



OS GAMES COMO REPRESENTAÇÃO DE COMPETIÇÃO E SOCIALIZAÇÃO: UMA ANÁLISE BALIZADA EM “WORLD OF WARCRAFT”

GAMES AS A REPRESENTATION OF COMPETITION AND SOCIALIZATION: AN ANALYSIS BASED ON “WORLD OF WARCRAFT”

LOS GAMES COMO REPRESENTACIÓN DE COMPETICIÓN Y SOCIALIZACIÓN: UN ANÁLISIS BALIZADO EN “WORLD OF WARCRAFT”

Larissa Jensen

Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil
Email: lari-jensen@hotmail.com

Fabiana Della Giustina dos Reis

Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil
Email: bia_dgr@hotmail.com

Nathalia Lutt Lourenço

Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil
Email: n.lutt@live.com

André Mendes Capraro

Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil
Email: andrecapraro@onda.com.br

RESUMO

A indústria dos *games* é a terceira maior do mundo em movimentação financeira. Entendendo estes games como práticas de lazer e ainda como derivados dos jogos competitivos formais, o presente estudo objetivou realizar uma investigação sobre a aproximação entre uma prática de lazer comum entre os jovens, os jogos *online* de múltiplos jogadores, e as suas possibilidades de criar vínculos sociais e gerar emoções. Assim, a intenção é apresentar, de forma analítica, o ambiente virtual no qual o jogador do *game* World of Warcraft (WoW) está inserido. Logo, a partir dos resultados obtidos, nota-se que a necessidade de exposição a determinadas situações pode permitir que os jogadores sintam diferentes tipos de emoções, inclusive semelhantes àquelas ocorridas nos espaços de práticas corporais convencionais.

Palavras-chave: Jogos Online; World of Warcraft; Excitação; Emoções.

ABSTRACT

The gaming industry is a third largest in the world in financial movement. Understanding these games as leisure practices and still like formal competitive games, the present study aimed at conducting an investigation into the approach between a common leisure practice among young people, online multiplayer games, and their possibilities of creating Social links and generate emotions. Thus, it is a gift, analytically, that is, the virtual game world of the game World of Warcraft (WoW) is inserted. In order to allow the differentiation between the sets of recordings, the synthesizing functions and the forms of expression are turned to the conventional sports spaces.

Keywords: Online Games; World of Warcraft; Excitement; Emotion.

RESUMEN



La industria de los juegos es una tercera más grande del mundo en movimiento financiero. Entendiendo estos juegos como prácticas de ocio y aún como los juegos competitivos formales, el presente estudio tuvo como objetivo la realización de una investigación sobre el enfoque entre una práctica de ocio común entre los jóvenes, los juegos online de múltiples jugadores, y sus posibilidades de crear vínculos sociales y generar emociones. Así, es un regalo, de forma analítica, es decir, el juego virtual del mundo del juego World of Warcraft (WoW) está insertado. A fin de permitir la diferenciación entre las series de grabaciones, las funciones de sintetización y las formas de expresión se vuelven hacia los espacios deportivos convencionales.

Palabras clave: Juegos en Línea; World of Warcraft; Excitación; Las Emociones.

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos apresentam a utilização da tecnologia baseada em computadores e, de acordo com Lopes (s/d), são constituídos de particularidades como: alta frequência de atualização dos dados, interatividade instantânea, quantidade e variedade de recursos envolvidos e a noção de mundo virtual. Battaiolla (2000), por sua vez, indica que os jogos eletrônicos são compostos por três elementos: a) o enredo, o qual define a temática, os objetivos e a sequência do jogo; b) o motor, elemento que representa as reações às ações e escolhas do jogador; e c) a interface interativa, que refere-se à possibilidade de comunicação entre o jogador e o motor do jogo, por meio da interação entre as ações do jogador e as consequentes respostas audiovisuais geradas no *game*.

Sendo assim, por utilizarem a *world wide web* (popularmente chamada de internet), a qual está cada vez mais presente no cotidiano da população, o mercado dos jogos eletrônicos tem crescido significativamente nos últimos anos, tendo em vista que, de acordo com Santaella e Feitosa (2009), a indústria de jogos eletrônicos é a terceira com maior movimentação financeira de todo o mundo, ficando atrás somente das indústrias bélica e automobilística. Nesse sentido, a impessoalidade, característica inerente aos jogos eletrônicos, tem sido cada vez mais comum na sociedade. Por isso, o uso de recursos tecnológicos cibernéticos para criar seus vínculos sociais cresce abruptamente.

Dentre as tecnologias contemporâneas que oferecem novas formas de interação social, os games massivos online são um território a ser desbravado. Pois, estes constroem um universo de fenômenos

comunicacionais e midiáticos, que ocorrem no ambiente virtual do game, tendo como característica a troca de experiências coletivas em larga escala. (ALONSO, 2009, p. 5).

Os *Massively multiplayer online role-playing game*, mais conhecidos como MMORPG's ou como mencionados por Alonso (2009), os *games* massivos, possibilitam a comunicação entre jogadores e também o entretenimento em grupo. Como afirma Reis (2013):

São jogos criados justamente visando proporcionar uma maior interação social entre os jogadores, inclusive permitindo que [...] sejam estabelecidos laços sociais afetivos mais ou menos estáveis e duradouros, na forma de amizades, flertes e até envoltimentos amorosos. (REIS, 2013, p. 13)

Assim, considerando a ligação direta das autoras com a prática de jogos eletrônicos, objetivou-se realizar uma investigação sobre a aproximação entre uma prática de entretenimento comum entre os jovens, os jogos online de múltiplos jogadores, e as possibilidades de criar vínculos sociais e gerar emoções ofertadas pelos mesmos. Para tanto, a partir das experiências vivenciadas e das amizades construídas por uma das autoras durante quatro anos dentro de tais jogos, a hipótese levantada é a de que algumas sensações (como as diferentes emoções, a possibilidade socialização e o gosto pela competição) podem ser os principais motivos da ocupação do tempo de lazer no ambiente cibernético dos jogos digitais.

Desse modo, o aspecto delimitador dessa pesquisa foi o jogo eletrônico *World of Warcraft* (WoW) e seus praticantes, haja vista que o



mesmo é considerado, por muitos jogadores, um dos maiores MMORPG's de todos os tempos, não apenas em extensão, como também em quantidade de jogadores, fan base, fóruns, mídia especializada e independente, linhas de textos e economia (FALCÃO, 2014). Sendo assim, para a realização do estudo utilizou-se a metodologia da pesquisa documental, pois "[...] a fonte de coleta de dados está restrita a documentos, escritos ou não, constituindo o que se denomina de fontes primárias". (LAKATOS; MARCONI, 1991, p.174). A coleta foi realizada no ciberespaço, por meio de análise de cibertextos presentes no *site*, no fórum oficial do jogo, na empresa *Blizzard* (editora e desenvolvedora de jogos de entretenimento), em páginas de fãs e grupos referentes ao *game* na rede social Facebook, e no *site* da *Electronic Sports League* norte-americana, utilizando os descritores: Jogos online, World of Warcraft, Excitação e Emoções.

Ademais, tal pesquisa pode ser considerada também qualitativa, haja vista que "[...] busca compreender o significado de uma experiência dos participantes, em um ambiente específico, bem como o modo como os componentes se mesclam para formar o todo" (THOMAS et al., 2007, p. 298). Sendo assim, a análise será exposta por meio da utilização de categorias e conceitos teóricos, sobretudo, das áreas de lazer e sociologia. O presente estudo se apropriou também de outras pesquisas que relacionaram os *games* aos parâmetros fisiológicos, como a frequência cardíaca ou o consumo de oxigênio. Além destes procedimentos, foi efetuada uma experiência de campo (virtual), que consistiu na prática e convívio com outros jogadores de *WoW* durante a realização da pesquisa.

Considerando a repercussão que os *games* têm adquirido, tal produto já é visto dignamente como objeto de estudo por cientistas e acadêmicos (REIS, 2013). O *World of Warcraft* é um jogo que atingiu o recorde entre os MMORPG's pagos em 2008, apresentando arrecadação financeira em torno de 12 milhões de assinaturas e, atualmente, ainda é um dos mais lucrativos, além de ser considerado uma área possível para pesquisas associadas à Educação Física, exatamente por apresentar o Jogo e o Lazer como conteúdos curriculares.

JOGOS ELETRÔNICOS ONLINE: EMOÇÕES E LAZER NO MUNDO CIBERNÉTICO

O aumento da insegurança e da violência nas ruas, parques e praças, são algumas das possíveis variáveis que colaboraram para a desapropriação dos mesmos, ao menos em território nacional (REIS, 2008). Desse modo, tornou-se mais seguro e confortável para os pais deixarem seus filhos na segurança de suas casas, já que este é um dos únicos lugares que passam a ideia de que crianças e jovens estão protegidos. Porém, todo ser humano necessita de um tempo livre (de ócio), ou seja, de um período em que possa fazer alguma atividade que tem vontade, no qual não seja reprimida a sua excitação (ELIAS; DUNNING, 1992), como ocorre nas obrigações cotidianas (MARCELLINO, 2000).

Muitas ocupações de lazer fornecem um quadro imaginário que se destina a autorizar o excitamento, ao representar, de alguma forma, o que tem origem em muitas situações da vida real, embora sem os seus perigos e riscos. Filmes, danças, pinturas, jogos de cartas, corridas de cavalos, óperas, histórias policiais e jogos de futebol — estas e muitas outras atividades de lazer pertencem a esta categoria (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 70-71).

Assim, por serem de fácil acesso, os jogos eletrônicos, na sociedade brasileira contemporânea, têm servido como uma das formas de evitar o problema da insegurança e da violência presentes no país — refere-se aqui a facilidade em "romper" com a barreira do físico, pois não existe a necessidade de se deslocar até um ambiente de lazer, o que, muitas vezes, "[...] possibilita que o tempo investido na prática (em termos de horas jogadas) seja alto, às vezes tão alto que ultrapassem [sic] o limite do que seria aceito como saudável" (REIS, 2013, p.167). Além disso, atualmente, o público infantil é estimulado a interagir com as mídias (sobretudo, eletrônicas), sendo seduzido e mobilizado pelo desejo de consumo de sua geração (SOUZA; KAFURE, 2012).



Dentro do ambiente domiciliar ou de uma *lan house* (estabelecimento comercial no qual os usuários pagam para utilizar um computador com acesso à internet), o indivíduo pode experimentar diversos tipos de emoções que são proporcionadas através da tela de um computador ou televisão. Emoções que, mesmo simuladas e sob controle, estão cada vez mais próximas à experiência real, já que há um consistente investimento por parte dos produtores dos *games* para que estes fiquem cada vez mais semelhantes ao ambiente no qual o seu consumidor vive — apesar de que a prática de determinado jogo eletrônico não está inteiramente relacionada aos recursos sonoros, gráficos, entre outros que estes *games* têm a oferecer, mas “está diretamente associado à satisfação do usuário” (TOLENTINO et al., 2009, p. 3) que o consome.

Os jogos digitais foram tecnicamente se aprimorando e transformaram-se de tal maneira que os últimos videogames produzidos atingiram níveis tecnológicos tão avançados que [...] conseguem sintetizar imagens cada vez mais semelhantes às imagens reais (REIS, 2014, p. 320-321).

Para Elias e Dunning (1992), as atividades realizadas no momento de lazer oferecem uma sensação de prazer e são procuradas por indivíduos em busca da excitação. Na tentativa de vivenciar diferentes sensações, é necessário que o jogo oportunize ao indivíduo “[...] fluir mais livremente num quadro imaginário [...] criado por estas actividades” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 70). Os jogos eletrônicos, muitas vezes praticados no meio *online*, como é o caso do *game* WoW, apesar de estarem totalmente imersos no ambiente imaginário, possibilitam a sensação de diferentes emoções. Assim, estas atividades não necessariamente se relacionam com o relaxamento. No caso dos *games*, é exatamente ao contrário, pois o indivíduo que procura experimentar novas sensações se depara com atividades que, na maioria dos casos, exigem um alto nível de concentração e, sobretudo, tensão.

Essa tensão gera uma sensação de perigo ou medo imaginário, portanto, de um “prazer mimético”:

O quadro do desporto, como o de muitas outras actividades de lazer, destina-se a movimentar, a estimular as emoções, a evocar tensões sob a forma de uma excitação controlada e bem equilibrada, sem riscos e tensões habitualmente relacionadas com o excitamento de outras situações da vida, uma excitação mimética que pode ser apreciada e que pode ter um efeito libertador, catártico, mesmo se a ressonância emocional ligada ao desígnio imaginário contiver, como habitualmente acontece, elementos de ansiedade, medo — ou desespero (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 79).

Tal prazer mimético pode ser experimentado, por exemplo, por torcedores durante um jogo de futebol, pois, apesar de não estarem ao lado dos atletas, sentem as tensões típicas de quem está participando efetivamente da partida. É “[...] uma imitação dos confrontos da vida real” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 79), ou seja, uma representação da natureza, conhecida como a mimese. Porém, sensação que não afeta a segurança (integridade física) deles mesmos e muito menos dos atletas, mas que oferece sentimentos de excitação e prazer similares.

Nos jogos eletrônicos *online*, os praticantes passam por situações semelhantes. Em WoW, por exemplo, uma solicitação comum, como o duelo simples entre jogadores (os quais, muitas vezes, não conhecem as habilidades de seus adversários), proporciona diferentes sensações, tais como a emoção de enfrentar o perigo, o prazer da vitória, o medo do fracasso, etc.

Segundo Rajava e colaboradores (2005), o entretenimento que os *games* oferecem podem promover diferentes tipos de experiências multidimensionais, que, por sua vez, provocam uma significativa quantidade de emoções e cognições no sistema nervoso central (SNC) que variam a todo o momento durante o decorrer de tais práticas. Os jogos provocam emoções como: alegria, orgulho, raiva, medo, ansiedade, tensão, entre outras, e fatores cognitivos. Esses fatores cognitivos faz com que o indivíduo se sinta pertencente, ou até mesmo, superior (como um herói) a um grupo. Apesar de não apresentar diferenças muito significativas quando



relacionados ao repouso, os "[...] parâmetros fisiológicos são uma forma objetiva de mensurar alterações emocionais em usuários de jogos virtuais" (TOLENTINO et al., 2009, p. 117).

Um estudo comparativo realizado por Tolentino e colaboradores (2009), relatou algumas semelhanças entre os *serious games* e os jogos de entretenimento. A diferença essencial entre ambos é que o primeiro possui caráter formativo/educacional e o segundo é mais lúdico. Os jogos analisados pelos pesquisadores foram: *Re-mission* (jogo educativo) e o *Counter Strike* (CS - jogo de entretenimento). Durante a prática de tais jogos, a frequência cardíaca (FC) dos pesquisados era medida a cada 1 minuto após os jogadores iniciarem os *games*, totalizando 20 aferições. Ambos os jogos apontaram resultados similares quanto à satisfação subjetiva dos indivíduos, mesmo sendo jogos com finalidades diferentes. Os dados computados revelaram um efeito significativo na FC média entre os dois *games*, porém no jogo CS a FC elevou-se ainda mais.

Tolentino e colaboradores (2009, p. 119) entendem que:

A FC é um parâmetro fisiológico que está diretamente relacionado ao estresse físico e mental. E pode ser alterado por estímulos sonoros, visuais, cinestésicos e sociais; bem como processos emocionais e cognitivos.

Em outros estudos comparativos, realizados em 2010 pelos mesmos autores citados anteriormente, é relatado que existem algumas semelhanças e diferenças entre um jogo virtual em rede (jogos que utilizam o teclado e o mouse, onde o jogador permanece na posição sentada) e um jogo interativo (jogos que possuem um controle semelhante a um objeto que faz a simulação dos movimentos realizados com esse instrumento, portanto, o jogador o realiza em pé), sendo assim, os dois jogos possibilitaram a satisfação dos usuários de forma elevada. Porém, houve variações no VO₂ por conta da quantidade de massa muscular que foi ativada, reflexo das diferentes posições nas quais o *game* é praticado. Mas, ainda assim, a:

[...] sobrecarga fisiológica, tanto o GH quanto o CS representaram um esforço considerado leve para o sistema

cardiovascular; não apresentando um estresse significativo aos sistemas cardiorrespiratório e muscular para desempenhar a tarefa de jogar (TOLENTINO et al., 2010, p. 219).

O jogo CS é um MMOG (*massively multiplayer online game*), assim como o *game World of Warcraft*, a diferença entre ambos é quanto ao tipo de jogo. O WoW se assemelha mais com o jogo CS, do que com o *Re-mission*, porque ambos são jogos de entretenimento do gênero aventura, e também necessitam de mais de um *player* (jogador) ativo para que seus objetivos competitivos possam acontecer. O primeiro, CS, é classificado como *First Person Shoot* (Tiro em primeira pessoa ou FPS), enquanto o WoW se enquadra na classificação *Role-playing game* (Jogo de interpretação de personagens ou RPG), e é praticado na terceira pessoa, ou seja, o indivíduo pode visualizar o corpo todo de seu avatar, enquanto no CS tem somente a visão do personagem.

Baseado na experiência de campo realizada para este artigo, constata-se que, como no *game CS* o *player* visualiza o ambiente ao seu redor em primeira pessoa, sente as emoções com mais intensidade do que os jogadores de WoW, já que esse tipo de percepção visual possibilita que o praticante tenha a impressão de estar mais "presente" no jogo. Desta forma, Leôncio Reis afirma que:

Uma atividade que, pela sua natureza essencialmente coletiva e pela dificuldade e complexidade exigida, propicia fortes emoções a seus jogadores: divertida, às vezes estressante, tensa, às vezes hilariante, desafiadora, às vezes, desanimadora, e assim segue (REIS, 2013, p. 99).

Derrotando (ou não) o inimigo no *game*, diversos comportamentos emocionais perpassam pelos jogadores. A ideia da vitória fornece, mesmo que provisoriamente, a sensação de detenção de poder. Logo, "Faz com que aqueles que não têm poder pareçam poderosos" (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 92).

Da mesma forma como o cinema estimula as emoções dos seus espectadores — que ao serem submersos no imaginário da trama do filme perpassam por vários momentos de alteração em



seu comportamento emocional —, os jogos eletrônicos *online* possibilitam a experiência de tensões e resoluções em tempo real:

[...] utiliza-se a tensão e resolução, ou seja, após situações de tensão são sempre oferecidas ou a vitória no caso do jogo ou a resolução intelectual/emocional no caso do filme; utiliza-se a incerteza, no jogo não se dão todas as regras à partida, no filme os eventos são apresentados de forma incompleta fazendo com que as regras e a restante informação dos eventos sejam fornecidas apenas à medida que o tempo de experiência passa (ZAGALO et al., 2004, p. 435).

Em relação direta ao objeto de pesquisa, quando um personagem morre em WoW, ele é “teleportado” até o cemitério mais próximo e fica na forma de espírito, podendo voltar até o seu corpo e “reviver”. Se o indivíduo que controlava este personagem estivesse lutando contra outra pessoa, ele manifesta no momento mais crítico da batalha o medo da morte do personagem, ou da derrota no jogo.

Logicamente, essa tensão causada durante o confronto não seria permanente, pelo simples fato de que há a possibilidade de renascer e retornar ao *game*, e o jogador experiente tem conhecimento desse fator. Mas, essas sensações vivenciadas pelos jogadores dentro do jogo – chamada por Elias e Dunning (1992) de “descontrole controlado de emoções”, está relacionado com as tensões miméticas que as emoções podem vir a oferecer. Essas emoções “[...] conduzem a uma excitação crescente e a um clímax de sentimentos de êxtase, com a ajuda dos quais a tensão pode ser resolvida com facilidade, como no caso de a sua equipe vencer uma prova desportiva” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 73). Sendo assim, elas afetam diretamente o organismo como em qualquer outra situação na qual exista determinados sentimentos: “[...] a ansiedade e o medo, assim como o estresse, têm suas raízes nas reações de defesa dos animais, que ocorrem em resposta aos perigos encontrados em seu meio ambiente” (MARGIS et al., 2003, p. 67). A ansiedade é o sentimento de apreensão desagradável que quase sempre ocorre antes das situações que deixam os

indivíduos preocupados, nervosos, ou seja, aquelas que causam a sensação de perigo seja ele real ou imaginário. No caso de *World of Warcraft* é evidente que essa ansiedade é causada por meio da *representação imaginária*, que “[...] está carregada de afetividade e de emoções criadoras e poéticas” (LAPLANTINE; TRINDADE, 2003, p. 8).

O fato de os *players* muitas vezes estarem sentados, não necessariamente aponta para um relaxamento corporal. A tensão enfrentada durante uma luta pode perdurar por alguns minutos (ou até a luta acabar, caso o personagem não morra) e pode ser repetida seguidamente por horas. Alguns depoimentos encontrados no fórum oficial do jogo denotam:

Resumindo, existem momentos no PVP (jogador contra jogador) que me fazem desligar o pc (computador pessoal) e ir dormir com aquele sorriso no rosto, coração batendo forte, sentimento de dever cumprido! Vbsx@Azralon.

Já tive momentos que eu até me levantei bruscamente para comemorar derrubando cadeira, assustei o papagaio e fiz minha Mãe correr no quarto para ver o que aconteceu comigo, Uhahahaa... Urgathoa@TolBarad.

[...] tem algumas lutas de pvp bem emocionantes, [...] acontece que o pvp você nunca sabe o que vai acontecer aí é meio sinistro. Allan@Goldrinn.

[...] eu jogo e me sinto na história, enquanto viajo pelos mapas sempre encontro algo diferente, sem contar as inúmeras possibilidades dentro do jogo...

[...] dificilmente me sinto entediado jogando WoW Whiplasher@Azralon [Blizzard, 2014].

Vários praticantes deixam suas opiniões e vivências sobre o jogo no fórum oficial. Após realizarmos uma busca neste meio utilizando a palavra-chave “emoção”, alguns depoimentos, principalmente sobre o PvP, apareceram. Na maioria das vezes os relatos apontam momentos que ficaram marcados para os *players* por terem sido tão emocionantes, levando-os a compartilhar

com a comunidade interessada seus grandes feitos vividos *in game*.

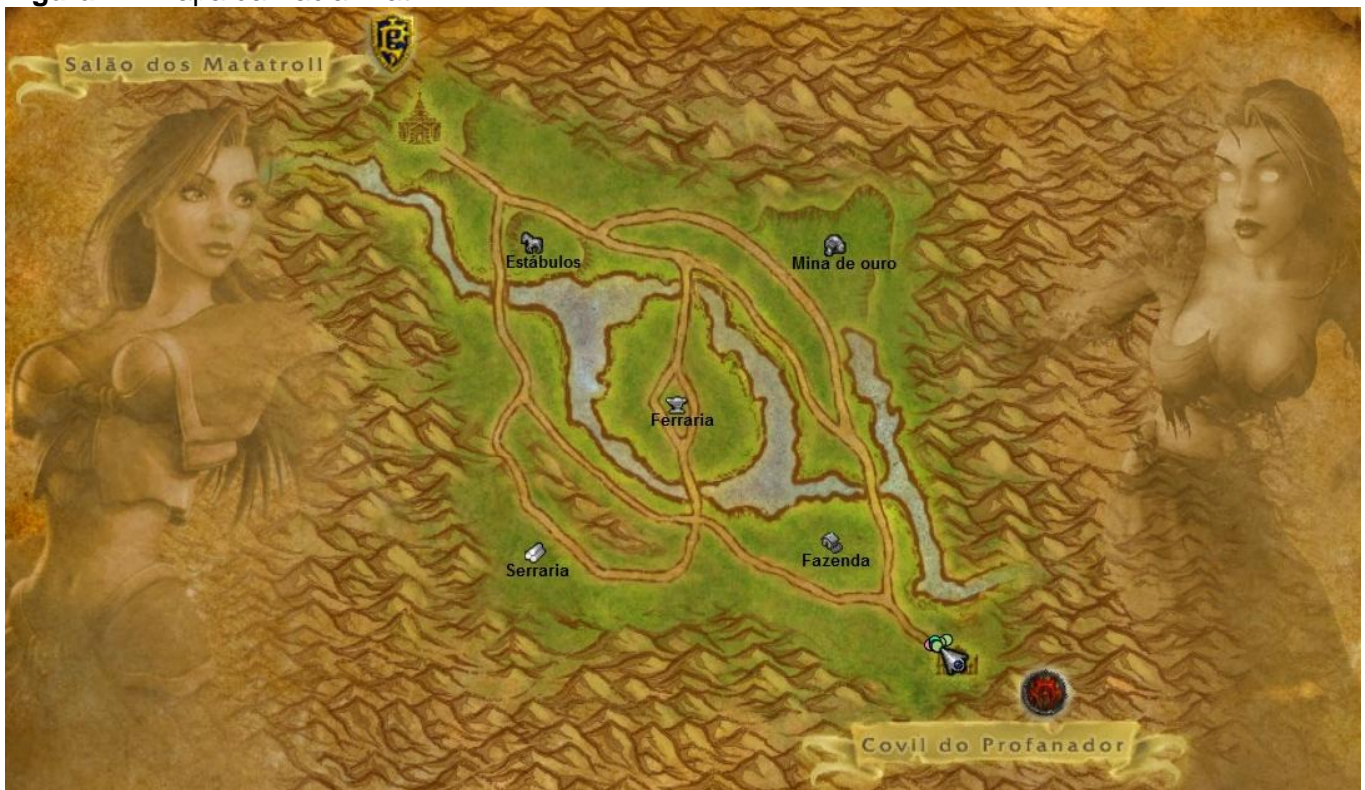
SITUAÇÕES EMOCIONANTES E SOCIABILIDADE CONFLITANTE NO PVP (JOGADOR VERSUS JOGADOR) E PVE (JOGADOR VERSUS AMBIENTE DO JOGO)

O *game World of Warcraft* tem como objetivo cumprir missões e, para isso é necessário conhecer a cidade "Azeroth" (WORLD OF WARCRAFT, 2018). Esta é constituída por mapas que facilitam a realização da missão, quanto mais se conhece os mapas, mais rápido se realizará tais missões. No "campo

de batalha aleatório" no mapa da "Bacia de Arathi", por exemplo, duas equipes iniciam em extremidades opostas do mapa e apenas uma vence. O objetivo de cada uma das equipes é:

[...] manter mais nodos do que o oponente pelo máximo de tempo possível, o que aumentará a quantidade de recursos que você acumula. Durante a batalha, você vai se meter num vaivém para atacar e defender os nodos da Bacia Arathi. Para conquistar definitivamente a vitória, é importante aprender quando conquistar um nodo que seu inimigo mantém e quando defender um nodo que já está sob seu domínio (BLIZZARD, 2014).

Figura 1 – Mapa da Bacia Arathi



Fonte: Captura de tela feita no dia 31/10/2018 – Acervo Pessoal

Se, por acaso, o seu grupo dominou três dos cinco nodos, logo no início da batalha, não há a necessidade de tentar dominar os demais. Porém, como o campo de batalha citado é aleatório, existem na equipe jogadores de diversos Reinos diferentes, que muitas vezes não falam o mesmo idioma e, mesmo que um personagem mais experiente resolva dar instruções através do *chat*,

nem todos irão segui-las, o que pode comprometer o desempenho da mesma. Com a derrota, o número de pontos de honra conquistados é relativamente baixo e durante o andamento deste *Battleground* (campo de batalha) podem ocorrer discussões e até xingamentos, que acabam estressando muitos jogadores.



Todos querem cumprir o desafio imposto pelo jogo, afinal estão ali reunidos com esse objetivo em comum, mas a importância que dão a isso, bem como a forma como o desejam fazer, difere substancialmente (REIS, 2013, p. 282).

Como já dito anteriormente, o *game* é considerado uma prática de lazer, o que não significa que o jogador irá utilizá-lo como um instrumento para o relaxamento psicofisiológico em seu tempo de ócio. Em contrapartida, o *World of Warcraft* servirá para elevar ainda mais os níveis de tensão no indivíduo, sobretudo, gerada pela competitividade.

No mesmo mapa do jogo, mas em uma situação distinta, esses níveis podem elevar-se ainda mais. Em um Campo de Batalha ranqueado, os pontos de dominação (melhores que os pontos de honra) estão em disputa. Além disso, existe o *rating* dos jogadores, que é a passagem para o aparecimento no *ranking* do *site* oficial, então qualquer erro ou distração pode ser crucial para o desempenho da equipe, portanto os dez membros do grupo necessitam das habilidades de seus companheiros. Uma das estratégias presenciadas durante a realização da pesquisa de campo foi a de tentar dominar três nodos logo no início da batalha, restando um jogador para defender esse nodo enquanto os demais ficaram espalhados pelo mapa. Situações decorrentes dessa estratégia levaram o jogador responsável por um destes nodos a perca por distração e, também, por não comunicar à equipe que estava sendo atacado. Em ambos os casos o jogador responsável foi assiduamente criticado pela equipe, cogitando-se a possibilidade de expulsão do grupo.

Em progressões PvE não existem muitas diferenças quanto às emoções. Apesar de a equipe lutar com um monstro e não contra outros indivíduos, existe uma estratégia a ser seguida para que este seja derrotado. Caso um dos integrantes do grupo não siga as instruções do líder ou faça algo de errado, isso possivelmente comprometerá a luta e todos poderão morrer, o que gerará um estresse mútuo, como ocorreu em partidas acompanhadas.

Como exemplo, existe o caso que ficou famoso em toda a comunidade de WoW,

conhecido como “Leeroy Jenkins”, criado espontaneamente pelo jogador Ben Schultz. Ele e sua guilda estavam em uma *raid* de nível 60, no “Covil Asa Negra” (considerada por muitos jogadores como uma das etapas mais difíceis do jogo). *Leeroy* era o nome de seu avatar e ele estava AFK (Away from keyboard, em português “longe dos teclados”), por isso seus companheiros resolveram esperá-lo e o líder aproveitou para dar instruções aos demais, sobre como deveriam se portar no ambiente que iriam percorrer. Nesse ambiente, havia vários ovos de dragão no chão e quando um personagem passa perto deles, dragões filhotes eclodem e começam a atacar aos jogadores nas proximidades. Portanto, quanto menos ovos eclodissem, mais fácil seria de passar por esse ambiente do mapa. Mas, *Leeroy* voltou para o seu computador e resolveu avançar sem a ordem de seu líder, gritando “Leeroy Jenkins!”, já que não havia ouvido nenhuma das orientações e começou a *agrar* todos os *mobs*. O grupo se desesperou e foi atrás dele para tentar dar sequência à luta sem que ninguém morresse – tendo em vista que o mapa é como um labirinto e quando o jogador renasce, retorna, necessariamente, ao início da instância, tendo que percorrer todo o caminho novamente, cuidando para não chamar a atenção de outros *mobs*, mas a equipe não conseguiu, e logo foi derrotada e, com isso, alguns dos membros ficaram irritados. Tal situação foi gravada e postada no *site* de vídeos *YouTube*, rapidamente popularizada na comunidade, não só de WoW, como entre jogadores de outros *games*. A *Blizzard*, empresa responsável pelo WoW, fez várias homenagens ao personagem em seus jogos. Existe um PNJ - personagem não jogável - chamado “Leeroy Jenkins”, uma conquista (“Leeeeeeeeeeroy!”) na mesma *raid* do jogo na qual o objetivo é matar 50 filhotes de dragão em no máximo 15 segundos e, caso seja adquirida, é concedido o título “Jenkins” ao avatar. Além disso, a empresa “*Upper Deck Entertainment* lançou um jogo *World of Warcraft Miniatures* no final de 2008, que incluiu uma estatueta Leeroy Jenkins” (WoW MESTRE, 2010).

Observamos então, que a comunicação é um dos fatores de importância em *World of Warcraft* para que se consiga atingir um objetivo que



necessite a participação de mais de um indivíduo. Existem vários programas que servem como ferramenta de voz, como o *Skype*, o *Raidcall*, o *TeamSpeak*, etc. Apesar de muitas vezes os grupos de *raides*, *dungeons*, *battlegrounds*, aleatórias ou ranqueadas, e arenas passarem por situações conflitantes, a interatividade e a possibilidade de socialização já foi, e para alguns ainda é, um dos recursos mais atrativos do *game*. Porém, os MMORPG's têm adquirido um estilo de jogo mais automatizado, que permite que o praticante possa optar por jogar sozinho, sem firmar compromissos ou desenvolver novos laços de amizade.

A implantação dos sistemas localizadores iria de encontro ao modelo colaborativo e solidário, contribuindo decisivamente para um processo de "automatização" e "robotização" [...]. Com tais sistemas funcionando, bastaria (como hoje acontece) se inscrever para uma atividade que para formar a equipe o sistema agora se encarregaria automaticamente de encontrar interessados [...] (REIS, 2013, p. 280).

Tanto o PvE, quanto o PvP possibilitam meios de interação entre os jogadores, já que, na maioria dos casos, necessita-se de um grupo que colabore mutuamente durante as progressões do jogo. A rivalidade existente entre os jogadores que praticam apenas uma dessas opções, principalmente àqueles que possuem uma predileção maior pelo PvP, pode estar relacionada a necessidade de adquirir certa exclusividade, no sentido de que ser melhor é fazer parte da minoria.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta desta pesquisa foi a de tentar possibilitar uma melhor compreensão do universo cibernético dos jogos eletrônicos *online*, mais especificadamente do *game World of Warcraft*, com o intuito de apresentar sinteticamente as opções de sociabilidade, divertimento e excitação que os novos *games*

proporcionam. Além disso, criar possíveis relações entre algumas práticas do *game*, com as demais presentes no âmbito do lazer, como a busca pelo prazer através de uma atividade que proporcione sensações diversas.

Após a coleta do material empírico de análise, foi constatado um reforço da ideia de que, assim como muitas outras atividades de lazer ativo, os *games* podem proporcionar uma elevação dos níveis de tensão, excitação, e de prazer, que, segundo Elias e Dunning (1992), são uma das buscas do ser humano em seu tempo livre, de uma forma que se evoque, desperte e sejam proporcionados diferentes tipos de sensações, como medo, ansiedade e perigo de modo simulado, portanto, mimeticamente. Paradoxalmente, este "descontrole controlado de emoções" gera uma satisfação presente no meio virtual, semelhante àquela gerada pelas práticas corporais como danças, lutas, ginásticas, jogos, esportes, etc. Sendo assim, se oportuniza uma forma de diversão e entretenimento.

Apesar da prática ou realização da tarefa de jogar esses *games*, resulte na alteração de algumas características fisiológicas, estes não podem ser considerados, nem mesmo como um exercício de leve intensidade. Existe ainda a precariedade de estudos desse fenômeno na área biocientífica. Novas avaliações que mensuram os parâmetros fisiológicos e/ou psicológicos devem ser propostas, com a ideia de que outros aspectos possam ser mensurados durante a realização desse tipo de atividade (como por exemplo: medição do consumo calórico, testes que verifiquem os níveis de ansiedade e de estresse, entre outros).

Os jogos eletrônicos são um fenômeno cultural em processo de ascensão e, dessa forma, eles poderiam ser investigados com mais profundidade e afinco junto aos diferentes grupos sociais que os utilizam, no sentido de buscar indícios que ajudem a identificar os diferentes significados e sentidos atribuídos por esses usuários e de que forma eles aparecem como uma prática de lazer constituída de socialização, de excitação e também de competitividade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



ALONSO, Igor. **Os processos de acoplagem nos games online**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). 89f. 2009. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP, 2009.

BATTAIOLA, André Luiz. Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. **Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática**. p. 83–122, 2000.

BLIZZARD. Classificação **jogador x jogador**. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/pvp/leaderboards/3v3>>. Acesso em: 27 set. 2018.

BLIZZARD. **Sobre a Blizzard Entertainment**. Disponível em: <<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/>>. Acesso em: 29 set. 2018.

BLIZZARD. **Fóruns**. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/forum/>>. Acess em: 10 out. 2018.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**: desporto e lazer no processo civilizacional. Lisboa, Portugal: Difel, 1992.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo demográfico**: resultados preliminares - Acesso à Internet, 2011. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/acessoainternet2011/default_pdf_internet.shtm>. Acesso em: 15 set. 2018

JENKINS, Leeroy. Leeroy Jenkins. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LkCNJRfSZBU>>. Acesso em: 25 set. 2018

LAKATOS, Eva; MARCONI, Marina. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

LAPLANTINE, François; TRINDADE, Liana. **O que é imaginário**. Versão Digital. São Paulo: Brasiliense, 1997. Disponível em: <<http://files.enfermeiros-unemat.webnode.com/200000029-e2234e31c2/O%20Que%20%C3%A9%20Imagin%C3%A1rio.pdf>>. Acesso em 20 out. 2018.

LOPES, Gilliard. **Jogos eletrônicos**: conceitos gerais. s/d. Disponível em: <http://www-usr.inf.ufsm.br/~pozzer/disciplinas/cga_8_classificacao_jogos.pdf>. Acesso em: 18 out. 2018.

MARCELLINO, Nelson. **Estudos do lazer**: uma introdução. 2. ed. Rev. e ampl. Campinas, SP: Autores Associados, 2000.

MARGIS, Regina e colaboradores. Relação entre estressores, estresse e ansiedade. **Psiquiatr**, Rio Grande do Sul, v. 25, supl. 1, p. 65-74, abr., 2003.

RAVAJA, Niklas e colaboradores. The psychophysiology of video gaming: phasic emotional responses to game events. **DiGRA**, Vancouver, v. 3, jun., 2005.

REIS, Leôncio. **Sozinho, mas junto**: sociabilidade e violência no *World of Warcraft*. Tese (Doutorado em Educação Física). 338f. 2013. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2013.



REIS, Leôncio; CAVICHIOLLI, Fernando. Jogos Eletrônicos e a Busca da Excitação. **Movimento**, v. 14, n. 3, p. 163-181, set./dez., 2008.

REIS, Leônico. Dos Single aos Multiplayers: a história dos jogos digitais. **Licere**, v. 17, n. 2, p. 312-350, jun., 2014.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). **Mapa do jogo: a diversidade cultura dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SOUZA, Alessandra; KAFURE, Ivette. "O fator emocional no desenvolvimento do jogo". **XI SBGames**, Brasília, DF, 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S2.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2018.

THOMAS, Jerry e colaboradores. **Métodos de pesquisa em atividades físicas**. 6. ed. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007.

TOLENTINO, Grassyara e colaboradores. Usabilidade de jogos virtuais e frequência cardíaca de usuários: um estudo comparativo. **VIII SBGames**. Rio de Janeiro, RJ, 2009. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/computing/short/cts30_09.pdf>. Acesso em: 30 out. 2018.

TOLENTINO, Grassyara e colaboradores. Usabilidade e consumo de oxigênio em jogos virtuais. A experiência de um *First Person Shooter* e de um jogo por controle intuitivo. **IX SBGames**. Florianópolis, SC, 2010. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full24.pdf>>. Acesso em: 01 nov. 2018.

WORLD OF WARCRAFT. **Guia do novo jogador: como chegar ao seu destino**. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/new-players-guide/part-three>>. Acesso em: 15 set. 2018.

WOW MESTRE. **A História de "Leeroy Jenkins"**. 2010. Disponível em: <<http://www.wowmestre.com/2010/03/historia-de-leeroy-jenkins.html>>. Acesso em: 19 set. 2018.

ZAGALO, Nelson e colaboradores. Elementos de emoção no entretenimento virtual interactivo. **Actas do III Sopcom, VI Lusocom e II Ibérico**, v. 1, Portugal, 2004, p.433-441.

Dados do autor:

Email: lari-jensen@hotmail.com

Endereço: Rua Coração de Maria, 92, Jardim Botânico, Curitiba, PR, CEP 82590-300, Brasil.

Recebido em: 03/02/2019

Aprovado em: 18/03/2019

Como citar este artigo:

JENSEN, Larissa e colaboradores. Os games como representação de competição e socialização: uma análise balizada em "World of Warcraft". **Corpoconsciência**, v. 23, n. 01, p. 37-47, jan./abr., 2019.