ao primeiro, sendo outros 20% os profissionais da área, que comprometem a maior parte do tempo jogando outros jogos e em apenas 10% encontramos relato de que o tempo gasto com este jogo, ou com outros, dependa da possibilidade de comprar crédito para continuar jogando e que quando se tem crédito para jogar este jogo, não há interesse em jogar outros.

---

<sup>55</sup> World of Warcraft Pioneers Macro Transactions. In: Epic Slant [weblog], Apr. 16, 2010. Disponível em: <<http://www.epicslant.com/2010/04/world-of-warcraft-pioneers-macro-transactions/>>. Data de acesso: 16 de abril de 2010.

Um jogador respondeu que só joga outros jogos quando está na casa de outras pessoas, ou quando está esperando algo em casa e busca um jogo rápido, como os jogos do *Windows*. Para tal sujeito, os jogos casuais de baralho e quebra-cabeças, originais do *Windows*, são tratados apenas como uma forma de matar o tempo, em contraste com a seriedade com que trata o *World of Warcraft*, acima de qualquer outro jogo eletrônico. Ao mesmo tempo, é com jogos casuais, mais simples, que o tempo ocioso, improdutivo, é consumido. A afirmação de que não dedique quase nenhum tempo a tais jogos pode conviver com o fato de que não haja um investimento estimulante ou recompensador, para o jogador, no contato com tais jogos; mas é um contato inevitável, não computado e aparentemente bastante presente. Ao visitar amigos, também joga outros jogos aos quais diz não dedicar praticamente tempo algum. Coloco em questão se, com tal afirmação, o jogador citado não esteja também dando pistas da relevância que os espaços específicos do Mundo/*World of Warcraft* tenham adquirido para ele. Foi este mesmo sujeito, dentre os entrevistados, que relatou passar a maior quantidade de maior tempo jogando unicamente este jogo (cerca de 35 horas semanais).

Ao ilustrarem seus gostos e afinidades por outros tipos de jogos eletrônicos, apenas 30% dos entrevistados citou jogos de RPG como primeira opção; 20% assinalaram RPG como uma das opções, mas sem numerá-las, o que restringe o entendimento possível de tal informação. Dos 30% acima referidos, 10% citaram MMO como segunda opção, 10% citaram como décima opção (entende-se que se referissem a outros jogos do gênero) e 10% nem sequer incluíram MMO como opção para outros jogos.

Para os que citaram MMO como primeira opção, obtivemos apenas 10% de respostas, seguidas de 10% para segunda opção e 20% para a opção assinalada, sem numeração. Os 10% que assinalaram como primeira opção, marcaram RPG como sexta opção. Em 40% das respostas, notou-se que a procura por outros jogos privilegia jogos de ação e jogos mais simples, como os jogos de luta, ficando os jogos casuais e os jogos presentes em redes sociais, entre as últimas opções, muitas vezes nem citados. Em pelo menos 30% das respostas, nota-se a preferência por jogos com gráficos mais elaborados, como no caso de um jogador que assinalou somente as opções MMO e Tiro em Primeira Pessoa, que é outro estilo de jogo, muitas vezes jogado em rede por múltiplos jogadores (por tanto, um jogo do tipo multiplayer, mas sem enredo de grande densidade, nem o mesmo grau de abertura para narrativas pessoais e modalidades de socialização presentes nos MMO) e cujo grau de elaboração gráfica costuma prender a atenção dos jogadores, principalmente pela forma explícita como retrata cenas de violência e morte.

Ao passarmos para a caracterização das condutas, das socializações, das apropriações discursivas e simbólicas próprias ao *World of Warcraft*, iniciemos registrando que 50% dos participantes afirmaram apresentar a mesma personalidade e características nos ambientes do jogo e fora deles. Alguns apresentaram características pessoais que atribuem também a seus personagens (30% das respostas), como nos seguintes registros:

*“[...]uma pessoa bastante ocupada fora do game e dentro também[...] com relação ao meu comportamento eu não mudo de um lugar para outro, mantenho as minhas características pessoais dentro e fora.”* (N.)

E:

*“Crítico e analista em ambas as situações”.* (D.)

A mesma porção de participantes (30%) respondeu sobre as semelhanças de comportamentos dentro e fora do ambiente do jogo, mas mantendo a perspectiva de sujeitos-jogadores, como no seguinte relato:

*“Quando eu jogava, a 6 meses atrás eu era um jogador assíduo nos horários que nossa guilda marcava os eventos. Isso acontecia 3 vezes por semana no horário da noite. Procurava ser simpático com todos, e paciente com os menos experientes. E isso se aplica à vida real.”* (Q.)

Outras respostas (20%) descrevem atividades distintas para jogador e personagem, como vimos exemplificado no seguinte fragmento:

*“Wow - Sou um druida tauren, farmo<sup>56</sup> (sic) meus materiais e participo das socializações como raids e pves com amigos e colegas que conheci pelo jogo. Alguns de minha própria cidade. Cotidiano - Estudo e me formo assim que acabar o tcc.”* (O.)

---

<sup>56</sup> “Farmar” é uma adaptação para o português do verbo “to farm”, que na linguagem dos jogos eletrônicos, principalmente nos segmentos de jogos de estratégia e nos MMO, significa extrair recursos naturais do ambiente onde a narrativa do avatar se desenrola, para acumular pontos (comumente representados por alguma escala financeira fictícia) e então poder construir ou comprar bens materiais, veículos e imóveis.

Ao descreverem as características de seus personagens em maiores detalhes, notamos que todas as mulheres participantes relataram que seus personagens são do mesmo sexo, com a exceção de uma participante que relatou manter quatro personagens no jogo, dos quais apenas um é do gênero masculino (o último dos quatro por ela citados). Entre os homens, porém, quase metade respondeu jogar com personagens do sexo feminino (30% do total de entrevistados, dos quais 70% são homens). Questões de gênero têm se tornado polêmicas em jogos MMO atualmente, pois acredita-se que personagens femininos ganhem vantagem em situações de barganhas entre jogadores, bem como outras questões de socialização, como ganhar a proteção de um companheiro de jogo, por exemplo.

Mais uma vez podemos citar a China, enquanto exemplo de país onde os jogos eletrônicos são reconhecidos como esportes, regulamentando de forma governamental as ações e opções dos jogadores. Sobre a discussão de gênero, em 2007 a *Aurora Technology*, empresa chinesa que produz o MMO *King of the World*, passou a cancelar as contas de usuários masculinos que jogavam com personagens femininos, além de exigir identificação por câmera para confirmar o cadastro do jogador<sup>57</sup>. O número divulgado foi de 17 mil contas canceladas. Estes jogadores são citados como “she-males”, mesmo termo empregado para se referir a travestis e transexuais. Politicamente e culturalmente, não é apenas o exercício de jogo que é radicalmente normatizado e governamentalizado, mas também a subjetivação de cada sujeito. Na maioria dos países, os jogadores continuam livres para se apresentarem e para se relacionarem nos ambientes de simulação dos jogos multiplayer, de forma mais livre, dentro de limites técnicos que sempre excluem opções extremas, como a de se caracterizar como um nazista, por exemplo (Frasca, 2001).

Tais restrições reforçam e promovem formas de educar, seja para questões de gênero, ou para questões abordadas nos enredos dos jogos. Frasca (op. cit.) demonstrou isso no que se refere aos valores sociais e familiares que permeiam as opções dos jogos *Sim City* (no qual se conduz a administração de uma cidade) e *The Sims* (no qual se conduz o desenvolvimento de personagens humanos, seus relacionamentos e formas de sustento).

Ao serem questionados sobre as razões que definiram as características escolhidas para constituir seus personagens, 30% dos participantes responderam de forma clara quanto à identificação pessoal com aspectos do personagem, fossem estéticos, ou atividades que este

---

<sup>57</sup> Jogo on-line expulsa 'travestis' na China. In: G1 [website], 26 de setembro de 2007. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL110701-6174,00.html>>. Data de acesso: 13 de dezembro de 2009.

poderia desenvolver. Outros 20% responderam misturando tal identificação com outras características, conforme podemos conferir no seguinte exemplo:

*“Gosto do estilo de Jogo da classe e especialização e essa é a única raça na facção (aliança) que a possui, acho o modelo masculino da raça muito estranho. As profissões, porque me dão mais bônus no momento das lutas.”. (U.)*

Do conjunto de características desenvolvidas e de suas razões, o fator “raça” parece ser o que concentra mais questões para este jogador, pois ao mesmo tempo a escolha da raça do personagem se justifica por conta de sua especialização exclusiva e por conta da aparência mais agradável ou convincente, do gênero feminino. Para outros 30%, a razão se deu apenas por questões do jogo, de como alcançar melhores resultados em missões e combates, ou de como trabalhar em equipe para alcançar tais resultados nas guilds.

Dois terços destes (20% do total) relataram que a escolha se deu por conta das necessidades da guild, ou seja, estes jogadores foram solicitados ou cobrados, em alguma medida, a contribuírem com suas equipes desta forma, constituindo-se, nas situações de jogo, com características necessárias para o equilíbrio e o fortalecimento do grupo. Assim mesmo, houve casos em que o jogador relata ter escolhido a raça do personagem por conta do que a sua guild necessitava, mas assim mesmo as habilidades e ocupações do personagem foram desenvolvidas para as necessidades pessoais do jogador, o que nos ajuda a entender que práticas de governo sobre os outros não aniquilam práticas mais livres, de desenvolvimento pessoal; tais práticas de auto-governo se dão pelo domínio mesmo das linguagens e dos exercícios disciplinares que nos constituem a partir de referências externas, a partir da submissão ao poder do outro, a partir do conhecimento das narrativas que constituem este outro e do posicionamento estratégico na relação.

Apenas 10% dos participantes apresentaram razões desvinculadas dos objetivos do jogo e que também não parecem estar diretamente relacionadas a questões de identificação pessoal. São personagens criados inteiramente para satisfazer o desejo de seus jogadores, inspirados por referências populares como filmes ou revistas em quadrinhos:

*“[...]Esse meu personagem foi baseado na personagem Belldandy da série japonesa Oh! My Goddess, então a aparência dela também foi inspirada. [...]Escolhi Priest porque queria*

fazer um healer<sup>58</sup>, e achei que teria mais a ver com a personagem que me inspirei pra criá-lo”. (Z.)

E 10% não souberam justificar, alegando não se lembrarem das razões.

A aparente independência deste jogador no que sem refere às suas escolhas e estratégias para o jogo, não comprometem o fato de que ele busque se unir a uma guild, que terá uma hierarquia à qual ele se submeterá, cobrando que seu líder exerça bem as funções estratégicas e de coordenação, etc.. Muitas formas de governo dos outros e de auto-governo são moduladas pelos conteúdos programados do jogo, tanto no que toca aos enredos e mensagens, como também aos comandos embutidos na programação (e suas restrições). Parte da riqueza de *World of Warcraft* reside na abertura dada pela empresa para que os jogadores interfiram nas limitações da programação, seja pela inscrição de Macros (linhas de comando), ou pela participação ativa nos Fóruns de discussão e outros espaços de participação, com grandes chances de verem suas contribuições serem implantadas de alguma forma, mesmo que pela formalização e organização de práticas inicialmente mais independentes.

Um artigo publicado atualmente no website *WOW.com*<sup>59</sup>, esclarece o quanto a empresa *Blizzard* importa-se com a adequação daquilo que os jogadores criam, aos enredos e mecânicas do sistema do jogo. As narrativas potencialmente abertas em jogos de MMO, em particular nos jogos do tipo RPG, devem estar alinhadas aos enredos e simbolismos originais do jogo, ao seu sistema de regras e de bonificações, pois acredita-se que este domínio proporcionará ao jogador uma riqueza maior em suas experiências de jogo e com outros jogadores. O termo “Mary Sue” é empregado para definir personagens tão bem narrados e preenchidos de conteúdo idealizado, que se tornam depositários de seu criador, sem grandes vínculos com os saberes e poderes exercidos neste “mundo”. São oferecidas orientações para que os personagens não terminem por parecer assim, tão intangíveis, mas ao mesmo tempo sem se afastar da referência modulatória dos enredos e símbolos originais do jogo. Ao mesmo tempo em que se aconselha o jogador a estar mais integrado nos ambientes e eventos do jogo, ao invés de dispensar maior atenção às ações de outros jogadores, o jogador também é alertado de que a personalidade do personagem é reforçada por suas ações, não somente por

---

<sup>58</sup> “Healer” (curador) é uma das habilidades que alguns personagens podem desenvolver dentro do jogo, dependendo da raça e classe previamente selecionados pelo jogador e dependendo também dos exercícios disciplinares mais reforçados na trajetória do jogador, durante o tempo que passa jogando.

<sup>59</sup> ANNA. Creating lore-based characters that aren't Mary Sues. In: *WOW.com* [website], Apr. 9, 2010. Disponível em: <<http://www.wow.com/2010/04/09/wow-com-guest-post-creating-lore-based-characters-that-arent-m/>>. Data de acesso: 9 de abril de 2010.

enredos que o jogador crie sozinho. O terceiro ponto abordado orienta para que o conhecimento do contexto do jogo não leve o jogador a se julgar superior.

O equilíbrio entre a necessidade de aprendizagem e o tónus adequado na aplicação de tal aprendizagem, culmina com a elaboração de narrativas subjetivadoras úteis aos propósitos da comunidade constituída por jogadores e profissionais desenvolvedores e promotores do jogo. O tónus adequado aqui se refere às ações do sujeito-avatar habitando e se socializando nos planos sintéticos do jogo. Tratando-se de ambientes eletrônicos que simulam paisagens, arquiteturas e uma temporalidade de tempo suspenso, com incontáveis momentos presentes avançando para além de qualquer progressão geométrica, o jogador é orientado a explorar e se comprometer com o espaço e o papel que ocupa em tal comunidade, estejamos aqui falando de guilds, de facções do jogo, ou da comunidade mais ampla dos jogadores que se governam a todo tempo.

Perguntamos para os participantes a respeito do que permanece quando adentram os ambientes do jogo e, da mesma forma, quando o deixam. Para a primeira questão, 30% não responderam, responderam “*Nada*”, ou deram resposta idêntica à da questão seguinte, sem diferenciação. Houve um caso em que a participante começa comentando que acha a questão confusa, mas responde de acordo com o solicitado. Em outro caso, a resposta seguinte não ajudou a colher informações mais ricas, pois após não responder a primeira, a resposta para a seguinte foi “*Algumas expressões apenas*” (O.). Seriam expressões faciais, questões de postura? Ou seriam expressões de exaltação, de excitação? O mesmo jogador responde em outra questão que sua personalidade é a mesma no jogo e em outros momentos de seu cotidiano. Para 50% dos participantes, aquilo que eles reconhecem em si fora do ambiente do jogo se mantém como característica durante o jogo, como nos dois exemplos distintos:

*“Tudo permanece, a personagem ‘sou eu’.”* (D.)

E:

*“Eu não mudo quando entro no jogo,[...] Se estou chateada com algo fora, não tenho pq (sic) fingir no jogo que está tudo bem, mas uso o jogo como uma forma de distração cult. (sic). =P (sic) É como ir ao cinema com amigos, só que vc (sic) se diverte em fazer coisas diferentes.”*  
(N.)

Para 20% dos jogadores, porém, a imersão no ambiente do jogo traz alterações pontuais, como podemos conferir no seguinte relato:

*“[...] no WoW sou mais esforçado (talvez pelas metas serem melhor definidas) e dizem que sou mais solto (menos tímido)”. (Z.)*

Vale a pena destacar que este relato foi dado pelo mesmo jogador que afirmou criar seu personagem a partir de uma série japonesa, pensando em seus aspectos estéticos e também nas ocupações que ele exerceria no jogo. Será que todo este investimento foi computado por ele como atividade desenvolvida dentro do jogo? A auto-reflexão que exhibe ao dizer *“no WoW sou mais esforçado (talvez pelas metas serem melhor definidas)”* parece sugerir que é mais fácil reconhecer o que se pede do sujeito nas situações de jogo, do que em outras tantas; regras claras, a certeza da recompensa justa, o prazer e a companhia de outros sujeitos-jogadores vivendo os mesmos desafios, parecem colaborar para a adesão do jogador ao programa e para o comprometimento do mesmo em relação aos outros jogadores. Bem como a elaboração de narrativas pessoais originais que são acolhidas e valorizadas na comunidade do jogo, que envolve além dos jogadores, os representantes da empresa.

As formas de governo de si e de governo sobre outros sujeitos se combinam em diversos arranjos, na medida em que parte dos sujeitos que jogam juntos, são originalmente amigos fora do ambiente de jogo, misturados a jogadores com quem cultivam amizades concretas fora deste ambiente, mas que surgem nas situações de jogo e ainda jogadores que integram a guild, com os quais apenas se joga junto, mantendo-se relações de poder a partir dos compromissos que o líder do grupo estabelece.

Ao relatarem o que se preserva na saída do ambiente do jogo, 60% utilizaram termos como *“amizades”* (N.), *“diversão, alegria”* (D.), *“satisfação”* (C.). Trabalho em equipe aparece junto a outras responsabilidades, como manter boas relações com os jogadores e senso crítico e é citado por 20% dos jogadores, enquanto que 20% expressam seus fascínios pelos enredos e simbolismos mitológicos e épicos.

Na somatória das respostas à questão referente aos aspectos que mais atraem o jogador as informações variaram muito, sendo quase inconclusivas no que diz respeito a preferências homogêneas. Das dez opções previstas nesta questão, a única assinalada em 100% dos questionários foi *“Troca de experiências com outros jogadores”*, seguida por 90% de respostas para *“Aumentar seu nível de poder no jogo”* e o mesmo índice para *“Cumprir missões”*. A ordem de preferência para cada um destes itens apresentou variações imensas, mas é válido

destacar que apesar de ter sido o único assinalado por todos os participantes, a troca de experiência com jogadores é simultânea à distribuição de 30% de jogadores que não assinalaram, em nenhuma ordem de preferência, o item referente à socialização com desconhecidos e 10% que não assinalaram, em nenhuma ordem, o item referente à socialização com membros da mesma guild. Para estes, “jogar eventualmente sem mais objetivos” consta como prioridade mais alta, bem como explorar os cenários do jogo, enquanto que o item “cumprir missões” é uma prioridade baixa e outros nem sequer são citados. Dentre os 30% anteriores, prioridades mais altas são aumentar o nível de poder no jogo, batalhas com outros personagens e explorar os cenários do jogo.

Apesar das variações, a opção que cita o comércio de itens de jogo foi assinalada por 70% dos jogadores, predominando entre as últimas prioridades. Jogar eventualmente foi assinalado por apenas 30% dos jogadores, não representando sequer uma opção para os demais participantes. Mesmo assim, apenas 10% das respostas conferiam prioridade maior para tal opção.

Por fim, 20% dos participantes assinalaram como primeiro interesse no jogo “Criar vídeos com cenas de jogadas”. Por outras informações coletadas dos mesmos participantes, podemos concluir que são jogadores bastante habituados e comprometidos com rotinas e eventos referentes ao jogo e bastante ativos nas relações com outros jogadores, principalmente com os que fazem parte da mesma guild.

Perguntados se preferem jogar em guilds ou sozinhos, apenas 20% dos participantes responderam preferir jogarem sozinhos. Destes, metade já jogou, ou joga em guilds, como demonstra o seguinte relato:

*“Já fiz parte de uma guilda [...], mas acho que não compensa mais. Normalmente faço amigos naturalmente pelo jogo e conto com eles para realizar objetivos em grupo. Apesar disso, participo de um guild, só pelo fato dela possuir amigos da minha cidade, que fizeram questão que eu entrasse.” (Z.)*

Outros 20% relataram jogar em guilds, mas com certas resistências:

*“Eu gosto de fazer missões e certas obrigações sozinha pois faço no meu ritmo sem depender de ninguém, [...], mas sim, participo de uma guilda estrangeira [...], por causa da companhia deles e do modo como as coisas são encaradas (sem ser como um quartel general na maioria das guildas pve)”. (D.)*

A média de jogadores ativos nestas guilds é de 50, com o objetivo principal de cumprir as “raids” (os ataques ou invasões) do jogo. Apenas 30% relataram exercer um papel específico no grupo, de acordo com as características de seus personagens (como curar os companheiros ou causar dano aos adversários). Mas todos descreveram uma hierarquia clara nas guilds, com poucos jogadores liderando os grupos (entitulados “officers”), organizando o acolhimento e o desenvolvimento dos menos experientes, ou orientando estrategicamente para o cumprimento das missões designadas.

De acordo com os jogadores, as ações nas raids e nos demais compromissos das guilds devem ser executados com precisão e disciplina por todos no grupo. Pouco conhecimento não pode justificar qualquer ato ou omissão que prejudique os demais jogadores. Em alguns casos, officers chegam a punir “fisicamente” os avatares de jogadores que não ajam precisamente de acordo com suas orientações estratégicas, o que acontece, por exemplo, quando o jogador no comando passa a atacar outro, enfraquecendo-o ou matando-o naquele momento do jogo, como forma de punição. A falta de conhecimento ou de habilidade de um jogador, por tanto, só pode ser tolerada se ao menos ele for obediente e não comprometer as estratégias da equipe, exercidas por um emprego bastante tradicional das formas de dominação de uns sobre outros.

Nem todas as guilds são abertas à integração de quaisquer jogadores. Nas guilds que enfrentam os maiores desafios do jogo, compostas por jogadores com nível técnico, estratégico e de itens de jogo superiores à média, há um procedimento padrão que consiste em uma carta de intenção do jogador que busca a guild, citando um resumo de suas qualificações e conquistas no jogo; as informações são conferidas e validadas pela consulta ao banco de dados da *Armory*. A disponibilidade de tais informações para consulta pública (não somente dentro da comunidade dos jogadores, mas pública e acessível para qualquer sujeito que tenha os dados básicos de identificação do personagem do jogador) recoloca para cada jogador o valor individualmente atribuído para o domínio dos comandos, para o enfrentamento de jogadores de facções opostas, para a busca de informações sobre os enredos do jogo, sobre as singularidades de cada raça e classe de personagens, etc.. Modela, assim, as formas como o jogo é narrado para os outros e para si mesmo, os ritmos ideais para cada jogador, as ambições realizáveis e a atuação de papéis mais eficazes.

Os jogadores que exercem papel de liderança o fazem por meios de dominação explícitos e tradicionais, embora sejam reconhecidos em sua superioridade estratégica e/ou de força. O governo dos outros é tanto mais eficaz quanto maiores forem as aprendizagens que

permitam a cada jogador desenvolver-se e, em alguns âmbitos, se auto-governar. No estudo de Williams et al. (2006) sobre a vida social nas guilds de *World of Warcraft*, são apresentadas variações nas disciplinas que envolvem tanto a socialização geral dos jogadores, como também a filosofia de cada agrupamento, com base em alguns fatores, dentre os quais destaco aqui a quantidade de membros ativos.

As guilds foram classificadas em pequenas (até 10 jogadores), médias (de 11 a 35 jogadores), grandes (36 a 150) e enormes (mais de 150). As guilds pequenas tendem a representar agrupamentos de sujeitos que já se conhecem pessoalmente, como parentes e colegas de trabalho, por exemplo. As relações costumam ser quase isentas de conflitos e não há necessidade de uma liderança ativa. Nas guilds médias, o interesse pelos objetivos do jogo pode começar a gerar atrito entre os participantes, pois parte destes pode estar interessada em progredir no jogo para além das condições de suporte que os companheiros da guild podem propiciar. A partir das guilds grandes, a organização formal se torna necessária, empregam-se mais canais de comunicação como uma página própria na internet e o uso mais freqüente de comunicadores por canal de voz. Além disso, os participantes cobram de quem comanda, um conhecimento maior das estratégias do jogo.

No período em que foi escrito o artigo, era comum que o jogo oferecesse missões que demandassem a organização de 40 jogadores simultâneos, ou mais, para ataques que despenderiam horas de jogo<sup>60</sup>. Os líderes das guilds ainda eram mais reconhecidos pelo título de “Guild Masters”. Hoje, o grau de hierarquização e de militarização da maioria das guilds grandes, cuja filosofia costuma ser superar as missões mais avançadas do jogo, conduz o entendimento dos papéis de cada membro de outra maneira. Técnicas de recrutamento, treinamento, elaboração de estratégias, distribuição de armamentos e punição transformam “guild masters” em “officers”, em novos senhores feudais, cujos poderes só rivalizam com o do *Lich King*, último algoz do jogo, atualmente.

Neste trabalho, sobre as relações pessoais que os participantes descrevem manter com seus companheiros de guild, apenas 10% disseram nunca haver encontrado um companheiro de jogo pessoalmente. Dos 90% divergentes, todos relataram jogar com amigos que já tinham antes do jogo, ou ter convencido amigos a entrarem no jogo. Saem para se encontrar e sempre conversam sobre o jogo, discutindo seriamente, inclusive. As mesmas rotinas são aplicadas

---

<sup>60</sup> A tendência nos últimos anos vem sendo simplificar tais proezas, oferecendo dois níveis de dificuldade opcionais aos jogadores e missões que demandem a articulação de dez jogadores. Entende-se que assim o jogo pareça menos assustador para os não iniciados e mais estimulante, o que contribui para o crescimento da comunidade de jogadores. Alguns destes pontos são divulgados e argumentados em artigos publicados nos canais de comunicação da própria empresa, como por exemplo, o artigo de Poisso (23 de fevereiro de 2010), publicado no website WOW.com.

entre jogadores que se conhecem no jogo e os programas sociais costumam ser semelhantes, como churrascos na casa de alguém, ou encontros em bares. No caso de guilds internacionais, os contatos são feitos pelos canais de comunicação por voz disponíveis no jogo, ou por redes sociais como o *Facebook*.

Não estou aqui contrapondo informações divergentes, a respeito do emprego de técnicas de dominação de sujeitos, uns sobre outros, e amizades sinceras e sólidas. Como já foi demonstrado, o jogo pede que se estabeleçam hierarquias dentro da comunidade maior de jogadores, não apenas opondo os dois clãs principais, mas organizando pequenas comunidades por identificação e diferenciação. Os jogadores mantêm a aderência e o compromisso com o jogo por uma série de fatores, dentre os quais devemos considerar aspectos técnicos (design e programação desenvolvidos, por exemplo), mas também pela presença e interação entre uma variedade cada vez maior de jogadores, que por sua vez desencadeiam uma variedade cada vez maior de práticas e de condutas durante o jogo.

Quando estão jogando, ao necessitarem de ajuda, ou ao serem solicitados a ajudar outros jogadores, apenas 30% dos participantes responderam que características como raça, nível de jogo, ou classe dos personagens não sejam impeditivos para a socialização. Um fator destacado por 20% dos jogadores, que produz mais efeito, é a forma como outro jogador se dirige a ele. Ainda assim, 40% citaram especificamente o nível de habilidade como diferencial que interfere mais nas trocas entre jogadores, pois aqueles já mais avançados nos conhecimentos e habilidades não querem, muitas vezes, perder tempo respondendo dúvidas que poderiam ser respondidas em guias e outras fontes de informações. Mesmo quando o jogador se reconhece como menos habilidoso, também busca respeitar a disponibilidade que outro jogador de nível maior puder lhe oferecer. Outro fator de diferenciação apontado é a classe do personagem de cada jogador, pois missões específicas demandam habilidades específicas. Nestes casos, foi relatado que se busca a ajuda e a cooperação de quem é mais capaz de contribuir, mas isso parece ficar delimitado a cada situação do jogo, inclusive alimentando os vínculos entre os jogadores, pelo reconhecimento e aprendizagem das estratégias do jogo.

Uma questão foi formulada, na qual os participantes foram solicitados a assinalar afirmações sobre o jogo, com as quais concordassem, por ordem de preferência. Os jogadores costumam reconhecer que o jogo propicie a criatividade, que possa promover exercícios de rupturas na ordem social cotidiana e que algumas práticas se mantêm fora do ambiente de jogo (70% dos participantes). Esta afirmação foi assinalada sempre entre as opções com as quais eles mais concordam. A mesma quantidade concorda que o jogo induza sensações de

liberdade, simuladas. O que difere para cada jogador é a importância atribuída a este fator, variando de acordo com o conjunto das respostas de cada sujeito. A afirmação “É divertida, mas não levo a sério” foi assinalada por 60 % dos participantes e numerada como afirmação com a qual eles mais concordam, por 50%. Dentre os que não concordam com esta afirmação, uma participante manifestou-se por escrito dizendo que considera o jogo divertido sim e é muito levado a sério. E a afirmação que gerou menor adesão propunha que os controles e comandos dispõem reproduções de valores e éticas comuns à vida fora do momento de jogo (40%), sendo que apenas 25% destes (ou 10% do total) assinalaram como principal afirmação com a qual concordam.

É interessante analisar estas informações, em conjunto com as respostas sobre a construção dos personagens e sobre a continuidade de um modo de ser, tanto nos planos do jogo como em outros planos da vida dos sujeitos-jogadores. Se aqui, 70% afirmam-se convictos da possibilidade de ruptura proporcionada pelo jogo, sobre a ordem social cotidiana, anteriormente apresentamos que apenas 30% afirmam se identificarem com as atividades exercidas por seus avatares, no contexto narrativo do jogo. A mesma porcentagem (30%) afirmou ainda que a construção de seus avatares foi influenciada pelas demandas das guilds das quais participam. Mas tais informações não desmentem, necessariamente, que se tratem de exercícios e de motivações representativas de rupturas nos exercícios cotidianos de tais sujeitos, fora dos planos do jogo.

Ainda assim, quando questionados anteriormente sobre a relação de suas personalidades enquanto jogadores e enquanto avatares, e em outro momento, sobre as vivências compartilhadas ou estendidas dentro e fora dos planos do jogo, nos dois casos encontramos o mesmo índice (50%) de respostas nas quais não se reconheciam diferenças de personalidade em cada situação, ou seja, estes sujeitos se reconhecem em cada ação executada nos contextos do jogo. E mesmo assim, encontramos 70% de respostas afirmando sobre as rupturas que o jogo proporciona.

Dentre os jogadores da amostra, do gênero masculino, que se constroem no contexto do jogo a partir de imagens femininas, dois terços destes assinalaram como segunda opção, em ordem de importância, a afirmação de que o jogo promove, de fato, rupturas na ordem social cotidiana. Dentre as participantes do gênero feminino, as afirmações assinaladas prioritariamente se referem à diversão que o jogo proporciona, sem levá-lo a sério, e à sensação de liberdade proporcionada, compreendida como simulada.

Uma participante sugeriu que a questão deveria ter contemplado o jogo como instrumento para liberar o estresse do cotidiano, questão abordada em outros estudos e

realmente pouco valorizada neste trabalho. Alves (2005) é autora de um trabalho de grande importância que envolve este tema, desenvolvido em uma abordagem que promove o uso do jogo eletrônico como instrumento para o desenvolvimento adequado das expressões e emoções humanas. A observação da participante citada acima serviu como alerta para o cuidado com a observação de variáveis que certamente estão presentes na prática de diversos jogadores, que cabem ser analisadas nos jogos eletrônicos em geral e nos MMO, buscando as especificidades dos modos como os jogadores possam descarregar o estresse quando estão convivendo em comunidades organizadas e governamentalizadas, nos planos do jogo, bem como os efeitos de tais práticas.

Finalizando a apresentação das informações coletadas e das análises que desenvolvi a partir das mesmas, busquei saber se os jogadores acessam outros canais de informação e de comunicação sobre o jogo, sejam os canais disponibilizados pela empresa, portais de informações sobre jogos, ou outros criados pelos próprios jogadores, como blogs ou páginas de guilds. Apenas 10% afirmaram não consultar nenhum canal de informação ou comunicação, nem oficial, nem formado por jogadores. Outros 10% afirmaram ler regularmente apenas uma coluna (*WOW Insider*) do portal *WOW.com*, e assim mesmo, por questão de trabalho (no caso, a porcentagem contempla parte dos profissionais do jornalismo de games que participaram). Apenas 10% citaram nominalmente os canais de informação oficiais do jogo, mas outras respostas nos permitem trabalhar com o índice de pelo menos 30% dos participantes, pois percebe-se que acessam ao menos o banco de dados da *Armory* e notícias sobre lançamentos e atualizações, por fontes oficiais. Há de se levar em conta que talvez a formulação da pergunta não tenha privilegiado que eles citassem o próprio portal do jogo, ou a *Armory*, certamente acessada por todos os jogadores com algum grau de compromisso com outros jogadores e com o desenvolvimento de suas próprias narrativas.

De todos os participantes, 50% acessam ou acessavam páginas de guilds (fóruns de discussão exclusivos de cada grupo), e 80% dentre estes (ou 40% do total) acessavam a página da própria guild que integram. Outros websites muito citados são aqueles que funcionam como bancos de informações sobre os personagens, habilidades e itens de jogo, além de publicarem dicas e guias sobre missões e locais específicos, que demandam estratégias bem aplicadas.

Notamos que mesmo quando um jogador participa de uma guild liderada por outros jogadores, não se costuma delegar todas as responsabilidades de governo aos outros, sendo a busca de informação (podemos sem nenhum exagero concordar que se trate de determinadas formas de estudo) uma responsabilidade individual e algo que tanto a empresa

desenvolvedora do jogo, como o líder de cada guild (principalmente nas guilds maiores e com ambições maiores dentro do contexto do jogo) promovem de forma incessante. Ao mesmo tempo insiste-se no exercício disciplinar que constitui e delimita as atuações de comunidades inteiras, e trabalha-se com uma pluralidade sempre crescente de variáveis e variações que exigem a maleabilidade e a modulação dos sujeitos-jogadores, em função da compatibilização buscada entre as propostas do jogo e o crescimento da autonomia de cada jogador individualmente.

Uma forma de favorecer a modulação das aprendizagens exigidas é o apoio aos portais, blogs e outras páginas que cumpram os requisitos estabelecidos pela empresa para que sejam indicados como fontes de referências mais relevantes. Apenas 20% dos participantes responderam de forma mais genérica, como “*sites que falam sobre minha classe*” (N.), por exemplo. Dentre os endereços eletrônicos citados, grande parte não figura entre os canais oficiais, mas tratam-se de websites e blogs que desfrutam de igual popularidade entre os jogadores. Em último caso, todos facilitam que parcelas distintas de jogadores acessem conteúdos semelhantes, que os favoreçam primeiramente em suas práticas de governo de si, transbordando então para as práticas de governo dos outros com objetivos comuns. Neste sentido, considero que mesmo a oposição das duas facções que organizam os jogadores-personagens, não chega a opor os interesses e objetivos dos jogadores; antes disso, alimenta o sentimento de pertencimento e de distinção, estimulando de forma semelhante para o desenvolvimento nesse mundo, com regras comuns a todos.

Apesar de terem qualificado sua participação em tais espaços informativos, predominantemente, apenas no nível de leitura e consulta (mesmo quando se referiram à participação nos fóruns de suas guilds, avaliaram suas participações como esporádicas, ou passivas apenas), um participante descreveu uma modalidade de acesso e alimentação de informações que fugiu ao padrão da presente amostra, ao menos:

*“No caso do Thottbot, eu uso o add-on para alimentar a base de dados deles.” (Z.)*

Ou seja, no caso do website citado acima, o usuário pode optar por colaborar, sem investimentos adicionais, para alimentar a base de dados que é de acesso público, simplesmente deixando-se rastrear durante o exercício das suas atividades no jogo.

Tal prática não foge ao padrão de delegação das responsabilidades a cada jogador, pelo desenvolvimento positivo das práticas que possam levar a maior quantidade de jogadores adiante. Uma peculiaridade no artigo de Williams et al. (2006) foi a descrição do método para

triagem dos jogadores que responderiam à pesquisa. Ao afirmarem que a *Blizzard* não contribuiu com informações sobre os jogadores, destacaram que dificilmente se pode garantir que não estejamos lidando, nos ambientes do jogo, com profissionais da empresa que estejam jogando.

De forma semelhante ao que ocorre em outros jogos do tipo MMO, *World of Warcraft* e sua comunidade de jogadores constituem-se pelo governo de sujeitos, uns sobre outros e sobre si mesmos, a partir de exercícios narrativos que atribuem formas mais ou menos criativas para a constituição de pessoas de determinado tipo, o sujeito-jogador, cujas formas de responder a comandos, de apreender mensagens, de assumir a responsabilidade pela exploração e criação de saberes, e de manter trocas sociais organizadas, fazem dos momentos e ambientes de jogo, espaços de biogoverno.

## APONTAMENTOS FINAIS

### Potencializando questões tangentes

Podemos retomar as idéias propostas e as análises apresentadas neste trabalho a partir do seguinte fio condutor: tomamos o trabalho de Huizinga como disparador para a análise da atividade de jogo e do aspecto lúdico como vetores constituintes de toda ordem social, respeitadas as particularidades de cada cultura e contexto histórico. Não compactuamos que a seriedade seja oposta às atividades de jogo e de interpretação de papéis, nem que tais atividades sejam desenvolvidas em espaços de simulação claramente delimitados, pelo menos conforme analisamos os fatos sociais de nossa época.

Dentre os teóricos que desenvolvem análises sobre as relações entre homem, jogo, sociedade, cultura, ética, etc., poderíamos ter percorrido outros caminhos, como o fez Onça (2007), que analisou propostas diversas, simultaneamente, trabalhando principalmente com os conceitos de Sutton-Smith (1997)<sup>61</sup> e de Spariosu (1989)<sup>62</sup>. A escolha pelo referencial de Huizinga, neste trabalho, deu-se em grande parte pela observação de que suas formulações vêm sendo discutidas em outros trabalhos científicos brasileiros sobre jogos eletrônicos, conforme podemos citar trabalhos de grande impacto publicados por Alves (2005), Moita (2006), Santaella (2004b), dentre outros.

Da mesma maneira como julguei possível desconstruir algumas afirmações de Huizinga, busquei também reposicionar certas afirmações que vêm sendo feitas a respeito dos jogos eletrônicos na produção científica das últimas décadas, de forma mais ampla, mas principalmente na última década (período este no qual podemos situar a produção brasileira referente ao tema). Os discursos para os quais busquei uma proposição analítica distinta, são aqueles que privilegiam o emprego dos jogos eletrônicos como instrumentos de desenvolvimento das capacidades humanas mais positivas, como a coordenação viso-motora mais avantajada (e os benefícios sociais implícitos no maior domínio das funções perceptivas), a administração de variáveis imprevistas com saldo positivo, o exercício colaborativo privilegiado, frente à competitividade excessiva e pouco sadia, bem como a aprendizagem de rotinas de execução mais próximas ao mundo do trabalho e do comércio (o

---

<sup>61</sup> SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play**. Harvard University Press, 1997.

<sup>62</sup> SPARIOSU, Mihai. **Dionysus Reborn: Play and the aesthetic dimension in a modern philosophical and scientific discourse**. Cornell University Press, 1989.

mundo corporativo em suas muitas facetas) do que os conteúdos de sala de aula muitas vezes compreendidos como defasados e inapropriados (Gee, 2004).

Como nos diz Taylor (2008), em poucos casos os pesquisadores deixam transparecer suas atuações e influências, junto aos sujeitos, mistificando de certo modo uma suposta facilidade ou espontaneidade de comportamentos e aquisições positivas a partir do uso de jogos eletrônicos. Sibilia (2003) também nos ajuda a analisar que parte da produção científica tradicionalmente se alia ao otimismo frente ao desenvolvimento tecnológico, como possibilidade de sanar as carências e desigualdades sociais, mas ao mesmo tempo tais discursos aliam-se a discursos, práticas e dispositivos de exercício de governo sobre a vida que pouco se destinam à análise crítica dos padrões de dominação atuantes em nosso tempo.

Como descreve Agamben (2009),

“esses discursos parecem ignorar que, se a todo dispositivo corresponde um determinado processo de subjetivação [...] é totalmente impossível que o sujeito do dispositivo o use ‘de modo correto’. Aqueles que têm discursos similares são, de resto, o resultado do dispositivo midiático no qual estão capturados.” (AGAMBEN, 2009, p. 48)

Ainda segundo o mesmo autor, a forma mais frequente de se pensar a contemporaneidade é fragmentando o tempo histórico e linear em mais tempos, destacando o tempo presente, enquanto que é precisamente na cesura, no lugar da descontinuidade, que o contemporâneo conjuga um compromisso e um encontro entre os tempos e gerações.

Como pudemos notar ao longo deste trabalho, os avanços nas modalidades e exercícios de governo sobre a vida, a administração dos processos populacionais em termos econômicos e estatísticos, a organização do Estado-Nação, a constituição de identidades pessoais dentro destes espaços públicos, a sistematização das relações de trabalho, das relações familiares e demais relações sociais e o avanço do mercado de capitais desde a produção industrial à oferta de serviços com alcance global, nenhum dos fatores que compõem o panorama biopolítico mutante dos últimos séculos põe fim ao agrupamento de indivíduos em arranjos comunitários, com configurações hierárquicas variadas, nos quais muitas vezes, a liderança é exercida de forma dominadora e justificada. Os exercícios disciplinares não são obsoletos, ao contrário, continuam sendo de uma funcionalidade ímpar; a dominação é solicitada, desejada e premiada, pois conduz de forma eficaz para os resultados e recompensas que se anseia atingir.

Se olharmos para o período histórico Moderno e até hoje, pode parecer surpreendente encontrarmos práticas sociais que recombinaam amistosidade, ócio, aprendizagens corporativas, organização militar, experimentação de papéis de gênero, confrontos entre clãs e tribos que se estruturam hierarquicamente por méritos como força e dominação sobre outros grupos e sujeitos. Ao mesmo tempo, o governo de si é exercido com maior facilidade, a necessidade de punição física, ou outras formas de sujeição forçada é menor, a circulação de discursos e de saberes rompe os limites das instituições sociais e se espria de forma individualizada, reforçando a identificação e a diferenciação entre os sujeitos, por meio de quantidades sempre maiores de dispositivos, favorecendo novos arranjos coletivos, familiares, institucionais e corporativos, nos quais cada indivíduo é uma vez mais sujeitado a novas demandas de governo (e de auto-governo).

A experiência do tempo na contemporaneidade remete à falta de um lastro comum à multiplicidade de fatos simultâneos e, ao mesmo tempo, a uma circularidade, expressa nas estruturas e arranjos sociais que se recompõem, deslocados, em decorrência de modalidades de engenharia social e de governo sempre mais avançadas. Tal circularidade, em meu entendimento, desmente a ausência de qualquer lastro ou continuidade entre as múltiplas manifestações simultâneas nos planos sociais, institucionais, digitais ou não. A sugestão de um contexto social esquizofrênico, partindo da análise de um panorama midiático e tecnológico que ainda não rompia de fato com o lugar tradicional do espectador/consumidor passivo, bombardeado por discursos cada vez mais dissonantes e descentralizados, merece ser reavaliada a partir das diversas possibilidades de apropriações que permitem a cada sujeito compor e estruturar a sua compreensão do mundo e das relações sociais a partir de sua experiência pessoal.

Ou seja, a partir do contato com os sujeitos-jogadores no presente trabalho e a partir da análise apoiada em uma compreensão de um segmento dos jogos eletrônicos atuais, podemos propor que a produção de saberes-poderes, cada vez mais espriada e moduladora das formas de sujeição e dos regimes de verdade, valida construções identitárias, arranjos sociais, exercícios de poder e aprendizagens, sempre mais referenciados por um mosaico de experiências individuais, ou de experiências predominantes em pequenos grupos (comunidades, clãs), que respeitam hierarquias bastante previsíveis e funcionais.

A cibercultura é aqui compreendida como condição da engenharia social e das formas de governo atuais; os jogos eletrônicos, por sua vez, ao mesmo tempo em que precisam ser reconhecidos em outras bases analíticas (faz mais sentido analisá-los historicamente a partir da história americana posterior à 2a Guerra Mundial), ganham recortes específicos

(segmentações, subcategorias) nos planos sintéticos compartilhados do ciberespaço. Neste caso, os Massive Multiplayer Online são jogos que fazem transbordar qualquer fronteira entre os planos nos quais se desenrolam a vida dos sujeitos, cada vez mais convocados a se constituírem como sujeitos-jogadores (Mendes, 2006).

Analisando a constituição de tais sujeitos, estes parecem mais propriamente treinados para responderem de forma assertiva ao súbito da vida, preparados a todo o momento pela interação com instrumentos, discursos e ambientes onde o fantástico e o semelhante se sobrepõem, onde novos arranjos raciais se estabelecem por identificação e diferenciação de sujeitos desmaterializados (pela representação de seus avatares) e as relações de dominação acontecem entre aqueles que desenvolvem maior (e mais estratificado) repertório de saberes-poderes e aqueles que desenvolvem repertórios mais triviais, nos exercícios de jogo, de representação de papéis e de auto-narrativas.

A relação entre jogos eletrônicos e educação precisa ainda ser contextualizada em função das histórias, simultâneas e tangentes, dos mercados de PCs (personal computers) e de videogames, principalmente nas décadas de 70 e 80, em países como os Estados Unidos e a Inglaterra.

Conforme consta no relatório da Entertainment and Leisure Software Publishers Association (2006), os primeiros jogos eletrônicos com finalidades escolares eram produzidos pelos mesmos profissionais da área de jogos eletrônicos comerciais e a maioria dos computadores nesta época estava nas escolas. O discurso sobre o valor educacional dos jogos eletrônicos sempre foi um valor de mercado agregado. Não se conclui que houvesse ou que haja em qualquer caso, intenção de farsa. O desenvolvimento tecnológico em marcha nos trouxe a promoção de jogos eletrônicos e de programas de simulação semelhantes (ou esteticamente semelhantes, mesmo que não apresentem dinâmicas de jogo) com funções específicas para o treinamento motor, de gerenciamento, dentre outros. Ainda assim, prevalece neste trabalho a crítica aos discursos que empobrecem o papel da escola e de seus conteúdos curriculares como formadores dos sujeitos sociais que somos e que, para muitos de nós, possibilitaram a proximidade e a familiaridade com as linguagens eletrônicas digitais e interativas.

Compreendo que o empobrecimento das referências às instituições sociais como lócus de aquisição de direitos e de constituição de sujeitos empoderados de determinados saberes, seja parte do processo de avanço da economia capitalista mutante e das formas de biopoder a ela relacionadas. A desmaterialização do sujeito e sua nova jornada de exploração dos ambientes de simulação da natureza, suas novas atribuições pessoais (raça, habilidade e

ocupação formal dos avatares), sua socialização com outros sujeitos desmaterializados e presentes e seus arranjos comunitários, fazem dos jogos MMO elementos estratégicos para o governo da vida.

Como tentei deixar claro em todas as situações em que fiz tal análise, as práticas de governo envolvem sempre o governo de si próprio, algum grau de autonomia para tomada de decisões e posicionamento estratégico e assim, permanecem sempre abertos espaços para resistências, dissidências, protestos, atos de rebeldia, de contra-controle, etc.. Mas somente pela aprendizagem e pela apropriação dos discursos, dos saberes, dos espaços e comandos vigentes, pode-se alcançar a condição mais favorável para um exercício de poder mais livre de algumas dominações.

Como pude analisar a partir do jogo *World of Warcraft*, que atualmente é referência e padrão para a maioria dos jogos MMO e principalmente os do tipo MMORPG, o empoderamento dos sujeitos-jogadores no que se refere aos canais de comunicação, de definição de estratégias e de visibilidade de suas expressões estéticas, oficialmente designados pela empresa desenvolvedora, faz parte de uma estratégia de controle eficaz, que não evita e nem censura as práticas e opiniões dissonantes, mas coloca os próprios jogadores como mediadores e disciplinadores para que o jogo continue atraente e estimulante. A presença de funcionários da empresa por trás de muitos avatares, misturados aos jogadores pagantes, também reforça discursos, condutas e aprendizagens socialmente aceitas, de acordo com a ética prescrita pelas políticas da empresa e simultaneamente, pelos enredos estruturantes deste mundo sobreposto. As principais insatisfações e críticas de alguns jogadores a respeito de *World of Warcraft* remetem à dúvida do que ainda possa ser tratado como jogo, dentro desse ambiente virtual. A própria empresa, com a finalidade de atrair novos consumidores, chegou a vincular a seguinte chamada:



Figura 5 - Abaixo do logotipo, lemos: “Não é um jogo. É um mundo”. Disponível em: <[www.wolfsheadonline.com/?p=1592#96ded](http://www.wolfsheadonline.com/?p=1592#96ded)>. Data de acesso: 15 de dezembro de 2009.

Dentre as aprendizagens necessárias para a sobrevivência, para a definição de estratégias e para a socialização com outros jogadores, podemos destacar uma boa dose de conhecimentos de linguagem de programação informática. O jogo está longe de poder ser compreendido apenas como atividade de ócio. Aprendizagem, lazer e prazer podem atingir aqui o máximo da intersecção, mas o compromisso, a disciplina e a subordinação hierárquica necessários são semelhantes, se não mais intensos, do que aqueles exercidos nas instituições mais tradicionais, desde a escola até a corporação executiva. A certeza da recompensa compatível com cada desafio superado, ainda diferencia as ações dentro e fora do ambiente de jogo, pois nos planos que sustentam nossas vidas, crivados por outros vetores de força, não temos as mesmas recompensas e satisfações proporcionadas por um programa de simulação.

A alternância entre prazer e sacrifício, bem como a alternância entre a dominação cordial e a punitiva, são próprias dos exercícios de poder entre sujeitos, controlados de forma quase imperceptível, porém onipresente e onipotente, pela empresa que regula a oferta do jogo, se compreendemos esta, como uma oferta de serviço comercial.

O exemplo das transações comerciais desenvolvidas formalmente ou informalmente (diretamente entre jogadores) nos MMO, incluindo a comercialização do acesso ao ambiente

de jogo, reforça nos sujeitos a lógica analisada por Koerner (2006), dos direitos sociais sendo oferecidos pelas instituições públicas como bens de serviços, bem como o discurso de Costa (2006), sobre as modalidades de ensino que penetram a escola a partir dos modelos de gestão corporativa. Não é o mesmo que ocorre no jogo, em todos os sentidos, mas as dinâmicas guardam semelhanças e o plano de simulação do jogo é mais um plano disciplinar que prepara os sujeitos para se auto-conduzirem em quaisquer situações. Mesmo quando analisamos novos conteúdos oferecidos atualmente em *World of Warcraft* e em outros jogos MMO, o avanço da influência do comércio sobre as práticas dos jogadores é notável e parece ainda distante de seu auge.

Cabe ainda fazer a crítica, sobre o presente trabalho, da quase ausência de descrição de cenários de jogo, a caracterização dos locais onde cada sujeito aprende ou desenvolve suas habilidades, onde está mais sujeito a ataques da facção oposta, onde pode negociar armamentos, montarias, ou outros itens do jogo, etc.. De acordo com Andrade (2007), os cenários e os NPCs (Non-Player Characters) são de grande importância para a compreensão de como se exercem muitas das aprendizagens em ambientes de jogos MMORPG. Em muitos momentos tive dúvida se os procedimentos de fato executados e descritos aqui, podem caracterizar uma pesquisa netnográfica. Mesmo tendo focado apenas em *World of Warcraft*, ainda há muito trabalho de mapeamento e de análise dos ambientes do jogo, que pode e deve ser feito em pesquisas posteriores.

Por último, quero tornar público que durante o processo de divulgação do questionário e de recrutamento dos sujeitos participantes da pesquisa, recebi ajudas diretas e indiretas da comunidade de jogadores, pesquisadores e profissionais das áreas de jogos e educação. Pelo menos dois professores pediram a seus alunos universitários e colegas pesquisadores que participassem da pesquisa (o que foi relatado por algumas pessoas que participaram e se apresentaram enviando-me mensagem de e-mail, relatando tal fato); uma participante pediu a amigos dela que postassem o questionário em um website de fóruns de discussão de jogadores de MMO; duas pessoas sugeriram que eu construísse uma página no *Google Docs*, para que o questionário ganhasse maior visibilidade (uma delas chegou a me orientar como isso poderia ser feito); um pesquisador me indicou diversas referências de artigos e informações sobre o jogo *World of Warcraft*; e o que me pareceu mais surpreendente: ao fazer uma busca digitando meu endereço de e-mail no *Google*, encontrei o questionário da pesquisa postado também na página eletrônica do Centro Acadêmico do curso de Ciências e Tecnologia da Universidade Federal da Bahia (ANEXO A).

Relações construídas a distância, algumas a partir de contatos face a face anteriores, mas não na grande maioria dos casos. Sujeitos-jogadores colaboradores, facilitando e reforçando a circulação dos saberes e mesmo dos instrumentos que me permitiriam organizar algumas práticas discursivas e comportamentais, na forma como foram aqui apresentadas. Sujeitos, discursos, exercícios que me fizeram olhar no espelho e, somente algumas vezes, enxergar o reflexo de uma criatura Orc. Mais freqüentes foram as noites mal dormidas, com sonhos ilustrados por cenários eletrônicos, as estratégias traçadas em diálogos imaginários e a impressão de que só conseguiria relaxar quando ultrapassasse os ambientes que mais me desafiavam. Em todas as situações, senti que tanto meu corpo como a realidade ao meu redor pareciam sobrepostos a uma gama de experiências vividas por um corpo desmaterializado e ativo em ambientes de simulação, onde a natureza sintética convida os sujeitos-jogadores a se agruparem, por semelhança e diferença, em arranjos quase tribais. E essa percepção não se desfez.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. In: **Game Studies**, v. 1, issue 1, July 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>> . Acessado em: 15 de abril de 2007.
- AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.
- ALVES, Lynn. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Editora Futura, 2005.
- ALVES, Lynn; HETKOWSKI, Tânia Maria. *Gamers* brasileiros: quem são e como jogam? In: **Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação**. Salvador: Edufba, 2007. p. 161-174. Disponível em: <[http://institutoclaro.nuovacomunicacao.com/uploads/gamersbrasilereiros\\_lynnalves\\_tmaria.pdf](http://institutoclaro.nuovacomunicacao.com/uploads/gamersbrasilereiros_lynnalves_tmaria.pdf)>. Data de acesso: 13 de março de 2010.
- ANDRADE, Luis Adolfo de. Conhecimento e Simulação. O que podemos aprender jogando MMORPG. In: **Teias**, Rio de Janeiro, n. 15-16, jan./dez. 2007. Disponível em: <[http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php?journal=revistateias&page=article&op=view&path\[\]=171&path\[\]=168](http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php?journal=revistateias&page=article&op=view&path[]=171&path[]=168)>. Data de acesso: 13 de agosto de 2009.
- BAUMAN, Zygmunt. Tempo/Espaço. In: **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. p. 107-149.
- \_\_\_\_\_. **Comunidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Europa uma aventura inacabada**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Vida para consumo**. A transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- British Educational Communications and Technology Agency (BECTA). **Engagement and motivation in games development processes**. Version 1. [Coventry], Sept. 2006. Disponível em: <[http://research.becta.org.uk/upload-dir/downloads/page\\_documents/partners/cge\\_games\\_development.pdf](http://research.becta.org.uk/upload-dir/downloads/page_documents/partners/cge_games_development.pdf)>. Data de acesso: 20 de maio de 2007.
- BOCATO, Raquel. Empresa se reinventa para abrir sede virtual. In: **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 8 de julho de 2007. Folha Negócios, p. 2.
- BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. 3ª. ed. São Paulo, Globo, 2001.
- CANGUILHEM, Georges. **O normal e o patológico**. 6ª ed.. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- CASTILHO, Claudia. Ética e design na escravidão dos jogos on-line. In: **GAMECULTURA**, 15 de julho de 2008. Disponível em: <[http://www.gamecultura.com.br/index.php?option=com\\_content&task=view&id=571&itemid=9](http://www.gamecultura.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=571&itemid=9)> . Data de acesso: 20 de abril de 2009.

CHAGAS, Artur Alves de Oliveira. **O adolescente e a construção da identidade nas comunidades virtuais**. 2006. Monografia de Conclusão do Curso (Pós-Graduação Lato senso em Escolarização e Diversidade) – Faculdade de Educação e Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

COSTA, Sylvio de S. Gadelha. Educação, políticas de subjetivação e sociedades de controle. In: ROCHA, Marisa Lopes da (org.). **Novos Possíveis no encontro da Psicologia com a Educação**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2006. p. 15-36.

COX, Alan; CAMPBELL, Malcom. Multi-user Dungeons. In: **Interactive Fantasy**, 1.2, [S.l.], Winter 1994.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Comentários sobre a Sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. Post-scriptum: sobre as sociedades de controle. In: **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992. p. 219-226.

Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA). **Unlimited learning**. Computer and videogames in the learning landscape. London: ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association), 2006. Disponível em: <[http://www.elspa.com/asstes/files/u/unlimitedlearningtheroleofcomputerandvideogamesint\\_344.pdf](http://www.elspa.com/asstes/files/u/unlimitedlearningtheroleofcomputerandvideogamesint_344.pdf)>. Data de acesso: 20 de maio de 2007.

ESKELINEN, Markuu. The Gaming Situation. In: **Game Studies**, v. 1, issue 1, July 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acessado em 4 de maio de 2007.

FEIXA, Carles. Generación @. La juventud em La era digital. In: **Nómadas**, Santafé de Bogotá: DIUC, n. 13, p. 76-91, oct. 2000.

FORTIM, Ivelise. Mulheres e games: uma revisão do tema. In: VII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 10 a 12 de novembro de 2008, Belo Horizonte. **Proceedings...** Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação (SBC), 2008. p. 31-38.

FOUCAULT, Michel. O Sujeito e o Poder. In: DREYFUS, Hubert L.; RABINOW, Paul. **MICHEL FOUCAULT, uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica**. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1995a. p. 231-249.

\_\_\_\_\_. Sobre a história da sexualidade. In: **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1995b.

\_\_\_\_\_. Aula de 17 de março de 1976. In: **Em Defesa da Sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p. 285-315.

\_\_\_\_\_. Direito de morte e poder sobre a vida. In: **História da Sexualidade I: a vontade de saber**. 7ª. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2003, p. 125-136.

\_\_\_\_\_. **A Verdade e as Formas Jurídicas**. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2005, 3ª. edição.

\_\_\_\_\_. **Nascimento da Biopolítica**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FRASCA, Gonzalo. Rethinking Agency and Immersion: videogames as means of consciousness-raising. In: SIGGRAPH´ 2001, Aug. 12-17, 2001, Los Angeles, United States of America. **Essay...** Los Angeles: Association for Computing Machinery's Special Interest Group and Graphics and Interactive Techniques (ACM SIGGRAPH). Essay. Disponível em: <<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/501/essays/0378.pdf>>. Data de acesso: 30 de maio de 2007.

FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer. In: **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1988, v. XVIII.

GARBIN, Maria Elisabete. Cultur@s juvenis, identid@des e internet: questões atuais. In: **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 23, mai./ago. de 2003. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-24782003000200009&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-24782003000200009&script=sci_arttext&tlng=pt)>. Data de acesso: 03 de abril de 2009.

GEE, James Paul. **What videogames have to teach us about learning and literacy**. New York: PALGRAVE MACMILLAN, 2004.

GREEN, Bill; BIGUM, Chris. Alienígenas na sala de aula. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **Alienígenas na sala de aula**. Uma introdução aos estudos culturais em educação. 5ª. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2003. p. 208-243.

GRIGOROWITSCHS, Tamara. **Jogo, processos de socialização e mimese**. Uma análise sociológica do jogar infantil coletivo no recreio escolar e suas relações de gênero. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções de nosso tempo. In: **Educação e Realidade**, Porto Alegre, UFRGS, v. 22, n. 2, p. 15-46, jul./dez. 1997.

\_\_\_\_\_. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **Identidade e diferença**; a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 103-133.

HARAWAY, Donna. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: **Simians, Cyborgs and Women: The Revolution of Nature**. New York: Routledge, 1991. p.149-181. Disponível em: <<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>> . Data de acesso: 27 de novembro de 2008.

\_\_\_\_\_. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **Antropologia do ciborgue** – as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 37-129.

HARDT, Michael. A sociedade mundial de controle. In: ALLIEZ, Eric. (org.) **Deleuze: uma vida filosófica**. São Paulo: Ed. 34, 2000. p. 357-372.

HARDT, Michael; Negri, Antonio. **Império**. São Paulo: Ed. Record, 2004.

HUHH, Jun Sok; PARK, Sang Woo. **Game design, trading markets, and playing practices**. – What did *Lineage* do for enchanting Korean players?. Manuscrito, [S.l.], 2005. Disponível em: <<http://anarinsk.com.ne.kr/data/lineage.pdf>>. Data de acesso: 14 de agosto de 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5<sup>a</sup>. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KOERNER, Andrei. Direito, Regulação e Governamentabilidade. In: SCAVONE, Lucila, ALVAREZ, Marcos César & MISKOLCI, Richard (orgs.). **O Legado de Foucault**. São Paulo: Editora UNESP/FAPESP, 2006, p. 223-240. (manuscrito original do autor)

LÈVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTINS, José de Souza. As hesitações do moderno e as contradições da modernidade no Brasil. In: **A sociabilidade do homem simples**. Cotidiano e história na modernidade anômala. São Paulo: Hucitec, 2000. p. 17-54.

MATIAS, Alexandre. Histórias de outro mundo. In: **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 5 de novembro de 2006. Folha Ilustrada, p. E4.

MC FARLANE, Angela; SPARROWHAWK, Anne; HEALD, Ysanne. **Report on the educational use of games**. An exploration by TEEM on the contribution which games can make to the education process. Cambridge: TEEM, 2002. Disponível em: <[http://www.teem.org.uk/publications/teem\\_gamesigned\\_full.pdf](http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesigned_full.pdf)>. Acesso em: 20 de maio de 2007.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos Eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papirus Editora, 2006.

MOITA, Filomena. **Games: contexto cultural e curricular juvenil**. 2006. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

MOURÃO, José Augusto. A desmaterialização do corpo na concepção pós-moderna da hipernarrativa. Manifesto for Cyborgs. In: VII COLÓQUIO INTERNACIONAL “DISCURSOS E PRÁTICAS ALQUÍMICAS”, 22-24 de junho de 2007, Lamego, Portugal. **Cominuações...** Lamego: Salão Nobre da Câmara Municipal, Portugal, 2007. Comunicação. Disponível em: <<http://www.triplov.com/Coloquio/07/Jose-Augusto-Mourao/Manifesto.htm>>. Acesso em: 27 de novembro de 2008.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**. Cambridge: The MIT Press, 1997.

NESTERIUK, Sergio. **Videogame: narrativas, jogos e interações no espaço virtual**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, PUC-SP, São Paulo, 2004. Disponível em: <[http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/dissertacao\\_Nesteriuk.pdf](http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/dissertacao_Nesteriuk.pdf)>. Acessado em: 14 de junho de 2009.

OBSERVATORIO DEL VIDEOJUEGO Y DE LA ANIMACIÓN. **Mujeres y Videojuegos**. Hábitos y preferências de las videojugadoras. Madrid: Universidad Europea de Madrid, 2006.

Disponível em: <<http://www.adese.es/pdf/EstudioMujeresyvideojuegos.pdf>>. Data de acesso: 3 de junho de 2007.

ONÇA, Fabiano Alves. **MMORPGs: Retóricas sobre os novos mundos**. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2008.

PEREIRA, Claudia da Silva. Os wannabees e suas tribos: adolescência e distinção na internet. In: **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 15, n. 2, p. 357-382, mai./ago. de 2007. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=50104-026X2007000200005&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=50104-026X2007000200005&script=sci_arttext)>. Data de acesso: 27 de novembro de 2008.

PEREIRA, Eliete da Silva. Ciborgues indígen@as.br: entre a atuação nativa e as elaborações étnicas indígenas digitais. In: II SIMPÓSIO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM CIBERCULTURA, 10 a 13 de novembro de 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo, PUC-SP, 2008. p. 135-152.

POOLE, Steven. **Trigger Happy**. Videogames and the entertainment revolution. [S.l.]: Creative Commons license, 2007. Disponível em: <<http://stevenpoole.net>> . Data de acesso: 28 de julho de 2009.

RABINOW, Paul. Artificialidade e iluminismo: da sociobiologia à biosociabilidade. In: **Antropologia da Razão: ensaios de Paul Rabinow**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999. p. 135-157.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLLI, Fernando Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. In: **Movimento**, Porto Alegre, v.14, n. 02, p. 163-183, set./dez. de 2008. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/viewPDFInterstitial/2225/4182>>. Data de acesso: 29 de março de 2009.

RIZZINI, Irene; PEREIRA, Luciléia; ZAMORA, Maria Helena; COELHO, Ana Fernanda; WINOGRAD, Bianca; e CARVALHO, Mauro. Adolescentes brasileiros, mídia e novas tecnologias. In: **ALCEU**, PUC Rio, v.6, n.11, p. 41 a 63, jul./dez. 2005. Centro Internacional de Estudos e Pesquisas sobre a Infância, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Disponível em: <[http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/Alceu\\_n11\\_Rizzini.pdf](http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/Alceu_n11_Rizzini.pdf)>. Data de acesso: 07 de agosto de 2009.

SANDFORD, Richard; ULICSAK, Mary; FACER, Keri; e RUDD, Tim. **Teaching with games**. Using commercial off-the-shelf computer games in formal education. Bristol: Futurelab, Sept. 2006. Disponível em: <[www.futurelab.org.uk/resources/documents/project\\_reports/teaching\\_with\\_games/TWG\\_report.pdf](http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/teaching_with_games/TWG_report.pdf)>. Data de acesso: 20 de maio de 2007.

SANTAELLA, Lucia. (2004a) **Navegar no ciberespaço**. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Editora Paulus, 2004.

\_\_\_\_\_. (2004b) Games e comunidades virtuais. In: EXPOSIÇÃO HIPER>RELAÇÕES ELETRO//DIGITAIS, 31 de maio a 5 de setembro de 2004, Porto Alegre. **Artigo...** Porto Alegre: Instituto Sérgio Motta e Santander Cultural, 2004. Disponível em: <<http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>> . Data de acesso: 20 de maio de 2007.

SIBILIA, Paula. **O Homem Pós-Orgânico**. Corpo, subjetividade e tecnologias digitais. 2ª ed. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.

TAVARES, Roger. Cyborgs de carne e software: avatares e consciência nos jogos e nas redes. In: LEÃO, Lucia (org.). **Derivas: cartografias do ciberespaço**. São Paulo: Annablume, 2004. p. 211-219.

TAYLOR, Nick. Periscopic Play: re-positioning “the field” in MMO studies. In: **Loading...** . Canadian Game Studies Association, v. 2, n. 3, 2008. Disponível em: <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/43/40>>. Data de acesso: 18 de julho de 2009.

TORRES, Ana; ZAGALO, Nelson; BRANCO, Vasco. Videojogos: Uma estratégia psicopedagógica?. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL ATIVAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO PSICOLÓGICO, 12 e 13 de junho de 2006, Aveiro, Portugal. **Actas...** Aveiros, Portugal, 2006. Disponível em: <<https://woc.uc.pt/fpce/getFile.do?tipo=2&id=7019>>. Data de acesso: 15 de abril de 2007.

TRIVINHO, Eugênio. Cibercultura, iconocracia e hipertexto. In: **Galáxia**. Revista transdisciplinar de comunicação, semiótica e cultura. São Paulo: EDUC, nº 1, p. 111-125, 2001.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã; a identidade na era da internet**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

VIANA, Hermano. O jogo da vida. In: **Folha de S. Paulo**, 18 de janeiro de 2004. Folha Mais!, p. 4-6.

WILLIAMS, Dmitri; DUCHENEAUT, Nicolas; XIONG, Li; ZHANG, Yuanyuan; YEE, Nick; NICKELL Eric. From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. In: **Games and Culture**, v. 1, n. 4, p. 338-361, Oct. 2006. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.86.8782>>. Data de acesso: 13 de agosto de 2009.

WILLIAMS, Dmitri; CAPLAN, Scott; XIONG, Li. Can You Hear Me Now? Voice and Online Community. In: **Human Communication Research**, International Communication Association, n. 33, p. 427-449, 2007. Disponível em: <[http://ascambassador1.asc.usc.edu/images/pdfs/hcr\\_williams.pdf](http://ascambassador1.asc.usc.edu/images/pdfs/hcr_williams.pdf)>. Data de acesso: 14 de agosto de 2009.

YEE, Nick. Gender and Age Distribution. In: **The Daedalus Project**. The Psychology of MMORPGs, Jan. 1, 2003. Disponível em: <<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000194.php>>. Data de acesso: 3 de junho de 2009.

YEE, Nick. Occupational Status, Marital Status, and Children. In: **The Daedalus Project. The Psychology of MMORPGs**, Sept. 3, 2003. Disponível em: <<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000550.php?page=1>>. Data de acesso: 3 de junho de 2009.

YEE, Nick. Unmasking the Avatar: the demographics of MMO player motivations, in-game preferences, and attrition. In: **Gamasutra**, Sept. 21, 2004. Disponível em: <[http://gamasutra.com/resource\\_guide/20040920/yee\\_01.shtml](http://gamasutra.com/resource_guide/20040920/yee_01.shtml)>. Data de acesso: 13 de agosto de 2009.

YEE, Nick. **The Daedalus Project**, v. 3-4, p. 1-14, July 31, 2005. Disponível em: <<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-4.pdf>>. Data de acesso: 3 de junho de 2009.

## Referências de Suporte Eletrônico

Anistia acusa Google e Yahoo! de conivência com censura na web. In: **BBC BRASIL.com** [website], 6 de junho de 2007. Disponível em:

<[http://www.bbc.co.uk/portuguese/reporterbbc/story/2007/06/070606\\_anistiaacusagooglep.s.html](http://www.bbc.co.uk/portuguese/reporterbbc/story/2007/06/070606_anistiaacusagooglep.s.html)> . Acessado em 10 de julho de 2009.

ANNA. Creating lore-based characters that aren't Mary Sues. In: **WOW.com** [website], Apr. 9, 2010. Disponível em: <<http://www.wow.com/2010/04/09/wow-com-guest-post-creating-lore-based-characters-that-arent-m/>>. Data de acesso: 9 de abril de 2010.

ARMORY. Disponível em: <<http://wowarmory.com>>. Acesso em: 26 de janeiro de 2010 e 23 de fevereiro de 2010.

Biggest scam in EVE Online history. In: **Quick Jump** Gaming Network [website], Aug. 22, 2006. Disponível em: <<http://www.qj.net/mmorpg/news/biggest-scam-in-eve-history.html>>. Data de acesso: 28 de julho de 2009.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. Disponível em: <<http://www.blizzard.com>>. Acesso em: 26 de janeiro de 2010 e 23 de fevereiro de 2010.

CENTRO ACADÊMICO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, Universidade Federal da Bahia. Disponível em: <<http://cacetufba.wordpress.com/2010/03/12/mestrado-em-mmo-world-of-warcraft/>>. Data de acesso: 19 de março de 2010.

CHARLIE. Crise não atrapalha crescimento da indústria nacional de jogos eletrônicos. In: **Educação e Cidadania News** [weblog], 28 de fevereiro de 2009. Disponível em: <<http://blog.educacaoecidadania.com.br/2009/02/28/crise-nao-atrapalha-crescimento-da-industria-nacional-de-jogos-eletronicos>>. Data de acesso: 6 de junho de 2009.

China bars use of virtual money for trading in real goods. In: **Ministry of Commerce The People's Republic of China** [website], 29 de junho de 2009. Disponível em: <<http://englisg.mofcom.gov.cn/aarticle/newsrelease/commonnews/200906/20090606364208.html>>. Data de acesso: 3 de março de 2010.

Developer Rumors and Item Shop Prices. In: **Allods Online** [website], Feb. 22, 2010. Disponível em: <<http://allods.gpotato.com/news/2010/02/22/developer-rumors-and-item-shop-prices/>>. Data de acesso: 3 de março de 2010.

EVE-SEARCH. Your alternative guide to the EVE-Online Forums. Disponível em: <<http://www.eve-search.com/index.dxd?thread=381326>>. Data de acesso: 28 de julho de 2009.

Google colabora com censura na China. In: **Observatório da Imprensa** [website], 26 de janeiro de 2006. Disponível em:

<<http://observatoriodaimprensa.com.br/artigos.asp?cod=365MON017>> . Acessado em: 10 de julho de 2009.

GRAY, Michael. You can't be a vampire. In: **WOW.com** [website], Feb. 7, 2010. Disponível em: <<http://www.wow.com/2010/02/07/all-the-worlds-a-stage-you-cant-be-a-vampire>>. Data de acesso: 23 de fevereiro de 2010.

HARVARD LAW SCHOOL. **CYBERONE**: Law in the court of public opinion [weblog], Sept. 12, 2006. Disponível em: <[blogs.law.harvard.edu/cyberone](http://blogs.law.harvard.edu/cyberone)>. Data de acesso: 4 de outubro de 2006.

How Farmville scales to harvest 75 million players a month. In: **High Scalability**, Feb. 8, 2010. Disponível em: <<http://highscalability.com/blog/2010/2/8/how-farmville-scales-to-harvest-75-million-players-a-month.html>>. Data de acesso: 3 de março de 2010.

Jogo on-line expulsa 'travestis' na China. In: **G1** [website], 26 de setembro de 2007. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL110701-6174,00.html>>. Data de acesso: 13 de dezembro de 2009.

NEWHALL, Brent P.. Azeroth is not Faerûn: MMO minds in Tabletop RPGs. In: **Brent P. Newhall's Blog** [weblog], Mar. 29, 2010. Disponível em: <<http://blog.brentnewhall.com/?p=687>> . Acesso em: 29 de março de 2010.

POISSO, Lisa. Amazon Grace, how sweet these guilds. In: **WOW.com** [website], Dec. 1, 2009. Disponível em: <<http://www.wow.com/2009/12/01/15-minutes-of-fame-amazon-grace-how-sweet-these-guilds/>>. Data de acesso: 26 de janeiro de 2010.

POISSO, Lisa. Getting strict about 10-man content. In: **WOW.com** [website], Feb. 23, 2010. Disponível em: <<http://www.wow.com/2010/02/23/15-minutes-of-fame-getting-strict-about-10-man-content>>. Data de acesso: 23 de fevereiro de 2010.

Professional Gaming. In: **PRESS START** [weblog], 8 de junho de 2008. Disponível em: <<http://pressstartbutton.wordpress.com/2008/06/08/professional-gaming/>> . Data de acesso: 28 de outubro de 2008.

SACCO, Michael. China bans gold farming. In: **WOW.com** [website], June 29, 2009. Disponível em: <<http://www.wow.com/2009/06/29/china-bans-gold-garming/>>. Data de acesso: 3 de março de 2010.

SKELTON, Jaime. Player perspectives: the stale comparison. In: **MMORPG.com**, Oct. 2, 2009. Disponível em: <<http://www.mmorpg.com/showFeature.cfm/loadFeature/3576/The-Stale-Comparison.html>>. Data de acesso: 14 de outubro de 2009.

To harvest squash, click here. In: **The New York Times** [website], Oct. 29, 2009. New York, p. E6. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2009/10/29/fashion/29farmville.html>>. Data de acesso: 3 de março de 2010.

WOLFSHEAD ONLINE. Disponível em: <[www.wolfsheadonline.com](http://www.wolfsheadonline.com)>. Data de acesso: 15 de dezembro de 2009.

World of Warcraft Pioneers Macro Transactions. In: **Epic Slant** [weblog], Apr. 16, 2010. Disponível em: <<http://www.epicslant.com/2010/04/world-of-warcraft-pioneers-macro-transactions/>>. Data de acesso: 16 de abril de 2010.

WORLD OF WARCRAFT COMMUNITY SITE. Disponível em: <<http://www.worldofwarcraft.com>>. Acesso em: 26 de janeiro de 2010 e 23 de fevereiro de 2010.

WOW.COM. Disponível em: <<http://www.wow.com>>. Acesso em: 26 de janeiro de 2010 e 23 de fevereiro de 2010.

# APÊNDICES



**APÊNDICE A – Questionário aplicado a jogadores de *World of Warcraft* cadastrados em servidores de acesso oficiais, da empresa *Blizzard Entertainment*.**

**QUESTIONÁRIO**

1. Idade?      2. Sexo?      3. Onde você está?
  
4. Escolaridade?
5. Se com formação em curso superior, qual formação?
  
6. Conte um pouco da sua relação com computadores/internet/jogos.
  
7. Como você é no World of Warcraft e como você é no seu cotidiano?
8. O que permanece, quando você mergulha em World of Warcraft?
9. O que você traz do World of Warcraft, quando retorna?
10. Descreva o seu personagem no jogo: nome, raça, gênero (masculino/feminino), profissão, nível de poder, habilidades, etc.
11. Por que escolheu estas características?
  
12. Quando você joga World of Warcraft, o que mais te atrai nos ambientes do jogo? (marcar todas que lhe dizem respeito, numerando por ordem de importância):
 

|   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Batalhas contra outros jogadores           | <input type="checkbox"/> Aumentar seu nível de poder no jogo |
| <input type="checkbox"/> Troca de experiências com outros jogadores | <input type="checkbox"/> Comércio de itens de jogo           |
| <input type="checkbox"/> Socialização com jogadores desconhecidos   | <input type="checkbox"/> Explorar os cenários de Azeroth     |
| <input type="checkbox"/> Socialização com jogadores da mesma Guild  | <input type="checkbox"/> Cumprir missões                     |
| <input type="checkbox"/> Jogar eventualmente sem mais objetivos     | <input type="checkbox"/> Criar vídeos com cenas de jogadas   |
| <input type="checkbox"/> Outros:                                    |  |
13. Você prefere jogar sozinho, ou em Guild? Participa de alguma Guild? Qual?
14. Caso participe, quantos jogadores fazem parte? Qual é o papel de cada um e qual é o seu, dentro do grupo?
15. Você troca experiências de jogo com outros jogadores? Encontra-se com eles de outras formas? O que costumam fazer, ou o que costumam compartilhar?
16. Raça, gênero, classe, ou nível de jogo dos personagens, influencia a sua decisão de ajudar, pedir ajuda, ou estabelecer contato com outros jogadores? Explique.

17. Marque todas as opções que lhe dizem respeito, numerando por ordem de importância.

Você percebe que a experiência em World of Warcraft, predominantemente:

- é divertida, mas não levo a sério.
- propicia a criatividade, a inventividade, possibilitando rupturas com a realidade social cotidiana, que podem se manter fora do ambiente de jogo.
- gera sensações de liberdade, simuladas.
- dispõe controles e comandos que reproduzem divisões, valores e éticas que conduzem a vida fora do ambiente do jogo.
- Uma afirmação não invalida a outra. (Explique).

18. Costuma acessar outros websites referentes a World of Warcraft (comunidades de jogadores, blogs, etc)? Especificar quais e com que periodicidade?

19. Caso tenha respondido que sim, como é a sua participação?

20. Quanto tempo passa jogando World of Warcraft na semana, em média?

21. Tem interesse em outros jogos eletrônicos? Quais modalidades? (marcar todas que lhe dizem respeito, numerando por ordem de importância):

- Jogos de ação
- Jogos de luta
- Jogos de aventura
- Jogos de esportes
- Simuladores de pilotagem (carros de corrida, aviões,...)
- Jogos de tiro em primeira pessoa
- Jogos do tipo RPG
- Jogos de enigmas, quebra-cabeças, etc
- Jogos casuais
- Jogos do tipo MMO
- Jogos em redes sociais
- Outros. Quais?

22. Quanto tempo passa jogando outros tipos de jogos eletrônicos, na semana? Quais dos tipos listados acima?

# **ANEXOS**



**ANEXO A – Reprodução da página inicial do Centro Acadêmico de Ciência e Tecnologia, curso da Universidade Federal da Bahia (UFBA), durante o período de aplicação dos questionários.**

The screenshot shows a web browser displaying the homepage of the Centro Acadêmico de Ciência e Tecnologia (CACeT) at UFBA. The page features a navigation menu with links for 'Início', 'BI C&T - O que é?', 'Grade Curricular', 'Eventos', 'Monitoria', 'Projetos', and 'Sobre o C.A.'. The main content area displays a blog post titled 'Mestrado em MMO - World of Warcraft (Divulgando)'. The post text reads: 'Caros colegas pesquisadores, jogadores e interessados em geral, peço a colaboração de vocês para divulgar nesta lista de discussão o questionário para a minha pesquisa de Mestrado, na Faculdade de Educação da USP, sobre socialização e subjetivação em MMO. Delimito o estudo no jogo World of Warcraft. O questionário segue em e-mail separado, que envio logo após este. Peço àqueles que conhecerem outros jogadores de World of Warcraft, que encaminhem tam bém o questionário, se puderem. Desde já agradeço pela colaboração, Artur Chagas.' Below the text is an image of various World of Warcraft characters with the caption 'Personagens do World of Warcraft'. A sidebar on the right contains a search bar, a 'Pesquisa' button, and a list of recent topics including 'Camisa de C&T 2010', 'Fórum', and 'Critérios para entrada nas Áreas de Concentração'. At the bottom of the page, there is a link to 'LINKS RELACIONADOS'.

A partir da chamada da pesquisa, divulgada por e-mail em listas de pesquisadores em Games e Educação, o questionário, bem como a apresentação do pesquisador, foram publicados nesta página, por iniciativa própria de algum estudante do curso. Disponível em: <<http://cacetufba.wordpress.com/2010/03/12/mestrado-em-mmo-world-of-warcraft/>>. Data de acesso: 19 de março de 2010.