

Uma aventura em Azeroth: construção de sentidos no universo de *World of Warcraft*

Lucas Almeida Francisco*

Universidade Federal de Sergipe, Departamento de Letras Estrangeiras (DLES), Brasil

RESUMO

Os jogos digitais, imersos em um contexto complexo e dinâmico, oferecem aos jogadores experiências que envolvem múltiplos modos de construção de significados. Essa experiência não se limita apenas a uma curiosidade que se encerra em uma relação tela-jogador. Os jogos digitais integram uma cultura e, ao experienciá-los, o sujeito assimila e reconhece essa cultura, ainda que de modo tênue. Por meio de afinidades, os jogadores interagem entre si em espaços que giram em torno da cultura dos jogos, construindo e negociando sentidos. Nesta pesquisa foram entrevistados quatro jogadores do *World of Warcraft*, jogo digital *on-line* mais jogado mundialmente do gênero MMORPG. Desta forma, buscou-se analisar como eles constroem sentidos em seus perfis como jogadores.

Palavras-chave: jogos digitais, grupos de afinidades, multiletramentos.

1 INTRODUÇÃO

O herói [1]¹ é um típico ingrediente que compõe o imaginário da narrativa escrita, um personagem que parte em uma jornada cercada de desafios e perigos. É, ao longo dessa jornada, que o herói, por meio de feitos extraordinários e memoráveis, torna-se uma lenda, um exemplo a ser seguido.

Os jogos digitais assimilam muito dessa figura arquetípica do herói, trazendo-o para as suas narrativas. A aventura, aqui, possui um grau maior de liberdade, uma vez que esses heróis não estão limitados apenas ao suporte escrito: a lenda agora é moldada pelo jogador, quem está interagindo com o jogo digital. Este agente não é um sujeito passivo, que simplesmente absorve as informações do jogo e reproduz os comandos necessários para produzir ações nele. Muito pelo contrário: interagir com o jogo significa experienciá-lo, uma experiência que está relacionada não apenas ao ato de jogar propriamente dito. Os jogos digitais fazem parte de uma cultura e, ao experienciá-los, o sujeito assimila e reconhece essa cultura, ainda que de modo tênue.

Desta forma, a cultura dos jogos oferece ao jogador práticas próprias do meio, sendo capaz de construir nele um sentimento de pertencimento e de identificação. A prática, como aponta Wenger

[2], “não existe isoladamente. Ela existe porque pessoas estão engajadas em ações cujos sentidos elas negociam umas com as outras”² [2, p. 73]. Isso sugere, portanto, que a experiência de jogo envolve interações de alto poder significativo, proporcionando aos jogadores um ambiente propício para a construção e negociação de sentidos.

Este trabalho traz algumas discussões oriundas de uma pesquisa acadêmica realizada entre 2015 e 2017 pelo autor, entre outros pesquisadores, dividida em duas etapas e que teve como objetivo principal compreender de que forma ocorre o processo de construção de sentidos no contexto dos jogos digitais. Como base para a nossa pesquisa, adotamos o jogo digital *on-line* mais jogado mundialmente do gênero MMORPG³, licenciado e distribuído pela produtora Blizzard: o *World of Warcraft* – também conhecido como “WoW”. O universo do jogo conta com uma narrativa inspirada fortemente em elementos do medievo, enaltecendo a figura dos heróis que os jogadores podem criar neste universo e a jornada épica deles. Tudo começa com a criação do herói, um avatar que permite ao jogador se ver diante de Azeroth, o planeta fictício do jogo povoado por personagens controlados ou não por outros jogadores. Os heróis são distintos uns dos outros, afinal, tratam-se de personagens criados com habilidades de natureza diversa, oferecendo ao jogador uma trajetória única e um papel social que é próprio de cada herói. O WoW possui uma mecânica interna que, intencionalmente, define prós e contras para cada personagem, estimulando o jogador a interagir com outros jogadores, cujos heróis complementam as habilidades do seu, para progredir no jogo e dar continuidade à experiência. Essa etapa da criação do herói é descrita pelo *site* oficial do *World of Warcraft* da seguinte forma:

Ao entrar no jogo pela primeira vez, você precisa criar um personagem. Ele será seu avatar no mundo de World of Warcraft. Primeiro você deve escolher uma raça (que determina a aparência do seu personagem) e então uma classe (que determina o que o seu personagem pode fazer). Escolha algo que lhe agrade, com que você se sintá confortável. [3]

decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes” [1, p. 36].

² Algumas citações são originalmente de textos em língua inglesa e foram traduzidas pelo autor deste trabalho.

³ Do inglês, *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, jogo *on-line* de aventura e exploração multijogador, ambientado em um universo fantástico e que permite ao jogador criar um personagem como forma de representá-lo nesse universo, ou seja, o seu *avatar*.

*e-mail: lucas.alfrancisco@gmail.com

¹ A definição de herói que utilizo neste trabalho é inspirada no *monomito* – também conhecido como *Jornada do Herói* –, o percurso da aventura mitológica do herói apresentada por Joseph Campbell, em seu trabalho *O Herói de Mil Faces* [1]. Ele define que a aventura do herói segue a unidade nuclear do monomito: *separação-iniciação-retorno*. Conceitualmente, “um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória

Nos estágios iniciais da pesquisa, investigamos uma comunidade brasileira⁴ formada por jogadores do WoW para inquirir sobre como jogadores constroem sentidos em suas interações. Por meio da experimentação do jogo e da seleção de alguns tópicos de discussão⁵ do fórum oficial voltado para a comunidade brasileira, fizemos uma análise interpretativista de comentários publicados por alguns jogadores, escolhidos de acordo com a abordagem que eles apresentavam do repertório cultural do jogo e das práticas da comunidade. Percebeu-se que a participação colaborativa e o engajamento mútuo entre os jogadores são importantes para o dinâmico processo de construção de sentidos [4].

Posteriormente, demos continuidade às investigações quanto à temática da cultura dos jogos e a construção de sentidos que a envolve, agora utilizando a entrevista como instrumento metodológico [5]. Para a nossa aventura em Azeroth, criamos dois heróis: um *humano monge* e um *draenei paladino*⁶. A escolha da raça e da classe se deu de acordo com as características consideradas pelo autor, entre outro pesquisador, como importantes para uma boa experiência de jogo, e que aproveitam bem o aspecto social do jogo, facilitando a interação com outros jogadores. Mas, de certa forma, ela também traz um pouco do imaginário que cada um possui a respeito de sua figura arquetípica predileta de um herói.

Como ponto de partida nesta etapa, aplicamos um pré-questionário para conhecermos melhor os perfis dos nossos informantes. Os dados obtidos forneceram a base para a elaboração de um roteiro destinado à entrevista que realizaríamos com estes informantes em um momento posterior.

Inicialmente, este trabalho apresenta uma discussão sobre os *espaços de afinidades* [8], identificando como eles fornecem os recursos de representação necessários para que os jogadores possam construir sentidos. Logo em seguida, levando-se em consideração o engajamento mútuo entre os jogadores em suas experiências de jogo, serão discutidas as condutas éticas [9] que eles negociam entre si, e como cada jogador as aceita para a construção de seus valores éticos.

Posteriormente, será feita uma abordagem a respeito da linguagem especializada dos jogadores, criada por meio de um forte vínculo com o processo de construção de sentidos. Em geral, mesmo quando os termos que compõem essa linguagem tomam emprestadas palavras oriundas de uma língua estrangeira – na cultura dos jogos, normalmente, essa língua é o inglês –, eles não precisam necessariamente ter o domínio da língua, uma vez que, por meio da construção de sentidos, eles podem assimilar o significado pelo contexto. Logo em seguida, será apresentada uma discussão sobre os *multiletramentos* [10], reforçando a construção da linguagem especializada dos jogadores e indicando como o jogador cria uma subjetividade fortemente influenciada pela experiência de jogo.

De maneira sucinta, podemos perceber que os jogos digitais estão imersos em um contexto complexo e dinâmico em que há um processo alicerçado em práticas colaborativas e negociadas de construção de sentidos, baseado na rica, multiforme e multimodal linguagem dos jogos e também em atributos culturais que integram esse meio.

⁴ Página da comunidade: <<http://us.battle.net/forums/pt/wow/>>.

⁵ Na comunidade, os tópicos são organizados em “quadros de mensagens”, que registram sucessivos comentários de vários jogadores.

⁶ Humanos e *draeneis* são raças, e *monge* e *paladino* são classes. Os quatro estão disponíveis para a construção do avatar de um jogador. O *monge* “depende basicamente de seus pés e mãos para mandar seu recado, além de forte conexão com o chi interior para aumentar suas capacidades de combate” [6]. O *paladino* tem o

2 METODOLOGIA

Os pesquisadores se aventuraram em Azeroth com o humano monge e o draenei paladino. Por meio desta experiência, conhecemos um pouco mais a respeito do WoW e engajamo-nos com outros jogadores, o que nos permitiu identificar possíveis informantes para a pesquisa, mas ainda sem revelar a natureza acadêmica de nossa experiência a esses jogadores. Não seguimos critérios em específico para a seleção dos informantes, mas desejávamos um grupo o mais heterogêneo possível – como, por exemplo, jogadores de estados distintos, pertencentes a facções⁷ distintas no jogo e, pelo menos, um informante do sexo masculino e outro do sexo feminino. Posteriormente, os jogadores com quem mais interagimos tomaram nota da pesquisa e, na oportunidade, foram convidados a participar dela. Selecionamos cinco informantes, sendo quatro homens e uma mulher. Dentre eles, três fazem parte de um grupo de jogadores denominado *guilda*, no qual os heróis dos pesquisadores foram convidados a ingressar. A guilda é um espaço mais complexo que um *grupo* – formado temporariamente pelos jogadores – e “funciona, principalmente, de maneira a dar ocupações, preencher a atividade vaga e direcionar esforço humano” [11, p. 80]. A idade dos informantes variou entre 20 e 30 anos, e todos são de estados brasileiros distintos, sendo três da região Nordeste e dois da região Sul.

Inicialmente, os informantes foram convidados a preencher um pré-questionário simples com perguntas semiabertas. Com o objetivo de conhecer melhor o perfil de cada um dos informantes, as questões elaboradas pelos pesquisadores envolveram questões relacionadas a dados básicos – como sexo e o local de origem –, a elementos próprios do universo do jogo – como o tempo médio que eles reservam para o WoW, as características que chamam a atenção deles na criação do herói e a participação em comunidades – e ao uso da língua inglesa no ambiente do WoW. Os jogadores do WoW, ao interagirem em suas experiências de jogo, constroem uma linguagem especializada, com termos próprios de seu meio. Em geral, esses termos costumam herdar muitas palavras do inglês. Como exposto na Introdução, a formação de uma linguagem especializada por meio da construção de sentidos pode indicar que forma os jogadores assimilam significados pelo contexto.

Um dos informantes, que respondeu ao pré-questionário, não demonstrou muito interesse em participar da etapa da entrevista. Os pesquisadores, em diálogo, decidiram dar continuidade à pesquisa mantendo os outros quatro informantes, que aceitaram ser entrevistados. O objetivo original previa que a entrevista seria conduzida pelo sistema de bate-papo do WoW. Os informantes, contudo, sugeriram a adoção de um aplicativo VoIP⁸ desenvolvido especialmente para jogadores, o Discord. Este último, inclusive, era uma forma de comunicação utilizada por muitos membros da guilda, por facilitar a conversação em jogo e auxiliar a integrar os jogadores, enriquecendo a experiência de jogo. O Discord funciona como um *chat* de voz e texto, permitindo também o envio de imagens e de arquivos.

Respeitando a disponibilidade dos informantes, o processo de levantamento dos dados aconteceu em três momentos: dois informantes foram entrevistados ao mesmo tempo (M. e S.); seguidos pelos outros dois informantes (B. e G.), cada um em

dever de “trazer justiça aos injustos e exterminar o mal nos confins mais sombrios do mundo” [7].

⁷ O jogo é dividido em duas facções antagonicas: Horda e Aliança.

⁸ Do inglês, *Voice over Internet Protocol*; um aplicativo VoIP permite a conversação por meio de uma rede de computadores que utilize o Protocolo de Internet (IP) – em geral, essa rede é a própria Internet.

ocasiões distintas, tendo como entrevistador o autor deste trabalho. O áudio foi gravado utilizando-se um *software* DAW⁹, o GarageBand. Das quatro entrevistas, como já era de se esperar, nenhuma seguiu fielmente o roteiro, uma vez que surgiram discussões em tempo de conversação capazes de possibilitar questionamentos não previstos pelos pesquisadores.

Por fim, os áudios das entrevistas foram transcritos para a análise de seus conteúdos e dos possíveis desdobramentos que eles poderiam fornecer para a pesquisa. Os pesquisadores tiveram o cuidado de informar aos jogadores sobre a preservação de suas identidades e sobre o sigilo relativo ao uso dos dados desta pesquisa, por meio de um termo de consentimento livre e esclarecido, assinado por cada um dos informantes. Sendo assim, menções aos nomes dos informantes serão substituídas neste trabalho pelas seguintes iniciais: “M.”, “S.”, “B.” e “G.”.

3 ESPAÇOS DE AFINIDADES, CULTURA E A SOCIABILIDADE EM JOGOS DE MMORPG

Quando um jogador decide experimentar um jogo digital, ele espera que a experiência de jogo, pelo menos, cumpra com os objetivos que ele almeja alcançar ao jogar, o que, normalmente, envolve desfrutar de uma experiência prazerosa e engajante. Entretanto, a experiência de jogo não se limita apenas a uma curiosidade que se encerra em uma relação tela-jogador. Os jogos digitais são itens culturais de grande influência na atualidade e oferecem ao jogador a oportunidade de engajar-se em uma narrativa em que ele interage por meio de comandos, gestos, gráficos, sons, diálogos e textos escritos.

Com o uso das novas tecnologias, os jogadores têm cada vez mais extrapolado o alcance dessas narrativas, uma vez que eles podem se conectar, através de diferentes ferramentas digitais, com outros jogadores que possuem interesses em comum, engajando-se mutuamente, seja para jogar em grupo ou para discutir aspectos relacionados a um ou mais jogos que os unem por afinidades, incluindo discussões que podem aflorar durante as conversações entre esses jogadores. De uma forma ou de outra, essas interações, que giram em torno da cultura dos jogos, acontecem no que Gee [8] chama de *espaços de afinidades*, definidos como:

Para definir qualquer espaço, nós precisamos, antes de mais nada, de algum conteúdo, algo que possa ser dito como o “quê” desse espaço. Independentemente do que esteja fornecendo ao espaço algum conteúdo, eu irei chamá-lo de *gerador*. [...] Dado esse conteúdo, nós podemos enxergar o espaço de duas maneiras diferentes. Primeiro, nós podemos enxergá-lo diretamente em termos de seu conteúdo, isto é, quais signos ele tem e como eles estão organizados. Segundo, nós podemos enxergá-lo em termos de como as pessoas interagem com esse conteúdo ou uns com os outros, em torno desse conteúdo. [8, pp. 92–93]

Portanto, os espaços de afinidades permitem que os jogadores possam construir e negociar sentidos por meio dos recursos de representação fornecidos nestes espaços, uma vez que

⁹ Do inglês, *Digital Audio Workstation*; um aplicativo DAW funciona como uma estação para gravação, edição e reprodução de áudio

¹⁰ *Raide* é um tipo de conteúdo que oferece uma experiência cooperativa, ao incentivar a formação de um grupo que se estende até quarenta jogadores.

¹¹ Em português se traduz como “curandeiro”.

¹² “Detonado” é um termo brasileiro muito popular como uma alternativa ao termo em inglês *walkthrough*. Embora eles sejam

“praticamente tudo o que há disponível on-line se torna um recurso para diversas formas de construção de sentidos” [12, p. 41]. Nessa perspectiva, engajamo-nos porque “projetamos nossos sentidos ao mundo e então os percebemos como existentes no mundo, ao possuímos uma realidade característica deles” [2, p. 54]; e negociamos porque “os sentidos residem não em nós, tampouco no mundo, mas na dinâmica relação de estar vivendo no mundo” [2, p. 54].

Durante a entrevista simultânea com M. e S., ao serem abordados em uma pergunta sobre a formação de amizades e a construção de vínculos ao longo da trajetória deles como jogadores do WoW, M. respondeu da seguinte maneira:

M.: É o que me... é uma das principais coisas que me mantém no jogo. É se eu entro no jogo e eu consigo fazer amizade lá pra gente jogar junto e tal. Porque jogar jogo on-line sozinha é uma... merda, né? Não dá.

Entrevistador: É, é o fim da picada. Não dá...

M.: Ai eu já cheguei e já comecei a agilizar, tipo: “Ah, vocês têm TeamSpeak, têm Discord, têm Raidcall, alguma coisa de chat de voz. Porque precisa, precisa. Certeza.

Entrevistador: Você tá, tipo, no meio de uma raide¹⁰, aí, tipo, você quer falar alguma coisa e você vai lá, digita, inclusive, eu tô clicando no negócio, não dá para digitar.

M.: Até porque eu sou healer¹¹, né, eu sempre falo com o pessoal: “Olha, se eu parar de dig... de curar pra digitar vocês vão tudo morrer”.

M. reconhece a importância da sociabilidade em jogos de MMORPG, ou seja, em como o engajamento com outros jogadores do gênero é essencial para uma experiência de jogo satisfatória. Ao final da fala, ela ainda aponta para alguns *softwares* que contam com chat de voz, indicado por ela como algo, certamente, imprescindível. Sem esse recurso, fornecido por ferramentas digitais externas ao jogo, o papel social de M., como uma *healer* – um tipo de especialização do avatar no WoW, responsável pela manutenção do grupo quando jogadores se reúnem em partidas para jogar cooperativamente –, seria comprometido. Desta forma, movidos por um objetivo em comum – auxiliar M. a cumprir o seu papel social no jogo –, os jogadores, por meio do engajamento mútuo, reinventam a experiência, extrapolando os limites de comunicação oferecidos pelo jogo, e dando um novo significado à partida.

Em uma outra pergunta, relacionada ao uso de tutoriais e *walkthroughs*¹² pelos jogadores entrevistados, B. se posicionou da seguinte maneira:

B.: O WoW, ele é muito, muito, muito... cheio de conteúdo. Não tem como gravar tudo. É impossível, praticamente. Você pode gravar algumas coisas que você sempre faz, mas você vai fazer uma coisa nova, você precisa de auxílio, não tem como. [...] Tem bastante *databases*¹³ relacionados ao WoW. Tem alguns sites, o

análogos – em teoria, ambos são um passo a passo de como progredir no jogo –, o detonado é um guia que também leva em consideração um jogador brasileiro que não conhece a língua do jogo – geralmente o inglês. Essa diferença, entretanto, não é muito nítida em jogos do gênero MMORPG.

¹³ De modo geral, um *database* contém informações relacionadas ao universo de um dado jogo. Em alguns casos, ele também pode oferecer conteúdo adicional para o jogo.

Wowhead¹⁴, WoW Girl¹⁵, que é um site brasileiro, é, tem alguns sites que a gente consegue verificar um database, tipo, é, eu peguei uma missão e não sei como fazer, não sei o que fazer com ela. Aí eu tenho um database onde tem essa missão e eu preciso fazer e alguns comentários de outros players que já fizeram e se tem algum macete ou coisa desse tipo. Então é inevitável você olhar, né. Então, por exemplo, eu tenho várias anotações de Guerreiro¹⁶. Então, eu não sei qual é a melhor dentro de skills¹⁷, o que usar primeiro, o que usar depois, eu posso até descobrir qual seria a melhor, mas eu iria levar muito tempo para me acostumar pra poder fazer a ligação dos combos, e tudo mais. Então, eu pesquiso, e vejo qual é a melhor rotação¹⁸ para cada situação, daí eu decoro. Então, tipo assim, é, também tem vídeos no YouTube de como delatar determinado boss¹⁹. [...] Os boss de raide são muito bem elaborados, então cada um tem um jeito diferente de matar. Ou, cada um tem uma mecânica diferente que você precisa explorar pra você conseguir matar eles. Então você precisa ficar inteirado em cada mecânica deles, tá lig... Você precisa saber, antes de tentar, pra não tentar trollar o jogo dos outros.

De maneira análoga ao que acontece com M., B. reconhece a importância da sociabilidade, apontando como a complexidade do WoW o faz buscar por auxílio em espaços externos ao jogo, mas que giram em torno dele – o conteúdo *gerador* [8] desses espaços. Para ele, em termos práticos, é impossível conhecer tudo sobre o WoW. Por conta disso, a partir da experiência de outros jogadores, compartilhada nos espaços de afinidades, B. pode dar suporte à sua experiência, almejando os objetivos que ele deseja alcançar para progredir no jogo.

De fato, os jogos impõem aos jogadores desafios ao longo de suas narrativas, e estes precisam encontrar uma forma de progredir no jogo para dar continuidade à experiência, ainda que utilizando o método de tentativa e erro. Contudo, algo curioso aparece em um trecho da fala de B. Ele apresenta que, antes de *delatar* determinados *boss* de *raides* do jogo, é preciso que você tenha conhecimento da mecânica para isso, porque, se esse não for o caso, você pode *trollar* – “prejudicar” – o jogo dos outros. Essa suposição tem um forte ponto de vista ético. Como Sicart [9] elucida em seu trabalho sobre a ética dos jogos digitais, a construção dos valores éticos de um jogador também leva em consideração as condutas de outros jogadores e o que eles entendem como o que é “certo” e o que é “errado”. Nesse caso, em *raides*, cada jogador assume um papel social que depende diretamente das especializações e características de seu avatar. Para eliminar o *boss*, consequentemente, é importante que haja um empenho coletivo dos jogadores, ou seja, que haja o engajamento mútuo e a participação colaborativa. O que B. alerta é que, se o trabalho em equipe falhar por conta da falta de conhecimento de um dos jogadores da mecânica que leva à eliminação do *boss*, o “jogo dos outros”, compreendido como a experiência de jogo de cada jogador, será *trollado*. Pesquisar e conhecer como o *boss* pode ser eliminado, enfim, trata-se de uma conduta ética, muito provavelmente, definida por jogadores do WoW, para o sucesso da raide.

¹⁴ Disponível em: <<http://pt.wowhead.com/>>

¹⁵ Disponível em: <<http://www.wowgirl.com.br/>>

¹⁶ Uma classe do WoW, os guerreiros “combinam força, liderança e vasto conhecimento em armas e armaduras para criar o caos no campo de batalha” [13].

¹⁷ Do inglês “habilidades”, o termo *skills* se refere às habilidades de um avatar.

Essa conduta pôde ser vista também na entrevista simultânea com M. e S. e, curiosamente, apresentada na mesma pergunta relacionada ao uso de tutoriais e *walkthroughs*:

M.: Detonado no jogo... Hum, acho que não. Mas assim, tutorial, tutorial, eu uso bastante, acho que todo mundo usa bastante, sabe? [...] Não só eu, todo mundo, a gente sempre tá vendo vídeos e tal. Até pra fazer as *raides* mesmo. A gente vê outros vídeos de outras pessoas que já fizeram pra a gente ver a mecânica pra poder fazer.

Entrevistador: E como o jogo é muito grande, a gente, como é que se diz... a gente acaba não sabendo exatamente como conquistar uma coisa.

M.: Sim, sim. E tá sempre adicionando conteúdo novo também, né?

Entrevistador: Uhum, entendi. E você, S.?

S.: Assim, eu tento evitar ao máximo o uso desses, é...

Entrevistador: Dos tutoriais...

S.: Dos tutoriais até que, que eu uso, assim, bastante. [...] Mas assim... eu acho que o *detonado*, nesse caso, seria mais o caso de você não estar conseguindo passar de um *boss* e tudo. E aí a gente acaba olhando pra... pra ver uma estratégia de como fazer. Porque assim, um exemplo disso é a *raide*: é muito difícil montar um grupo consistente pra *raidar* e mantê-lo. E aí, se pelo menos uma ou duas pessoas do grupo não souberem das lutas pra guiar o resto, fica impossível de fazer.

M.: É que é bem complicado porque às vezes uma pessoa errando a mecânica ferra o grupo inteiro, né. Então tem de ser tudo muito bem explicado pra todo mundo, é uma coisa que não dá pra se dar ao luxo de, “ah, vamos lá ver como é que é”, e... sabe?

S.: Uhum, sem dúvida.

Entrevistador: Entendi. É. E é sempre bom ter alguém à frente, né? Então digamos que o S. é um *lendário*. Ele conhece muito [risos]...

M.: [risos] S. é o *Raid Leader*²⁰. Todo mundo fica quietinho e ele fica cantando a luta: “Faz isso, faz aquilo, sai daí” [risos].

Entrevistador: Quero ser você quando crescer, S. [risos].

M. e S.: [risos]

Mais uma vez, é necessário que os jogadores conheçam a mecânica que leva ao sucesso da *raide*. E, para isso, entra em questão o engajamento com outros jogadores – em jogo, ao cooperar realizando a mecânica “adequada”, e em espaços externos que possuem o WoW como o seu conteúdo *gerador* [8], permitindo ao jogador acessar conteúdos que o ajudem a desempenhar o seu papel social na *raide*. S., como o *Raid Leader*, guia os jogadores na *raide*, fornecendo a melhor estratégia para que tudo ocorra bem. Neste ponto, a experiência de jogo, construída agora coletivamente entre os jogadores, apresenta questões morais em que o jogador deve se posicionar. Se ele opta em não seguir o que os jogadores entendem como o que é “certo” – aprender a mecânica da *raide* antes de fazê-la –, essa escolha certamente pode apresentar consequências. É o que M., analogamente ao que B. argumentou, afirma, ao dizer que, se um membro desconhece a mecânica da

¹⁸ Uma rotação é uma estratégia que visa utilizar uma sequência de *skills* sem que o avatar fique “ocioso” – sem usar nenhuma *skill* –, aproveitando ao máximo suas *skills*.

¹⁹ Popularizado no Brasil também como os famosos “chefões” do jogo. É o inimigo, em teoria, mais forte de um dado cenário.

²⁰ Em português, “Líder da Raide”, o *Raid Leader* comanda o grupo de jogadores que se unem para uma partida de *raide*.

raide, o grupo inteiro é *ferrado* – nesse contexto, o mesmo que *trollado*, termo apresentado anteriormente por B. em sua fala.

Contudo, isso não significa que todos os jogadores aceitam abertamente essa conduta, afinal, trata-se de um comportamento ético negociado pelos jogadores, e não uma regra imposta pelo jogo [5]. Este é o caso de G., que, mesmo quando não conhece o boss de uma raide, não deixa de participar dela:

Entrevistador: [...] ele comentou que tem raides que se você não souber mais ou menos os macetes, fica complicado você derrotar os boss. E aí...

G.: É, eu entendo.

[...]

G.: Eu sempre fui cara de pau, então mesmo sem saber, eu entro, não recuso não.

4 LETRAMENTOS E MULTIMODALIDADE

Nos excertos das entrevistas apresentados até aqui, é possível notar alguns termos que podem causar certa estranheza para quem não tem muita familiaridade com o meio: *healer*, *databases*, *skills*, *rotação*, *trollar*, etc. Entretanto, um jogador habituado com o WoW consegue assimilar o significado dessas palavras sem nenhuma dificuldade. Mesmo que ele não conheça o WoW, o jogador pode fazer uso de suas experiências com outros jogos para construir sentidos de alguns desses termos, uma vez que o WoW, como um jogo do gênero MMORPG, é um item cultural que compartilha muitos elementos com outros jogos, sejam eles da mesma categoria ou de outros gêneros. Como afirma Sicart, a experiência de jogo é “um processo de interpretação do sistema do jogo, da situação do jogo e do próprio sujeito do jogador, considerado sob uma perspectiva sincrônica (enquanto joga o jogo) e diacrônica (como um conjunto de todos os jogos já jogados até então)” [9, pp. 110–111].

O jogador B., quando questionado se a sua experiência prévia com outros jogos, tanto do gênero MMORPG como de outros, favoreceu a jogabilidade no WoW, disse que:

B.: É... Ajudou sim, bastante. É, na verdade, uma pessoa que nunca jogou nenhum tipo de jogo on-line que chega no WoW aqui e encontra dificuldade, porque, no WoW, são muito mais funções que você precisa executar. [...] Então... essa experiência com outros jogos ajudou bastante pra que eu entendesse a interface, entendesse o que é que eu preciso fazer. E alguns termos também são herdados, tipo... algumas coisas relacionadas a, por exemplo, tanque, dano, dps, cura²¹, então, tipo, tudo isso aí é experiência de outros jogos.

A experiência diacrônica de B. com os jogos permitiu que, ao começar a jogar o WoW, ele sentisse menos dificuldade de se habituar com o novo ambiente. Ela, também, possui um papel central ao fornecer os recursos de representação necessários para que, no WoW, B. seja capaz de identificar os “termos herdados”, construindo adequadamente os sentidos necessários para que ele assimile os seus significados. A linguagem empregada, como se pode perceber, é, em boa parte, o inglês. Em alguns casos, até, há um hibridismo linguístico, como é o caso de uma fala anterior de B. em que ele menciona o termo *trollar*. Trata-se de uma junção de *troll*, uma gíria que serve para representar uma pessoa que quer chamar atenção ou causar confusão com provocações na internet,

²¹ *Tanque*, *dps* – do original, *damage per second*, “dano por segundo” – e *cura* são as possíveis especializações de um avatar no WoW. O termo *dano* é uma outra forma de se referir a uma

com um sufixo que designa verbo no português, o *-ar*. Logo, *trollar* é uma ação de *troll*.

Nem todos os jogadores conhecem a origem destes termos, ou até mesmo podem não ter domínio da língua em que estão escritos. Porém, eles negociam sentidos em suas experiências de jogo, integrando os termos ao seu repertório cultural e construindo uma linguagem especializada, que nada mais é do que o

resultado das constantes interações de jogadores com os jogos e com outros jogadores, criando, portanto, jargões e expressões que são próprias do seu meio. Isso implica que há uma relação recíproca entre espaços de afinidade e as linguagens usadas ali, que se moldam entre si de forma dinâmica. [14, p. 180]

O processo de construção de sentidos, todavia, não se limita apenas ao aspecto linguístico. Ele, como um fenômeno dinâmico e contextual, vincula-se às novas noções de letramento que buscam compreender as diferentes maneiras de construir significados e como estes se relacionam com a natureza transformativa de sistemas de representação dinâmicos. Por muito tempo, o conceito de “letramento” se limitou à linguagem escrita, isto é, ao desenvolvimento de habilidades e de competências voltadas ao domínio da leitura e da escrita. Desta forma, o letramento se caracterizava por sua restrição a “formas de linguagem formalizadas, monolíngues, monoculturais e governadas por regras” [15, p. 9], desconsiderando o uso de outros modos semióticos – visuais, sonoros, espaciais, gestuais e, como uma união de dois ou mais deles, os multimodais [10]. Isso implica que ser letrado, nessa configuração, significa ter pleno domínio do *uso* de um sistema de representação fixo [16], tratando a linguagem como uma entidade, de certa forma, autônoma e que serve somente para fins de mediação.

Contudo, o modo de vida do mundo pós-moderno, bastante influenciado pelo uso das novas tecnologias e caracterizado pela mudança e pelo surgimento de novas práticas sociais, indica cada vez mais que o letramento pode ser múltiplo e associado a diferentes formas de construir sentidos, a diferentes maneiras de se apropriar dos recursos de representação para interagir com sujeitos e com o mundo. Portanto, as formas de comunicação e de representação não podem mais ser consideradas uma exclusividade da linguagem escrita – o que põe em xeque a noção clássica de letramento –, e sim associadas a outras linguagens, outros modos e outras formas de construção de sentidos – o que torna real a pluralidade que se faz necessária dos letramentos e de que maneira eles podem ser compreendidos diante de seus novos formatos.

Como indicado no início da seção anterior, as narrativas dos jogos permitem ao jogador interagir por meio de comandos, gestos, gráficos, sons, diálogos e textos escritos. Todos eles operam como modos de construção de significados, sem agirem paralelamente, isto é, estão intrincados uns com os outros em variados níveis de assimilação e de reconhecimento, permitindo criar sentidos a partir de múltiplos recursos de representação.

A Figura 1 apresenta uma captura de tela extraída do WoW enquanto o autor do trabalho se aventurava em Azeroth com o humano monge:

especialização *dps*, da mesma forma em que *healer* refere-se à cura e *tank* ao tanque.



Figura 1: A linguagem multimodal presente nos jogos. Fonte: Imagem do jogo *World of Warcraft* (2017).

Como podemos ver, a interface do jogo fornece múltiplos modos de construção de significados para o jogador: informações visuais, emprego da linguagem escrita, mapas, GPS, um sistema de bate-papo, botões que geram ações ao serem acionados, seja por cliques de mouse ou por atalhos do teclado, etc. Isso requer, do jogador, um alto grau de coordenação dos recursos de representação presentes no jogo, o que torna a experiência, portanto, decisivamente influenciada pela multimodalidade. O jogador S., quando questionado se a ambientação fantástica de *Azeroth*, o que inclui os gráficos, os sons e as cores, por exemplo, é essencial para uma boa experiência de jogo, respondeu positivamente a essa questão:

S.: Sem dúvida. Pra mim, é uma coisa essencial. Assim, é muito bom o gráfico quando você joga em uma, em uma máquina que tenha, que tem hardware pra isso. E quando não, quando você acaba sofrendo muito, como é o caso meu e o da M., que a gente... ela como healer e eu como dps, e a gente perdia quase um buff²² inteiro, e ela não conseguia curar, ainda não consegue nas raides, por causa disso, entendeu. Mas, assim, quando você tem uma máquina que suporta, é muito bom a ambientação do jogo.

Para M., como uma *healer*, o pleno conhecimento do cenário da raide e da disposição dos jogadores é muito importante. Ela, ainda, precisa ser ágil em batalha, protegendo os seus aliados – e a si mesma – de ataques inimigos. No caso de S., como um *dps*, causar o máximo de dano possível aos inimigos em um curto intervalo de tempo, evitando gerar danos para a sua equipe, deve ser a sua maior prioridade. Isso requer que S. conheça a disposição de seus inimigos no campo de batalha para atacá-los de maneira ágil.

Em ambos os casos, a experiência de jogo pode ser afetada, bem como os papéis sociais dos jogadores na partida, a depender das especificações da máquina que cada jogador utiliza para jogar. Os jogos digitais se adequam a diferentes máquinas de maneiras distintas, e isso faz com que, apesar de os jogadores estarem jogando o mesmo jogo, a compreensão do espaço pode não ser igual. Esse aspecto se mostrou presente, também, na experiência diacrônica de S. com os jogos, quando ele aponta que:

S.: Recentemente, eu mudei algumas peças aqui, e eu como uma pessoa que joga há, sei lá, cinco anos já, posso

²² *Bufs* são magias que, quando utilizadas, beneficiam temporariamente um ou mais avatares no jogo.

dizer com toda a certeza que tinha coisas no jogo que eu não sabia que existiam e que eu fazia todo dia aquele conteúdo e eu não via...

Como podemos perceber, os jogos digitais reúnem modos de construção de significados que vão muito além da noção tradicional do letramento. Os “textos”, aqui, são caracteristicamente multimodais e envolvem processos complexos de reprodução e de transformação, o que, certamente, não inclui dominar um sistema de representação fixo para a aquisição do letramento. Em vista disso, devemos considerar que a linguagem faz parte de um sistema de representação dinâmico, constantemente em mudança e de natureza transformativa. Kress [16] reforça essa ideia ao sugerir a quebra da noção de um sistema de representação fixo para uma de uso:

Em vez de considerarmos os indivíduos como meros usuários de um sistema, que não produzem mudanças, precisamos ver que as mudanças sempre estão presentes, incessantemente, e que elas surgem como resultado das ações de interesse dos indivíduos. É uma necessidade por parte dos indivíduos produtores de textos/mensagens que os leva a estender, mudar, adaptar e modificar todos os elementos utilizados a qualquer momento e, deste modo, mudar todo o conjunto de recursos de representação com as suas relações internas. [16, p. 155]

B., ainda, indicou uma pertinente situação, também quando questionado sobre a ambientação fantástica do jogo:

B.: É... considero bastante. É... Por quê? Pra mim, *Azeroth* é como se fosse um segundo mundo, é o meu refúgio. Eu entro aqui, com meu personagem, basicamente como se eu tivesse lá. Então... quanto melhor a ambientação, melhor essa sensação.

A experiência de jogo permite a B. criar uma subjetividade que está relacionada ao aspecto multimodal do *WoW*, o que requer a assimilação dos recursos de representação que são fornecidos pelo jogo. Para tanto, é importante que os elementos narrativos estejam condizentes com a expectativa do jogador, ou até mesmo a superem, permitindo-o engajar-se no jogo de maneira que o processo de subjetivação aconteça da melhor maneira possível. Como Sicart afirma, “o jogo fornece um contexto e um conjunto de princípios que, quando aceitos pelo jogador, cria uma subjetividade” [9, p. 68]. Para o autor, o ato de jogar é uma experiência e um processo de subjetivação do jogador. O jogo tem a natureza de um objeto e ele se transforma em uma experiência quando jogado pelo jogador, que agora é *um sujeito-jogador* [9]. Desta forma, o jogador, ao se aventurar em *Azeroth*, assume a identidade de um herói, e esse processo de subjetivação é fortemente influenciado pela narrativa do *WoW* e pelos recursos de representação que o jogo fornece ao jogador.

A aquisição do letramento, sob a ótica de uma linguagem integrante de um sistema de representação dinâmico, e que envolve as diferentes formas de construir sentidos, é o que Cope e Kalantzis [10] definem como os *multiletramentos*. Ser letrado em um jogo, portanto, é ser mais que um leitor: é ser *multiletrado*, coconstrutor dos textos como forma e dos recursos de representação que os textos fornecem para a transformação e negociação de sentidos.

5 CONCLUSÕES

O modo de vida do mundo pós-moderno, bastante influenciado pelo uso das novas tecnologias e caracterizado pela mudança e pelo surgimento de novas práticas sociais, indica cada vez mais que o letramento pode ser múltiplo e associado a diferentes formas de construir sentidos, a diferentes maneiras de se apropriar dos recursos de representação para interagir com sujeitos e com o mundo – os *multiletramentos* [10].

Os jogos digitais, neste contexto, oferecem aos jogadores experiências que envolvem um alto grau de coordenação dos recursos de representação presentes no jogo, o que torna a experiência, portanto, decisivamente influenciada pela multimodalidade para a construção de sentidos.

Os jogadores, nos espaços de afinidades que giram em torno da cultura dos jogos – o conteúdo gerador [8] destes espaços –, podem construir e negociar sentidos por meio dos recursos de representação fornecidos neles, possibilitando a reinvenção da experiência de jogo. Em suas interações, os jogadores criam termos próprios do meio, construindo uma linguagem especializada que é integrada ao repertório cultural dos jogadores. É importante ressaltar, contudo, que a reinvenção pode agregar à experiência comportamentos éticos negociados pelos jogadores. Um jogador, ao levá-los em consideração na construção de seus valores éticos, pode não aceitá-los abertamente; afinal, não é uma regra imposta explicitamente pelo jogo.

Diante disso, é possível afirmar que os jogos podem proporcionar situações de multiletramentos, fornecendo aos jogadores múltiplos recursos de representação que fomentam de maneira intensa a constante negociação e renegociação de sentidos.

6 AGRADECIMENTOS

O autor e os demais acadêmicos envolvidos nesta pesquisa agradecem ao CNPq pela concessão de bolsa de iniciação científica para a realização desta pesquisa, que teve a duração de dois anos (2015-2017).

REFERÊNCIAS

- [1] J. Campbell. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- [2] E. Wenger. *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.
- [3] Blizzard Entertainment. *Guia do Novo Jogador – WoW*. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/new-players-guide>>. Acesso em: 26 jun. 2018.
- [4] L. A. Francisco. “Construção de sentidos e a cultura dos jogos”. In *Anais do VI ENCONTRO DE PESQUISADORES INICIANTES DAS HUMANIDADES (IH! 2016)*. São Cristóvão, SE: Biblioteca Central (BICEN-UFS), 2017. pp. 125–134.
- [5] L. A. Francisco and V. J. Zacchi. “Construção de sentidos em uma comunidade virtual do World of Warcraft”, *Signótica* (UFG), vol. 30, no. 2, pp. 247–272, Abril 2018. Acesso em 25 jun. 2018. doi: 10.5216/sig.v30i2.50591, [Online].
- [6] Blizzard Entertainment. *Monge – WoW*. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/classes/monk>>. Acesso em: 13 jul. 2018.
- [7] Blizzard Entertainment. *Paladino – WoW*. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/classes/paladin>>. Acesso em: 13 jul. 2018.
- [8] J. P. Gee. *Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang Publishing, 2007.
- [9] M. Sicart. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press, 2009.
- [10] B. Cope and M. Kalantzis, Eds. *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000.
- [11] F. S. Bezerra. *Identidades e poderes no World of Warcraft*. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, Sergipe, 2016.
- [12] M. Knobel and C. Lankshear. *New literacies: Everyday Practices and Social Learning*, 3. ed. Maidenhead: Open University Press, 2011.
- [13] Blizzard Entertainment. *Guerreiro – WoW*. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/classes/warrior>>. Acesso em: 11 jul. 2018.
- [14] V. J. Zacchi. O cosmopolitismo pop de jogos digitais e a formação de professores de língua inglesa. In *Letramentos e mídias: música, televisão e jogos digitais no ensino de língua e literatura*, organised by V. H. G. Wielewicz and V. J. Zacchi, 167–186. Maceió: EDUFAL, 2015.
- [15] The New London Group. A pedagogy of Multiliteracies: Designing new social futures. In *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*, edited by B. Cope and M. Kalantzis, pp. 9–37. London: Routledge, 2000.
- [16] G. Kress. Design and transformation. In *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*, edited by B. Cope and M. Kalantzis, pp. 153–161. London: Routledge, 2000.
- [17] Blizzard Entertainment. *Elfo Noturno – WoW*. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/races/night-elf>>. Acesso em: 11 jul. 2018.
- [18] Blizzard Entertainment. *Druída – WoW*. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/classes/druid>>. Acesso em: 30 jun. 2017.

APÊNDICE

Perfil dos jogadores entrevistados²³

G.: Jogador adulto, 20 anos, sergipano. Conheceu o jogo via internet e por indicação de um amigo. Seu herói predileto é o Humano (raça) Bruxo (classe), devido à “grande capacidade de causar dano”. Costuma dedicar os finais de semana para jogar WoW. Além disso, joga outros jogos do gênero MMORPG.

M.: Jogadora adulta, 27 anos, sul-rio-grandense. Conheceu o jogo por meio de amigos. Seu herói predileto é o Elfo Noturno²⁴ (raça) Sacerdote (classe), por conta do aspecto visual e das habilidades oferecidas por essa composição. M. apontou também que gosta de jogar com outras classes na especialização *healer*. Costuma dedicar tempo diário para jogar WoW. Gosta de jogar outros MMORPGs, mas atualmente joga apenas o WoW.

S.: Jogador adulto, 23 anos, pernambucano. Conheceu o jogo pelo YouTube. Seu herói em Azeroth predileto é o Humano (raça). S. joga com todas as classes, por não gostar de jogar com apenas um perfil de herói. Costuma dedicar tempo diário para jogar WoW. Não joga outros MMORPGs.

B.: Jogador adulto, 23 anos, baiano. Conheceu o jogo por meio de um amigo. Seu herói predileto é o Orc²⁵ (raça) Guerreiro (classe), por possuir “a melhor composição de dano e defesa do jogo”. Costuma dedicar tempo diário para jogar WoW. Além disso, joga outros jogos do gênero MMORPG.

K.: Jogador adulto, 30 anos, paranaense. Conheceu o jogo por comentários de amigos. Seu herói em Azeroth predileto é o Elfo Noturno (raça) Druida²⁶ (classe), por conta da mobilidade que essa combinação proporciona. Costuma dedicar tempo diário para jogar WoW. Não joga outros MMORPGs.

²³ Para a construção dos perfis dos jogadores, levou-se em conta as respostas que eles informaram no pré-questionário aplicado na primeira etapa da pesquisa – conforme apresentado na seção da Metodologia.

²⁴ “A ancestral e reclusa raça noctiéfica desempenhou um papel fundamental na definição do destino de Azeroth.” [17]

²⁵ Orc é uma raça típica de muitos RPGs. Ela faz parte da mitologia da Terra Média desenvolvida por J. R. R. Tolkien (1892-

1973), uma terra antiga e fictícia, cenário de suas obras, como O Senhor dos Anéis (1955). No WoW, eles são reinventados, sendo, “originalmente, uma raça de selvagens nobres, residentes do mundo de Draenor.” (Disponível em: <<http://pt.wowhead.com/orc>>).

²⁶ Druidas “tiram proveito dos vastos poderes da natureza para preservar o equilíbrio e proteger a vida” [18].