

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Vinicius de Andrade Luz

**FRONTEIRAS ENTRE LAZER E TRABALHO: ETNOGRAFIA VIRTUAL NO UNIVERSO DE
WORLD OF WARCRAFT**

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso).
Orientador: Prof. Dr. Luiz Flavio Neubert.

Juiz de Fora
2016

DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

Eu, Vinicius de Andrade Luz, acadêmico do Curso de Graduação Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, regularmente matriculado sob o número 201072111a, declaro que sou autor do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado FRONTEIRAS ENTRE LAZER E TRABALHO: ETNOGRAFIA VIRTUAL NO UNIVERSO DE WORLD OF WARCRAFT, desenvolvido durante o período de 5 de Agosto de 2016 a 13 de Dezembro de 2016 sob a orientação de Dr. Luiz Flavio Neubert., ora entregue à UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF) como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel, e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Desta forma, na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Juiz de Fora a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas e ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

Por ser verdade, firmo a presente.

Juiz de Fora, ____ de _____ de _____.

VINICIUS DE ANDRADE LUZ

Marcar abaixo, caso se aplique:

Solicito aguardar o período de () 1 ano, ou () 6 meses, a partir da data da entrega deste TCC, antes de publicar este TCC.

FRONTEIRAS ENTRE LAZER E TRABALHO: ETNOGRAFIA VIRTUAL NO UNIVERSO DE WORLD OF WARCRAFT

BORDERS BETWEEN LEISURE AND WORK: VIRTUAL ETHNOGRAPHY IN THE UNIVERSE OF WORLD OF WARCRAFT

Vinicius de Andrade Luz¹

RESUMO: Este trabalho pretendeu investigar teórica e, em certa medida, empiricamente as fronteiras entre as concepções modernas de lazer e trabalho no universo digital e lúdico de *World of Warcraft*. Assim, intenta-se discriminar e averiguar as formas de obrigação social que surgem a partir do desfrutar do lazer neste ambiente virtual em específico.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Virtuais. World of Warcraft. Lazer.

ABSTRACT: This work aimed to investigate theoretically, and to some extent empirically, the boundaries between modern concepts of work and leisure in the digital and playful universe of *World of Warcraft*. Thus, this article intends to discriminate and determine the forms of social obligation that arise from enjoying leisure in this virtual field in particular.

KEYWORDS: Virtual games. World of Warcraft. Leisure.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos sempre estiveram presentes, no cotidiano da vida do ser humano. Existem tanto teorias darwianas quanto tomos religiosos milenares a respeito da origem e do sentido do jogo nas sociedades. Adentrando este meio, pode-se perceber um padrão, independentemente da modalidade em que jogo é inserido, em que denota a prática de estratégias competitivas em momentos de lazer da sociedade, como pode ser visto ao se analisar uma disputa de xadrez, ao se assistir uma partida de futebol ou até mesmo um confronto de boxe. Como dito por Alves:

“ A presença dos jogos na história da humanidade tem início com a própria evolução do homem, antes até de serem estabelecidas normas e regras de convivência, às quais os sujeitos se adaptavam ou propunham outros encaminhamentos que atendessem às suas demandas. Os rituais da caça, da guerra tinham um caráter lúdico, de entretenimento, de força e poder”. (ALVES, 2004, p.18)

Por passatempo, diversão, ascensão social, aprendizagem ou vício, o homem sempre desempenhou a atividade do jogar, esse fenômeno tem como características básicas a espontaneidade, a naturalidade, o prazer e o aspecto lúdico que permeia a vida de uma pessoa desde a sua infância até a sua maioridade, como nos mostra Callois em sua obra **Os jogos e os homens**.

Caillois (2001) também vê jogo como destruição de atividades dos adultos e como elemento do desenvolvimento das culturas, assim, o autor volta para o fato de a criança imitar instrumentos, símbolos, comportar-se como adulto, transformar-se em personagens, suspeitando que não há nenhuma perda da atividade séria em diversão infantil, logo, jogo não é absoluto, mas atividade paralela e independente que se opõe a atos e decisões da vida.

¹ Graduando em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF. E-mail: vinicius_jf_09@hotmail.com. Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Orientador: Prof. Dr. Luiz Flavio Neubert.

Tendo em vista a abordagem seguida por Caillois (2001), podemos perceber que é de relevância ressaltar que o lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento físico e mental, auxiliando na construção do seu conhecimento e na socialização, englobando aspectos cognitivos e afetivos. O lúdico também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar a autoestima e aumentar os conhecimentos, quando utilizados com objetivos definidos. O ensino utilizando meios lúdicos cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral.

É até interessante mencionar que um dos nobels de economia, John Nash, é também autor de uma teoria aceita pela academia, chamada Teoria dos Jogos; que se refere a um modelo matemático que analisa tomada de decisões em diversos contextos como, por exemplo, economia, biologia e até mesmo no campo das ciências humanas. Ao mencionar esta teoria cria-se um vislumbre da extensa gama de áreas do conhecimento em que o estudo dos jogos pode ser exposto e analisado, entretanto, uma discussão mais aprofundada dessa teoria em específico, serviria para defender a importância do jogo, e, no que refere a este trabalho, o assunto abordado é sobre jogos e suas relações para com o lazer, o que pode aparentar ser simples, devido à compreensão advinda do senso comum. Mas em realidade é uma tarefa de forte relevância, pois como será visto no decorrer deste artigo, o lazer é um fenômeno cuja definição pode ser considerada polissêmica, pois leva em consideração diversos aspectos, sendo que entre eles o de maior destaque é o que fazemos com o tempo livre de que dispomos. E iremos além, ao relacionarmos também os jogos a esfera do trabalho, sendo que neste momento considero o significado de trabalho como um conjunto de atividades realizadas, esforço feito por indivíduos, com o objetivo de atingir uma meta, uma conquista pessoal ou até mesmo profissional. Deste modo aqui pretendo questionar e contextualizar de certo modo o entrelaçamento dessas três temáticas. Então neste momento não pretendo trazer a interferência da economia nessa relação, mas essa dialética com a teoria dos jogos é, sim, de relevância para um estudo futuro.

Utilizando como objeto de estudo o World of Warcraft (WoW), que é tido como um dos jogos de maior repercussão no mundo dos games, pretendo averiguar a forma como é trabalhada a relação de trabalho e lazer que causa um certo estranhamento ao ser percebida na comunidade gamer. Com o intuito específico de compreender se realmente há uma ideia de responsabilidade por parte dos jogadores perante esse mundo fantasioso.

A curiosidade que envolve esta pergunta se dá perante o fato de que muitas vezes os envolvidos no contexto de usufruto do jogo estabelecem, por exemplo, sistemas hierárquicos e cronogramas, para a execução de tarefas de forma tão esquemática e precisa que aparenta romper com os pressupostos do lazer, criando a impressão de que aquele momento seria um trabalho com o intuito de apresentar resultados, e que haverá “punições” e “demissões” caso esses objetivos não sejam conquistados. Nesse sentido, o objetivo do presente artigo é investigar teórica e, em certa medida, empiricamente as fronteiras entre as concepções modernas de lazer e trabalho no universo digital do World of Warcraft.

2. RPG, MMORPG: O QUE SÃO? E A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Tendo exposto as concepções anteriores, podemos enfatizar a importância dos jogos para crianças, jovens e adultos, como forma de autoconhecimento, de transferência de informação e cultura, além obviamente, de ser uma grande aventura. Segundo (ALVES, Álvaro. 2003) Os jogos e brincadeiras tiveram ao longo da história um papel primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais, necessárias às crianças para sua própria sobrevivência.

Desta forma, ao seguir a ideia de que o jogo não “é somente uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo”. (HUIZINGA. 2000, p.10)

“o brincar vai possibilitar a resignificação do pensamento intuitivo, na medida em que as crianças podem exercitar situações do mundo dos adultos, através do faz-de-conta, por exemplo, aprendendo, desta forma, a conviver com regras sociais. Assim, estes sujeitos saem de um estado de anomia para a

internalização e ressignificação das normas, valendo-se do outro e da linguagem, o que caracteriza a situação de heteronímia e, posteriormente, de autonomia individual.” (ALVES, Lynn. 2004, p.20)

Tendo em vista o cenário contemporâneo e tomando como base referencial, como um alicerce conceitual para a temática *mater* do trabalho, os estudos de autores como, Roger Caillois, Johan Huizinga, Lev Semenovitch Vygotsky, é possível fundamentar e compreender que através da realização contínua do ato de jogar.

“o jogo pode ser considerado um fenômeno cultural, na medida em que, mesmo depois de ter chegado ao fim, “permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (HUIZINGA, 2001, p.12-13) e, ao ser transmitido, torna-se tradição”. (apud, ALVES, 2004, p.19)

Adentramos então a questão dos jogos, em que há uma vasta gama existente, mas, há uma modalidade que merece ser melhor compreendida, o conhecido Role Playing Game (RPG) que recebe sua notoriedade na forma em que é jogado. Desta forma, torna-se necessário explicitar o que é o RPG, que teve seu surgimento nos EUA na década de 70. De forma a conceituá-lo mais precisamente, aproprio-me da definição apresentada por Andréa Pavão, pois além de ser bem completo o conceito por ela apresentado, é claro e bastante coerente. A autora define o RPG como:

“um jogo cujas regras são descritas em livros que são, em geral, bastante volumosos e que, além das regras, trazem descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para uma aventura, que poderíamos chamar de virtual. Os atores dessa aventura são o mestre e os jogadores, usualmente chamados de players. O texto do livro de regras é lido em geral pelo mestre que, nas sessões de RPG então, apresenta uma história, uma aventura, ao grupo de jogadores, criada por ele, a partir da leitura do livro. A aventura proposta deve conter enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Cada participante, tal como um autor de ficção, constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus trunfos, assim como suas deficiências, que vão garantir o “tempero” da ficção. Esses personagens devem adequar-se a um ambiente, proposto pelo livro do mestre, no qual a trama se desenrolará. O ambiente onde se desenvolve a aventura, no linguajar desses grupos, é chamado de mundo ou cenário.” (PAVÃO, 2000, p.15)

Através dessa simulação por parte dos jogadores como em uma apresentação teatral, é forjado um mundo fictício de ordem cronológica própria. É possível ter um vislumbre de um universo imaginário que se sobrepõe temporariamente a realidade. É criado assim um lugar em que os participantes se sintam livres para incorporar outras personalidades, viver experiências distintas de nossa realidade, e a partir deste ponto, se ver frente a um mundo mítico fomentado por meio de um simulacro repleto de uma perspectiva coletiva e incorporado a anseios pessoais.

Figura 1 – Foto de um jogo de RPG em andamento.



Fonte: Página do blog Nitrodungeon²

Estes jogos de “faz de conta” que sempre fascinaram o ser humano independente do gênero, faixa etária e classe social em seus momentos de descontração, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, atualmente estão inseridos na dimensão virtual assim como grande parte de nossos afazeres. Esse movimento de transição dos jogos para o mundo digital teve início em meados da década de 50, apesar da produção comercial dos jogos virtuais ter seu início na década de 70 com os primeiros arcades, que são os conhecidos por nós brasileiros como fliperamas. Segundo os autores Reis e Cavichioli.

“Três ilustres concorrem para o título de inventor do primeiro jogo digital (NESTERIUK, 2004): Ralph Baer, que embora só tenha construído efetivamente um aparelho de videogame doméstico tempos depois da indústria de videogame ter se iniciado através dos Arcade (em 1972 Baer criou o Odyssey – o primeiro da história), ele foi o primeiro a idealizar e a propor na década de 1950, sem sucesso, a construção de jogos para a televisão; outro nome é Willy Higinbotham, físico que em 1958 criou um software de simulação de tênis no osciloscópio, objetivando atrair o público nas visitas ao laboratório de física e tecnologia. Conhecido como Tennis for Two, o software não chega a ser considerado para alguns como jogo digital por não incorporar certos elementos inerentes ao jogo (como competição, regras, vencedores, pontuação, etc.); e, por fim, Stephen Russel, que também objetivando estimular a visita ao seu laboratório de tecnologia, criou em 1962 um jogo de espaçonave, o SpaceWar – este sim considerado por muitos como primeiro jogo digital.” (REIS; CAVICHIOLLI, 2014, p.314)

O desenvolvimento e idealização destes jogos repercutem até os dias de hoje, e se tornou o precursor de uma nova forma de se ver os jogos, gerando novos ramos e formas de jogabilidade.

“ Pegando carona na evolução tecnológica da informática e dela se beneficiando, os jogos digitais foram tecnicamente se aprimorando e transformaram-se de tal maneira que, os últimos videogames produzidos atingiram níveis tecnológicos tão avançados que, devido a suas extraordinárias capacidades no processamento e à rapidez na geração de recursos gráficos, conseguem sintetizar imagens cada vez mais semelhantes às imagens reais.” (REIS; CAVICHIOLLI, 2014, p.320).

Devido ao advento tecnológico o RPG em sua forma original, que tinha como característica os jogadores sentados em roda e muitas das vezes utilizando livros, e ou dados, cartas, tabuleiros, perdeu parte de seus apreciadores, dando espaço para seu sucessor virtual, o conhecido Massive Multiplayer Online Role playing Game (MMORPG) que herdou os fundamentos de seu predecessor não virtual o RPG. Ele mantém sua base em permitir a criação de um personagem que será capaz de desvendar o mundo do game, enfrentando desafios, aventuras e perigos a fim de progredir em experiência no jogo, mas, dando seu toque digital através dos avanços tecnológicos da comunicação e da computação, momento em que a experiência vivenciada na mesa de jogo é substituída pelo bate papo online, os livros se transformam em programas e bases de códigos que gerem, executam e regulam os mundos e as historias. Antes criadas pelos mestres e hoje geradas pelas equipes de desenvolvimento. Outro atrativo de porte se mostra no visual, você pode ver o jogo acontecendo naquele determinado momento, algo que não era possível antes, dada a natureza imaginária do RPG, em que todos os acontecimentos como lutas, cavalgadas e até mesmo os personagens em si. Uma vez dentro do

² Nessa foto, podemos encontrar a formatação mais convencional de um grupo de RPG e seus elementos, como os jogadores ao redor da mesa, o mestre em uma posição de destaque, os objetos utilizados no decorrer do jogo. Disponível em: <<https://newtonrocha.wordpress.com/2015/03/08/a-tumba-das-3-princesas-old-dragon-rpg-download-da-aventura-e-da-sessao-de-jogo-gravada-fotos-nitrodungeon/>> Acesso em jun. 2016.

MMORPG, vê-se toda a ação em movimento, seu personagem interagindo com outros jogadores, assim como também com os diversos *non-player characters* (NPC's) que são personagens que não podem ser controlados por um jogador mas se envolvem de alguma forma no enredo de um jogo e são movimentados por inteligência artificial (A.I.), além dos muitos efeitos especiais desses MMORPG's.

Figura 2 – Demonstração visual da interação entre jogador e jogo World of Warcraft.



Fonte: Elaborada pelo autor³

Mais propriamente dito, esses avanços tecnológicos que começaram a se tornar mais viáveis e populares, como explica Jonatas Dornelles dizendo que contemporaneamente parece que a informática já está banalizada, em seu trabalho:

“Atualmente o tema computador/Internet atingiu o senso comum da população. É cada vez mais comum e compreensível que seja possível bater papo, conhecer pessoas, fazer amigos e até mesmo namorar via computador/ Internet. [...] Hoje a situação parece ter se acomodado em decorrência de uma familiarização com o fenômeno. O panorama é menos de questionamentos sobre a possibilidade de existir relacionamento social via Internet e mais de tomada de opinião sobre a questão.” (DORNELLES. 2004, p.242)

Desta forma abrindo portas para a interação de um maior número de pessoas, simplificando a atuação dos personagens do jogo e criando uma maior comodidade para seus jogadores já que o uso do computador retirava a necessidade de locomoção para haver o diálogo entre o jogo e seus adeptos. “Final, o deslocamento até um espaço de lazer, seja ele uma praça, museu, clube ou cinema, pode ser muito demorado, desinteressante ou até mesmo estressante”. (REIS; STAREPRAVO, 2008). A partir do momento em que há uma aderência a esses jogos como maneira de se desfrutar um momento de lazer, surgem complicações na interação do sujeito com o objeto. Devido à complexidade que veio se formando gradual e exponencialmente no mundo dos jogos eletrônicos, pode ser que haja um esvaecimento do sentido do lazer, a partir do momento em que esses meios de entretenimento passem a fornecer uma vasta gama de possibilidades de interação. Os jogos acabam por abrir portas para que seus jogadores criem formas distintas de interação com o universo fantasioso, atribuindo um senso de responsabilidade e respeito às missões fornecidas pelos jogos. Os jogadores acabam criando fortes vínculos com suas atividades dentro do mundo virtual, muitas vezes os incumbindo de responsabilidade.

3. COMPREENDENDO O WORLD OF WARCRAFT

Para melhor contextualizar as relações do trabalho e lazer envoltos no universo virtual do WoW, faz-se necessário criar uma familiaridade com o jogo, a fim de avançar na construção de argumentos que permitam delimitar aspectos e perspectivas pertinentes a esse jogo que fascina e encanta uma vasta gama de pessoas.

³ A figura de numero 2, se faz relevante pelo fato de que nela podemos encontrar alguns dos elementos anteriormente descritos, como por exemplo a importância dos NPC's. Na foto, o personagem se encontra pedindo informações a um guarda da cidade (Ogrimmar Grunt), que lhe dá as devidas respostas. Assim como também da presença do *chat*, no lado inferior esquerdo, além de um breve vislumbre da ambientação temática que compõe o jogo.

No momento em que digo se familiarizar, estou a expressar a necessidade de se conhecer a história e o surgimento do game, assim como também é importante conhecer o *background* da Blizzard Entertainment que e a empresa criadora da franquia de jogos Warcraft a qual o WoW pertence. A partir deste ponto será feita uma breve apresentação de cunho histórico sobre esses dois símbolos do mundo Gamer.

A história da empresa tem seu início no ano de 1991 sob o nome de Silicon & Synapse, fundada por Allen Adham, Frank Pearce e Mike Morhaime, prestando serviços terceirizados na produção de entretenimento. Após dois anos em dezembro de 1993 a firma que contava com uma equipe de 15 pessoas troca seu nome para Chaos Studios, e apenas quatro meses após trocar seu nome, em Abril de 1994 a companhia foi comprada pela organização Davidson & Associates, deste modo toando-se a Blizzard Entertainment a partir de maio de 1994. Neste mesmo ano, marcando um ponto fundamental de sua história é lançado o primeiro jogo da franquia Warcraft. Denominado Warcraft: Orcs & Humans, sendo este o primeiro jogo lançado sob o Selo Blizzard Entertainment, se baseando em uma temática medieval com um apelo a fantasia seguindo o gênero conhecido como Real time Strategy (RTS)⁴

O WoW adentra o cenário gamer em novembro de 2004, sendo nos dias atuais o penúltimo jogo da franquia vindo logo após Warcraft 3: the frozen throne. O game veio com uma abordagem diferente a de seus predecessores que seguiam o gênero (RTS), sendo o primeiro MMORPG lançado pela Blizzard

“[...] é um mundo de espadas e feitiçaria. Suas terras são o lar de um grande número de raças e culturas, todos liderados por reis, chefes tribais, lordes, damas, arquedruídas e outros mais. Alguns povos de Azeroth são unidos por amizades forjadas há milhares de anos; outros são inimigos jurados com histórias de ódio e rivalidade que duram por tempos. Entre todos esses diferentes reinos, culturas, tribos e territórios se encontram os dois maiores blocos que se chocam constantemente em busca da supremacia.”⁵

O mundo de Azeroth é o local onde se inicia todo o enredo da história. É a partir dele que os jogadores começam suas aventuras, incorporando seus personagens e evoluindo no decorrer de eventos, como por exemplo, na eliminação de monstros nos mais variados cenários oferecidos pelo jogo, na realização de *quests* (missões) e formando redes sociais de companheiros a fim de conquistar os mais variados conteúdos como, itens mágicos, títulos de bravura, *achievements*. Além de se deparar com as figuras icônicas desse universo, como o lendário Illidan Stormrage, que segundo os apreciadores do jogo é um dos personagens mais marcantes do jogo, devido à sua complexa trama, que envolve amor, ódio, traição e vingança.

Além do fato de ser um mundo complexo e repleto de histórias que vão se completando e renovando ao longo do tempo por meio das expansões que são adicionadas ao conteúdo do jogo. Existe, também, a notória divisão de facções, na qual as diversas raças do jogo se dividem em duas super potências conflituosas. As facções Aliança e Horda, formadas por um número igualitário povos distintos e objetivos bem diferentes. Esses dois poderes vigentes no universo do WoW tem ideais e valores únicos, a ponto de iniciarem guerras, a fim de expressá-los ou mesmo impor.

Desta forma podemos ter um breve vislumbre da complexidade que envolve o universo de um jogo, mais explicitamente do WoW nesse caso, além de suas semelhanças com o mundo real em que vivemos, pois o jogo possui, como dito anteriormente, um sistema político próprio, raças e etnias distintas, ademais de aspectos como economia, religiosidade, devido ao fato de haver toda uma mitologia criacionista permeando a existência do mundo, entre outros fatores dos mais variados, também de grande valor, mas, pertinentes a um estudo futuro.

3.1 Raids: o que são e sua importância

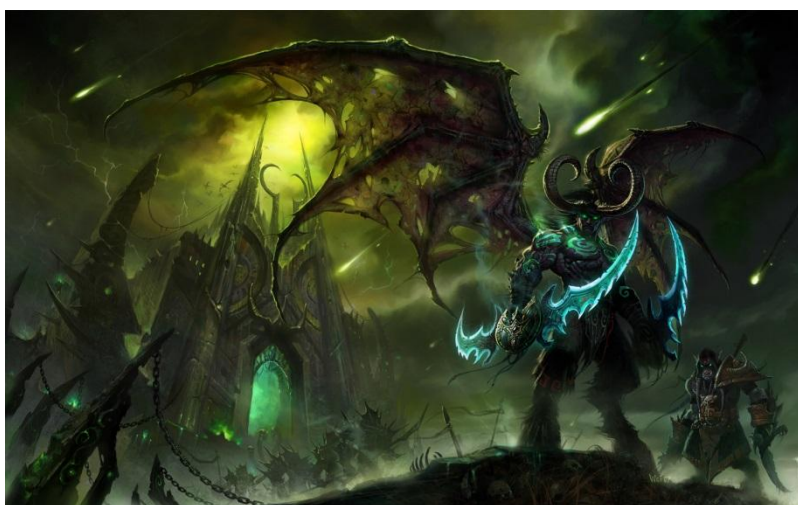
⁴ É um estilo de jogo em que se controla uma nação, com o intuito de gerar um exército em um campo de batalha em tempo real, com o objetivo de destruir a nação inimiga

⁵ Disponível em: <http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>> Acesso em jul. 2016.

De forma a dar continuidade a explanação do universo de World of Warcraft, tomo este momento para discorrer sobre um dos conteúdos de maior relevância ao que se refere à este trabalho, as Raids. Mas afinal, o que é uma *raid*? Qual sua importância? Perguntas estas que aqui pretendo esclarecer.

Em suma, uma *raid* seria no uso literal do termo, segundo o dicionário virtual de Oxford⁶: Um rápido ataque surpresa em um inimigo por tropas, aviões, ou outras forças armadas. O que no português poderíamos definir como incursão, uma invasão armada. A forma como esse termo é incluído no universo do WoW não se distancia muito de sua forma literal. Uma *raid* é a composição de grupo de 10 a 40 jogadores em prol de um objetivo comum, mas, o termo também comumente se refere a lugares específicos dentro do jogo, as instâncias, que são áreas especiais no World of Warcraft em que seu grupo ou “raid” pode interagir de forma primada, isto é, sem a interferência de outros jogadores, como, por exemplo, é o caso de Black Temple (Templo Negro), morada do já citado personagem Illidan Stormrage

Figura -3 Illidan frente às portas do Templo Negro.



Fonte: Site oficial do World of Warcraft⁷

“Há muito tempo, em Draenor, o templo de Karabor era o centro religioso dos draeneis. Mas os devotos sacerdotes que lá rezavam estão mortos, há muito assassinados por orcs enfurecidos, corrompidos pelos demônios. Após o massacre, os bruxos do Concílio das Sombras se apoderaram da estrutura e lhe deram um novo nome: Templo Negro. Quando Illidan, o Traidor, fugiu para Draenor (agora chamada de Terralém), ele derrubou o governante do templo, o lorde abissal Magtheridon, e reivindicou para si o trono de senhor daquele mundo arrasado. Apesar das fortes represálias de seus inimigos,

⁶ Disponível em: < <http://www.oxforddictionaries.com/pt/defini%C3%A7%C3%A3o/ingl%C3%AAs/raid?searchDictCode=all/>> Acesso em jul. 2016.

⁷ Disponível em: < <http://us.battle.net/wow/en/media/artwork/wow-characters?view=illidan-stormrage1&keywords=illidan-stormrage/>> Acesso em jul. 2016.

Illidan fortaleceu seu domínio sobre Terralém de dentro das muralhas de seu profano santuário, onde aguarda todos aqueles que estiverem dispostos a desafiar sua supremacia.”⁸

Deste ponto em diante será trabalhada a segunda definição de *raid*, como instância, cenários específicos do jogo. Esses lugares tendem a mostrar o conteúdo mais difícil, complexo e gratificante dentro do jogo, tanto em termos de confrontos com inimigos, itens a serem saqueados, até em termos de *design*, pois algumas possuem labirintos e desafios lógicos, como é o caso da Raid de Karazhan, em que se deve vencer uma partida de xadrez para prosseguir com a aventura. A maioria dos monstros dentro da instância é de dificuldade muito superior em comparação aos encontrados fora dela, com a exceção de alguns, e possuem um desempenho de batalha muito mais complexo. Essas masmorras apresentam vários chefes, todos com habilidades especiais diferentes e que exigem, não somente tempo para evoluir o personagem antes de adentrar nessas contendidas, como também são extremamente exigentes nos quesitos, estratégia, sinergia e cooperação por parte dos jogadores. Começar com uma instância normalmente requer um grupo, bem treinado e equilibrado, com jogadores de nível apropriado para o desafio.

Durante a busca por conteúdo relevante à compreensão do WoW, foi encontrada uma excelente pesquisa de grande relevância e afinidade ao que se refere a este trabalho. Buscando saber quem eram os líderes, as pessoas por trás dos primeiros grupos brasileiros a conquistarem a tarefa de completar a Raid Cerco a Ogrimmar (Siege of Ogrimmar) lançada em 10 de setembro de 2013 e considerada High-end (fim da história do jogo) até o lançamento da expansão subsequente de nome Warlords of Draenor que daria continuidade a história a partir do dia 13 de novembro de 2014. Segundo a autora da entrevista, Linissa que é colunista e integrante do *site* wowgirl, que faz parte do programa oficial de fansites da Blizzard. Essa entrevista tinha como objetivo mostrar aos leitores do *site* “um pouco mais sobre as pessoas que estão por trás destas guildas que estão entre as de melhor progressão no Brasil, quais as dicas que eles têm para dar, saber como eles lidam com dificuldades, o que buscam em seus membros, entre outras opiniões sobre a comunidade como um todo.” (LINISSA, 2014)

Nessa entrevista, pode ser vista em parte uma das realidades que muitas das vezes permeia os jogadores do World of Warcraft, que seria sua seriedade e comprometimento para como o jogo, o que vai de encontro com o pensamento do historiador Johan Huizinga ao dizer em sua obra que

“o fato de “só fazer de conta” no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra “só” da frase acima. Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade” (HUIZINGA, 2000 p.10)

Tomo aqui como exemplo algumas das respostas fornecidas a autora Linissa (2014) pelo entrevistado Crysil, nome do personagem incorporado pelo jogador Eduardo de 29 anos. Tendo em vista que as entrevistas completas podem ser vistas no próprio *site*⁹.

- Pergunta: Fale um pouco sobre a guilda¹⁰ de vocês, quem são, há quanto tempo jogam juntos, com que frequência vocês *raidam* durante a progressão, etc
- Resposta: Entrei na Toca do Goblin no início de 2009, quando era liderada pelo Krussk. Ao longo do tempo fui crescendo dentro da guilda até virar Guild Master e Raid Leader. Atualmente sou Raid Leader do nosso core¹¹ 25 junto com o Tsantsa. A Toca é uma guilda que por estar em atividade há muito tempo, temos um core misturado de *players* antigos e novos. *Raidamos* às sextas 23h-03am, sábado

⁸ Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/en/zone/black-temple/>> Acesso em jul. 2016.

⁹ Entrevista completa. Disponível em: <<http://www.wowgirl.com.br/2014/07/26/entrevista-com-raid-lideres-brasileiros-25-man/>>

¹⁰ Guildas são os grupos que os jogadores formam, similar a uma comunidade, com o objetivo de criar e solidificar laços, assim como facilitar a conquista de objetivos e ambições.

¹¹ Core: Grupo de jogadores fechado e previamente estipulado para efetuar a contendida.

16h-21h e domingo 19h-23h. O nosso foco é fechar o conteúdo, buscando um equilíbrio entre competitividade e diversão. Isso não quer dizer que sempre jogamos rindo, e nem que sempre somos competitivos. Existem horas que é necessário jogar sério, existem horas de *stress*, de broncas, e existem horas de mais diversão, relaxamento. Pelo nosso core 25 já passaram mais de mil *players*, e muitos ainda jogam em outras guildas do server e fora dele.

- Pergunta: Quais são as maiores dificuldades que vocês encontram durante a progressão, e como lidam com elas?
- Resposta: Uma das maiores dificuldades, além é claro da própria dificuldade dos *bosses*¹², é manter o ânimo de 35, 40 *players* durante *bosses* que exigem várias *tries*. Conseguir manter um core 25 durante 550 *tries*¹³ no Lei Shen 25H¹⁴ não é uma tarefa nada fácil. Nesses momentos ter um core de oficiais, bem montado é o essencial. Saber conversar com o grupo e ter alguns momentos bem dosados de descontração também.

Como pode ser visto, ao se perceber o jogo e seus apreciadores, tomando como base as análises tanto teóricas como empíricas. O WoW assim como muitos outros jogos de mesmo gênero, como Guild Wars 2 e Star Wars: The Old Republic, aguçam a pró-atividade de seus apreciadores, fazendo com que estes busquem sempre a melhora, através de estudos, análises, tentativas de erros e acertos inerentes ao conteúdo do próprio jogo. Assim como também, se esforçam a trabalhar aspectos como, convívio social, liderança, responsabilidade, análise crítica, companheirismo e competitividade. De modo que podem vir a tomar o jogo em si e o ato de jogar como um semblante de importância no cotidiano de suas vidas.

4. UMA BREVE CONCEITUAÇÃO DO LAZER E OS JOGOS

Os jogos podem se moldar enquanto um método de escape da monotonia que pode permear o indivíduo, e ou como atribuidor de valores em competições e campeonatos. Tendo isso dito, ousa dizer que sempre há uma forma de lazer inserida nos jogos, pois o lazer pode se manifestar na busca pelo bem estar e regozijo, seja por parte dos jogadores ou dos espectadores, pois nos games é encontrada de forma inerente a busca pelo lúdico, pelo prazer e satisfação, com caráter liberatório. Como dito Por Roger Cailois em sua obra **Man, Play, and Games** “Uma pessoa joga apenas quando essa pessoa quer jogar. Nesse sentido, jogar é uma atividade livre.” (CAILOIS. 2001). Sendo que para o autor essa atividade livre é uma parte fundamental do desenvolvimento humano e que ocorre em um espaço puro, isolado e resguardado de todos os outros componentes da vida cotidiana. tendo esta ideia em vista, surge então a necessidade de se compreender as teorias conceituais do lazer.

Desta forma ao serem trabalhadas as análises tanto teórica quanto histórica do lazer, deve-se ater a noção de que o homem veio ao longo das eras encontrando novas formas de vivenciar o lúdico, seja puramente para entreter-se e ou como forma de descanso físico e ou mental de seus afazeres cotidianos, desde uma época nômade em que se caçava e colhia, até os dias atuais., Mas tendo em vista a concepção de lazer como um fenômeno particularmente moderno

“O tempo livre, tal como o conhecemos hoje, revela-se como uma conquista dos trabalhadores organizados [...] passa a ser uma realidade entre a população trabalhadora, seria preciso inaugurar estratégias de controle deste mesmo tempo, definindo a correta e adequada forma para seu emprego.” (Mascarenhas. 2001, p.83).

12 *Bosses*: no sentido literal da palavra, representa os chefes, que os jogadores deveram enfrentar durante a *raid*.

13 *Trye*: Tentativa mal sucedida de se completar a missão.

14 25H: Modalidade da *raid*, 25 se refere ao número máximo de jogadores que podem entrar, enquanto o “H” representa a dificuldade Heroica, considerada a mais difícil.

Durante o advento da Revolução Industrial momento em que se há um número de horas previamente estipuladas a serem dedicadas ao trabalho. E através desse percurso o homem veio a conquistar o tempo livre como direito inerente ao próprio indivíduo, abrindo então as portas para o surgimento do lazer como o conhecemos nos dias atuais, que vem a se tornar parte essencial da concepção de vida.

Dando partida a essas reflexões acerca do aspecto conceitual do lazer, a fim de conceber um entendimento que retrate a sua relação com os jogos, se faz necessário citar a obra de Dumazedier, sociólogo francês que definiu lazer como sendo:

“um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.” (DUMAZEDIER. 1976 p.94)

Seguindo a premissa do autor, os jogos, assim como o WoW mais especificamente, podem ser percebidos como um ato proporcionador de lazer, pois apresenta características fundamentais ao pensamento de Dumazedier, levando em conta também a vasta estruturação e dinâmica, que faz com que o *game* se torne exigente, no quesito jogabilidade, já que se faz necessário criar e aprender a lidar com um “Char” (Character, personagem utilizado no jogo) e situá-lo em um mundo rico e complexo, repleto de interação sociocultural e objetivos a serem conquistados.

Dando continuidade a esse entendimento clássico que nos traz Dumazedier, do que pode-se definir como lazer é interessante notar a obra de REQUIXA (1980), que mantém seu enfoque nas perspectivas educativas da vivência do lazer, que para ele seriam "(...) uma ocupação não obrigatória, de livre escolha do indivíduo que a vive e cujos valores propiciam condições de recuperação psicossomática e de desenvolvimento pessoal e social" (REQUIXA, 1980, p.35).

Desta forma pode-se perceber que a vertente de entendimento do lazer para esses autores se mostra vinculada não somente ao trabalho, mas, também permeia o âmbito social. Assim sendo, de modo a complementar essa linha de compreensão do lazer, é interessante citar conceito de MARCELLINO (1987), que propõe,

“o lazer como a cultura - compreendida no seu sentido mais amplo – vivenciada (praticada ou fruída) no “tempo disponível”. O importante, como traço definidor, o caráter “desinteressado” dessa vivência. Não se busca, pelo menos fundamentalmente, outra recompensa além da satisfação provocada pela situação. “A “disponibilidade de tempo” significa possibilidade de opção pela atividade prática ou contemplativa.” (MARCELLINO. 1987, p.31).

Tendo em vista esses conceitos anteriormente apresentados, pode ser percebido que todas as definições refletem um ponto em comum, que é o tratar da relação de liberdade, voluntária e inerente ao indivíduo praticante da atividade, ou seja, lazer pode ser considerado tudo aquilo que está relacionado ao seu tempo livre, é uma atitude realizada com prazer que vem a enriquecer o indivíduo, que nesse caso se apresenta no ato de jogar, como já dito anteriormente, seja puramente para entreter-se e ou como forma de descanso físico e ou mental.

5. CONCLUSÃO

Durante este estudo foi possível perceber que o World of Warcraft, jogo que foi analisado, se encaixa perfeitamente na dimensão do lúdico como virtualidade, lembrando de Huizinga, e na dimensão da liberdade e autossatisfação, lembrando Dumazedier. Os indivíduos são capazes de periodicamente organizar encontros e participar voluntária e ativamente de uma "brincadeira" que é bastante levada a sério. O fim último dos indivíduos é a experiência presente do próprio jogo, retirando-se do cotidiano das atividades diárias e enfadonhas, adentrando em uma virtualidade por um determinado período de tempo que, posteriormente, se mostra como uma atividade recuperadora para estes mesmos indivíduos.

Desta forma, tendo em vista todos os estudos aqui apresentados, vemos que contrário ao pensamento inicial que levou a produção deste trabalho, de que o lazer estava a se esvaír dos jogos, principalmente da modalidade conhecida como MMORPG, devido às exigências impostas por esses games aos jogadores, como, por exemplo, o nível de dificuldade e o requerer de tempo para se dedicar ao jogo, fatores que acabam por criar nos jogadores esse senso de responsabilidade, dedicação e comprometimento. Foi possível perceber que não há esse denominado esvaecimento.

O que pode ser averiguado é um enriquecimento gradativo por parte desses jogos, por meio dos avanços tecnológicos, que permitem novas formas de interação dos jogadores com esses universos fantasiosos. Deste modo fomentando formas de obrigação social, que se mantém adjuntas ao vivenciar do lúdico. Sendo assim, pode-se criar a noção de que, os jogos têm a capacidade de fornecer, não somente o lazer em sua forma pura, mas também podem revestir o indivíduo de valores como ética, respeito e o bom convívio social em momentos de descontração.

REFERÊNCIAS

ALVES, Alvaro Marcel Palomo. **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica**. Santa Catarina: Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Revista Linhas v. 4, n. 1 (2003). Disponível em: <<http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203>>. último acesso em: 21 jul. 2016.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. Salvador: Universidade Federal da Bahia – UFBA, faculdade de educação programa de pós-graduação em educação, 2004. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/game-studies/files/gs_submission/trabalho_27/trabalho_27.pdf>. último acesso em: 21 jul. 2016.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. 1 ed. Lisboa: Cotovia, 2001.

REIS, Leoncio José de Almeida. CAVICHIOILLI, Fernando Renato. **DOS SINGLE AOS MULTIPLAYERS: A HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS**. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, UFPR (2014). Disponível em: <<https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/587/476>>. último acesso em: 21 jul. 2016.

REIS, Leoncio José de Almeida; STAREPRAVO, Fernando Augusto. **Lazer à laser: os jogos eletrônicos no século XXI**. In: SEMINÁRIO O LAZER EM DEBATE, 9., 2008, São Paulo: EACH/USP, 2008. Disponível em: <<http://boletimf.org/biblioteca/1971/Lazer-a-laser-os-jogos-eletronicos-no-seculo-XXI>>. último acesso em: 21 jul. 2016.

DORNELLES, Jonatas. **Antropologia e Internet: quando o "campo" é a cidade e o computador é a "rede"**. Porto Alegre: Horizontes Antropológicos, ano 10, n. 21, p. 241-271. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100011>. último acesso em: 21 jul. 2016.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1976.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens - vom Unprung der Kultur im Spiel**. São Paulo: Perspectiva S.A. (2000) Disponível em: <http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf>. último acesso em: 21 jul. 2016.

LINISSA. **Entrevista com Raid Líderes Brasileiros**. 26 jul. 2014. Disponível em: <<http://www.wowgirl.com.br/2014/07/26/entrevista-com-raid-lideres-brasileiros-25-man/>>. último acesso em: 21 jul. 2016.

MASCARENHAS, Fernando. **Lazer e trabalho: liberdade ainda que tardia**. Belo Horizonte: SEMINÁRIO O LAZER EM DEBATE, 2. 2001. **Coletânea...** Belo Horizonte: UFMG/DEF/CELAR, 2001. p. 81-93. Disponível em: < <http://boletimef.org/biblioteca/901/Lazer-e-trabalho-liberdade-ainda-que-tardia>>. último acesso em: 21 jul. 2016.

PAVÃO, Andréa. **A AVENTURA DA LEITURA E DA ESCRITA ENTRE MESTRES DE Roleplaying Games (RPG)**. Caxambu (2000). Disponível em: < <http://23reuniao.anped.org.br/textos/1003t.PDF>>. último acesso em: 21 jul. 2016.

REQUIXA, Renato. **Sugestões de diretrizes para uma política nacional de lazer**. São Paulo: Serviço Social do Comércio - Sesc, 1980.