

Universidade Federal de Juiz de Fora
Pós-Graduação em Comunicação Social
Mestrado em Comunicação e Sociedade

Renata Prado Alves Silva

**WORLD OF WARCRAFT:
Semioses para produção de envolvimento em jogos eletrônicos**

Juiz de Fora
2010

Renata Prado Alves Silva

**WORLD OF WARCRAFT:
Semioses para produção de envolvimento em jogos eletrônicos**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Professor Doutor Francisco José Paoliello Pimenta

Juiz de Fora
2010

Renata Prado Alves Silva

**World of Warcraft:
Semioses para produção de envolvimento em jogos eletrônicos**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Professor Doutor Francisco José Paoliello Pimenta

Dissertação aprovada em __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Professor

Professor

Professor

Conceito obtido: _____

Juiz de Fora
2010

Aos jogadores de *World of Warcraft*

AGRADECIMENTOS

A Douglas, Rita, José Luiz, Raquel e Naná, minha família, pelo incentivo. Agradeço ao meu orientador, Professor Doutor Francisco José Paoliello Pimenta, cujo apoio foi fundamental para a realização deste trabalho. Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF por proporcionarem um ambiente de pesquisa, crítica e aprendizado, e a todos aqueles que contribuem para a produção e disseminação do conhecimento.

RESUMO

Os MMORPGs são um fenômeno à parte na indústria dos jogos eletrônicos. Possuem um desenvolvimento paralelo, trazendo sempre elementos novos e diferenciados para a cultura dos *games*. *World of Warcraft*, lançado em 2004, é o mais expressivo representante do gênero MMORPG, com 11.5 milhões de usuários pagantes no mundo. O jogo é constantemente alvo de críticas devido ao alto grau de envolvimento dos jogadores (fenômeno denominado “vício” ou “uso problemático”) que passam, em média, 20 horas por semana conectados. Entender o desenvolvimento deste *game* e como se dá a participação nele conduziu à verificação da existência de padrões na concepção do jogo que buscam criar hábitos específicos nos jogadores, resultando no alto grau de envolvimento. Partindo da hipótese de que os jogos eletrônicos estão modificando hábitos, comportamentos e até a sociabilidade, uma contextualização bibliográfica sobre o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, desde seus primórdios, indicou que o gênero MMORPG sempre encerrou características essenciais para este envolvimento. O detalhamento de *World of Warcraft* como mídia híbrida - por meio das Matrizes da Linguagem e do Pensamento de Lúcia Santaella, apoiadas na semiótica peirceana -, conduziu a uma análise das dominâncias sonoras, visuais e verbais no jogo, assim como os hibridismos que atuam potencialmente sobre a formação de hábitos. A análise das semioses para produção de envolvimento apontou que o universo do jogo é concebido e modificado para adequar os hábitos dos jogadores aos interesses comerciais dos desenvolvedores.

World of Warcraft. MMORPG. Vício. Uso problemático. Semiótica.

ABSTRACT

The MMORPGs are a phenomenon apart in the industry of electronic games. They have a parallel development, always bringing new and different elements to the culture of games. World of Warcraft, launched in 2004, is the most significant representative of the MMORPG genre, with 11.5 million paying users in the world. The title is constantly criticized because of the high degree of engagement of the players (called "addiction" or "problematic use") that are on average 20 hours per week online. Understanding the development of this game and how does the participation in it led to the determination of standards inside the game design seeking to establish specific habits in the players, resulting in the high degree of involvement identified. Assuming that electronic games are changing habits, behavior and even sociability, a bibliographic research on the development of electronic games, since its inception, said the MMORPG genre always ended the essential characteristics for this involvement. The details of World of Warcraft as hybrid media – through Matrix of Language and Thought by Lucia Santaella, supported by Peirce's semiotics –, led to an analysis of dominances of sound, visual and verbal aspects in the game, as well as hybrid forms, potentially acting on the formation of habits. The analysis of the semiosis for the production of engagement pointed that the game world is designed and modified to suit the habits of players to the developers' commercial interests.

World of Warcraft. MMORPG. Addiction. Problematic usage. Semiotic.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 -	Os objetos em cena possuem relação com a existencialidade	56
Imagem 2 -	O efeito visual acima pode ser interpretado de várias formas por quem não o conhece	57
Imagem 3 -	Humanos tentam defender território, em <i>Warcraft: Orcs and Humans</i>	58
Imagem 4 -	Uma invasão <i>orc</i> em <i>Warcraft II</i>	60
Imagem 5 -	Em <i>Warcraft III</i> , o começo dos padrões visuais utilizados em <i>World of Warcraft</i>	61
Imagem 6 -	A raça humana, em <i>World of Warcraft</i> , tem por base os <i>cartoons</i>	62
Imagem 7 -	<i>Undercity</i> , cidade dos <i>undeads</i> em <i>World of Warcraft</i>	63
Imagem 8 -	O Condado, em <i>Lotro</i> , demonstra o foto-realismo da representação visual dos cenários	65
Imagem 9 -	A busca por equipamentos é uma forma de diferenciação dos personagens	66
Imagem 10 -	Nível de complexidade que a interface pode alcançar com o uso de <i>addons</i>	68
Imagem 11 -	Ao clicar em um continente do mapa geral, é possível ver o detalhamento do território	70
Imagem 12 -	O mapa indica a estrada que o personagem deve percorrer para chegar a <i>Stormwind</i>	71
Imagem 13 -	Nascer do sol em <i>Menethil Harbor</i>	72
Imagem 14 -	A estátua do <i>goblin</i> é considerada referência ao Rio de Janeiro	73
Imagem 15 -	Em <i>Undercity</i> encontramos Tyler, Edward, Marla and Chloe, de <i>Fight Club</i>	74
Imagem 16 -	Haris Pilton, apenas uma entre milhares de referências ao mundo fora do jogo	74
Imagem 17 -	Registro de uma conquista dos membros de uma guilda	75
Imagem 18 -	Ao clicar no NPC, este propõe a <i>quest</i> ao personagem do jogador	81

- Imagem 19 - As marcações no mapa as indicam orientações que o *addon* fornece ao jogador82
- Imagem 20 - *Flow* consiste na relação entre desafios e habilidades, evitando ansiedade e tédio99

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Tricotomias	40
Quadro 2 - Modelo motivacional para MMORPGs	98

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 PARA ENTENDER WORLD OF WARCRAFT	17
2.1 Dos laboratórios aos lares.....	17
2.2 Narrativas e representação.....	22
2.3 Dinâmicas em World of Warcraft	26
2.4 A polêmica de World of Warcraft	29
3 MATRIZES DA LINGUAGEM E PENSAMENTO EM WORLD OF WARCRAFT	35
3.1 Matrizes de World of Warcraft.....	44
3.1 Matriz Sonora	45
3.1.1 Trilha sonora e música ambiente	48
3.1.2 Efeitos sonoros	50
3.1.3 Diálogos.....	52
3.1.4 Sons de interface.....	54
3.1.5 Chat de voz	54
3.2.2 Matriz Visual	55
3.2.1 Primeiras impressões	62
3.2.2 O jogador e o avatar.....	63
3.2.3 Interfaces: a jogabilidade através de imagens	67
3.2.2.4 Mapa e território	69
3.2.2.5 Links para imersão.....	72
3.2.2.6 Comunidades através de representações.....	75
3.3 Matriz Verbal.....	76

3.3.1 Dos MUDs aos MMORPGs	78
3.3.2 Lore: narrativa de fundo em <i>World of Warcraft</i>	79
3.3.3 Milhares de <i>quests</i>	80
3.3 Linguagens híbridas.....	83
4 SEMIOSES PARA PRODUÇÃO DE ENVOLVIMENTO	86
4.1 Uso problemático e sociabilidade.....	87
4.2 Motivações para jogar e continuar jogando.....	94
4.3 Padrões para formação de hábitos mentais e de pensamento	99
5 CONCLUSÃO.....	105
6 BIBLIOGRAFIA	109

1 INTRODUÇÃO

Assim como ocorreu com outras mídias na história dos meios de comunicação - como o jornal, o rádio, a televisão e o cinema, por exemplo - hoje os jogos eletrônicos estão modificando hábitos, comportamentos e até a sociabilidade.

Os jogos eletrônicos, que surgiram despreziosamente nos laboratórios em meados da década de 60, foram inventados e reinventados até chegarem aos lares, em diversos formatos. Atualmente são parte indissociável do dia-a-dia de milhões de pessoas, crianças, jovens ou adultos, até mesmo idosos, tanto em países desenvolvidos quanto em países subdesenvolvidos.

A questão proposta neste trabalho diz respeito ao impacto dos jogos eletrônicos na sociedade. Mas vai além. No desenvolvimento de um jogo, avaliando tudo aquilo que o constitui, podemos identificar padrões. Padrões de jogabilidade, padrões de sonoridade, padrões de visualidade, padrões de verbalização, padrões de hibridização e, principalmente, padrões de sociabilidade.

Os MMORPGs (*Multi-massive Online Role-Playing Games*, ou jogos de interpretação *online* em massa para múltiplos jogadores) são um fenômeno à parte na indústria dos jogos eletrônicos. Possuem um desenvolvimento paralelo ao da informática, trazendo sempre elementos novos e diferenciados para a cultura dos *games*.

Os MMORPGs são o resultado do desenvolvimento dos MUDs (*Multi-user Domains*), pois os utilizaram como embriões para o nascimento de um formato novo, que se vale das tecnologias disponíveis para possibilitar uma forma mais completa de imersão. Estas tecnologias libertaram os jogos do tipo RPG (*Role-Playing Game*) do formato textual para o imagético, evoluindo a representação verbo-visual para um modelo de participação imersiva que emula a presença do personagem em um cenário detalhado, sem as longas descrições textuais, mas com os ricos detalhamentos de cores, texturas, movimentos e sons, reservando ao verbal as explicações de regras e procedimentos, quando o uso deste se mostra indispensável.

Logo, abordar os jogos sob um ponto de vista lingüístico se mostra incoerente, pois os jogos, enquanto linguagem híbrida, trazem signos complexos que destacam a visualidade e um conjunto de experiências novas, mas adequadas para o momento tecnológico em que o homem se conecta à internet e tem à sua disposição sons, imagens e informações de todos os tipos, enviando e recebendo dados de praticamente todos os cantos do mundo.

Se os MUDs se valiam das redes internas nas universidades, posteriormente passando para redes externas, acessíveis por um número reduzido de pessoas, os MMORPGs se desenvolveram já utilizando a internet em seus primeiros passos, não tão popularizada, não tão potente.

Desde 2004, um MMORPG específico domina o gênero, e transformou um nicho do mercado de games em *mainstream*. O nome do jogo é *World of Warcraft*, e ele possui mais de 11,5 milhões jogadores interagindo em tempo real, passando mais de 20 horas semanais, em média, conectados. Assim como já acontecia com os MUDs e com os primeiros MMORPGs, se espalha na mídia, e entre os jogadores, notícias sobre perigos de *World of Warcraft*, uma vez que o jogo parece envolver os participantes de tal forma que estes se tornam "viciados" nele, vivendo uma série de problemas em suas vidas pessoais decorrentes destes padrões específicos de uso do jogo.

Tais questões serão abordadas nesta dissertação com o objetivo de avaliar as semioses para a produção de envolvimento em jogos eletrônicos do tipo MMORPG, usando como referência *World of Warcraft*.

Mais do que um jogo, *World of Warcraft* é uma plataforma de interação. Ao identificar seus padrões, podemos também identificar as respostas dos usuários a estes padrões. Desta forma, podemos compreender melhor as potencialidades dos jogos para a formação de comunidades e padrões de comportamento, de forma geral.

No capítulo *Para entender World of Warcraft*, trataremos do desenvolvimento dos jogos eletrônicos com o objetivo de compreender a forma como estes surgiram nos laboratórios e chegaram aos lares, com uma sucessão de criações inovadoras que tornaram esta forma de entretenimento popular como é hoje, assim como as diferenças de plataformas usadas. Tal análise nos auxiliará na compreensão dos elementos que possibilitaram a criação dos jogos eletrônicos para computadores pessoais conectados à internet, que é o caso de *World of Warcraft*.

Neste primeiro momento apresentaremos, ainda, o jogo *World of Warcraft* e alguns de seus padrões, bem como sua relevância no mercado de *games* e a abrangência de sua penetração mundial. A forma como *World of Warcraft* é retratado na mídia, os casos espalhados pelo mundo sobre pessoas que se consideram viciadas no jogo, os estudos sobre os impactos do jogo sobre os jovens e questões relacionadas à má fama do título, representante principal do gênero MMORPG, também serão abordadas de forma a iniciar a problemática principal sobre o alto grau de envolvimento dos jogadores e seus possíveis motivos.

Para avaliar o envolvimento resultante de padrões, é preciso uma metodologia adequada aos processos complexos de significação existentes no jogo. A semiótica peirceana será utilizada para identificar estas semioses, destacando o objeto e suas particularidades, ou seja, o jogo enquanto objeto e a forma como é representado para seus jogadores. Calcada na semiótica peirceana, utilizaremos a teoria das matrizes da linguagem e do pensamento, de Lúcia Santaella, pois consideramos a mais adequada para a análise de linguagens híbridas como os jogos eletrônicos do tipo MMORPG.

No capítulo *Matrizes da linguagem e pensamento em World of Warcraft* iniciaremos uma análise da sonoridade do jogo, sob o domínio do icônico, passando para uma análise da visualidade, sob o domínio indicial, para uma análise da verbalidade, sob o domínio do simbólico. Ou seja, enquanto matriz sonora serão analisadas a trilha sonora e a música ambiente, os efeitos sonoros, os diálogos, os sons de interface e o chat de voz. Enquanto matriz visual serão analisadas as primeiras impressões visuais do jogo, as relações entre jogadores e avatares, a jogabilidade através da interface, mapa e território, e os links visuais que, com elementos existenciais, contribuem para um modelo específico de imersão, finalizando o capítulo com as comunidades formadas através do compartilhamento de representações do jogo. Enquanto matriz verbal analisaremos a mudança dos MUDs para os MMORPGs como uma migração do verbal para o visual, a utilização do *lore* em *World of Warcraft*, ou seja, da história de fundo no jogo, e as narrativas fragmentadas das *quests*.

Uma vez realizadas estas abordagens, o jogo será analisado no que diz respeito às suas hibridizações. Nestas hibridizações começaremos a identificar as semioses responsáveis pelas criações dos padrões característicos do jogo, fatores essenciais para a compreensão dos hábitos e mudanças de hábitos gerados pelo jogo em seus usuários.

No capítulo *Semioses para produção de envolvimento*, uma vez feitas as análises acima, partiremos para a compreensão dos hábitos mentais e de pensamento, e das mudanças nestes hábitos como resultado da relação dinâmica entre jogadores e desenvolvedores.

Para isso apresentaremos algumas das principais bases teóricas dos *game studies*, uma vez que estas vêm se dedicando a uma análise dos jogos eletrônicos e dos fenômenos relacionados a eles. Em seguida, será detalhada a questão do vício, ou uso problemático dos jogos, bem como sua relação com a sociabilidade estabelecida pela formação de comunidades de jogadores. Ainda neste capítulo serão abordadas as motivações para jogar e continuar jogando, utilizando o conceito de *flow* desenvolvido pelo psicólogo russo Csikszentmihalyi. Também serão abordados os resultados de pesquisas sobre MMORPGs realizadas durante

anos pelo pesquisador Nick Yee, no *Daedalus Project*, com destaque para o modelo motivacional para MMORPGs desenvolvido por ele.

Por fim, o jogo será analisado como objeto em constante evolução, em uma busca por sua razoabilidade concreta, com a mudança de padrões, inseridos na concepção do jogo, resultando em mudanças de hábitos nos jogadores, num processo aparentemente infinito, mas extremamente relevante quando pensamos nos potenciais de transformação e influência que um jogo pode exercer sobre tantas pessoas.

A forma como os desenvolvedores alteram os padrões do jogo, e as respostas dos jogadores, identificadas através dos hábitos, apontam para a hipótese levantada de que não apenas a sociabilidade é fator essencial para o envolvimento, mas todo o universo construído, assim como seus procedimentos, envolvendo o jogador e inserindo o jogo como parte de sua rotina diária.

Apesar de *World of Warcraft* ser baseado em uma fórmula clássica herdada de MMORPGs anteriores, conseguiu aumentar consideravelmente seu apelo. Depois de seu lançamento pela *Blizzard* em novembro de 2004, rapidamente ficou claro que o jogo ultrapassaria em muito seus predecessores, ao atrair mais de 240 mil assinantes em menos de 24 horas (mais do que qualquer outro jogo de computador da história, recorde que seria batido por sua primeira expansão, em 2007, e por sua segunda expansão, em 2008).

Com uma oferta tão grande de opções de entretenimento, o que faz com que milhões de pessoas, em todo o mundo, permaneçam conectadas a este jogo durante tantas horas? O que faz com que pessoas criem relações interpessoais duradouras, encarem o jogo como algo sério e se dediquem tanto a este universo virtual?

Certamente nem todas estas questões podem ser respondidas imediatamente, pois muitas respostas residem na subjetividade de cada jogador. Mas há alguns padrões que se repetem e, por isso, apontam para questões gerais que servem de solução a alguns aspectos destas indagações.

O objetivo final desta pesquisa é compreender as semioses para produção de envolvimento em *World of Warcraft* através de uma análise dos padrões utilizados neste jogo e seu potencial para produção e mudanças de hábitos mentais, de ação e de sentimento, de acordo com a teoria dos interpretantes, elaborada por Charles Sanders Peirce.

2 PARA ENTENDER *WORLD OF WARCRAFT*

O jogo eletrônico *World of Warcraft* é o resultado de acontecimentos relacionados a duas linhas do tempo que se desenvolveram paralelamente. Por isso, para entender os principais aspectos deste jogo, assim como sua relevância para o contexto atual, é preciso compreender a história dos jogos eletrônicos que está inserida na história do desenvolvimento tecnológico que começa com a invenção dos primeiros computadores. Isso porque “o meio através do qual uma linguagem é veiculada tem importância soberana para se compreender a maneira como suas mensagens são produzidas, transmitidas e recebidas” (SANTAELLA, 2005, p. 27).

O desenvolvimento dos suportes tecnológicos possibilitou a transposição de diversos tipos de conteúdo. Neste cenário de inovações e transformações, encontramos a formação da indústria de jogos, com a produção em massa de títulos que migraram de formato para formato, dos laboratórios para os fliperamas, para os lares e, finalmente, para a internet.

O jogo *World of Warcraft* é resultado do desenvolvimento da internet, que possibilitou o surgimento dos espaços que integram o público e o privado; da evolução das formas de representação, possibilitadas de um lado pela computação gráfica e, de outro, pela introdução das narrativas nos jogos eletrônicos, que trouxeram o *storytelling* dos RPGs (*Role-Playing Games*) para os ambientes digitais; e das transformações sócio-econômicas relacionadas à indústria de jogos.

2.1 DOS LABORATÓRIOS AOS LARES

Em 1958 o físico William Higinbotham e o engenheiro Robert Dvorak inventaram *Tennis for Two*. Este jogo, que simulava uma partida de tênis ou ping-pong em um osciloscópio¹, é considerado o primeiro jogo *multiplayer* e também o primeiro a usar um *display* gráfico (NOWAK, 2008a). O jogo, que sequer tinha marcação de pontuação, é considerado o primeiro grande marco no desenvolvimento de jogos eletrônicos.

1 “O osciloscópio é um instrumento que permite observar numa tela plana uma diferença de potencial (ddp) em função do tempo, ou em função de uma outra ddp. O elemento sensor é um feixe de elétrons que, devido ao baixo valor da sua massa e por serem partículas carregadas, podem ser facilmente aceleradas e defletidas pela ação de um campo elétrico ou magnético”. Fonte: <http://www.if.ufrj.br/teaching/oscilo/intro.html>

Higinbotham trabalhava no Laboratório Nacional de Brookhaven, mas durante a Segunda Guerra ele foi o líder da equipe que ajudou na criação dos circuitos que detonaram a primeira bomba atômica (NOWAK, 2008a). Após a guerra, ele dedicou seus esforços ao controle e limitação do uso da energia nuclear. Seu recrutamento no Laboratório Nacional de Brookhaven permitiu que ele se devotasse a pesquisas relacionadas à utilização de força nuclear como fonte de energia (NOWAK, 2008a). Foi neste contexto que *Tennis For Two* surgiu. Por volta de 1950, o medo pairava em relação às pesquisas nucleares, o que levou à abertura do laboratório em Brookhaven ao público. Foi para a visita anual que aconteceu em 1958 que Higinbotham teve a idéia de desenvolver algo que pudesse entreter os visitantes mais do que as fotos, pôsteres e máquinas antigas expostas no laboratório. E assim surgiu *Tennis For Two*, com a simples intenção de mostrar ao público o que um computador era, e o que poderia fazer.

Com algumas poucas modificações de programação, ele descobriu que poderia transformar uma demonstração de balística em um jogo manualmente controlado parecido com o tênis. Higinbotham fez Dvorak conectar o computador a um osciloscópio e uma tela de cinco polegadas usada para indicar tensões elétricas, e adicionou um par de controladores em forma de caixa, cada um com um botão e uma tecla (NOWAK, 2008a)².

Higinbotham, que queria ser lembrado por seus trabalhos na não-proliferação da energia nuclear, acabou sendo conhecido como o criador do primeiro jogo eletrônico. Há muitas invenções creditadas como “o primeiro jogo eletrônico”, entretanto

... o design de Higinbotham foi o primeiro a apresentar gráficos em movimento, ou vídeo, e a incorporar o que se transformaria nos três fundamentos de um videogame: um computador conectado a um display gráfico e a um controle manual (NOWAK, 2008a)³.

Se Higinbotham foi o precursor, o pai da indústria de jogos foi Ralph Baer (NOWAK, 2008a), que levou os jogos, até então limitados aos laboratórios, até os lares americanos.

2 Livre tradução de: With some minor programming modifications, he discovered that he could turn the ballistics demonstration into a manually-controlled game resembling tennis. Higinbotham had Dvorak hook up the computer to an oscilloscope, a five-inch screen used to display electric voltages, and add a pair of box-shaped controllers, each with a knob and a button.

3 Livre tradução de: Higinbotham's design was the first to feature moving graphics, or video, and incorporate what would become the three essentials of a video game: a computer connected to a graphical display and handheld controller.

Nascido na Alemanha, Baer chegou aos Estados Unidos com sua família judia em 1938. Graduou-se no Instituto Nacional de Rádio e serviu ao exército norte-americano no fim da Segunda Guerra. Posteriormente graduou-se em engenharia de televisão, mas foi trabalhar em uma empresa que desenvolvia componentes de aeronaves para as forças armadas, a *Sanders Associates*. Foi como um projeto pessoal que ele começou a desenvolver jogos eletrônicos (BAER). Em 1966 ele criou seu primeiro jogo para televisão. Ao mostrar o aparelho para a *Sanders Associates* ele ganhou o apoio da empresa. Em 1968 Baer criou a *Brown Box*, um console⁴ que, ligado à TV, executava diversos jogos como tênis, handebol, futebol e hóquei. Ainda que limitado a blocos em preto e branco que se moviam na tela, a *Brown Box* foi o primeiro console a ser criado. Após ser apresentado a diversas fabricantes de televisão como a RCA, *Sylvania*, *GE* e *Motorola*, um acordo foi fechado com a *Magnavox*, e a *Brown Box* acabou virando o *Magnavox Odyssey* em agosto de 1972.

O sistema, comercializado a U\$100 - uma soma considerável naquele tempo - não vendeu bem por causa do marketing ruim da *Magnavox*. Muitos consumidores acreditaram equivocadamente que o console funcionava somente em televisões da *Magnavox*. Ainda assim, o *Odyssey* vendeu aproximadamente 100 mil unidades em seu primeiro ano. Portanto, havia mercado para consoles. Baer solicitou o registro de uma patente para "Jogo para televisão e Aparato de Treinamento" em 1971, e a recebeu em 1973, dando a *Sanders* os direitos a todos os jogos que permitiam aos jogadores o controle de personagens, itens ou outros símbolos em uma tela de televisão. (NOWAK, 2008a)⁵.

Nolan Bushnell, fundador da *Atari*⁶, foi o responsável pela popularização dos jogos e começo da indústria. Em 1972 ele lançou seu arcade⁷, *Pong*, um jogo de tênis simples. Após o arcade, foi lançado o console, em 1975. Foi um sucesso de vendas, e outras empresas tentaram imitá-lo, sendo processadas por Baer, *Sanders* e pela *Magnavox* por quebra de patente nas décadas de 70 e 80.

4 Aparelho eletrônico capaz de executar jogos armazenados em suportes como cartuchos e CDs, com o auxílio de interface gráfica apresentada em dispositivos de vídeo como televisões e monitores.

5 Livre tradução de: The system, which retailed for \$100 — a tidy sum at the time — didn't sell well because of poor marketing by *Magnavox*. Many consumers mistakenly believed the console only worked with *Magnavox* televisions. Still, the *Odyssey* sold about 100,000 units its first year, so the home video game market was off and running. Baer applied for a patent on "Television Gaming and Training Apparatus" in 1971 and received it in 1973, giving *Sanders* the rights to all games that allowed players to control characters, items or other symbols on a television screen.

6 www.atari.com

7 Videogame utilizado em estabelecimentos de entretenimento, chamado no Brasil de fliperama.

Em 1976 se dá a expansão da Atari, vendida à Warner por Bushnell (MUNHOZ JR). Em 1977 é lançado o 2600 VCS, o primeiro console com múltiplos jogos. Neste mesmo ano a Apple começa a vender o Apple II.

Com produção em massa associada à escolha maciça, com funções para alterar a dificuldade, a velocidade e o número de jogadores, o *Atari VCS* libertou o consumidor dos modelos fordistas de consumo com a escolha de quando, onde e como jogar, mas ao mesmo tempo privou o jogador da esfera pública... (WADE, 2007, p. 683)⁸.

Em 1978 a *Atari* lança o *Adventure*, o primeiro jogo de ação e aventura, um sucesso de vendas. A *Magnavox* lança o *Odyssey2*, o primeiro console a incluir um teclado completo para o jogo. A companhia japonesa *Taito* lança o *Space Invaders*, que conquista o público e traz vida nova à indústria de jogos eletrônicos. Ainda em 78 a *Atari* é comissionada para desenvolver um simulador de combate para o Departamento de Defesa norte-americano, o que culmina no jogo *Battlezone*.

Em 1979 a *Activision*⁹ - desenvolvedora de *World of Warcraft* - é fundada por ex-funcionários da *Atari*, dando início ao desenvolvimento de jogos por terceiros. A *Activision* foi a primeira a desenvolver e distribuir jogos de forma independente. Ou seja, ela não produzia consoles, como se fazia até então, mas apenas os jogos.

A indústria de jogos estava em franca ascensão em 1981, ano em que a IBM lançou o IBM PC. Mas o mercado de jogos ficou saturado e em 1983 diversos desenvolvedores norte-americanos fecharam as portas. Neste contexto surgiu a japonesa *Nintendo*¹⁰. Neste ano Shigeru Miyamoto, seu fundador, criou *Donkey Kong*, jogo no qual o personagem *Mario* foi introduzido.

Até então, havia um nítido domínio dos jogos mono-usuário. Em 1983 a *Electronic Arts* lançou o *multiplayer* M.U.L.E, criado por Bunter Berry, que acreditava que os jogos para múltiplos jogadores seriam o futuro dos jogos *online*: “Eu fiz mais jogos *multiplayer* originais

8 Livre tradução de: Mass production associated with massive choice, with functions to alter the difficulty, speed and number of players, the Atari VCS liberated the consumer from Fordist models of consumption with the choice of when, where and how to play, but at the same time estrangled the player from the public sphere...

9 Hoje a Activision Blizzard, www.activisionblizzard.com, tem em seu *portfolio* jogos como *Guitar Hero*, *Call of Duty* and *Tony Hawk*, assim como jogos da Blizzard Entertainment como *StarCraft*, *Diablo* e *World of Warcraft*.

10 www.nintendo.com

do que qualquer outra pessoa do ramo de *games* e, se tenho certeza sobre alguma coisa em relação aos jogos *online*, é que eles serão *multiplayer*” (BUNTEN BERRY, 1997)¹¹.

O fim da década de 80 e início da década de 90 marcou a guerra dos consoles, com incontáveis plataformas à disposição dos jogadores, mas a *Nintendo* e a *Sega* já detinham 80% do mercado.

É em 1992 que se dá a explosão dos jogos para computador pessoal. *MYST*, lançado em 94, manteria o recorde de venda de jogos para computador até 2002. A tendência de jogos para PC seria reforçada com o lançamento do Windows 95, que possibilitava uma melhor performance dos computadores pessoais.

Mas com o lançamento do *PlayStation II*, em 2000, e do *Xbox*, em 2001, o início do século XXI marcou o retorno do domínio dos consoles, concentrando boa parte dos desenvolvedores. Apesar desta predominância, em 2002 *The Sims* se tornaria o jogo para PC mais vendido de todos os tempos, mostrando que ainda haveria fôlego para o formato.

Paralelamente ao desenvolvimento das plataformas para jogos eletrônicos e, concomitantemente, dos computadores pessoais, temos a criação e evolução da internet, uma história bem conhecida cujos resultados impactaram fortemente a indústria de jogos eletrônicos.

Na década de 50 o governo americano descobriu a vulnerabilidade de seus sistemas de comunicação. Foi criada a ARPA (*Advanced Research Projects Agency*), para projetos de pesquisa. Em 1967 as atenções da ARPA se voltam para as redes e, em 1969, uma rede experimental interligou a UCLA (Universidade da Califórnia, Los Angeles), UCSB (Universidade da Califórnia, Santa Bárbara), SRI (antigo *Stanford Research Institute*) e Universidade de Utah.

Já no fim da década de 70 a ARPANET começa a causar enorme impacto nas pesquisas universitárias nos Estados Unidos, permitindo que cientistas de diferentes regiões trabalhassem juntos e compartilhassem informações.

A *world wide web* (www), como conhecemos, deu seus primeiros passos em 1989, no CERN (Centro Europeu para Pesquisa Nuclear). Em 1991 foi feita a demonstração pública da rede, ainda que funcionasse apenas em formato de texto. O primeiro navegador gráfico seria criado apenas em 1993 por Marc Andreessen, da Universidade de Illinois.

¹¹ Livre tradução de: I've done more original multi-player games than anybody else in the games business and the one thing we're sure about online games is that they will be multi-player.

A popularização da internet impactou fortemente as formas de entretenimento eletrônico. Os jogos passaram a ser capazes de conectar jogadores do mundo inteiro, lado a lado.

Originalmente as pessoas jogavam jogos eletrônicos em computadores públicos em *mainframes* ou em arcades, mas com a ascensão do computador pessoal, jogam cada vez mais em suas próprias máquinas. Hoje, cada vez mais os jogos acontecem via internet, que é um formato híbrido de público e privado. (NATIONAL CENTER..., 2008, p.3)¹².

Nos jogos eletrônicos *online*, as esferas pública e privada se misturam num território virtual em que as identidades são flexíveis e opcionais, assim como os vínculos e suas motivações. Como veremos adiante, *World of Warcraft* se destaca ao potencializar todas essas questões utilizando-se do atual contexto cultural e do formato que foi se transformando de forma gradual e constante, mantendo os padrões que vem funcionando há décadas no caso dos MMORPGs.

2.2 NARRATIVAS E REPRESENTAÇÃO

O aprimoramento dos computadores e da internet foram fatores decisivos para a indústria de jogos eletrônicos. Seu desenvolvimento, ao longo dos anos, permitiu que diferentes formas de entretenimento fossem trazidas para seu contexto. O RPG é um exemplo deste fenômeno de transposição de formatos que deu origem ao gênero MMORPG (*Multi-Massive Online Role Playing Games*, ou jogo de interpretação *online* em massa para múltiplos jogadores).

O primeiro RPG, *Dungeons & Dragons*¹³ foi lançado em 1974. Com temática de fantasia medieval, D&D, como é comumente conhecido, foi criado por Gary Gygax e Dave Arneson, nos Estados Unidos. A primeira versão foi lançada como um suplemento de jogos

12 Livre tradução de: Originally, people played electronic games on public computers on main-frame systems or on arcade machines, but with the rise of home computer, they increasingly played games on their own machines. Today, more and more game play is taking place on the internet, which is a hybrid of public and private.

13 Calabouços e dragões, na tradução.

de miniatura. Estes, por sua vez, eram inspirados nos *War Games*¹⁴, usados por militares para treinamento de táticas de guerra.

Dungeons & Dragons foi fortemente inspirado no universo que J.R.R Tolkien havia criado em sua publicação de 1966, *The Lord of the Rings* (TOLKIEN, 2001). Elfos, dragões, anões, *orcs*, o cenário fantástico de Tolkien passou a estar disponível àqueles que desejassem viver aventuras semelhantes às de seus personagens através dos jogos interativos em que o jogador, através de uma planilha, montava a ficha de seu personagem de acordo com atributos e características disponíveis pelo sistema de jogo e sua ambientação. Com suas aventuras em ambiente de fantasia medieval, D&D é considerado o precursor do RPG moderno.

No RPG, cada jogador controla um personagem. Geralmente atua-se em grupo, com personagens divididos em diferentes áreas de especialização. No andamento do jogo, guiados por ações baseadas em histórias, os personagens mudam e evoluem, ganhando experiência, habilidades, itens e dinheiro, por exemplo. O narrador, ou mestre, prepara as aventuras e, através da oralidade, vai contando histórias enquanto os jogadores intervêm, atacando e se defendendo de monstros com o resultado de cálculos feitos com base em lançamento de dados.

Foi com a temática de ação e aventura medieval que o RPG nasceu, mas na década de 80 já existiam gêneros de jogo e sistemas de funcionamento para todos os gostos.

Nos primórdios, o objetivo principal destes jogos era basicamente derrotar oponentes. Entretanto, com o desenvolvimento de D&D e o surgimento de outros títulos, o RPG começou a ganhar mais traços de representação. Nos anos 80, já transitava entre estas duas vertentes. De um lado, um jogo de matar monstros e receber recompensas. De outro, um exercício de pura representação. Aos poucos, sistemas de regras alternativos foram surgindo, ao mesmo tempo em que estilos foram mesclando ou separando estas duas abordagens.

Em 1979 é registrado o primeiro MUD (*Multi-User Domain*), jogo *online* para múltiplos jogadores, permitindo “que jogadores distantes entre si compartilhassem, através da internet, um espaço virtual no qual podiam conversar com os outros (via digitação) em tempo real” (MURRAY, 2003, p. 56). Utilizados ainda hoje, os MUDs são “mundos imaginários e bancos de dados computadorizados, onde as pessoas usam palavras e linguagens de programação para improvisar melodramas, construir mundos e povoá-los de objetos” (RHEINGOLG, 2005, p. 443).

14 Nos *War Games* um conflito militar é representado através de um jogo de tabuleiro, inclusive usando dados e estátuas em miniatura.

Os MUDs figuram entre as primeiras adaptações do RPG para o formato eletrônico, com novas possibilidades para a narrativa interativa que já era praticada no RPG tradicional. Em linhas gerais, os MUDs são jogos de computador multiusuário que combinaram elementos do RPG às salas de bate-papo via texto que surgiram na segunda metade da década de 70, mas alcançaram popularidade na década de 80, com os computadores pessoais. Neles os jogadores liam descrições sobre situações, eventos e personagens (jogadores ou computadores), interagindo através da digitação de comandos. Desde sua criação e popularização, podia ser observado o alto grau de envolvimento dos participantes, fenômeno que se intensificava com a transferência do formato para plataformas gráficas.

A popularidade dos MUDs tradicionais da Universidade de Essex se estendeu pelos Estados Unidos durante a década de 1980, quando computadores pessoais foram disponibilizados com modems de 300 a 2400 bits por segundo e permitiram aos jogadores de RPG logar em *Bulletin Board Systems*¹⁵ e serviços de provedores online como o CompuServe. Durante este período foi dito algumas vezes que os MUDs eram na verdade uma sigla para "*Multi Undergraduate Destroyer*" devido à sua popularidade entre os estudantes e à quantidade de tempo que eles devotavam ao jogo (WIKIPEDIA)¹⁶.

Com o desenvolvimento contínuo do computador, da conexão banda larga e da renderização¹⁷ de imagens tridimensionais em tempo real, nos deparamos com a ascensão de um novo tipo de mídia eletrônica, os MMORPGs, um formato reconhecidamente inspirado nos MUDs.

Os jogos mais focados na representação foram surgindo, e passaram a dividir terreno com os mais tradicionais jogos de matar monstro. Um processo semelhante aconteceu durante o desenvolvimento das diversas plataformas de jogos eletrônicos.

Em seus primeiros anos, especialmente na primeira década, os jogos eram feitos por programadores cujo principal interesse não parecia estar nos aspectos narrativos. As histórias dos jogos eram como roupagens que

15 Trata-se de um sistema computacional executando um software que permite aos usuários a conexão e o login no sistema usando um programa de terminal.

16 Livre tradução de: The popularity of MUDs of the Essex University tradition escalated in the USA during the late 1980s when affordable personal computers with 300 to 2400 bit/s modems enabled role-players to log into multi-line Bulletin Board Systems and online service providers such as CompuServe. During this time it was sometimes said that MUD stands for "Multi Undergraduate Destroyer" due to their popularity among college students and the amount of time devoted to them. Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/MUD>.

17 "Renderizar" (do inglês *to render*) significa, na computação gráfica, converter uma série de símbolos gráficos num arquivo visual.

“embrulhavam” o produto: dava-se o nome de nave para aquele pontinho azul, enquanto que, na caixa do jogo, dizia-se que os inimigos (outros pontinhos azuis) eram “os terríveis zarkonianos”. E isso era tudo o que se oferecia ao *gamer* antes de ligar o console e sair “atirando”. Algumas décadas se passaram desde então. A valorização da narrativa veio juntamente com o aparecimento de jogos que propunham tramas mais complexas, personagens mais ricos e cenários impossíveis para as gerações tecnológicas anteriores. Juntos, esses elementos buscam imergir o *gamer* dentro do universo proposto, seduzindo-o (PINHEIRO; BRANCO, 2006, p.1-2).

Com as novidades da computação gráfica, os personagens começavam a se “materializar” na tela, ao ponto de começarem a ser personalizados pelos jogadores como se estivessem montando uma ficha de personagem de RPG tradicional.

O primeiro MMORPG com interface gráfica foi *Neverwinter Nights*¹⁸, lançado em 1991. Entretanto, foi apenas em 1997 que os MMORPGs, bem como suas características, foram popularizados, com o lançamento de *Ultima Online*¹⁹. Trata-se do primeiro grande marco do gênero MMORPG. Alcançando rapidamente 50 mil jogadores, o título demonstraria aos demais produtores que havia jogadores interessados no gênero.

Mas o que, de fato, são os MMORPGs? São jogos eletrônicos de interpretação de papéis através da internet, com muitas pessoas conectadas simultaneamente à plataforma, agindo e interferindo no ambiente com ações em tempo real, e não em turnos, como acontece no RPG tradicional.

Os MMORPGs possuem características marcantes, como a utilização da internet para a interação em tempo real entre um grande número de jogadores em um mesmo ambiente. Além disso, o personagem criado pelo jogador é introduzido ao cenário com poucos recursos, mas com tarefas – chamadas de *quests* - que, ao serem cumpridas, possibilitam seu desenvolvimento no percurso do jogo. E é nesse percurso que começa a ser indispensável interagir com outros jogadores, bem como participar de comunidades e grupos que se unem para a realização de objetivos comuns e troca de informações.

A disponibilidade de novas tecnologias tem possibilitado o contínuo aperfeiçoamento dos MMORPGs, levando ao extremo seu principal objetivo: o envolvimento dos jogadores em um universo persistente, ou seja, que não possui fim e independe da presença do jogador para sua transformação.

18 <http://nwn.bioware.com/>

19 Lançado em 1997 pela Origin Systems.

Após *Ultima Online*, no gênero MMORPG diversos jogos - como *Tibia*²⁰, *Everquest*²¹, *Guild Wars*²² e, mais recentemente, *Lord of the Rings online*²³ - alcançaram relativo sucesso e repercussão. Todavia, nenhum destes títulos possuiu ou possui a complexidade ou número de jogadores conectados que fizeram de *World of Warcraft* um fenômeno divisor de águas para os jogos para PC e para o gênero MMORPG.

2.3 DINÂMICAS EM *WORLD OF WARCRAFT*

Como o nome já diz, em *World of Warcraft* o mundo está em guerra. Azeroth é um território disputado por duas facções, Horda e Aliança, enquanto tentam lidar com a invasão de seres que desejam subjugar-los. Os membros da horda são *Orcs*, *Tauren*, *Trolls*, *Undead* e *Blood Elves*. Os da Aliança são *Dwarves*, *Gnomes*, *Humans*, *Night Elves*, *Draenei*. Cada personagem desempenha uma função. Há *Warriors*, *Mages*, *Warlocks*, *Death Knights*, *Priests*, *Hunters*, *Shamans*, *Rogues*, *Paladins* e *Druids*. Estas são as classes de personagens.

Ao criar um personagem em *World of Warcraft* é preciso que o jogador faça diversas escolhas. A primeira escolha diz respeito à facção em que se deseja jogar. Ao escolher entre Aliança e Horda, começa a ser definido, desde o princípio, aquilo se poderá ou não alcançar com o desenvolvimento daquele personagem dentro do mundo do *game*. Por exemplo, somente é possível conversar via texto, dentro do jogo, com jogadores de uma mesma facção.

Tão logo o personagem é criado, ele entra no território em que por definição a raça escolhida por ele começa a jogar. Após assistir a uma breve introdução de *cinematics*²⁴ relacionada àquela raça, já se está livre para explorar o mundo e evoluir o personagem.

A inserção de *cinematics* é uma forma de *storytelling* usada para falar diretamente ao personagem do jogador, emulando a experiência comum aos RPGs de tabuleiro, em que o mestre atua como narrador onisciente e introduz cenários e circunstâncias ao participante, falando diretamente a seu personagem. Em *World of Warcraft*, este também é um recurso para fornecer informações gerais sobre a história do jogo, mesmo que o jogador não esteja interessado nela. Assim que o *cinematics* termina, o personagem já está livre para a

20 <http://www.tibia.com/>

21 <http://everquest.station.sony.com/>

22 <http://www.guildwars.com/>

23 <http://www.lotro.com/>

24 Em *World of Warcraft*, uma espécie de filme introdutório que culmina na entrada de seu personagem em Azeroth.

intervenção. Monstros estão espalhados por todo o território, e desde o início é possível começar a matá-los e a realizar *quests*.

Cada classe tem características específicas que influenciam diretamente o estilo de jogo e as potencialidades de cada personagem durante os combates.

Assim que entra no território do jogo, como personagem nível 1, um NPC está por perto para dar sua primeira *quest*, inicialmente algo bem simples, como matar *mobs*²⁵. Ao completar as *quests*, os pontos de experiência do personagem vão aumentando, e assim ele muda de nível e pode adquirir novas habilidades.

O número de pontos de experiência para se alcançar o próximo nível sempre aumenta. Isso vai tornando cada vez mais difícil evoluir. Em compensação, quanto maior o nível em que se está, mais pontos de experiência são concedidos pelas *quests* e pelos *mobs*.

A cada nível par, o personagem visita um treinador e adquire novas habilidades. A partir do nível 10, a cada etapa é possível adicionar um ponto na árvore de talentos. A árvore de talentos é o que faz com que um personagem da mesma classe se diferencie de outro. Por exemplo, um personagem *Priest* tem três especialidades: *holy*, *shadow* e *discipline*. Na interface, estas especializações são divididas em três abas de uma janela. Em cada aba há uma espécie de árvore, e é possível gastar ali pontos progressivamente para ganhar habilidades diferentes que muitas vezes atuam combinadas.

Durante o jogo, até o nível 80²⁶, é possível completar *quests*, matar *mobs* para pegar *drops*²⁷, participar de *Dungeons*²⁸, entrar em *Battlegrounds*²⁹ e duelar com outros personagens. Esta dinâmica varia principalmente de acordo com o tipo de *realm*³⁰ em que o personagem está.

Há três tipos básicos de *realms*, ou servidores, e suas combinações. O tipo PvP (*Player versus Player*), no qual as facções rivais podem se atacar a qualquer momento, em qualquer lugar; PvE (*Players versus Environment*), no qual o foco é o agrupamento dos jogadores a cumprir objetivos comuns dentro de instâncias, ou seja, o jogo é mais focado em derrotar o ambiente e seus NPCs do que combater outros personagens de jogadores, e, por fim, *realms*

25 Tecnicamente, objeto móvel cujo propósito principal é ser morto pelo jogador para ganho de pontos de experiência (XP) ou para coleta de itens.

26 Até a última expansão lançada, *Wrath of the Lich King*. A próxima expansão anunciada, *Cataclism*, irá mudar o limite para 85 níveis.

27 Itens que “caem” dos *mobs* quando são mortos pelos personagens.

28 Cenários instanciados dentro do jogo, possuem linha do tempo própria para os jogadores que entram para realização de missões em grupo.

29 Ambientes instanciados de combate entre os jogadores organizados em facções (Horda e Aliança), disputando diferentes tipos de jogos.

30 *Realms* são os servidores de *World of Warcraft* instalados em diversas partes do mundo e reúnem densidades populacionais diferentes de jogadores e personagens.

RP (*Role-Playing*) para jogadores mais interessados em representar papéis e encenar situações no ambiente do jogo.

Independente do tipo de *realm*, uma característica que não varia é a organização dos jogadores em guildas. As guildas são comunidades organizadas pelos próprios jogadores e são indispensáveis para a progressão no jogo. A partir de certo nível, ou à medida em que os personagens evoluem, há muitas *quests* e *Dungeons* que precisam ser feitas em grupo. A reunião de jogadores para realizar estas atividades pode ser feita através de uma busca dentro do próprio jogo, ou através dos contatos da guilda, o que torna esta organização mais segura, uma vez que já se conhece as pessoas que participarão do grupo. Iniciada a *Dungeon*, é necessário que todos os jogadores permaneçam até o fim, para que seja possível completá-la, uma vez que cada um desempenha um papel importante. Se uma pessoa sai, o grupo inteiro é prejudicado e precisará procurar outro jogador, ou arriscar prosseguir com um integrante a menos, tarefa que muitas vezes se mostra impossível. Logo, o agrupamento em guildas, com jogadores que passam a se conhecer, minimiza os problemas deste tipo, mas não os solucionam. Algumas *Dungeons* podem levar horas para serem completadas, e o grau de compromisso entre os jogadores varia.

No chamado *End Game* (o personagem do jogador alcança o nível máximo), o jogo ganha um novo aspecto. Ao invés de se concentrar em subir de nível, o jogador precisa agora equipar seu personagem com os melhores itens disponíveis, de forma que seja possível para ele participar de *Dungeons* com membros da guilda, ou conseguir reputação em determinados territórios, permitindo que ganhe diversos benefícios, como montarias cada vez mais velozes³¹.

Outro aspecto essencial ao jogo são as profissões. Cada personagem pode optar por duas profissões, além das profissões secundárias, que são permitidas a todos (*first aid*, *cooking* e *fishing*). Muitas profissões atuam em combinações. Por exemplo, com a profissão *blacksmithing* geralmente o jogador opta por desenvolver também *mining*, pois são com os recursos extraídos com a mineração que o jogador pode confeccionar armaduras, por exemplo. Logo, as profissões podem ser de *gathering* (coleta de recursos) ou *crafting* (para confecção de itens que podem ser usados pelos personagens). As profissões se desenvolvem em paralelo ao nível do personagem e são essenciais para sua sobrevivência, pois é com elas

31 A busca por melhores montarias é um aspecto essencial para os jogadores, uma vez que o deslocamento no amplo território do jogo é feito em tempo real, com exceção de alguns transportes coletivos que se deslocam entre continentes, e dos portais.

que é possível adquirir dinheiro no jogo, vendendo-as na *auction*³² para outros jogadores, em um leilão que é a principal forma de movimentação da economia do game. As *quests* também têm premiações em *gold* (a moeda virtual adotada no jogo), mas a *auction* é a principal forma de se acumular riqueza.

2.4 A POLÊMICA DE *WORLD OF WARCRAFT*

World of Warcraft é o principal MMORPG desde seu lançamento, em 2004. Já são mais de 11,5 milhões de jogadores³³ em todo o mundo passando, em média, vinte horas por semana imersos neste ambiente virtual.

A *Blizzard Entertainment* anunciou hoje que *World of Warcraft*, seu premiado MMORPG agora é jogado por mais de 11,5 milhões de assinantes em todo o mundo. Este novo recorde foi alcançado após o lançamento da segunda expansão do jogo, *Wrath of the Lich King*, em 13 de novembro [de 2008]. Dentro das suas primeiras 24 horas de comercialização, *Wrath of the Lich King* vendeu mais de 2,8 milhões de cópias, tornando-se o mais rapidamente vendido jogo para PC de todos os tempos. Além de ganhar vários prêmios das mais importantes publicações sobre jogos, a expansão passou agora a vender mais de 4 milhões de cópias em seu primeiro mês, estabelecendo um novo recorde mensal de vendas de jogos para PC. Ambos os registros de vendas foram anteriormente detidos pela primeira expansão de *World of Warcraft*, *The Burning Crusade* (BLIZZARD.COM)³⁴.

World of Warcraft vem batendo todos os recordes de vendas relacionados a jogos para PC. Para começar a jogar, é preciso comprar o jogo e pagar uma assinatura mensal para habilitar uma conta nos servidores. A necessidade de pagamento mensal, além da licença pelo jogo em si, não impediu o crescimento sem precedentes de sua base de assinantes.

World of Warcraft faz parte do universo *Warcraft* que surgiu como jogos de estratégia. O primeiro título do selo *Warcraft* foi lançado em 1994: *Warcraft: Orcs and Humans*, um

32 A economia de *World of Warcraft* se desenvolve em torno das *auctions*, em que os jogadores compram e vendem itens (apenas com dinheiro virtual) cujos preços variam de acordo com demanda e procura.

33 Dados divulgados em 23 de dezembro de 2008. Fonte: <http://www.blizzard.com/us/press/081121.html>

34 Livre tradução de: Blizzard Entertainment, Inc. today announced that World of Warcraft®, its award-winning subscription-based massively multiplayer online role-playing game, is now played by more than 11.5 million subscribers worldwide. This new high was reached following the November 13 release of the game's second expansion, *Wrath of the Lich King*™. Within its first 24 hours of availability, *Wrath of the Lich King* sold more than 2.8 million copies, making it the fastest-selling PC game of all time. In addition to winning a number of editor's choice awards from major gaming publications, the expansion has now gone on to sell more than 4 million copies in its first month, setting a new record for monthly PC-game sales. Both sales records were previously held by World of Warcraft's first expansion, *The Burning Crusade*.

premiado jogo de fantasia em tempo real que se tornou um clássico por estabelecer novos padrões para jogos *multiplayer*. Ambientado no reino de Azeroth, aos jogadores (representando *Orcs* ou Humanos) era dada a tarefa de manter a economia e desenvolver forças militares capazes de destruir o inimigo em doze diferentes cenários que contavam a história de Azeroth.

Em 1995 é lançado *Warcraft II: Tides of Darkness*, que teve a expansão *Warcraft II: Beyond the Dark Portal*, com possibilidade de jogar via internet através da rede da Blizzard chamada Battle.net, permitindo a competição de até 8 oponentes de qualquer lugar do mundo. Em 2002 é lançado *Warcraft III: Reign of Chaos*, e em 2003 sua expansão, *The Frozen Throne*.

Em novembro de 2004 foi lançado o MMORPG *World of Warcraft*. Tal mudança possibilitou, a princípio, que os jogadores da série *Warcraft* pudessem experimentar a perspectiva de primeira pessoa, atuando sob o ponto de vista do personagem em tempo real, com múltiplos jogadores. O universo em que o jogo se ambienta foi criado antes dele, com os jogos de estratégia. Cada título representa uma era diferente na história de *Azeroth*, até a criação do MMORPG em questão.

Inicialmente *World of Warcraft* foi lançado na América do Norte, Austrália e Nova Zelândia. Posteriormente na Coreia do Sul, Europa, China, Cingapura e, em seguida, Taiwan e Hong Kong. Em 2005, em Macau, em 2006, na Malásia, e, em 2007, na Tailândia. Atualmente o jogo está disponível em inglês, francês, alemão, espanhol e russo.

Ao comprar cada pacote de expansão, os jogadores estão participando da história daquele mundo no momento em que ela acontece. A intenção é fazer com que cada jogador se sinta um membro de um enorme time, enquanto, ao mesmo tempo, encara a outra facção como inimiga ou, na melhor das hipóteses, rival. Logo, se o jogador deseja jogar com amigos, todos devem se juntar à mesma facção. Outros conteúdos, como as zonas do jogo que se pode visitar e as *quests*, que podem ser realizadas são também organizadas por facções. Algumas *quests* podem apenas ser completadas por jogadores da Horda e outras só podem ser completadas por jogadores da Aliança. Algumas zonas oferecem cidades e NPCs receptivos a uma facção, mas completamente hostis a personagens da outra (*WORLD OF WARCRAFT*, 2004).

Em relação à história de *Azeroth*, um enredo épico foi desenvolvido para narrar o contexto em que a guerra, que é o ponto principal de *World of Warcraft* (cuja tradução literal poderia ser “mundo com ofício de guerra”), se desenrola. Entretanto, o jogo não solicita que se tenha conhecimento de detalhes.

Cada título da linha *Warcraft* anterior ao MMORPG representa uma etapa diferente. É através da história - e trazendo as novidades de jogabilidade - que os criadores de *World of Warcraft* divulgam os lançamentos que têm revolucionado o mercado de jogos eletrônicos.

... um novo relatório da *Screen Digest* revelou que o mercado de MMO baseado em assinatura cresceu 22 por cento em 2008. Os gastos dos consumidores no setor chegou a US\$ 1,4 bilhão em toda a Europa e América do Norte, com o contínuo sucesso do jogo da *Activision Blizzard, World of Warcraft*, creditado como sendo o fator principal para o resultado (DEVELOP, 2008)³⁵.

A *Blizzard Entertainment*, que produz *World of Warcraft*, ultrapassou a *Nintendo*, e já é considerada a desenvolvedora mais rentável do mundo, graças ao contínuo crescimento de seu MMORPG³⁶.

Para compreender *World of Warcraft* e seu impacto sobre a sociedade, mais do que conhecer os elementos do jogo, é necessário reconhecer suas principais implicações. Se os números apresentados anteriormente revelam a amplitude da adoção de *World of Warcraft*, um estudo realizado pelo *Media Council*³⁷ (BENNERSTEDT, U. LINDEROTH, J, 2007) avaliou um fenômeno ainda mais importante: o alto grau de envolvimento de seus jogadores em relação ao jogo. Ao listar os problemas relacionados ao excesso de tempo utilizando estas plataformas interativas, os pesquisadores identificaram a necessidade de discutir esta mídia e seus efeitos de uma nova forma, que atendesse às suas especificidades, uma vez que os MMORPGS passaram a representar não apenas mais uma forma de entretenimento, mas um estilo de vida.

As histórias relatadas pelos jovens entrevistados pareceram indicar que os problemas com jogos como *World of Warcraft* tem a ver, por exemplo, com o modo como a concepção do jogo insere elementos que governam a interação social entre os jogadores e sua participação de forma geral (BENNERSTEDT, U. LINDEROTH, J, 2007).

Estas questões não são exclusivas do título *World of Warcraft*. São uma tendência relacionada ao gênero MMORPG como um todo.

35 Livre tradução de: ...a new report by Screen Digest shows that the subscription based MMO market grew by 22 per cent in 2008. Consumer spending in the sector reached \$1.4bn across Europe and North America, with the ongoing success of Activision Blizzard's World of Warcraft credited as being the driving factor.

36 www.develop100.com

37 O *Media Council* é um órgão governamental sueco preocupado com questões relacionadas ao impacto da mídia em crianças e jovens.

Dados de pesquisa online foram coletados de 30 mil usuários de *Massively Multi-User Online Role-Playing Games* (MMORPGs) durante o período de três anos para explorar a demografia dos usuários, suas motivações e experiências de jogo. Não apenas os MMORPGs apresentaram apelo em uma ampla faixa etária de usuários (Média = 26.57, escala = 11-68), mas este apelo também foi considerado forte (em média 22 horas de uso por semana) entre usuários de todas as idades ($r = -.04$) (YEE, 2006, p. 2)³⁸.

A mídia tem também registrado situações mais extremas:

Em uma história que saiu da Coreia e agora está aparecendo na imprensa ocidental, um casal em Incheon, Coreia do Sul, foi preso na semana passada quando sua filha de quatro meses morreu após ser deixada sozinha por eles durante horas. A mãe e o pai reportaram ter saído de casa para ir a uma *lan-house* e perdido a noção do tempo ao jogar *World of Warcraft*, um jogo de representação online para múltiplos usuários da *Blizzard*. Eles retornaram para casa e encontraram o bebê morto por sufocamento. "Nós enquadrámos os pais em acusações criminais, julgando que, quando você avalia a situação, eles foram responsáveis pela morte da filha", disse um polícia ao jornal *Chosun Ilbo*. Os pais disseram, segundo informações recebidas da polícia, que "Nós estávamos planejando o jogo para apenas uma hora ou duas e em retornar para casa como usualmente fazíamos, mas o jogo acabou se estendendo por muito mais tempo nesse dia". A criança era filha única do casal (GAMESPOT, 2005).

Diversos sites na internet contam histórias de jogadores e ex-jogadores de *World of Warcraft*. Alguns deles trazem o parecer de médicos e psicólogos, ou mesmo são publicados por profissionais que tratam pacientes com algum tipo de dependência em internet e jogos eletrônicos. Alguns depoimentos explicam, de forma específica, situações em que podemos notar como a estrutura do jogo é capaz de gerar este envolvimento, muitas vezes trazendo problemas para a vida dos usuários:

(Rápida biografia: Eu sou um pai de dois filhos, casado, mais de trinta anos. Trabalho em tempo integral e minha esposa é dona de casa. Meus filhos são pequenos e ainda não estão na escola). Livrei-me finalmente da minha conta no *WoW*. Esta será a terceira vez. Sim, a terceira vez que me afasto do jogo. Na primeira vez eu deletei meu personagem, mas acabei criando um novo alguns meses mais tarde. Da segunda vez eu deletei o personagem e me afastei do jogo novamente. Eu voltei a jogar uma terceira vez e, você sabe, a *Blizzard* pode recuperar seu personagem se você solicitar. Naquele

38 Livre tradução de: Online survey data were collected from 30,000 users of Massively Multi-User Online Role-Playing Games (MMORPGs) over a three year period to explore users' demographics, motivations and derived experiences. Not only do MMORPGs appeal to a broad age range (Mage= 26.57, range = 11-68), but the appeal is strong (on average 22 hours of usage per week) across users of all ages ($r = -.04$).

momento, fiquei extasiado, claro. Ao recuperar meu personagem eu voltei a jogar pela terceira vez e parecia estar mantendo o controle, pois o jogo não estava se tornando um problema. Lentamente meu tempo de jogo começou a aumentar e novamente virou um problema. Alguns meses se passaram e eu estava jogando muito, quase que viciado. Os últimos dois meses foram vergonhosos pelo quão viciado eu já estava no jogo. O tempo que passava jogando e a forma como negligenciava a vida foram os maiores problemas. O aspecto mais interessante era como me sentia quando não estava jogando. Minha esposa pode dizer. Eu só pensava no jogo. Me lembro de ir a uma reunião de trabalho e ficar aéreo pensando sobre *WoW*. Eu levava as crianças ao parque e sentava no banco pensando no jogo enquanto eles brincavam. [...] Quando eu estava subindo do nível 60 para o 70, eu colocava o alarme para despertar às 3 da manhã para que eu pudesse jogar algumas horas antes de ir trabalhar (ASKAPADWE.COM).

Ao mesmo tempo em que desejam, por razões comerciais, alto grau de envolvimento dos seus jogadores, os desenvolvedores de *World of Warcraft* têm realizado alterações e modificações constantes fundamentadas não só na necessidade de renovar conteúdo, mas em gerar um grau de envolvimento específico que não cause problemas capazes de afastar os jogadores.

A cada nova expansão, uma seqüência à história de fundo é acrescentada, justificando o novo conteúdo, a criação de novos territórios, novas opções de personagens, novas opções de jogo dentro do próprio jogo e até mesmo novas tarefas e desafios aos jogadores.

O fato de *World of Warcraft* apresentar um constante crescimento em sua grande base de jogadores, e de pesquisas apontarem médias altas do número de horas em que estes passam conectados, acabou resultando na repercussão que os aspectos nocivos do jogo têm surtido na sociedade. Sites como *WoWDetox*³⁹ se dedicam à divulgação de relatos de jogadores e ex-jogadores que tiveram sua vida afetada pela capacidade do jogo em envolver profundamente seus participantes.

A própria *Blizzard*, desenvolvedora do jogo, parecia não se importar com a repercussão dos casos destacados na mídia, e até os incentivava. O apelo era totalmente direcionado à imersão, mostrando, por exemplo, em anúncios publicitários, jogadores que, de trabalhadores de escritório, se transformam em elfos e ogros, adentrando literalmente no mundo de fantasia⁴⁰. Um episódio do popular *South Park*, chamado *Make Love, Not Warcraft*, satirizou o universo do jogo e seus participantes. Os personagens principais da animação começaram a jogar e estavam viciados, causando uma série de problemas, explorados de

39 <http://wowdetox.com/>

40 Trata-se de uma propaganda lançada em parceria com a Coca Cola.

forma sarcástica, inclusive com a colaboração da *Blizzard*, que participou da produção do episódio com as caracterizações dos personagens dentro do universo do jogo.

Apesar de ter explorado comercialmente esta imagem, para muitos nociva, a última expansão do jogo tem privilegiado os jogadores casuais, ou seja, aqueles que não dispõem de tanto tempo para se dedicar ao jogo, mas que agora começam também a ganhar mais oportunidades de participação e destaque. Tudo isso aponta para a capacidade do desenvolvedor em criar e recriar o jogo para tentar produzir diferentes efeitos em seu público. Demonstra também que os jogos eletrônicos têm o poder de modificar os hábitos e até a sociabilidade, como também veremos adiante.

3 MATRIZES DA LINGUAGEM E PENSAMENTO EM *WORLD OF WARCRAFT*

Atualmente os jogos eletrônicos exercem grande influência cultural, em uma posição na indústria do entretenimento muito diferente da ocupada em seu surgimento. As primeiras pesquisas acadêmicas sobre jogos eletrônicos surgiram em meados da década de 80. No começo do século XXI a área começou a ser chamada de *game studies*, numa tentativa de delinear um campo de pesquisa dedicado aos jogos eletrônicos. Desde então, estes têm sido objeto de análises acadêmicas sob diferentes vieses, com abordagens interdisciplinares. Neste cenário, duas correntes se destacaram: a narratologia e a ludologia.

A narratologia é uma corrente teórica que já se dedicava ao estudo das narrativas antes mesmo que os jogos comessem a fazer uso delas. De acordo com os narratologistas, os jogos eletrônicos alcançariam seu potencial máximo se pudessem se parecer mais com histórias. O termo ludologia foi cunhado por Frasca (2001) para denominar uma corrente teórica focada no estudo de padrões de jogabilidade, ou seja, nos aspectos formais dos jogos eletrônicos. O embate entre narratologistas e ludologistas era focado no questionamento dos narratologistas sobre os jogos como meios eficazes ou não para se contar histórias, enquanto os ludologistas relegavam esta questão para segundo plano. Posteriormente, o debate se desgastou. Amenizando as dissidências, Frasca (2003) lançou novas luzes sobre o diálogo entre as correntes, afirmando que a ludologia também se prestava à análise das narrativas, uma vez que estas constituíam parte fundamental nos padrões dos jogos. Logo, os *game studies* possuem estas duas vertentes em destaque, além dos teóricos que se valem de outras abordagens para suas análises, como a filosofia, a sociologia, a psicologia, as ciências da computação e a comunicação, por exemplo (TEIXEIRA, 2007, p.5).

As pesquisas sobre jogos eletrônicos ainda carecem de metodologias claras, capazes de abranger os aspectos mais universais desta mídia. Os jogos eletrônicos em relação si mesmos, àquilo que representam e a seus usos na sociedade, possuem um escopo que vai muito além de seus aspectos narrativos ou lúdicos. É preciso uma metodologia capaz de abranger todas as suas nuances para, finalmente, avaliar seus impactos.

Por sua característica multimidiática, com combinações múltiplas de elementos verbais, sonoros e visuais, os jogos eletrônicos carecem de uma análise capaz de abranger no mínimo seus aspectos mais marcantes. E por isso a semiótica oferece os mapas necessários para a organização das estruturas, conteúdos e usos dos jogos, assim como um estudo dos

hábitos de pensamento, ponto focal para a avaliação e compreensão dos impactos dos *games* sobre a sociedade.

Um olhar fenomenológico em relação aos jogos permite uma análise de como os fenômenos aparecem à mente, sejam eles físicos ou psíquicos. Logo, para compreender os *games* é necessário avaliá-los como fenômeno, em suas particularidades e, essencialmente, em suas universalidades, além de reduções construcionistas.

A semiótica peirceana nos oferece este caminho. Charles Sanders Peirce buscou, ao longo de sua vida, este saber fenomenológico que pudesse abranger todos os fenômenos. Insatisfeito com as respostas encontradas por filósofos como Hegel e Kant, Peirce desejava uma categorização que explicasse a diversidade dos fenômenos.

Para ele (PEIRCE, 1931-58), a primeiridade, ou mônoda, é a categoria das possibilidades, qualidades. A secundidade, ou díada, é a categoria dos existentes, da ação. E a terceiridade, ou tríade, é a categoria dos padrões e usos.

Peirce colocou à prova suas teorias e concluiu que essas três categorias seriam o caminho para uma fenomenologia dos universais. Sob esta base ele desenvolveu a semiótica, focando em outra tríade, que dialoga com esta primeira: signo, objeto e interpretante. Assim como a terceiridade engloba a secundidade e a primeiridade, e a secundidade engloba a primeiridade, o interpretante engloba o objeto e o signo, e o objeto engloba o signo.

Signo é qualquer coisa que se coloque à mente. Objeto é aquilo que é representado pelo signo que, por sua vez, representa o objeto. O interpretante é onde se chega através desta relação. Logo, o signo é um primeiro, o objeto é um segundo e o interpretante é um terceiro.

A princípio complexa, por apresentar a proposta ousada de que todo fenômeno seria explicado com base nestas categorias, a semiótica peirceana tem se mostrado essencial em um cenário no qual o domínio dos aspectos verbais nas mídias cede lugar para as linguagens híbridas.

No século XX, duas ciências da linguagem surgiram e se desenvolveram: a lingüística, ciência da linguagem verbal, e a semiótica, ciência de toda e qualquer linguagem (SANTAELLA, 2007, p. 9). O que se viu foi uma prevalência ilusória da língua como forma de linguagem e meio de comunicação, apesar de em todos os tempos os humanos terem se valido de outras formas de comunicação e expressão diferentes da linguagem verbal.

Hoje, entendemos que linguagem engloba toda a imensa variedade de formas sociais de comunicação e de significado, incluindo não só a linguagem verbal, mas “todos os sistemas de produção de sentido aos quais o desenvolvimento dos meios de reprodução de linguagem propiciam hoje uma enorme difusão” (SANTAELLA, 2007, p. 12).

Logo, a exclusividade da língua como forma para se atingir o saber analítico, ou seja, como prevalente sobre as formas não-verbais, já não é suficiente para se estudar todos os fenômenos, pois as práticas de produção de linguagem e sentido possuem uma rica variedade que vai muito além da verbalização.

“A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significação e sentido” (SANTAELLA, 2007, p.13). Seu campo de abrangência é tão vasto quanto os sistemas e formas de linguagem, buscando nos fenômenos sua constituição sígnica.

A consciência de linguagem em seu sentido mais amplo gerou a necessidade de uma ciência que criasse dispositivos de indagação e instrumentos metodológicos que permitissem um olhar sobre os fenômenos de linguagem cada vez mais diversificados e multiformes (SANTAELLA, 2007, p.16).

Charles Sanders Peirce foi um homem com uma variedade incrível de aptidões. Graduado em química, foi físico, astrônomo, matemático, além de ter contribuído para campos como o da Geodésia, Metrologia e Espectroscopia, estudando também a Geologia, Biologia e Zoologia. Conhecido como o primeiro psicólogo experimental dos Estados Unidos, também se devotou à lingüística, filosofia e história (SANTAELLA, 2007, pp.16-22).

Dedicado à Lógica das Ciências, Peirce desejava compreender seus métodos de raciocínio. Ele desejava aproximar o pensamento filosófico às ciências, levando para elas o espírito da investigação científica. A Semiótica é apenas uma parte de seu sistema filosófico, cuja base seria a preocupação fenomenológica e sua busca pela capacidade de analisar todas as experiências possíveis.

Entendendo-se fenômeno qualquer coisa que esteja de algum modo e em qualquer sentido presente à mente, [...] quer pertença a um sonho, ou uma idéia geral e abstrata da ciência, a fenomenologia seria, segundo Peirce, a descrição e análise das experiências que estão em aberto para todo o homem, cada dia e hora, em cada canto e esquina de nosso cotidiano (SANTAELLA, 2007, p.32).

A partir do estudo de fenômenos, considerando-os qualquer coisa que apareça à mente, Peirce chegou às suas três categorias. As três categorias universais de toda a experiência e pensamento foram descritas por Peirce em 1867, no artigo "Sobre uma nova lista de categorias" (PEIRCE, 1931-58). Nele, Peirce defende que, tudo que se apresenta à

consciência, o faz em três categorias de toda e qualquer experiência, a princípio chamadas de Qualidade, Relação e Representação, e, posteriormente, Qualidade, Reação e Mediação, até chegar à terminologia científica primeiridade, Secundidade e Terceiridade.

A primeiridade é a categoria das qualidades da consciência imediata. Sentimentos não analisáveis, frágeis, impressões fugazes imediatamente presentes à consciência. Se oculta ao nosso pensamento, precedendo toda a síntese e diferenciação, anterior a qualquer análise, em uma esfera de superficialidade. Aquilo que imediatamente se apresenta à mente, à consciência de alguém, no presente, antes mesmo de realizarmos o que é. Não está na esfera da articulação, tratando mais da “nossa primeira forma rudimentar, vaga, imprecisa e indeterminada de predicação das coisas” (SANTAELLA, 2007, p.46).

A secundidade é a categoria do real, do factível, numa esfera de ação e reação ao mundo em sua existencialidade e cotidiano. Uma relação entre a primeiridade de um fenômeno, suas qualidades, com sua encarnação na matéria. A secundidade é a categoria de entidades e ocorrências individuais que estão engajadas na ação e reação sobre outras entidades e eventos. Antes de entendermos o pensamento como representação interpretativa do mundo,

... nossas reações à realidade, interações vivas e físicas com a materialidade das coisas e do outro, já se constituem em respostas sígnicas ao mundo, marcas materiais perceptíveis em maior ou menor grau que nosso existir histórico e social, circunstancial e singular vai deixando como pegadas, rastros de nossa existência (SANTAELLA, 2007, p.50).

Se a primeiridade diz respeito às qualidades e sensações imediatas, se a secundidade traz o caráter factual da experiência, a terceiridade trata da inteligibilidade da representação e da interpretação do mundo, em signos, fornecendo também um contexto, suas experiências.

Esse ato de compreensão e interpretação é uma tradução de um pensamento em outro pensamento. Trata-se de um movimento incessante de signos gerando signos, pois só é possível pensar neles através deles mesmos (SANTAELLA, 2007, p.52). Peirce desejava encontrar uma definição de signo que pudesse abranger todo e qualquer fenômeno, não se limitando à consciência humana. O signo funciona como mediador entre o objeto e o efeito que se produz. Para que algo possa funcionar como signo, é essencial que tenha a capacidade de representar alguma outra coisa. Por estar no lugar de algo, e não ser este algo, o signo possui um caráter vicário, representando seu objeto apenas de um certo modo, e não em sua totalidade.

... o signo representa o objeto, porque de algum modo, é o próprio objeto que determina essa representação; porém, aquilo que está representado no signo não corresponde ao todo do objeto, mas apenas a uma parte ou aspecto dele. Sempre sobram outras partes ou aspectos que o signo não pode preencher completamente (SANTAELLA, 2000, p. 34-35).

Objeto, para Peirce, é qualquer coisa que chega à mente. Há dois tipos de objeto. O objeto dinâmico é o objeto real. O imediato é o objeto apresentado no signo, tal como o signo permite que o conheçamos, como uma sugestão ou alusão ao objeto dinâmico. É o objeto imediato que liga o objeto dinâmico ao signo, pois “a percepção funciona sempre como mediadora na apreensão do ‘objeto dinâmico’, objeto este a que só podemos ter acesso por intermédio de feixes que se deslocam indefinidamente” (SANTAELLA, 2000, p.50).

Logo, há três formas do signo ser determinado por seu objeto. Primeiro, como ícone, por compartilhar qualidades. Segundo, como índice, por uma correspondência de fato, na sua existencialidade, conectado ao objeto. Terceiro, como símbolo, por denotar o objeto por meio de leis e convenções, por um caráter imputado. O signo perfeito mantém estes três em equilíbrio e complementaridade, pois nenhum signo aparece em estado puro.

Interpretante é diferente de intérprete e interpretação. Trata-se de uma outra representação, parte constitutiva do signo que ele interpreta, sendo um outro signo. Na relação triádica genuína, tanto o interpretante quanto o objeto tem a natureza de um signo. O processo de representação diz respeito à relação triádica. “O primeiro chama-se signo porque representa o objeto; o segundo se chama objeto porque determina o signo; o terceiro se chama interpretante porque é determinado imediatamente pelo signo e mediadamente pelo objeto” (SANTAELLA, 2000, p. 66).

Existem diversas classificações do interpretante, que também é formado pelo interpretante imediato, pelo dinâmico e pelo final. No imediato encontramos o potencial que aponta para o dinâmico, que é o que efetivamente se produz. O interpretante final diz respeito ao efeito do signo em qualquer mente interpretadora. No âmbito do interpretante dinâmico, temos o interpretante emocional, o energético e o lógico. Através destes podemos facilitar a compreensão das mudanças de hábito, ou seja, das modificações nas tendências de uma pessoa que conduzirão à ação. Por exemplo,

Ouvir emocionalmente corresponde ao primeiro efeito que a música está apta a produzir no ouvinte. Ouvir com o corpo entra em correspondência com o interpretante energético, visto que este diz respeito a um certo tipo de ação que é executada no ato de recepção de um signo. Ouvir intelectualmente significa incorporar princípios lógicos que guiam a recepção da música (SANTAELLA, 2005, p. 82).

O interpretante emocional é o primeiro efeito semiótico. O signo produzindo efeito qualitativo, qualidade de sentimento. Já o interpretante energético pode ser compreendido como o ato no qual energia é despendida. O interpretante lógico é o pensamento ou entendimento produzido pelo signo. Diferente dos interpretantes emocional e energético, o interpretante lógico é potencialmente infinito.

Não é por acaso que o último interpretante lógico é uma mudança de hábito ou novo estado de prontidão para a ação e para a ação do pensamento. Com isso, abrem-se as portas que conduzem ao movimento de transformação do signo-pensamento que, por erros e acertos ou processos de auto-correção, tendem ao interpretante final, isto é, à manifestação de sua razoabilidade, ou melhor, sua razoabilidade concreta (SANTAELLA, 2000, p. 85).

Calcada nas categorias universais, a semiótica peirceana possui uma vasta rede de classificações triádicas referentes às relações de signos, objetos e interpretantes. Dentre todas estas tricotomias, Peirce se dedicou às três mais gerais, que tratam das relações do signo consigo mesmo, do signo com seu objeto dinâmico e do signo com seu interpretante, como pode ser visto no quadro abaixo, e explicado sinteticamente em seguida:

	Signo em si mesmo	Signo com seu objeto	Signo com seu interpretante
1	Quali-signo	Ícone	Rema
2	Sin-signo	Índice	Dicente
3	Legi-Signo	Símbolo	Argumento

Quadro 1 – Tricotomias

No Quali-signo encontramos as primeiras qualidades, como meras possibilidades de apreensão sensorial, variando de suporte para suporte. Ao adentrar a interface do jogo *World of Warcraft*, os primeiros sons, as primeiras cores, luzes e formas, antes mesmo da compreensão sobre cada uma e o que representam.

No Sin-signo, a realidade do jogo como jogo, o lugar que ele ocupa, o ambiente de sua inserção, realidade particular de um jogo particular. As relações entre o jogo e a realidade fora dele são traçadas através de seus indícios. Em *World of Warcraft*, na cidade de *Stormwind*, as construções imponentes remetem às fortalezas medievais que conhecemos através de filmes. Os sons da música ambiente se assemelham aos bardos das aventuras de RPG, e assim por diante, os elos com a realidade existente são traçados quando estabelecemos as relações entre os signos e os objetos representados. No Sin-signo, qualidades nos remetem, mesmo que vagamente, a uma realidade além daquela do jogo.

No Legi-signo, encontramos os aspectos de lei, como a inserção em classes de jogo, do universal ao particular, e vice-versa. No Legi-signo, o processo de interpretação é mais avançado no sentido de identificar qualidades que dizem respeito a padrões reconhecíveis. Na arquitetura, temos condições de relacionar as cidades humanas e diferenciá-las, por exemplo, das cidades dos *Night Elves*, em função de características qualitativas como cores, formas, sons quase imperceptíveis e padrões usados particularmente para cada uma das raças do jogo.

Passando a uma análise do objeto, temos o Ícone, que é o modo como o quali-signo sugere seus objetos possíveis, por semelhanças. Ou seja, a imagem na interface gera um sentimento por se relacionar com algo através de semelhantes.

No Índice, o modo como o Sin-signo indica seus objetos existentes. Um bom exemplo de índices no jogo seria sua interface, permeada por relações entre representações vinculadas a elementos existentes. Um personagem carrega consigo diversos itens. Para ter acesso a estes itens, o jogador deve acionar um botão da interface para abrir suas *bags*⁴¹. O “ícone” (como já se convencionou chamar o que para Peirce seria um índice) *bag* tem o formato de uma mochila, ou seja, remete a uma idéia existente para a compreensão de sua função na interface. *World of Warcraft* é permeado de índices, e sua utilização é um aspecto importantíssimo para que a interface seja amigável e a curva de aprendizagem dos jogadores seja o mais curta possível. Quanto mais os elementos da interface se assemelham a objetos com grau de relação existencial, maior a rapidez e facilidade com que o usuário poderá identificar sua função e localizá-la na tela.

Por símbolo entendemos a forma como o legi-signo representa seus objetos através de padrões, ou seja, aquilo que se repete, e os elementos culturais que irão depender do repertório do intérprete, ou seja, da experiência colateral, que é a intimidade prévia com aquilo que o signo denota. É um caráter imputado. Uma convenção cuja compreensão, ao

41 As bolsas em que cada personagem armazena seus itens.

“final” da semiose, dependerá da experiência colateral do intérprete para ser desvelada. Como já foi exemplificado, a interface do jogo se relaciona com o jogador através de imagens (e também de sons e representação textual, como veremos adiante). Essas imagens podem funcionar como ícones, índices e símbolos. Se no caso dos índices elas indicam uma existencialidade, no caso dos símbolos elas são pura convenção.

Então passamos às relações do signo com seu interpretante. O Rema é um enunciado que não pode ser averiguado como verdade, tão descritivo quanto um nome ou palavra fora de qualquer contexto. Por exemplo, para alguém que não conhece a cultura de jogos eletrônicos, a palavra *noob*⁴² pode não significar nada.

Já o Dicente é o oposto, pois parece pedir confirmação de sua veracidade, sendo altamente informativo. Um jogador qualquer é chamado por outro jogador de *noob* e este tem as informações necessárias para compreender do que se trata.

No caso do Argumento, existe um encadeamento de enunciados que permite que se chegue a uma conclusão. Por exemplo, após cometer um erro, um jogador é chamado de *noob* pelos membros de sua equipe, que argumentam que os erros cometidos pelo jogador em um momento crucial do ataque a um *boss*⁴³ foi banal, mas ocasionou a morte do *healer*⁴⁴ e, conseqüentemente, matou todos os outros personagens.

Estes três grupos de tríades, quando combinadas – uma vez que para Peirce não existe pureza absoluta em uma só categoria – produzem classificações para o signo e suas particularidades que podem auxiliar a compreensão de diversos aspectos de jogos eletrônicos de alta complexidade como *World of Warcraft*. Essas combinações, por sua riqueza de variedade e possibilidades, seriam capazes de englobar todos os aspectos imagináveis, potenciais e existentes de qualquer fenômeno, não apenas os comunicativos, pois “tanto mais será perfeita a semiose ou a ação do signo quanto mais ela proceder a uma mistura dos ingredientes icônicos, indiciais e simbólicos em igualdade de condições” (SANTAELLA, 2005, p.56).

42 *Noob* é um termo pejorativo proveniente da palavra *newbie*, ou novato, usado para descrever jogadores inexperientes que cometem erros e conhecem pouco sobre o jogo.

43 Um inimigo mais relevante em termos de dificuldade, principalmente dentro de instâncias, quando diversos jogadores se unem para matá-lo, após passar por muitos os desafios daquele cenário de PvE (*Player versus Environment*).

44 Principal personagem responsável por curar os danos sofridos pelos outros membros do grupo, principalmente o *tanker*, que é o personagem que faz com que os inimigos foquem seus ataques nele e não nos outros, o que permite a elaboração de uma estratégia de combate organizada em que, simplificando, um personagem é o *healer*, outro é o *tanker* e os outros se concentram em imputar danos (tirando pontos de vida) dos inimigos.

Entretanto, as classificações em subcategorias dentro de outras subcategorias evidenciam a complexidade de um pensamento elaborado para a compreensão de processos tão complexos quanto à própria vida. No caso dos jogos eletrônicos, as categorias universais localizam os aspectos a serem contemplados. As matrizes da linguagem e do pensamento que apresentaremos em seguida, teoria desenvolvida pela semioticista Lúcia Santaella (SANTAELLA, 2005), são capazes de traduzir a complexidade da semiótica peirceana, reduzindo, assim, seu nível de abstração em três matrizes que, por processos de combinação e mistura, seriam capazes de gerar toda e qualquer forma de linguagem, principalmente a dos jogos eletrônicos, híbrida por sua natureza.

Utilizando-se das categorias universais, Lúcia Santaella desenvolveu sua teoria das matrizes da linguagem e do pensamento de forma a reduzir o nível de abstração das categorias peirceanas e facilitar a aplicação da semiótica à análise da linguagem e do pensamento formados, para ela, a partir de três matrizes: sonora, visual e verbal, evocando uma prevalência de aspectos da primeiridade, secundidade e terceiridade, respectivamente. Estas categorias da linguagem são uma “extrapolação das categorias fenomenológicas universais de Peirce, expandidas na sua teoria e classificação dos signos” (SANTAELLA, 2005, p.29).

Ao adotar esta abordagem complementar, nos será possível tecer uma avaliação do jogo *World of Warcraft* que contemple suas estruturas mais intrínsecas e seu conteúdo - sonoro, visual e verbal -, para, finalmente, compreender seus usos, o que permitirá avaliar sua capacidade de gerar mudança de hábitos de pensamento em seus usuários.

A obra peirceana “pode prestar à compreensão de todos os processos de comunicação de qualquer tipo, ordem ou espécie” (SANTAELLA, 2000, p.4). No caso dos jogos eletrônicos, por se tratarem de uma linguagem relativamente nova e em pleno desenvolvimento, a semiótica se apresenta como uma metodologia capaz de englobar a análise de suas principais nuances, para além dos aspectos que já vem sendo destacados, muitas vezes se resumindo aos aspectos lúdicos, narratológicos ou mesmo sociológicos.

Das cores, linhas, formas, luzes e qualidades mais superficiais, à observação da situação comunicativa apresentada pelo jogo, em seus aspectos particulares, e ao enquadramento destas particularidades em classes mais gerais, o jogo é um signo. Ele representa algo e produz efeitos interpretativos em mentes. Em *World of Warcraft* nos interessa discernir estes níveis de processos. Para tanto, antes é preciso conhecer os mecanismos mais intrínsecos que formam os hibridismos do jogo enquanto linguagem.

3.1 MATRIZES DE *WORLD OF WARCRAFT*

Valendo-se das bases da semiótica peirceana, Lúcia Santaella apresenta sua teoria das matrizes da linguagem “sob um ponto de vista cognitivo, nas suas relações com o pensamento, com a percepção e conseqüentemente com os sentidos” (SANTAELLA, 2005, p.55). Considerando o pensamento como qualquer coisa que esteja à mente, constituindo uma relação inseparável com a linguagem, a autora afirma que a diferença no uso dos termos signo e linguagem está apenas no grau de abstração (SANTAELLA, 2005, p.56).

As três principais classes de signo sustentam as bases das matrizes de linguagem e pensamento. Na sonoridade prevalece o quali-signo icônico remático. Na visualidade, o sin-signo indicial dicente. No discurso verbal, o legi-signo simbólico argumental.

Neste percurso, a autora compara a teoria da mente modular à das três matrizes, localizando uma e outra. No fim do século XIX a filosofia deu origem à psicologia, mas foi só nos anos 50 que começaram a aparecer os primeiros estudos de psicologia cognitiva, até então dominada pelo behaviorismo. Em vista desta nova perspectiva, as dificuldades encontradas pelo behaviorismo serviram para a compreensão de que, para se entender as habilidades cognitivas, o organismo deve ser olhado também a partir de seu interior, e não apenas em relação aos estímulos exteriores e às respostas dadas a eles. Os processos internos que mediam a percepção e ação deveriam ser contemplados (SANTAELLA, 2005, p.58).

Os primeiros cognitivistas acreditavam que no processamento do computador digital seria possível achar o modelo necessário para a compreensão dos processos mentais, como uma máquina de Turing universal. O campo se caracterizou e se unificou sob a premissa de que a mente seria um sistema processador de informações. Até a ciência computacional surgir, faltava um modelo apropriado ao estudo dos processamentos internos que dão suporte ao comportamento, o que surgiu com o modelo computacional da mente. Mas “a maior diferença entre as ciências das informação, em sentido estrito, e as ciências cognitivas, neste aspecto, está no fato de que estas devem ter alguma teoria do significado” (SANTAELLA, 2005, p. 59). Santaella destaca, ainda, que, apesar de haver reducionismos no modelo computacional da mente, as ciências cognitivistas não se limitam a este modelo, sendo compostas por posições antagônicas e controversas (SANTAELLA, 2005, p. 61). A teoria da mente modular, para a autora, poderia ser comparada à das três matrizes da linguagem e do pensamento.

Em meio a leituras sobre cognitivismo deparei-me com a teoria de Jerry Fodor sobre a modularidade da mente, teoria esta expandida por Ray Jackendoff. Para estes cognitivistas, as habilidades da mente dividem-se em módulos adaptados para cognições específicas. Segundo Jackendoff, na base dos processos cognitivos há três módulos fundamentais: o módulo verbal, o visual e o musical” (SANTAELLA, 2005, p. 26).

A forma como a teoria das três matrizes liga o pensamento não só aos sentidos, como também, e principalmente, aos sistemas de signos e linguagens, constitui sua principal diferença em relação à teoria da mente modular.

A primeira matriz é a sonora. Ela possui poder referencial frágil e não tem força para substituir algo que está fora dela mas tem, em compensação, alto poder de sugestão, com dominância do Icônico, por suas associações por similaridade.

A segunda matriz é a visual, e pertence à secundidade, como a insistência com que imagens se apresentam à percepção. O signo é indicial, tendo vocação referencial.

A terceira matriz é a verbal. Com dominância da terceiridade, é de natureza simbólica e convencional. Por muito tempo tomada como modelo único de linguagem, situa-se no eixo do discurso.

É pela mistura e combinação de matrizes que temos a linguagem híbrida que encontramos em *World of Warcraft*. Apesar das dominâncias entre verbal, sonoro e visual se alternarem durante todo o tempo no jogo, muitas vezes atuando de forma indissociável, aqui descreveremos as matrizes de forma separada, em seu estado de dominância, para seqüencialmente tecermos a avaliação de como estas três matrizes funcionam em conjunto.

3.1 Matriz Sonora

Diferente das demais teorias da percepção conhecidas, que são diádicas por considerarem as relações entre o sujeito que percebe e o objeto percebido, a teoria da percepção peirceana é triádica. Em todos os processos perceptivos há três elementos envolvidos: o percepto (estímulo), o percipuum (tradução deste estímulo após atingir nossos sentidos, como mera qualidade de sentimento, de modo surpreendente ou sob a forma de um hábito interpretativo), que sugere o terceiro elemento, que é o juízo perceptivo. Por exemplo, o som físico da acústica difere do som percebido, sendo o som físico o percepto e o som percebido o percipuum, o qual pode se apresentar sobre a dominância de primeiridade, secundidade ou terceiridade.

O domínio da primeiridade [...] é mais raro, pois pressupõe estados de candidez e disponibilidade perceptiva que só apresentamos em momentos especiais. A música, entretanto, dada sua grande fragilidade referencial, compensada por seu enorme poder evocador, produz em nós uma espécie de predisposição para a dominância do percipuum em nível de primeiridade (SANTAELLA, 2005, p.109).

Apesar de possuir elementos de primeiridade e terceiridade, de forma geral a matriz sonora tem dominância da primeiridade, mais especificamente do quali-signo icônico remático, sendo um dos poucos tipos de signo passível de interrupção ainda no nível das qualidades de sentimento, uma vez que este nível já se mostra suficiente para a semiose (SANTAELLA, 2005, p.110). Por suas muitas possibilidades de engendramento, a sintaxe é o ponto forte da sonoridade.

Em sua classificação da matriz sonora, SANTAELLA (2005) estabelece a tríade composta por sintaxes do acaso, sintaxes dos corpos sonoros e sintaxes das convenções musicais.

Nas sintaxes do acaso encontramos o universo das puras possibilidades qualitativas, altamente indeterminadas e não regidas por leis ou padrões, dependentes apenas do acaso peirceano, ontológico e real em si mesmo. “Portanto, onde houver frescor, espontaneidade, indeterminação, possibilidade em aberto, aí estará o acaso” (SANTAELLA, 2005, p.121).

Nas sintaxes dos corpos sonoros temos a introdução do elemento de secundidade na sonoridade, se manifestando sob a singularidade do som em si, como fenômeno sonoro, materialidade, existencialidade, “objeto tangível que o termo corpos é muito hábil para expressar” (SANTAELLA, 2005, p.137).

Nas sintaxes das convenções musicais, temos ritmo como um primeiro, melodia como um segundo e harmonia como um terceiro, sendo estes os três componentes musicais que constituem todos os sistemas convencionais possíveis, regendo suas sintaxes (SANTAELLA, 2005, p.167). Eles se relacionam às propriedades do som: altura, duração, intensidade e timbre, sendo o ritmo a sintonia com os sentidos mais imediatos e biológicos do homem, podendo existir antes mesmo da melodia, ao contrário desta, que depende do ritmo. Já a harmonia está para a melodia assim como a perspectiva está para a pintura, conferindo sua profundidade (SANTAELLA, 2005, p.178).

A utilização de sons e músicas em jogos é ainda um território pouco explorado, tendo sua importância praticamente ignorada por estudos acadêmicos (COLLINS, 2007; JORGENSEM, 2008). As teorias sobre jogos falham ao desconsiderar o importante papel que

a sonoridade dos jogos tem na experiência de imersão do jogador, principalmente em MMORPGs. O som, que tem sido visto como aspecto apenas ornamental, serve de suporte imprescindível para a jogabilidade, trazendo, além de sensações, informações essenciais para a dinâmica do jogo.

Para JORGENSEN (2008), o som tem tanto aspectos funcionais quanto a capacidade de produzir sensações de presença nos jogadores. Em linhas gerais, os sons em jogos eletrônicos são classificados em adaptativos e interativos, ambos considerados dinâmicos.

Os áudios adaptativos reagem – e algumas vezes antecipam – algum evento do jogo, estando ligados a estruturas condicionais pré-programadas, reagindo às transformações no ambiente do jogo. Os áudios interativos referem-se a sons em resposta direta a ações do jogador.

Os sons também podem ser classificados como diegéticos e não-diegéticos, uma categorização usada para descrever o uso de sons no cinema. No caso dos jogos eletrônicos, os sons diegéticos são os que fazem parte do ambiente virtual, descrevendo a paisagem sonora em suas nuances. Os sons não-diegéticos dizem respeito aos sons que não se vinculam necessariamente à narrativa e à ambientação do jogo, cumprindo outras funções.

Em *World of Warcraft*, os tipos principais de sons se apresentam como diálogos, efeitos sonoros, sons de interface, trilha sonora e música ambiente. Externamente ou internamente ao jogo, destaca-se também, e de forma singular, o chat de voz como aspecto sonoro – e verbal – de extrema relevância.

Todos estes tipos de som podem ser desvelados em função das dominâncias das categorias peirceanas. Enquanto na dominância da primeiridade estão os sons mais sugestivos, na secundidade estão os sons que indicam algo e, na terceiridade, os sons que funcionam como padrões, com interpretações que impactam diretamente a jogabilidade e dependem também de experiência colateral. Ao analisar cada aspecto dos sons em *World of Warcraft*, podemos perceber que seus tipos vão misturando elementos de primeiridade, secundidade e terceiridade, numa combinação que cumpre as principais funções da sonoridade nos jogos: (1) a de criar diferentes sensações em diferentes contextos (inclusive suprimindo de forma sutil os possíveis ruídos externos que tirem a atenção do jogador do ambiente do jogo); (2) a de enfatizar sons reais para acrescentar realismo ao jogo; e (3) a de representar diferentes locais do espaço virtual através de alternâncias sonoras (COLLINS, 2007).

3.1.1 Trilha sonora e música ambiente

A utilização de música ambiente em MMORPGs é mais complexa do que em outros gêneros. Não apenas pelos aspectos deste formato, que leva aos limites a não linearidade, mas pela multiplicidade de situações e pela necessidade de se fazer as transições entre trilha sonora e os sons ambiente nos diferentes lugares pelos quais o personagem passa, ou permanece, de forma sutil, para que o jogador não perceba rupturas e tenha o que os estudos sobre jogos chamam de *flow* diminuído. Como declarou Jason Hayes, que já foi compositor chefe da trilha sonora de *World of Warcraft*,

Acho que a grande questão com um jogo como *World of Warcraft*, ou qualquer outro enorme mundo persistente onde pessoas vão estar durante alguns anos, é definitivamente tentar descobrir como direcionar esse tipo de experiência com a música. Não apenas o fato dele se tornar chato, o que naturalmente é um fator, mas até mesmo o que seria adequado. Em uma cena de filme, você pode saber que o personagem anda em uma área e, em seguida, dois minutos depois, vai encontrar um acontecimento importante, e tudo isso é um tipo típico de experiência linear momento a momento. É muito finito. Mas se alguém está pendurado em um local no mundo durante horas, é muito difícil sequer conceber como deveria ser a abordagem estética do ponto de vista musical (CHIAPPINI, 2008)⁴⁵.

Ao logar, a trilha sonora é iniciada. A música de abertura começa com um som suave que vai se transformando em um som marcante. Neste primeiro momento, os aspectos de primeiridade são tão fortes que descrever o som do jogo se torna uma tarefa difícil e extremamente subjetiva, uma vez que ele é impreciso e está totalmente na esfera do sentimento, evocando, já em um segundo momento, uma sensação de abertura, começo, aventura em potencial.

Enquanto o jogador não realiza o *login*, a música épica apresenta a idéia de guerra, heroísmo e coragem, mas podemos dizer que se relaciona mais com a secundidade, trazendo à mente aventuras fantásticas, com trilhas sonoras como a dos filmes de aventura do tipo "Senhor dos Anéis". Além do instrumental orquestrado, temos o coral ao fundo reforçando as

45 Tradução livre de: I think the big struggle with a game like World of Warcraft or any huge persistent world where people will be in for a number of years is definitely trying to figure out how to address that kind of that experience with music. Not just the fact of it becoming boring, which of course is a factor, but even what would be appropriate. In a scene in a movie, you might know the guy walks into an area and then two minutes later he'll encounter an important event, and all this stuff is very linear kind of a moment-to-moment experience. It's very finite. But if someone is hanging around in a location of the world for hours, it's very difficult to even conceive how you would approach that aesthetically from a musical standpoint.

idéias acima. Em um terceiro momento, é a experiência colateral, o conhecimento também cultural, que permite o reconhecimento dos temas de guerra e permite chegar a este interpretante, que é a ação potencial do ato de jogar. Estes sons funcionam como preparação para o que o jogo oferecerá. Calcado nos aspectos de indeterminação da primeiridade, ressalta, antes de qualquer outra coisa, as potencialidades do jogo e suas possíveis características. O interpretante que se chega é o emocional, seguido do energético, que impele à ação de jogar no jogo.

Muitas vezes os sons do jogo permanecem quase que imperceptíveis ao jogador, que se habitua à música ambiente e às trilhas sonoras que se alternam entre diferentes localidades. Essas músicas de fundo tornam-se parte da realidade neste espaço virtual e é comum que o jogador sequer note sua presença, apesar de seu alto poder sugestivo atuar diretamente em sua disposição em participar daquele contexto, ora mais calmo, ora mais conturbado, em que os sons sugerem os humores e os eventos do jogo.

Mudar suavemente de uma música para outra auxilia na continuidade de um jogo, e nas ilusões do jogo, já que uma pontuação desarticulada geralmente leva a uma experiência de jogo separado, e o jogo pode perder algumas de suas qualidades imersivas (COLLINS, 2007, p. 271)⁴⁶.

As músicas em *loop*, sem começo, meio ou fim, sugerem uma continuidade, infinitude. Se seu interpretante se mantivesse como qualidade, ela seria a idéia de permanência.

A trilha sonora de *World of Warcraft* é eletronicamente orquestrada, com inspiração na música erudita, antiga e de corais, com inserção, por exemplo, de elementos do canto gregoriano. Em *Orgrimmar*, cidade dos *Orcs*, temos sons de tambores tribais. Em *Undercity*, cidade dos *Undeads*, sons lúgubres, soturnos, gritos ao fundo, vozes em penitência. Em diferentes cidades de *Azeroth* temos diferentes músicas de fundo que se relacionam com aspectos das raças que nelas habitam, suas origens e sua cultura. A afirmação de SANTAELLA (2005, p. 138-139) de que o fato de a sonoridade se apresentar no universo das possibilidades qualitativas não significar que o som não possa ter características plásticas, imagéticas e figurativas, aspectos típicos da visualidade, do domínio da secundidade, é

46 Livre tradução de: Moving smoothly from one music to another assists in the continuity of a game, and the illusions of gameplay, since is a disjointed score generally leads to a disjointed playing experience, and the game may lose some of its immersive quality.

confirmada por Jason Haynes ao explicar o processo criativo e estrutural de inserção de músicas em *World of Warcraft*.

Se puder encontrar uma desculpa para tocar música, procuro encontrar algo instigante - como quando você anda em *Stormwind* e vê a maravilhosa entrada da cidade com aquelas estátuas. Você vislumbra logo o que é aquela cidade humana. Sempre que um momento como este acontece é muito bom, porque eu posso dizer: "agora eu posso trazer o tema de *Stormwind* e deixar a música se sobressair mais em um momento especial para explicar algo em relação ao que se está vendo". É olhando para estes ganchos que se é capaz de encontrar um bom motivo para ter a música no jogo de forma significativa, ao invés de usá-la apenas como um papel de parede que é enrolado de qualquer jeito em um jogo inteiro (CHIAPPINI, 2008)⁴⁷.

Inicialmente imperceptíveis e neutros, os sons ambiente acabam atravessando o universo das meras qualidades para trazer aspectos da cultura do ambiente representado, finalmente gerando interpretantes que atuam nos hábitos do jogador, hábitos de pensamento, disposição ou não para a ação em seus mais variados tipos.

3.1.2 Efeitos sonoros

As onomatopéias são um exemplo interessante de efeito sonoro com dominância icônica inicialmente quando se constituem de sons desconhecidos ao jogador e, ainda assim, conseguem despertar efeitos qualitativos para ele. Ao serem ouvidas pela primeira vez, são despertados seus aspectos icônicos. Por exemplo, o som de um monstro chamado *murlock* pode originar a sensação de irritação, confusão, agressividade. Se analisarmos em um segundo momento, são um alerta, indicando que um *murlock* se deu conta da presença do personagem e, baseado na experiência colateral de já ter confrontado um *murlock*, o jogador sabe que o som é o símbolo de que o *murlock* irá atacá-lo. Mais simbólico ainda se torna quando ouvimos o barulho e logo sabemos exatamente do que se trata. É interessante notar como

⁴⁷ Livre tradução de: If ever I can find an excuse to play music, where I can find something to hang my hat on--like you walk into Stormwind and you see that wonderful entryway with the statues and you have almost an establishing shot for the human city. Whenever a moment like that comes up, it's great because I can say, "now I can bring in the big Stormwind regal theme and let the music take a little bit of a special moment to explain something about what you're seeing." It's looking for those hooks to be able to find a good reason to have music come in a way that feels meaningful instead of just a wallpaper treatment that's draped over the background of the whole game.

estes sons passam a ser conhecidos e reconhecidos pelos jogadores, pois fazem parte de seu dia-a-dia no universo do jogo.

Muito importantes para a imersão são também os efeitos sonoros predominantemente indiciais, os quais indicam algo com base em aspectos que recuperam a realidade. Por exemplo, quando o personagem come, o som pode ser reconhecido como som de mastigação. Quando o personagem bebe, o mesmo acontece. Se fecharmos os olhos durante estas duas ações e atentarmos apenas para os sons, ainda assim saberemos do que se trata, justamente pela relação direta com aspectos existenciais, ou seja, o ato de comer e o ato de beber fora do jogo. Ainda, ao montar em um cavalo para se deslocar pelo cenário, podemos ouvir o barulho do trote do cavalo. Um personagem com habilidade para fabricar espadas, ao fazê-lo, ouve o som da bigorna batendo sobre o metal.

A utilização destes sons, parte do senso comum, representam uma forma de recuperação de aspectos da realidade que, ao se misturarem com os elementos ficcionais, inserem o real dentro do universo do jogo e reforçam a sensação de continuidade e fusão entre o ambiente do jogo e o ambiente fora dele.

Apesar da importância dos efeitos sonoros icônicos e indiciais, os efeitos sonoros simbólicos são os que exercem um impacto mais direto sobre a jogabilidade. Por se tratar de uma terceiridade, implica um interpretante que irá depender de experiência colateral e, ao mesmo tempo, de padrões, leis e convenções arbitrárias. Em *World of Warcraft*, muitas vezes um som será o mesmo para situações diferentes, e caberá ao jogador discernir, com base no contexto e em suas informações prévias, de que se trata.

Para exemplificar, a classe de personagens *Rogue* tem a habilidade de ficar invisível e assim atacar jogadores ou NPCs pelas costas, ganhando pontos adicionais de ataque. Em um ambiente de *battleground* (*player versus player* em equipes com objetivos comuns, uma contra a outra), a importância da necessidade de contextualização para a interpretação do som se mostra essencial. Ao acionar "*stealth*", que é a habilidade de invisibilidade, o personagem gera um efeito sonoro característico. Sozinho, este efeito sonoro não diz nada. É uma espécie de sussurro que indica, uma ideia de furtividade, mas apenas hipoteticamente. Ao conhecer o jogo, os jogadores tornam-se conhecedores deste som característico e de que ele simboliza que um jogador entrou em "*stealth*" em um local próximo. Num ambiente de PVP, os jogadores estão rodeados por inimigos e por aliados. Ao ouvir este efeito sonoro, é possível ficar alerta, mas é só pela análise do contexto que o jogador saberá se o personagem em "*stealth*" é inimigo ou aliado, o que fará toda a diferença em relação à ação que a audição

deste efeito causará. Ela pode representar que um inimigo está se preparando para atacar, ou que um aliado está invisível para dar cobertura tão logo um adversário apareça.

Os efeitos sonoros simbólicos estão intimamente ligados à jogabilidade e são muito importantes para que o jogador compreenda e interprete corretamente as ações e reações ao jogo.

Durante o combate, os sons sugerem, indicam e simbolizam um universo de informações sobre o que está acontecendo naquele momento. Cada ataque, cada magia, cada ação, acaba, direta ou indiretamente, gerando ou causando um efeito sonoro. Esses sons auxiliam os jogadores a compreender o que está acontecendo. No meio de dezenas de personagens, interpretar esses efeitos sonoros pode ser um desafio, mas, ainda assim, é essencial para auxiliar uma pronta reação do jogador em relação ao seu personagem, aos aliados e aos inimigos.

Os sons trazem todo tipo de informação, e interpretá-las é tão fundamental quanto conhecer e aplicar as regras mais básicas do jogo. Por isso, neste tipo de elemento sonoro a indicialidade é fortemente presente, recuperando, no mundo virtual, aspectos da realidade, com sons que se relacionam direta ou indiretamente com objetos existentes. Nas palavras de JORGENSEN:

Usar sinais sonoros que têm conexão com o mundo real, ao mesmo tempo estilizando-os para se encaixar à situação do jogo, cria uma oportunidade única de fazer sinais auditivos de usabilidade parecerem naturais do mundo do jogo (JORGENSEN, 2008, p.5).

3.1.3 Diálogos

Os personagens do jogo (NPCs) e dos jogadores podem emitir expressões em algumas situações. Estabelecer uma prevalência entre o sonoro e o verbal, neste caso, é uma tarefa complexa. Aqui privilegiaremos os aspectos sonoros, para oportunamente abordarmos os verbais.

Através de comandos digitados na tela de chat, os personagens emitem falas pré-programadas. Por exemplo, ao digitar “/silly”, o personagem conta uma piada, ou faz uma citação engraçada, algo descontextualizado, feito para entreter. A frase é escolhida aleatoriamente. Ao digitar “/thanks”, o jogador agradece a outro através de seu personagem pela ajuda concedida, poupando a comunicação mais trabalhosa via *chat* de texto. Há diversos

comandos deste tipo que fazem com que frases gravadas sejam executadas de acordo com o desejo do jogador.

Os NPCs também se expressam através de falas pré-programadas. Neste caso temos interessantes aspectos de primeiridade. Para compreender uma fala, é preciso compreender a língua utilizada. Como veremos, a verbalização possui a terceiridade como dominante justamente por se alicerçar em convenções e padrões. Entretanto, um personagem humano, ao interagir com um NPC *Night Elf*, por exemplo, em algumas circunstâncias irá ouvir frases em língua élfica. Nesta situação específica, a fala ganha, no jogo, aspectos icônicos. Há qualidades e sentimentos que o jogador pode sugerir para a frase, posteriormente contextualizando-a, na esfera das hipóteses. Serve também para lembrar o jogador de aspectos relacionados à história de fundo do jogo.

No caso dos sons em falas emitidos pelos NPCs, eles também servem para ensinar que o personagem do jogo está ciente de sua presença e lhe está dedicando sua atenção. Esse elemento também aumenta a imersão, pois retira, até certo ponto, a sensação de limitação da realidade artificial, uma vez que o personagem reage à presença do jogador (personagem).

Parte do papel do diálogo - e áudio em geral - em um jogo é a suspensão da descrença, acrescentando realismo ou criando ilusão. A ilusão de estar imerso em uma atmosfera de três dimensões é bastante reforçada pelo áudio [...] a música, o diálogo e efeitos sonoros ajudam a representar e reforçar um sentido de localização em termos de cultura, ambiente físico, social ou histórico (COLLINS, 2007, p. 280)⁴⁸.

Essas falas pré-determinadas de NPC fazem parte do repertório reconhecido pelos jogadores. Muitas expressões são típicas, e acompanham o conteúdo da série *Warcraft* desde o primeiro jogo de estratégia, se relacionando com sua história de fundo.

Logo, apesar de *World of Warcraft*, sob a ótica de seus aspectos procedimentais, não oferecer aos jogadores uma interação de diálogo de fato, ou seja, com alto nível de inteligência artificial e variedade, já que as respostas dos NPCs ao personagem do jogador são limitadas e pouco adaptáveis. Sua existência funciona como forma de gerar vínculo e reconhecimento com o contexto representado.

48 Livre tradução de: Part of the role of dialogue – and audio in general – in a game is the suspension of disbelief, adding realism or creating illusion. The illusion of being immersed in a three-dimensional atmosphere is greatly enhanced by the audio [...]the music, dialogue and sound effects help to represent and reinforce a sense of location in terms of cultural, physical, social, or historical environments.

3.1.4 Sons de interface

Além destes comandos, o personagem também se expressa através da fala em situações específicas. Por exemplo, ao atacar um monstro que está mais distante do que o necessário, o próprio personagem fala ao jogador que o comanda “*it's too far away*”. Quando, por exemplo, um personagem está sem *mana*⁴⁹ e ainda assim o jogador tenta executar uma magia, o personagem avisa: “*not enough mana*”. Nestes casos, o jogo utiliza o recurso da fala para passar informações importantes sobre o que está acontecendo com o personagem. Trata-se de uma forma de comunicação do jogo diretamente para o jogador, usando seu avatar como interface, pois é como se este lhe falasse diretamente.

Os sons de interface em *World of Warcraft* muitas vezes atuam como símbolos. O jogador passa a conhecê-los e a entender seu significado. Quando realiza uma ação não permitida pela interface em função de algum elemento condicional, por exemplo, o jogo emite um sinal sonoro específico para aquela situação, ou padrão para situações semelhantes.

Ainda, “desenvolvedores começaram a formar culturas originais e personalidades entre as raças através do uso de áudio. O diálogo *troll* menciona vodu com um sotaque jamaicano, enquanto o time de demolição dos anões grita com o jogador em sotaque escocês” (CHANDLER, 2008, p.3)⁵⁰.

A utilização dos sons de interface atua diretamente na curva de aprendizado do jogador, ao mesmo tempo em que o auxilia, principalmente em um contexto de combate, em que as ações em tempo real devem ser rápidas e precisas.

3.1.5 Chat de voz

Talvez a forma mais rica e importante de expressão sonora no jogo seja o *chat* por voz entre jogadores. Em 2004, quando *World of Warcraft* foi lançado, os jogadores já se comunicavam desta maneira. Esta forma de comunicação já era utilizada em jogos anteriores, sendo uma característica intrínseca do gênero MMORPG. Um programa sem vínculo com o jogo era instalado. Através dele os jogadores criavam "salas" virtuais e podiam simplesmente

49 Pontos necessários para disparar magias.

50 Livre tradução de: developers began forming unique cultures and personalities among the races through use of audio. The troll's dialogue mentions voodoo in a Jamaican accent, while the Dwarven demolition team barks at the player in Scottish accents.

bater-papo enquanto realizavam ações do jogo ou se organizavam durante a execução de uma tarefa em equipe.

Embora fosse comum o *chat* via voz entre personagens que se conheciam, habitualmente personagens de uma mesma guilda, quando se agrupavam com jogadores desconhecidos, não tinham o *chat* de voz disponível. Nessas situações, a única forma de comunicação entre os integrantes do grupo era o *chat* textual.

Em 2007, com o lançamento da expansão *The Burning Crusade*, a *Blizzard* inseriu no jogo o *chat* de voz. Quaisquer jogadores de uma mesma facção passaram a ter condições de conversar através de mecanismos internos ao jogo.

Os aspectos verbais do *chat*, que adiante serão destacados, aqui dão lugar à primeiridade na interação via voz entre os jogadores. As sensações de presença geradas pelas vozes durante o jogo, o pertencimento ao grupo e a interferência entre os jogadores, qualidades de sentimento em uma primeiridade, funcionariam como primeira etapa na semiose geradora de mudanças de hábito de pensamento.

3.2.2 Matriz Visual

Na linguagem visual há dominância do sin-signo indicial dicente. À exceção das imagens que não representam nada, ou seja, das que não tem poder referencial, todas as imagens figurativas apresentam dominância do índice (que tem em si um ícone embutido), o qual é responsável por forçar o olhar do receptor, introduzindo-se forçosamente à mente, mostrando seu objeto e, conseqüentemente, compelindo o intérprete a ter uma experiência (SANTAELLA, 2005, p.196-199).

Logo, a imagem tem dominância da secundidade, sendo ela mesma um duplo, por misturar singularmente ícone e índice na representação visual, quando a similaridade icônica não só nasce através de uma conexão dinâmica e existencial entre a representação e o representado, mas também, em muitos casos, nasce do efeito psicofísico que o representado provoca no agente da representação. No caso dos jogos eletrônicos, trata-se do efeito que os desenvolvedores desejam causar em seus receptores, que irão interpretar as imagens.

Ao afirmar que a linguagem visual tem como eixo a forma, Santaella (2005) recorre à teoria gestáltica de que as formas ocorrem de modo espontâneo na percepção, sendo as excitações na retina convertidas em formas, corroborando a hipótese de que “não poderia

haver um eixo mais apropriado para a visualidade do que o eixo da forma” (SANTAELLA, 2005, p. 203).

Partindo do pressuposto da indissociabilidade entre pensamento e linguagem, a representação se liga tanto ao mundo visual, tal como é percebido, quanto às imagens mentais estimuladas ou não pela percepção direta, no caso dos objetos do mundo, ou mediada, no caso das representações (SANTAELLA, 2005 p. 207).

Para a autora, há três espécies de relação entre forma visual (signo) e objeto representado: não-representativas, figurativas e representativas.

As formas não-representativas surgem em correspondência com o ícone. Elas dizem respeito à redução da declaração visual a elementos puros, tais quais tons, cores, formas, movimentos, texturas, proporções e contornos. Tais elementos estão livres de conexões com informações oriundas de experiências externas, não cumprindo quaisquer funções ilustrativas. Possuem fragilidade referencial, mas alto poder sugestivo, assim como a sonoridade (SANTAELLA, 2005, pp.210-225).

Enquanto nas formas não-representativas temos ênfase na apresentação do signo em si mesmo, nas formas figurativas, as quais possuem correspondência com o índice, temos ênfase na relação entre signo e objeto, aparecendo, em síntese, como qualidade, registro ou convencção.

... as formas figurativas dizem respeito às imagens que basicamente funcionam como duplos, isto é, transpõem para o plano bidimensional ou criam no espaço tridimensional réplicas de objetos preexistentes e, o mais das vezes, visíveis no mundo externo (SANTAELLA, 2005, p. 227).



Imagem 1 - Os objetos em cena possuem relação com a existencialidade

Por sua vez, as formas representativas têm correspondência com o símbolo. Nelas, a aparência reproduzida das coisas visíveis representa algo inacessível visualmente, assim como o símbolo, que “preenche sua função sem depender de qualquer similaridade ou analogia com o seu objeto e é igualmente independente de qualquer ligação factual, sendo símbolo unicamente por ser interpretado como tal” (SANTAELLA, 2005, p. 246).



Imagem 2 – O efeito visual acima pode ser interpretado de várias formas por quem não o conhece

As formas representativas dependem de códigos de convenções culturais para serem interpretadas, e, encontrando-se no domínio da terceiridade, ilustram bem como esta engloba tanto a primeiridade quanto a secundidade. Nelas, a representação se dá por semelhança, por figuração ou por convenção, em sua forma mais pura.

Os jogos eletrônicos são mídias fortemente visuais. Desde os primeiros jogos até os mais atuais, o que claramente se destaca no que diz respeito a seu desenvolvimento é a utilização de imagens mais apuradas, seja na qualidade visual dos gráficos detalhados e factíveis (respondendo, por exemplo, a leis da física) ou nos gráficos extremamente realistas, que buscam uma reprodução fiel da realidade representada. "Independente do tipo de jogo, os jogadores interagem principalmente através estímulo visual. Além disso, as pessoas usam o

sentido da visão como principal fonte de informação para recordar..." (ZAMMITTO, 2005, p.1)⁵¹.

Portanto, se apontássemos uma dominância de matriz de linguagem e pensamento nos jogos, esta seria a visual. De forma geral, jogos eletrônicos como *World of Warcraft* são essencialmente visuais, e é através das imagens - em seus mais variados tipos e funções - que podemos identificar as principais características do jogo em sua relação com o ambiente representado.

Na contramão do mercado, *World of Warcraft* manteve gráficos limitados e formas mais simplificadas no que diz respeito à utilização de polígonos. Mesmo em seu lançamento, em 2004, o jogo não superava diversos outros títulos no que dizia respeito à qualidade de seus gráficos e efeitos visuais.

Como pode ser observado desde a concepção dos primeiros títulos *Warcraft*, a inspiração estilística veio dos *cartoons*. Muito do conceito original da visualidade no jogo foi mantida ao longos dos anos, com algumas melhorias.



Imagem 3 – Humanos tentam defender território, em *Warcraft: Orcs and Humans*

⁵¹ Livre tradução de: Regardless of the king of game, gamers interact mainly through visual stimulus. Moreover, people use the visual sense as the main source to recollect information...

Isso se deve ao desejo da *Blizzard* em manter a tradição visual dos jogos Warcraft mas, principalmente, em possibilitar a mais pessoas a participação. A adoção de gráficos mais avançados resultaria em uma sensível diminuição de seu público, que acabaria sendo composto por jogadores com equipamentos de ponta e constantemente atualizados. Ao primar pela simplificação dos gráficos, a *Blizzard* garantiu também uma melhor performance em seus servidores, e demonstrou também que *World of Warcraft* tem o foco mais na jogabilidade do que no foto-realismo.

Após o seu lançamento no outono de 2004, os gráficos de *World of Warcraft* estavam menos avançados do que o padrão da indústria. Mais de três anos depois, continua a ser um dos jogos mais populares, apesar de algumas mudanças nos gráficos. *World of Warcraft* possui efeitos de iluminação muito básicos, sem sombras em tempo real, texturas mínimas, modelos simples, e sem física avançada. No entanto, apesar de todas estas deficiências no campo da computação gráfica, ele reina como o MMORPG de maior sucesso na história do gênero (CHANDLER, 2008, p.1)⁵².

CHANDLER (2008) alega que o estilo adotado tem papel fundamental no sucesso do jogo. Este estilo teria sido definido ainda no desenvolvimento de *Warcraft II: Tides of Darkness*, assim como elementos importantes do lore⁵³ e os personagens principais, apesar de em *Warcraft III* podermos observar algumas mudanças drásticas em raças e personagens. (CHANDLER, 2008, p.2).

Enquanto as novas tecnologias permitiam personagens e cenários mais detalhados estilisticamente, a *Blizzard* optou por não aproveitar para torná-los mais realistas. Como a tecnologia evoluiu durante o desenvolvimento da série *Warcraft*, os gráficos melhoraram, mas em muitos aspectos o jogo permanece o mesmo (CHANDLER, 2008, p.4)⁵⁴.

52 Livre tradução de: Upon its launch in the fall of 2004, World of Warcraft's graphics were less advanced than the industry's standard at the time. More than three years later, it remains one of the most popular games, despite few changes in graphics amidst the fact pace of the industry. World of Warcraft features very basic lighting effects with no real time shadows, minimal textures, simple models, and no advanced physics. Yet, despite all of these shortcomings in the realm of computer graphics, it reigns as the most successful MMORPG in the history of the genre.

53 *Lore* é o nome dado à história de fundo em jogos eletrônicos.

54 Livre tradução de: While the new technology allowed for more stylistically detailed characters and environments, Blizzard did not take advantage of it to make them more realistic. As the technology improved over the development of the Warcraft series, the graphics improved, but many aspects remained the same.



Imagem 4 – Uma invasão *orc* em Warcraft II

Com isso temos um sinal de que a imersão e o alto grau e de envolvimento não dependem de gráficos extremamente realistas. Apesar de *World of Warcraft* trazer elementos visuais que vinculam os jogadores com o mundo fora do jogo, é a experiência emulada por suas linguagens, atuando em conjunto e de forma indissociável, que produzem o que aqui relacionaremos com as mudanças de hábito e de pensamento descritas pela semiótica peirceana, tratadas no próximo capítulo.

CHANDLER (2008) acredita que as escolhas da *Blizzard* são premeditadas, de forma que o estilo se mantenha fiel a *Warcraft III*, e para que atue como solução para um complexo problema chamado *uncanny valley*, proposto pelo robocista japonês Masahiro Mori, em 1970, para descrever um fenômeno notado por ele ao trabalhar com andróides. Desde então, o termo tem sido aplicado à computação gráfica. Em síntese, diz respeito à representação humana que, ao se aproximar do foto-realismo, acaba ficando assustadora, produzindo um efeito de estranheza e artificialidade no observador (HO, C.; MACDORMAN, K. F.; PRAMONO, Z. A. D, 2008; CHANDLER, 2008).



Imagem 5 – Em *Warcraft III*, o começo dos padrões visuais utilizados em *World of Warcraft*

Os dispositivos gráficos são como matrizes de pixels. O processo de conversão entre representações vetoriais e matriciais é chamado de rasterização. A rasterização de polígonos é uma operação fundamental para a computação gráfica. Em *World of Warcraft*, a inspiração nos *cartoons*, *animes* e *comics* possibilitou a adoção de gráficos mais simplificados em diversos aspectos, sendo compensados, por exemplo, por efeitos visuais e texturas.

A complexidade dos modelos de personagens foi mantida baixa, minimizando a contagem de polígonos, ou o número de formas necessárias para formar um modelo 3D. Para compensar, artistas usaram texturas ricas para adicionar profundidade. A qualidade destas texturas pintadas também passa a idéia e impressão de *cartoon* e uma combinação de inspiração em *animes* e *quadrinhos* ocidentais (CHANDLER, 2008, p.8)⁵⁵.

⁵⁵ Livre tradução de: The complexity of the character models were kept low by minimizing the polygon count, or the number of shapes required to form a 3D model. To compensate, artists used rich textures to add depth. The painted quality of these textures also gives the setting a feeling of a cartoon and a combination of anime-inspiration and western comics.



Imagem 6 – A raça humana, em *World of Warcraft*, tem por base os *cartoons*

Ainda, “o estilo do design [do jogo] ajuda-o a envelhecer como obra de arte ao invés de tecnologia obsoleta” (CHANDLER, 2008, p.10)⁵⁶. Ao invés de focar o desenvolvimento do jogo em acompanhar as inovações tecnológicas no que diz respeito a elementos visuais, em *World of Warcraft* a *Blizzard* tem focado esforços em desenvolver as opções de jogabilidade, de forma a promover uma participação mais rica e sempre com novidades tanto para os jogadores mais antigos quanto para os que futuramente poderão fazer parte de sua base de usuários.

3.2.1 Primeiras impressões

Em jogos eletrônicos, a utilização consciente de cores possibilita aos jogadores uma experiência mais imersiva (ZAMMITTO, 2005, p.6). A cartela de cores, o uso de luzes e sombras, texturas e formas, percebidas como os contornos de construções em uma cidade, por exemplo, são primeiras impressões, que encontram a percepção em um momento anterior à própria interpretação. São impressões qualitativas que antecedem qualquer julgamento, mas

⁵⁶ Livre tradução de: the tightly designed style helps it age as artwork rather than obsolete technology.

são capazes de suscitar emoções e sentimentos, disposições para o jogo naquele momento e naquele lugar em que o personagem do jogador se encontra.

As ligações entre cores e ambientes do jogo geram *links* que indicam a atmosfera, como um segundo momento perceptivo dentro da primeiridade. Compreender e interpretar as cores de um ambiente, vagamente relacionando-as, por exemplo, à raça que ali habita, é um exemplo de um segundo momento ainda na esfera da primeiridade.

As cores de *World of Warcraft*, as formas mais básicas, texturas, luzes e sombras, são os elementos visuais que se encontram na primeiridade, se apresentando como sugestão sutil e pouco factual. Operam no máximo no nível do sentimento e da emoção.

As percepções de cores em *World of Warcraft* variam de local para local dentro do jogo. A paleta de cores, apesar de manter uma identidade visual, apresenta predominâncias dependendo do território e das criaturas que o habitam. Na cidade principal da raça *undead*, *Undercity*, há a predominância de tons escuros, transmitindo a atmosfera lúgubre do local.



Imagem 7 – *Undercity*, cidade dos *undeads* em *World of Warcraft*

3.2.2 O jogador e o avatar

A criação do avatar representa uma das principais escolhas que o jogador tem disponível, pois irá impactar diretamente sua satisfação ou não com a jogabilidade. Isso porque cada raça e classe escolhida possui parâmetros próprios e funções que estão diretamente relacionadas ao estilo de jogo que será encontrado.

Após logar no jogo e escolher o servidor, a criação ou seleção de personagem é o próximo passo apresentado ao jogador.

Quando o jogador cria seu primeiro avatar, ele visualiza a área de criação de personagem já com um exemplo ilustrativo e randômico. A partir daí é o jogador que irá iniciar a personalização. Inicialmente ele escolhe a facção. Depois, a raça com a qual deseja jogar e, por fim, a classe. A etapa final diz respeito à personalização propriamente dita, com a definição de características visuais do personagem, como cor do cabelo, penteado, acessórios, rosto e detalhes desta natureza.

Cada raça possui um conjunto de variações possíveis no que diz respeito a esta personalização. Uma vez criado o personagem, só é possível alterá-lo mediante o pagamento de uma taxa à *Blizzard*. Esta possibilidade só foi criada recentemente. Anteriormente, após criado, o personagem não poderia sofrer alterações.

A etapa final da criação é o nome do personagem, que deve ser único naquele servidor. A escolha do nome é livre, exceto nos servidores RP (*role-playing*), nos quais o nome deve ter relação com o contexto da narrativa do jogo⁵⁷.

Em cada servidor é possível que o jogador tenha diversos personagens. Uma vez criado o primeiro, após logar o jogador visualizará a tela de seleção de personagens, em que poderá clicar no nome do personagem desejado e visualizá-lo sobre uma imagem de fundo adaptada ao contexto da raça do personagem. Ou seja, ao clicar em um “humano”, este aparecerá sobre um fundo de uma cidade humana. Ao clicar sobre um *draenei*, este aparecerá sob o fundo da principal cidade dos *draenei*, e assim por diante.

O fato anteriormente levantado de que *World of Warcraft* não se concentra em gráficos foto-realistas e detalhados, caso de muitos de seus concorrentes, como *Age of Conan*⁵⁸, *Guild Wars*⁵⁹ e *Lord of the Rings Online (Lotro)*⁶⁰, pode ser observado claramente neste ambiente de criação de personagens, em que as características visuais destes aparecem destacadas.

⁵⁷ Em um servidor RP os nomes não podem fugir ao contexto do mundo representado. Por exemplo, a um personagem denominado “*Truckdriver*” seria solicitado a troca do nome, caso contrário o personagem seria deletado do servidor RP.

⁵⁸ <http://www.ageofconan.com/>

⁵⁹ <http://www.guildwars.com/>

⁶⁰ <http://www.lotro.com>



Imagem 8 – O Condado, em *Lotro*, demonstra o foto-realismo da representação visual dos cenários

Em *World of Warcraft*, diferentemente de seus concorrentes, a limitação do uso de polígonos cria formas não tão perfeitas em comparação com o que as tecnologias mais recentes permitiriam visualizar. As feições dos personagens apresentam semelhanças com *comics* americanas, por exemplo, no caso dos humanos. No caso dos *Blood Elves*, a inspiração vem claramente dos animes e mangás japoneses, comum padrão visual mais asiático do que ocidental.

Alguns jogos atuais permitem a caracterização completa do personagem. Lançado em 2009, *The Sims 3*⁶¹, por exemplo, trouxe como uma de suas novidades a personalização extrema e a criação de itens com recursos muito variados. Na contra-mão desta tendência, *World of Warcraft* confere poucas possibilidades de personalização. Muitas destas são pouco perceptíveis durante o jogo. Isso porque na maior parte do tempo o personagem fica de costas para o jogador que o comanda. Detalhes como um *piercing* no supercílio, ou uma pintura no rosto, por exemplo, quase não são percebidos.

A utilização de equipamentos também é outro fator que confirma que a personalização do personagem não influencia muito na percepção que o jogador terá deste. *World of Warcraft* possui dois aspectos muito importantes: combate e sociabilidade. Para a visualidade do jogo, o foco no combate tem impacto direto no que diz respeito à busca por equipamentos cada vez

61 <http://www.thesims3.com/>

melhores. Visualmente, o personagem muda completamente ao ser equipado, ficando com o corpo completamente recoberto por grandes elmos, ombreiras, armaduras, braceletes, luvas, botas e cintos, cada um destes com um conjunto de benefícios que interferem diretamente na performance do personagem durante os combates. Logo, descartar completamente a importância da personalização para o jogador seria extremo, no que diz respeito a detalhes. Isso porque a possibilidade de alteração destes aspectos, recentemente disponibilizada pela *Blizzard* mediante pagamento extra, aponta para uma demanda por este serviço.



Imagem 9 – A busca por equipamentos é uma forma de diferenciação dos personagens

Entretanto, visualmente a busca pela personalização diz respeito muito mais a equipamentos raros e poderosos que identificam um personagem e conferem a ele um status diferenciado. Estes equipamentos têm características visuais que chamam a atenção dos jogadores. São itens geralmente desejados por todos, mas conseguidos por poucos. Aqui podemos observar que os aspectos visuais dos equipamentos acabam sendo índices do status do personagem e de sua posição no nível de progressão permitido pelo jogo. Um jogador veterano pode ser facilmente identificado através de um personagem ricamente equipado com os melhores e mais raros itens, e esta identificação é uma das buscas que motiva longas sessões de jogo, seja em ambiente PvP ou em ambiente PvE. Por isso, em *World of Warcraft*

o avatar é visualmente o objeto através do qual o jogador, com suas habilidades e conquistas, se apresenta aos outros jogadores.

3.2.3 Interfaces: a jogabilidade através de imagens

Independente das questões relacionadas à limitação de seus gráficos pouco realistas, a interface de *World of Warcraft* é reconhecidamente um exemplo de sucesso no que diz respeito à sua função principal, que é organizar um grande número de ações e possibilidades de forma compreensível, prática e fluente para o jogador, indicando um bom planejamento de interface, capaz de proporcionar conforto na percepção dos aspectos comunicacionais (FREITAS, J. C. de, 2003, p. 189). Por isso,

Em comparação com outros MMORPGS, *World of Warcraft* é reconhecido como o jogo mais jogado por jogadores a despeito de sua qualificação e o sucesso do jogo é algumas vezes atribuído a sua interface simples e amigável (BENNERSTADT, U; LINDEROTH, J, 2007, p.22-23).

A interface do jogo é uma representação de todas as ações disponíveis para o jogador. É importante destacar, inicialmente, que *World of Warcraft* pode ter sua interface personalizada através do uso de *addons*. Os *addons* são aplicativos desenvolvidos por jogadores e programadores que, quando instalados, modificam a visualização da interface do jogo. A Blizzard disponibiliza aos desenvolvedores as informações necessárias para a criação destas ferramentas sob a condição de que estas não sejam, comercializadas, mas disponibilizadas gratuitamente aos jogadores, que selecionam as que mais lhe interessam e as instalam. Nem todos os *addons*, ou *UIs*, interferem diretamente na interface, mas é comum sua utilização com este propósito. Isso porque, com o avanço do personagem, cada vez mais ações são disponibilizadas, por exemplo, durante um combate. A forma com que estas ações estarão organizadas visualmente para a utilização tem impacto direto no desempenho do jogador.

A interface original de *World of Warcraft* não sofreu alterações significativas ao longo dos anos. Muitos jogadores optam por conservá-la, principalmente porque alguns benefícios dos *addons* foram incorporados a ela.



Imagem 10 – Nível de complexidade que a interface pode alcançar com o uso de *addons*

Através de atalhos no teclado, ou clique em botões na tela, janelas diversas são abertas, contendo informações e possibilidades de ações. Na interface, o jogador arrasta os botões que deseja visualizar durante todo o tempo, ou os botões que deseja visualizar em situações específicas, como na mudança de instâncias de combate. Cada ação de combate, por exemplo, é caracterizada por uma imagem. Chamadas normalmente de ícones, estas imagens são, para a semiótica, indiciais, em sua maioria, mas muitas vezes são também icônicas ou simbólicas, o que pode ser justificado por sua quantidade e pela dificuldade de representar ações completas em imagens simples e pequenas. Por exemplo, a ação de comer pode ser representada por um botão que traga a imagem do tipo de alimento de que o personagem dispõe. No caso de uma maçã, trata-se de um ícone “maçã”, remetendo a este objeto existente através de suas características referenciais. No caso de um tipo de ataque específico, a imagem que o representa pode trazer apenas uma idéia vaga do que aquela ação pode resultar. Neste caso, temos um ícone propriamente dito que, por seu uso constante, acaba se transformando em símbolo, uma convenção de que aquele botão serve para realizar aquela determinada ação, não pela riqueza dos detalhes de sua imagem ou por suas relações com o que representa, mas porque ficou introjetado na mente do jogador a função específica daquela imagem traduzida em ação.

Além dos botões, a interface oferece também muitas pistas para o jogador. Efeitos visuais são usados, por exemplo, para indicar que um ataque específico foi bem sucedido ou

não. Ou seja, ao ativar um ataque representado na tela por um ícone, o jogador vê como resposta aquele ícone sendo selecionado e, no ambiente do jogo, um efeito visual característico daquela ação. Nisso temos momentos diferentes e interligados do mesmo processo: a intenção da ação, a ativação da ação e a representação da ação, que deixa de ser idéia e passa a produzir resultados no jogo relacionados a ela.

Às qualidades da interface de *World of Warcraft* são atribuídas muitas das características apontadas como essenciais para o sucesso do título. No caso de um jogo com tantas opções, principalmente no que diz respeito ao combate, uma interface intuitiva pode ser um diferencial que tenha influência direta na adoção ou não do jogo pelos jogadores. A possibilidade de personalizar a interface através de *addons* também confirma que jogadores diferentes têm preferências diferentes e variadas no que diz respeito à organização dos elementos visuais do jogo. A permissão oficial para o uso destes dispositivos aponta o conhecimento da empresa desenvolvedora sobre a importância deste aspecto, e a incorporação destes elementos progressivamente demonstra que ela está atenta à sua influência na jogabilidade.

3.2.2.4 Mapa e território

Todo o território de *World of Warcraft* é representado por mapas dentro de mapas. Na interface principal, há um mini-mapa. Ao teclar “M”, é aberto um mapa maior. Quando se conhece o local, este mapa mostra diversos detalhes. Quando não se conhece, ele aparece praticamente sem informações visuais, como se estivesse em branco. Não serve para desvendar o cenário desconhecido, mas apenas para localizar globalmente o personagem.

Ao conhecer um determinado lugar do jogo, presencialmente através do personagem, o mapa passa a descrever sua topografia, seu relevo e o tipo de vegetação, por exemplo. O mapa reproduz qualidades do local, indicando estradas e acessos a outros territórios depois que o jogador já esteve lá uma primeira vez.

O mapa é um objeto que representa uma pequena parte das características visuais do cenário do jogo. Como objeto, o mapa se relaciona com o signo, que é o jogo, através de semelhanças.

Em *World of Warcraft* o mapa é a representação de uma outra representação, que é o território do jogo. Fazem parte deste território as cidades, as estradas, a vegetação, os *mobs*, os NPCs e os meios de transporte, além de variações climáticas e no horário.



Imagem 11 – Ao clicar em um continente do mapa geral, é possível ver o detalhamento do território

Através de sua arquitetura, as cidades trazem elementos que se relacionam com a raça que nelas habitam. *Stormwind*, cidade humana, remonta a imponentes construções medievais, com enormes estátuas em seu pórtico principal, com elementos que trazem à mente universos fantásticos como o encontrado em *O Senhor dos Anéis*. *Ironforge*, cidade dos anões e ponto estratégico para os jogadores da aliança, é construída praticamente dentro de montanhas, com fossos dentro dos quais pode-se ver lava flamejante. O ambiente cavernoso é escuro, mas imponente. *Darnassus*, a cidade dos *Night Elves*, por sua vez, é construída em uma árvore gigantesca, um ambiente instanciado do jogo, ou seja, para acessá-lo o jogador e seu personagem entram em uma instância paralela. *Darnassus* traz características mágicas que se relacionam com o contexto dos *Night Elves* e seu modo de vida. Os jogadores da horda possuem um leque diferente de opções e cidades que também revelam bastante sobre a raça que nelas habitam. *Orgrimmar*, cidade dos *Orcs*, possui construções características, remontando um ambiente rústico, tribal e armistício. Uma cidade de guerreiros, com aspectos brutais. *Undercity*, cidade dos *Undeads*, traz elementos que remontam cenários de terror, sepulcrais e lúgubres.

As cidades são pontos focais em *World of Warcraft*. E se configuram como lar para os personagens, pois estes retornam a elas para descansar, acumulando pontos de "rested", ou

seja, pontos de descanso que fazem com que, ao entrar em combate, os personagens recebam pontos extras de experiência. É nas cidades que os jogadores armazenam seus itens no banco, realizam trocas na *auction* (um leilão de itens que movimenta a economia do jogo) e enviam e recebem correspondências através de caixas de correio representadas visualmente. Nas cidades podem ser encontrados treinadores para classes e profissões. Itens específicos podem ser comprados de NPCs vendedores localizados nelas.



Imagem 12 – O mapa indica a estrada que o personagem deve percorrer para chegar a *Stormwind*

Ao longo do jogo, os personagens se instalam em diferentes cidades, geralmente próximas ao local em que estão realizando tarefas. Muitas cidades possuem meios de transporte coletivos. Algumas possuem portos que permitem aos personagens a travessia de continentes por navio. Na maioria das situações, o deslocamento é feito em tempo real. Em um sobrevôo de zepelim, por exemplo, é possível visualizar mais claramente a rica paisagem de *World of Warcraft*, extremamente variada. Florestas, tundras, desertos, o território do jogo remonta tanto ambientes reais, factíveis, como ambientes fantásticos, ambos extremamente variados. Fazem parte destes ambientes os *mobs* que neles habitam, ou seja, os monstros do jogo que vagam pelo território em áreas pré-estabelecidas. Tipos específicos de *mobs* estarão

sempre em determinadas áreas. Portanto, é como se eles pertencessem ou estivessem vinculados a determinado território, podendo sempre ser encontrados ali pelos jogadores. O mesmo se aplica aos NPCs. Estes estão sempre em áreas pré-determinadas, e orientam a seqüência do jogo por fornecer *quests* aos jogadores e auxiliá-los de diferentes formas.

Outro elemento visual que auxilia a noção de pertencimento no universo persistente de *World of Warcraft* é o clima. Em determinadas áreas é possível que chova, em outras, que neve. Essas intempéries são observadas pelo jogador e acabam por criar uma sensação de realidade ao território, sujeito a alterações climáticas. O mesmo se dá ao anoitecer. Por exemplo, na cidade de *Menethil Harbor* é possível visualizar a lua cheia e o nascer do sol, o reflexo sobre as águas pantanosas daquele ambiente. Tais elementos conferem realismo à passagem do tempo (imagem 13).



Imagem 13 – *Menethil Harbour*

3.2.2.5 Links para imersão

Por sua natureza, a matriz visual encontra força na secundidade. Em *World of Warcraft*, temos as relações imagéticas do jogo com a realidade fora dele. O mundo representado cria um ambiente fantástico com elementos não-existent, mas conhecidos. Em *Stranglethorn Vale*, por exemplo, vemos uma estátua de um *goblin* (imagem 14) que remete ao Cristo localizado no Rio de Janeiro. Em *Stranglethorn*, um território selvagem do jogo,

temos esta enorme estátua de braços abertos para o litoral, numa costa inóspita, se relacionando a uma realidade existente através de qualidades também existentes.



Imagem 14 – A estátua do *goblin* é considerada referência ao Rio de Janeiro

O jogo traz também sempre novas alusões a incontáveis filmes. Por exemplo, *Psicose*, de Alfred Hitchcock:

... o pessoal da Blizzard nomeou Innkeeper Norman o estalageiro em Undercity, e ao comerciante em Sepulchers chamaram Innkeeper Bates. Norman Bates é o assassino psicótico do filme "Psycho", que é dono de um motel chamado Motel Bates. Então, dar estes nomes aos NPCs cria um vínculo interessante entre os personagens e a sua profissão no jogo (CYHPER; MARTIN; ROSE, 2008, p.4)⁶².

Outro filme que aparece é *Fight Club*, também em *Undercity*, onde encontramos dois guerreiros lutando. Seus nomes são Tyler e Edward. Há também NPCs chamadas Marla Fowler e Chloe Curthas, também personagens do filme (CYHPER; MARTIN; ROSE, 2008, p.5).

62 Livre tradução de: the people at Blizzard have named the innkeeper in the Undercity, Innkeeper Norman, and the innkeeper in the Sepulcher is named Innkeeper Bates. Norman Bates is the psychotic killer from the movie "Psycho" who owns a motel called the Bates Motel. So calling the innkeepers, who technically own the resting stops for players at the Undercity and the Sepulchers, Norman and Bates, creates a nice tie to both the character and his profession.



Imagem 15 – Em *Undercity* encontramos Tyler, Edward, Marla and Chloe, de *Fight Club*

Além de filmes, o jogo traz referências a personalidades, como a *socialite* Paris Hilton. Em *Outlands*, território acrescentado ao jogo com o lançamento da expansão *The Burning Crusade*, encontramos uma *Blood Elf* loira identificada por “<Socialite> Haris Pilton”, em referência à herdeira dos Hilton e, próximo a ela, um cachorro chamado Tinkerbelle, nome de seu animal de estimação. Apesar de, por um lado, as referências diminuírem a coesão do jogo como um ambiente fantástico separado da realidade fora dele, elas também entretêm os jogadores de várias faixas etárias e acabam misturando os ambientes.



Imagem 16 – Haris Pilton, apenas mais uma entre milhares de referências ao mundo fora do jogo

3.2.2.6 Comunidades através de representações

A *Blizzard* valoriza a matriz visual, assim como os fãs. Concursos de arte baseados em *World of Warcraft*, versões, representações daquele mundo pelos seus jogadores, permeiam todo o site oficial e movimentam a comunidade, com *screenshots* e *wallpapers* às centenas. São fotografias, registros dos jogadores – ou melhor, de seus personagens - em momentos que para eles são dignos de captura e compartilhamento.

É comum entre os jogadores a prática de capturar cortes de tela do jogo e publicá-los em *blogs* e fóruns, assim como gravar vídeos que são compartilhados em sites como o *youtube*.

Na internet é possível encontrar registros de guildas que mais se assemelham a retratos de família, com os personagens dos jogadores posando lado a lado em um cenário de fundo.



Imagem 17 – Registro de uma conquista dos membros de uma guilda

Da mesma forma, são registrados através de imagens estáticas e vídeos as conquistas dos jogadores, suas manifestações e ações lúdicas como, por exemplo, a reunião de diversos personagens da raça *Night Elf*, cujo comando “/dance” faz com que o avatar dance imitando o Michael Jackson, por ocasião da morte do cantor⁶³.

Em *World of Warcraft* a visualidade se constitui como um dos elementos formadores de comunidades virtuais, uma vez que

63 Fonte: <http://www.renuerobot.com/2009/tribute-to-michael-jackson-world-of-warcraft-style/>

Comunidade só pode ocorrer em um contexto que combina a agência com senso de participação persistente e recorrente, nenhuma das quais sendo oferecida pelo regime de visitação infreqüente de parques temáticos. Ao mover os jogadores do papel de espectador para o papel de participante ativo na narrativa, os MMORPGs permitem aos jogadores 'viver' em seus mundos mágicos como cidadãos, ao invés de simplesmente visitá-los como convidados uma ou duas vezes por ano (PEARCE, 2007, p.203)⁶⁴.

Logo, ao participar neste território virtual, este ganha contornos de existencialidade fora dele, possibilitando o sentimento de pertencimento e imersão.

3.3 Matriz Verbal

Na matriz verbal temos o domínio do legi-signo simbólico argumental, com a arbitrariedade e convencionalidade características da terceiridade. É no legi-signo, uma lei ou regularidade que é um signo, que o símbolo encontra seu suporte, sendo a linguagem verbal seu exemplo mais evidente (SANTAELLA, 2005, p. 261- 262). O símbolo é um signo convencional que, para ser interpretado, depende de que o intérprete disponha de hábitos natos ou adquiridos.

Diferentemente tanto do ícone, que tem sua relação com um possível objeto fundada em uma mera semelhança, quanto do índice cuja relação com o objeto é uma relação de fato, existencial, o fundamento da relação do símbolo com o objeto que ele representa depende de um caráter imputado, arbitrário, não motivado (SANTAELLA, 2005, p. 263).

O símbolo em si mesmo é abstrato. Seu objeto trata de uma regularidade geral a que o símbolo está associado através de regras e hábitos interpretativos, o interpretante lógico (SANTAELLA, 2005, p. 264).

Os hábitos são regras gerais convencionais e arbitrários. Podem incluir disposições naturais, inatas, ou ser hábitos adquiridos aos quais o organismo se submeteu. Um hábito tem a capacidade de acionar o símbolo na mente do intérprete, gerando “uma disposição para agir de um determinado modo sob certas circunstâncias” (SANTAELLA, 2005, p. 266).

64 Livre tradução de: Community can only occur in a context that blends agency with persistent and recurrent attendance and ongoing sense of participation, neither of which is afforded by the infrequent visitation scheme of theme parks. By moving players beyond the role of spectator and towards the role of a full participant in the narrative MMORPGs allow players to ‘live’ in their magical worlds as citizens, rather than simply visit them as guests once or twice a year.

Como signo mais genuinamente triádico, o símbolo precisa de índices, que trazem à relação o poder referencial e indicativo. Os índices, por sua vez, dependem de ícones para significar. É por isso que no símbolo temos uma associação de idéias, significando por meio de um hábito.

Assim como as matrizes sonora e visual, a matriz verbal também foi categorizada por SANTAELLA (2005) em três modalidades: descrição, narração e dissertação, “os três grandes princípios organizadores da seqüencialidade discursiva” (SANTAELLA, 2005, p. 286). O ato de descrever constitui uma primeiridade, o de narrar, uma secundidade, e o dissertar, uma terceiridade, em consonância com os universos peirceanos da qualidade, dos fatos e das idéias.

A descrição é uma forma não-narrativa de discurso que fornece uma descrição geral de algo, se ligando não apenas aos aspectos existentes, “mas também ao sistema perceptivo, sensorio do sujeito enunciatador e do receptor” (SANTAELLA, 2005, p. 295), traduzindo para a linguagem verbal as apreensões sensoriais que se dão através de nossos sentidos, “... transcrevendo através do terceiro (convencional) aquilo que é primeiro (apreensão positiva e simples das qualidades)” (SANTAELLA, 2005, p. 295), se aproximando da primeira forma, qualitativa e sensível, de apresentação dos objetos à consciência através do verbal.

A narração é o universo da ação que é narrada, registro de eventos ou situações apresentando como constante elementos como conflito, coação e confronto de forças (SANTAELLA, 2005, p. 322), tratando do universo da secundidade peirceana “dos fatos existenciais, da dualidade agente-paciente (de ações), do esforço-resistência, do agir sobre objetos externos e sobre o próprio eu” (SANTAELLA, 2005, p. 323). A descrição necessariamente se apresenta na narração, embutida, corroborando para a confirmação dos elementos da primeiridade contidos no nível da secundidade.

Já a dissertação se encontra na categoria peirceana da terceiridade, pois

Falar em dissertação é se referir a conceituações, ao estabelecimento de leis gerais, a formulações abstratas. Na dissertação, entramos no habitat do intelecto. São operações mentais que se traduzem em leis e tipos gerais, ou seja, em conceitos, as ocorrências que se repetem e se tornam hábito (SANTAELLA, 2005, p. 345).

Se na linguagem descritiva temos um registro verbal de qualidades despertadas em nossos sentidos, e na narração os registros de atos e experiências existenciais ou ficcionais, na

dissertação, temos a realidade expressa de forma racional que, por sua natureza, exige familiaridade e hábito (SANTAELLA, 2005, p. 345).

Os MMORPGs, principalmente devido à liberdade de ação dos jogadores, não são narrativas lineares construídas como romances ou roteiros cinematográficos, ou mesmo jogos eletrônicos que possuem começo, meio e fim. O conteúdo desenvolvido é afetado constantemente pelo jogador, e o jogo nunca termina.

A linguagem verbal, além da sonoridade, contém também elementos da linguagem visual, pois “a tela do computador exibe uma história que é também um lugar. O bater da porta do calabouço atrás de você (não importa se o ambiente é descrito com palavras ou imagens) é um momento de vivência dramática só possível no meio digital” (MURRAY, 2003, p.86). Entretanto, ao tratarmos da matriz verbal em *World of Warcraft*, nos ateremos aos aspectos verbais, mesmo sabendo que na maioria das vezes eles se apresentam como verbo-visuais ou verbo-sonoros.

Em *World of Warcraft*, encontramos um jogo de interpretação *online* em massa para múltiplos jogadores que possui uma história multi-forme na qual milhares de enredos são desenvolvidos com a participação dos jogadores. A análise dos aspectos verbais neste jogo nos indica uma forte inversão de posições, uma vez que, como veremos, os elementos verbais vem perdendo destaque para os visuais e dividem espaço também com a sonoridade.

3.3.1 Dos MUDs aos MMORPGs

Muitos dos padrões adotados nos MMORPGs foram claramente herdados dos MUDs. A mudança mais notável entre um tipo de jogo e o outro se encontra justamente na utilização de textos. Nos MUDs, a interface era o texto. Através de digitação de comandos, os jogadores passavam a fazer parte dos ambientes virtuais, com suas narrações e descrições detalhadas. Nos MUDs, a predominância da matriz verbal era clara. Através dela a sonoridade e visualidade se faziam presentes. Já nos MMORPGs, ambas não prescindem dela para se realizarem. O jogo transmite sons diretamente para os jogadores, que também podem visualizar os cenários, os personagens e os objetos, sem necessitar de descrições verbais.

Se nos MUDs a ação dependia de digitação, nos MMORPGs basta um clique. Logo, para a participação os jogadores não necessitam descrever suas ações através de longos textos digitados.

Entretanto, o formato MMORPG ainda depende de *quests* oferecidas aos jogadores em forma de texto, como veremos adiante, numa sintaxe muito similar à utilizada desde os primeiros MUDs.

A descrição atua, na interface, como fundamental para a compreensão de padrões de uso. Por exemplo, na área que indica ao jogador as habilidades do personagem e suas ações, é essencial a descrição do que cada ataque é capaz de produzir, assim como diversos detalhes circunstanciais de funcionamento. Apesar de ser possível que um jogador use estas ações clicando indiscriminadamente, sem entender seu funcionamento, não é desejável, pois provavelmente em um combate, por exemplo, o jogador teria dificuldades em vencer, pois não estaria dispondo das informações essenciais para a utilização das ações de combate essenciais para a sobrevivência do personagem na maior parte das situações.

3.3.2 Lore: narrativa de fundo em *World of Warcraft*

A história de fundo de *World of Warcraft*, o *lore* (nome dado a este tipo de narrativa), conta a história passada desde o primeiro título do selo *Warcraft*. Trata-se de uma história linear que vem sendo enriquecida à medida que novas expansões de *World of Warcraft* são lançadas. Ou seja, a história mostra que o mundo (e os fatos relacionados a ele) estão em constante movimento e mudança. Isso quer dizer que os jogadores, diferente do que acontece num jogo em primeira pessoa instalado em um PC não conectado, participam de uma história dinâmica, e não estanque.

O *lore* de *World of Warcraft* possui características épicas. Entretanto, para a participação não é indispensável que o jogador conheça esta história. Ao adentrar no jogo com um novo personagem, ele visualizará *cinematics*, ou seja ele verá seu personagem em um cenário, ouvindo uma narração do que aconteceu até ali no mundo de *World of Warcraft*. Tratam-se de noções básicas sobre a guerra em curso e o papel daquele personagem naquele contexto, o que remete claramente ao RPG tradicional, uma vez que o narrador faz o papel do mestre ao narrar a história inserindo o personagem nela.

A próxima expansão de *World of Warcraft*⁶⁵, que será lançada em 2010, revolucionará o *lore* do jogo. Todo o cenário será transformando devido a uma guerra cataclísmica, alterando a paisagem de diversos locais.

65 Cataclism: <http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/>

É interessante notar as ligações entre a narrativa e os eventos do jogo. Se uma expansão traz, por exemplo, uma nova raça disponível para os jogadores, a narrativa trata de justificá-la através de eventos e fatos históricos anteriormente encobertos ou simplesmente com modificações no ambiente do jogo.

A equipe da Blizzard é interdisciplinar e conta com escritores responsáveis pelo lore do jogo (sobre o qual foram produzidos livros e *comic books*) e pela elaboração de *quests*, tipo mais dinâmico de narrativa encontrado em *World of Warcraft*.

3.3.3 Milhares de *quests*

Em *World of Warcraft* temos uma narrativa multissequencial que permite navegar por um arranjo fixo de eventos de formas diferentes através das *quests* propostas pelo jogo a seus participantes. Apesar do lore representar uma forma de narrativa tradicional, nas *quests* temos o melhor exemplo de narrativa presente no jogo *World of Warcraft*.

Através das *quests*, e são milhares, os jogadores evoluem e ganham recompensas. As *quests* são passadas aos jogadores em formato de texto, na interface. Assim como já acontecia nos MUDs, as *quests* são narrativas curtas em que propõem a solução de um problema, uma realização com uma recompensa.

Uma narrativa ideal começa por uma situação estável que uma força qualquer vem perturbar, do que resulta um estado de desequilíbrio. Uma força dirigida no sentido inverso restabelece o equilíbrio. O segundo equilíbrio é semelhante ao primeiro, mas ambos nunca são idênticos” (SANTAELLA, 2005, p. 323).

Alguns padrões se repetem. Inicialmente, o NPC que forneceu a quest. Em seguida, uma narração da situação, com elementos descritivos. Posteriormente, um resumo do que se deseja, ou seja, quantos *mobs* é preciso matar, quantos objetos específicos devem ser coletados, ou quem deve ser encontrado, para citar alguns exemplos de *quests*. Por fim, é indicado ao jogador o que aquela *quest* oferece como recompensa após sua realização. Geralmente são itens. Assim que o jogador volta ao NPC para "entregar" a *quest* completada, ele recebe a recompensa, juntamente com pontos de experiência que serão computados para que ele possa subir de nível ao atingir determinada soma. Computar pontos de experiência é a principal função das *quests*, até que o personagem alcance o nível máximo, no *end game*,

quando o personagem passa a dispor de um conjunto de *quests* que podem ser feitas diariamente para acumular diversos benefícios.

É nas *quests* que temos a principal forma de dominância da matriz verbal em *World of Warcraft*. Nelas a narrativa se apresenta em sua forma mais marcante, apesar de tratar-se de uma representação visual na tela, o que a caracteriza como verbo-visual.



Imagem 18 – Ao clicar no NPC, este propõe a *quest* ao personagem do jogador

A presença das *quests* indica que a jogabilidade muitas vezes se coloca acima da narrativa. Um indício de um certo declínio do verbal se encontra no fato de que, por serem tantas, e também devido à pressa dos jogadores em realizá-las para alcançarem seus objetivos, é comum que as *quests* não sejam inteiramente lidas. Uma característica do processo de realização de *quests* em *World of Warcraft* é a busca por soluções rápidas. Há duas formas mais comuns. Existem diversos sites com bancos de dados repletos de informações fornecidas pelos próprios jogadores sobre as soluções de *quests*. Ou seja, ao procurar por uma determinada *quest*, usando, por exemplo, seu título, o jogador encontra informações sobre como realizá-la, com coordenadas e orientações de outros jogadores, o que abrevia o tempo necessário para a realização da *quest* se o jogador tivesse que ficar percorrendo o território em busca de um determinado personagem. Neste caso, ele encontra essa informação pronta e vai diretamente aonde precisa ir. O segundo processo, ainda mais prático, é a instalação de um

addon para auxílio na realização de *quests*. Estas passam a constar no mapa do jogador, indicando uma seqüência de realização de *quests* que leva em consideração as melhores trajetórias e seqüências, de forma a poupar o máximo de tempo.

Em ambos os aspectos, a leitura do texto descritivos e narrativos das *quests* torna-se praticamente desnecessário. Basta saber seu objetivo. O *addon* atua, então, como um guia. Com o *Quest Helper*⁶⁶, por exemplo, o mapa do próprio jogo passa a indicar não só os locais e o que se deve fazer, mas também a melhor trajeto que o personagem deve fazer para realizar as *quests* de forma a otimizar o tempo.



Imagem 19 – As marcações no mapa indicam as orientações do *addon* para auxiliar o jogador

Tais práticas mudaram profundamente o processo de realização de *quests*. Mas afetaram mais ainda a presença dos aspectos verbais em um formato de jogo que, originário dos MUDs, predominantemente verbais, foram gradualmente relegando a um segundo plano os traços mais marcantes da representação verbo-visual, à exceção dos casos em que é imprescindível como, por exemplo, na descrição de padrões de jogo.

Para MURRAY (2003, p.93), “num meio interativo, a estrutura interpretativa está embutida nas regras pelas quais o sistema funciona e no modo pelo qual a participação é

⁶⁶ <http://www.questhelperprograms.com/>

modelada”. O texto na tela informa ao jogador com a clareza que a subjetividade, mais forte nos sons e nas imagens, não é capaz de dar.

3.3 LINGUAGENS HÍBRIDAS

Apesar das dominâncias das matrizes da linguagem e do pensamento em *World of Warcraft* apresentadas, não existem matrizes ou linguagens puras. Para SANTAELLA (2005), todas as linguagens são híbridas, cada uma nascendo do inter cruzamento de submodalidades. Por exemplo,

O pensamento verbal pode se realizar em sintaxes que o aproximam do pensamento sonoro e em formas que o aproximam do pensamento visual. Este, por sua vez, pode se resolver em quase-formas que o colocam nas proximidades do pensamento sonoro ou em convenções tomadas de empréstimo ao pensamento verbal. Da mesma forma, o pensamento sonoro pode se encarnar em formas plásticas tanto quanto pode absorver princípios que são mais próprios da discursividade. As três matrizes da linguagem e pensamento não são mutuamente excludentes. Ao contrário, comportam-se como vasos intercomunicantes, num intercâmbio permanente de recursos e em transmutações incessantes (SANTAELLA, 2005, p. 373).

Cores, formas, luzes, sombras. Tudo isso reside na primeiridade. Seu uso impacta diretamente a jogabilidade e influencia jogadores que desejam mais realismo e reclamam de não o encontrarem. Logo, o foco de *World of Warcraft* é na jogabilidade e na acessibilidade por muitos jogadores. Isso confirmaria o processo contínuo de oportunidade para jogadores menos assíduos.

Com os recursos disponíveis, *World of Warcraft* poderia ser transformado no jogo mais moderno visualmente, mas não é essa a intenção da empresa. Ela quer deixar as portas abertas para todos os tipos de jogadores, e não só para os que investem continuamente em equipamento de ponta.

Na linguagem verbal oral temos a hibridização do sonoro com o visual da gestualidade (SANTAELLA, 2005, p. 379). A linguagem oral é verbo-sonora. A imagem em movimento é visual-sonora, por suas qualidades rítmicas e temporais, quando não acompanhado de palavras ou de fala (SANTAELLA, 2005, p. 381). A linguagem escrita é visual-verbal.

Em *World of Warcraft*, ao contrário de aspecto acessório, a matriz sonora desempenha um papel fundamental. Além de acrescentar mais realismo ao jogo, os efeitos sonoros alertam

o jogador e aceleram sua curva de aprendizagem, além de ser uma forma de comunicação direta do ambiente para com ele. A trilha sonora e as músicas ambiente transportam o jogador para dentro do universo do game, funcionando como as trilhas sonoras de filmes, mas criando sensações de uma forma não-linear, contextualizada e dinâmica, em resposta a cada situação, facilitando que o jogador se situe em diferentes partes do cenário e passe a se familiarizar com os elementos inerentes a cada uma delas.

... símbolos e *leitmotifs* são muitas vezes utilizados para auxiliar o leitor na identificação de outros personagens, humores, ambientes e objetos. A repetição de temas musicais pode ajudar a situar o leitor na matriz do jogo, no sentido de que a vários locais ou níveis normalmente são dados diferentes temas (COLLINS, 2007, p. 278)⁶⁷.

Há ainda outro fator muito importante para o processo de identificação e pertencimento dos jogadores: a linguagem oral expressa através do chat de voz, exemplo de código híbrido resultante de processos de combinação e mistura, pois, “... como código híbrido, a oralidade só pode ser perfeitamente descrita nos cruzamentos que nela se estabelecem entre as três grandes matrizes: sonora, visual e verbal” (SANTAELLA, 2005, p. 288).

A fala entre os jogadores, que agora pode ser suportada pelo próprio sistema do jogo, é apontada como uma das principais formas de presença e compartilhamento de experiências, além de contribuir na formação de comunidades. Ao possibilitar o contínuo diálogo entre os jogadores, estando eles mesmos ou seus personagens próximos ou distantes geograficamente (no jogo ou fora dele), o *chat* cria pertencimento a um grupo, elimina a sensação de solidão no ambiente virtual e cria talvez uma outra: a de que ali a sociabilização é constante e o vínculo com o mundo fora do jogo é contínuo.

Ao invés do jogo solitário que consome muito tempo e impede a sociabilidade com a família e com os amigos, a comunidade de jogadores emula uma experiência semelhante no ambiente virtual, permitindo que, mesmo quando realizando ações sozinho, o jogador converse - sobre o jogo ou qualquer outro assunto - com os colegas da guilda, ou que interaja

⁶⁷ Livre tradução de: symbols and *leitmotifs* are often used to assist the player in identifying other characters, moods, environments and objects, to recurrent musical themes can help to situate the player in the game matrix, in the sense that various locales or levels are usually given different themes.

com membros de uma *party*⁶⁸ na realização de tarefas em equipe que exigem procedimentos organizados dos participantes.

A adoção em larga escala da fala no jogo rompeu muitas dificuldades encontradas com o uso de chat por texto, pois permitiu que os jogadores trocassem informações através da fala, e não da digitação, naturalmente mais lenta. Num jogo de ação como *World of Warcraft*, tal fator aprimora em muito a jogabilidade e, conseqüentemente, possibilita melhores resultados aos jogadores.

Os efeitos cognitivos são fortes e marcantes, pois a comunidade torna-se integrada, e a noção de separação e distância entre os membros é sutilizada pela proximidade da voz e pela familiaridade com que os jogadores se reúnem e mantém contato de voz com vários jogadores simultaneamente.

O chat por voz rompeu a barreira do espaço que separava os jogadores em diversas partes do mundo e os uniu em um só lugar, intensificando, no jogo, a sensação de pertencimento e comunicabilidade. Trata-se de um exemplo claro de que quanto mais complexas são as combinações das matrizes da linguagem e do pensamento, maior é a capacidade do jogo em envolver seus jogadores, num processo imersivo de características únicas. Os resultados destas combinações e misturas, no caso de *World of Warcraft*, são essenciais para a produção das mudanças de hábitos de pensamento observadas nos jogadores, diretamente relacionadas ao nível de envolvimento de seus participantes, como veremos.

68 Reunião de jogadores.

4 SEMIOSES PARA PRODUÇÃO DE ENVOLVIMENTO

Para entendermos as semioses para produção de envolvimento em *World of Warcraft*, além da análise do jogo enquanto objeto, realizada no capítulo anterior, é preciso compreender a ação dos interpretantes, com a produção de hábitos e mudanças de hábitos de sentimento e pensamento resultantes.

Portanto, a semiótica se mostra uma ferramenta não apenas eficaz para análise do jogo em suas características, mas essencial para a compreensão dos processos relacionados principalmente ao envolvimento do jogador, suas motivações e comportamentos.

World of Warcraft tem ganhado destaque na mídia ao ser considerado um jogo “viciante”, assim como já havia acontecido com muitos de seus precursores, inclusive os MUDs. Como veremos adiante, o termo “vício” vem sendo contestado, dando lugar para “uso problemático”, numa relação direta a *Problematic Internet Usage* (PIU), uma questão mais geral que aborda todo tipo de questões relacionadas ao uso abusivo da internet por seus usuários.

Para a compreensão do fenômeno, os *game studies* recorrem a teóricos consagrados da área, como Huizinga e Callois, pioneiros ao identificarem padrões encontrados nos jogos, e no ato de jogar.

Mas tais teorias se mostraram incompletas no sentido de revelar as motivações dos jogadores. O conceito de *flow*, desenvolvido pelo psicólogo russo Csikszentmihalyi, acabou sendo aplicado aos jogos para explicar que no ato de jogar havia, antes de mais nada, a busca pela felicidade e completude.

Mais tarde, o pesquisador Nick Yee, dedicando-se a detalhados estudos qualitativos e quantitativos sobre MMORPGs, chegou a um modelo de motivação mais detalhado e aplicado ao contexto atual do gênero.

Apesar dos méritos destas teorias, utilizadas pelos *game studies*, falta a elas a abordagem que a semiótica apresenta para a compreensão das complexas semioses para produção de envolvimento e do potencial transformador dos jogos no que diz respeito à criação e mudança de hábitos mentais e de sentimento dos jogadores.

Logo, por envolvimento entendemos mais do que uso problemático, ou vício. O envolvimento, sob esta abordagem, significa o tipo de relação estabelecida entre o desenvolvedor do jogo, o jogo e si e os jogadores, conduzindo a hábitos nestes últimos.

Partimos da premissa peirceana de que pensamento, conduta e sentimento podem ser sujeitos, em certa medida, ao autocontrole da autocrítica e da formação de hábitos, à medida em que o próprio senso comum é controlável. Desta forma a ação do signo, o jogo, poderia influenciar os hábitos dos jogadores. Por exemplo, as horas diárias que estes permaneceriam conectados. Avaliar estes processos trata-se de um procedimento capaz de apontar para o potencial que os jogos eletrônicos têm de transformar hábitos mentais e de sentimento, produzindo efeitos algumas vezes desejados, outras, indeterminados.

4.1 USO PROBLEMÁTICO E SOCIABILIDADE

Quando se fala em MMORPGs, geralmente o tema “vício” é abordado. Para Wolf (2008), uma das questões mais relevantes sobre o gênero é a relação entre a prática comunitária e os possíveis perigos de se viciar ao tentar fazer parte destas comunidades.

Como aponta o NATIONAL CENTER (2008), para compreender o vício em jogos eletrônicos basta voltar no tempo, no surgimento dos romances, quando se alertava para os perigos representados pelas mulheres passando horas imersas nas páginas de Walter Scott e negligenciando o trabalho doméstico. Ao longo do tempo, o fenômeno foi se repetindo com diversas outras mídias, como a televisão. A cada novo formato, novas polêmicas surgiam.

Todas as artes de representação podem ser consideradas perigosamente ilusórias – e quanto mais fascinantes, mais perturbadoras elas são. As novas e poderosas tecnologias do século XX para contar histórias provocaram uma intensificação desses medos (MURRAY, 2003, p.33).

Entretanto, o debate sobre o vício em jogos eletrônicos não deve ser ignorado.

... é importante não descartar simplesmente os riscos de dependência dos jogos eletrônicos, nos quais aos jogadores são dados quase que instantaneamente respostas positivas ou negativas para o que eles fazem, sendo esta a forma através da qual os jogos mantêm os jogadores, oferecendo crescente complexidade, material mais desafiador e a atração de jogar em mundos de fantasia menos problemáticos do que a vida real. Tudo

isso pode levar a um comportamento viciante (NATIONAL CENTER..., 2008, p.8-9)⁶⁹.

O vício em jogos eletrônicos se configura em uma área de estudos ainda muito incipiente (WOLF, 2008, p.13). O uso do termo “vício” é comumente relacionado ao álcool e ao uso de drogas, mas mais recentemente começou a incluir dependências não relacionadas ao uso de substâncias, como o vício em apostas e o uso de internet, além do vício em jogos eletrônicos (TYRER, 2008). Neste último caso, já foi comprovado que, durante a experiência de um jogo eletrônico, há grande aumento da dopamina liberada no cérebro, principalmente em áreas que controlam recompensas e aprendizado. O aumento no nível de dopamina é tão grande que chega a ser comparado ao observado com o uso intravenoso de anfetaminas (NATIONAL CENTER, 2008, p. 16).

A utilização do termo vício incorre em diversas limitações, uma vez que é tão complexo e intrincado que não existem definições absolutas, já que sua conceituação ainda é tema de debate na comunidade científica, com diversos modelos de vício.

A conceituação de vício por meio de modelos baseados na teoria é uma questão complexa e intrincada que envolve fatores biológicos, neurológicos, comportamentais e sociológicos. Nenhum modelo engloba todas as respostas para as perguntas que cercam o vício, mas o tema principal que pode ser tomado a partir delas é uma “perda de controle subjetivo”, envolvendo um objeto ou atividade. A palavra subjetivo é fundamental para a compreensão desta “perda de controle”, como muitos fatores ambientais externos e culturais afetam a natureza do próprio vício, seja ele físico ou psicológico (TYRER, 2008, p. 11)⁷⁰.

Muitos estudos recentes vêm descrevendo a situação inicialmente denominada “vício” em jogos eletrônicos como simplesmente “uso problemático” (CAPLAN, 2009), principalmente os estudos que têm por foco a análise do formato MMORPG. Tal termo

⁶⁹ Livre tradução de: ... it is important not to blithely dismiss the addictive risks of electronic games, in which players are given almost instant positive or negative reinforcement for what they do, the way games keep players hooked by offering increasing complexity and more challenging material, and the lure of playing in fantasy worlds less problematic than real life, all can lead to addictive behavior.

⁷⁰ Livre tradução de: The conceptualisation of addiction using models based on theory is a complex and intricate matter involving biological, neurological, behavioural, and sociological factors. No one model encompasses all of the answers to the questions surrounding addiction, but the main theme that can be taken from them is a ‘subjective loss of control’ involving an object or activity. The word subjective is critical to the understanding of this ‘loss of control’, as many external environmental and cultural factors affect the nature of one’s addiction, whether it’s physical or psychological.

elimina a necessidade do debate em uma área conflituosa e ainda em adequação a uma nova realidade.

Seja chamado de vício, seja chamado de uso problemático, o fenômeno é um problema real. Na China, por exemplo, o vício em jogos *online* tem sido combatido pelo governo com iniciativas radicais. Desenvolvido em 2007, o sistema anti-vício *online* exige que todos os menores de idade sejam impedidos de jogar mais de três horas por dia. Os jogadores *online* precisam se registrar usando seu nome real e número de identidade para garantir que têm mais de 18 anos⁷¹.

Nos Estados Unidos, um estudo recente do *National Institute on Media and the Family*⁷² reportou que 8% dos jogadores de videogames mostram sinais patológicos de vício. No caso de crianças, boa parte do período fora da escola é gasto no computador ou no videogame. Como sintomas comportamentais, as crianças dormem durante as aulas, não realizam suas tarefas, tiram notas baixas, mentem sobre o uso de jogos, preferem jogar a ver os amigos, param as atividades esportivas, roubam dinheiro para comprar jogos, ficam irritadas quando não jogam, e por vezes tentam parar de jogar, sem obter sucesso. No caso dos adultos, o uso do computador ou do videogame é caracterizado por intensos sentimentos de prazer ou culpa; obsessão ou preocupação sobre estar no computador, mesmo quando desconectado; aumento nas horas de jogo, atrapalhando vida familiar, social ou profissional; depressão, desânimo e nervosismo quando não estão jogando; dentre outros. O estudo cita inclusive sintomas físicos, como lesões por esforço repetitivo, problemas com sono, dores no corpo, cefaléia, olhos secos, problemas na alimentação e problemas de higiene.

Um estudo realizado na Suécia, focado em problemas decorrentes do uso excessivo de jogos eletrônicos por jovens, especificamente o MMORPG *World of Warcraft*, já havia chegado às mesmas conclusões (BENNERSTEDT, U; LINDEROTH, J., 2007). Os problemas encontrados foram os mesmos da pesquisa norte-americana.

Quando falamos em MMORPGs, obrigatoriamente tratamos da natureza aditiva do formato, principal fonte de críticas ao gênero e seus precursores. Com o crescimento de *World of Warcraft*, a mídia tem voltado ainda mais suas atenções para o vício em jogos eletrônicos (TYRER, 2008, p.5).

O gênero MMORPG, desde sua formação, foi representado por vários títulos importantes ao longo dos anos. Nenhum deles pode ser equiparado ao fenômeno encontrado em *World of Warcraft*. Cada vez mais popular, conta com uma base crescente de mais de 11

⁷¹ http://news.xinhuanet.com/english/2009-03/20/content_11044484.htm

⁷² <http://www.mediafamily.org>

milhões de jogadores. Apesar de seu modelo de jogo exigir mais comprometimento que os formatos de jogos em geral, essa tendência pôde ser observada desde os primeiros MUDs, que já formavam suas comunidades de jogadores, em nichos, algo que claramente contrasta com a popularidade de *World of Warcraft*, comprovada não apenas pelo número de participantes, mas por sua profusão em todo o mundo.

Os jogos para múltiplos jogadores *online* como *World of Warcraft* são extremamente relevantes para as pesquisas sobre uso problemático – PIU, de *Problematic Internet Usage* – uma vez que já são formas populares de uso de internet e, talvez mais do que em qualquer outro tipo de jogo de computador, o comportamento interpessoal e os relacionamentos são característica central de toda a experiência de jogabilidade. Apesar de vários estudos terem abordado o vício em jogos eletrônicos, poucos examinaram as relações entre PIU e os jogadores de MMOs (CAPLAN, 2009). Entende-se por PIU uma síndrome que consiste em sintomas cognitivos, emocionais e comportamentais que resultam em dificuldades em administrar a vida *offline*. Ainda, os sintomas cognitivos e comportamentais do problema parecem estar relacionados com a interação social *online*, surgindo como resultado do ambiente social único disponibilizado pela internet (CAPLAN, 2009).

Solidão e introversão são fatores significativos para predisposição a PIU, além de depressão, vício em substâncias diversas e comportamento compulsivo. Pessoas com alto senso de comunidade em relação a colegas de sala ou de trabalho, por exemplo, apresentam fator negativo de predisposição para PIU, enquanto um alto senso de comunidade nas relações online se mostra um fator significativo para predisposição (CAPLAN, 2009, p. 5).

Os resultados da pesquisa relatada por CAPLAN (2009) indicaram que o número de horas por semana jogados eram fator significativo para ocorrência de PIU, assim como a utilização de *chat* de voz. A busca por imersão também configurou-se como fator significativo e, contrariando as expectativas, a busca por recompensas não apresentou relevância (CAPLAN, 2009). A pesquisa lançou luzes sobre as relações entre o uso problemático da internet e as situações comumente relatadas como vício em jogos eletrônicos, especificamente em MMOs, mas se concentrou fortemente nos aspectos sociais, que de fato foram destacados como principal fator de risco para tais situações.

Em *World of Warcraft*, a principal forma de sociabilidade entre os jogadores são as guildas, estruturas sociais características dos MMORPGs. Formadas dentro do ambiente do jogo, tratam-se de grupos, com número variável de membros, em que os jogadores se unem para realizar objetivos comuns. A guilda tem dinheiro (do jogo), itens, e os distribui visando benefício dos membros de acordo com a participação de cada um nas atividades.

Há guildas com centenas de membros e guildas menores também. A administração de uma guilda é tarefa complexa, uma vez que, mesmo tendo objetivos comuns, cada jogador busca principalmente o fortalecimento de seus personagens. As guildas, além de serem a principal forma dos jogadores se organizarem para vencer os maiores desafios do jogo, acabam também gerando muitos conflitos de interesses. O *guild master*, o líder da guilda, geralmente um membro fundador, tem que passar muitas horas de jogo focado na administração dos bens, no agendamento das atividades e na solução de conflitos internos. Algumas vezes, para estes jogadores, o jogo em si acaba ficando em segundo plano, pois a administração da guilda toma todo o tempo.

Antes que o chat de voz fosse inserido no jogo, os membros das guildas já usavam (e ainda usam) chat de voz via softwares externos a *World of Warcraft*. Esses *chats* são compartilhados em uma conta por todos os membros. Ao entrar no *chat* da guilda, os jogadores podem se realocar para salas de chat específicas. Por exemplo, os jogadores da guilda que estão em uma *raid*, estão na sala de chat “*raid*”. Os que não estão participando, ficam conversando em um canal “geral”, e assim por diante, garantindo que, mesmo com um grande número de pessoas, a comunicação por voz se dê de forma organizada. Apesar do jogo ter inserido o chat de voz, muitas guildas continuam utilizando estes serviços externos.

O chat de voz interno ao jogo é utilizado por outra estrutura social comum ao ambiente: as *partys*. Uma *party* é formada por membros de uma guilda ou por membros que não são de uma mesma guilda. São agrupamentos momentâneos de jogadores que irão realizar uma *dungeon*, por exemplo. Muitas vezes esses membros se encontram através de um canal de comunicação geral via texto, em que anunciam que pretendem fazer uma *dungeon* e procuram participantes disponíveis. Mesmo sem se conhecerem, formam a *party* para tentar realizar a atividade. Nestes casos, usar um canal de comunicação externo não é viável. O jogo, com o chat de voz interno, possibilitou que estes jogadores se comunicassem sem depender de digitação, o que é muito incômodo durante os combates.

Outra forma parecida de associação de jogadores são os *Battlegrounds*, cenários instanciados de combate entre equipes de jogadores de facções opostas. Ao entrarem em *Battlegrounds*, equipes Aliança *versus* Horda são formadas aleatoriamente, com jogadores que muitas vezes não se conhecem.

As estruturas sociais em *World of Warcraft* vêm sendo apontadas como grandes responsáveis pelo sucesso do jogo e também pelo potencial viciante do mesmo. Entretanto, estas estruturas sociais foram herdadas de jogos MMORPGs anteriores e, sozinhas, não

podem ser indicadas como únicas causas, uma vez que *World of Warcraft* se mostra um fenômeno sem precedentes entre os MMORPGs.

As guildas, principalmente, são de fato essenciais ao jogo, mas o jogo em si traz os elementos necessários para que haja o interesse dos jogadores não apenas em se agruparem, mas em permanecerem no jogo, sendo o agrupamento mais uma necessidade do que um fim, o que acaba gerando um ciclo quando os jogadores de uma guilda passam a se conhecer.

As guildas são desfeitas quando os membros se desentendem, geralmente formando novas guildas com pessoas com objetivos comuns. Isso demonstra a complexidade destas estruturas sociais, que não são estanques. Quando os jogadores entram em conflito, geralmente este conflito tem relação com objetivos do jogo, e a forma como cada tipo de jogador os interpreta. Jogadores que permanecem muito tempo no jogo tendem a não ser tão compreensivos com os que jogam pouco, e desta forma a guilda vai formando grupos com status diferentes. Os jogadores que investem no jogo tendem a ser exigentes ao realizar tarefas, tendo pouca tolerância com jogadores que cometem erros, por exemplo. A participação, os horários disponíveis para jogar, tudo isso influencia na permanência em uma guilda, ou em sua dissolução, ou na saída de apenas um grupo de jogadores. Isso aponta para o fato de que não são apenas as relações interpessoais que importam aos jogadores, mas a consonância entre elas e os objetivos a serem cumpridos no jogo. As relações que permanecem são as que já eram formadas anteriormente ao jogo, e as novas geralmente são formadas por jogadores com visões comuns a respeito do jogo e da administração do que deve ser feito dentro dele.

As guildas, mais do que um espaço para bate-papo, tendem a ser um espaço em que relacionamentos se formam em função da jogabilidade, com um papel organizador. Quando os objetivos dos membros começam a se distanciar, o comum é que haja a ruptura.

De fato, a sociabilidade vem sendo apontada em diversas análises como ponto focal para os problemas relacionados não apenas ao uso excessivo de internet, como também ao vício (ou uso problemático) em MMORPGs. Na pesquisa do Media Council, por exemplo,

O que a história dos jovens parece indicar é que problemas com jogos como *World of Warcraft* tem a ver com como a construção do jogo governa a interação social entre os jogadores. O jogo regula as oportunidades para os jogadores gastarem tempo com os amigos e fazerem coisas no mundo online. Se o jogador não aceita uma das regras mais fundamentais do jogo – que o tempo investido em WoW resultará em progresso – ele ou ela serão excluídos da possibilidade de interação” (BENNERSTADT, U; LINDEROTH, J, 2007, p.10).

Entretanto, no mesmo estudo os jogadores pesquisados mencionaram que os principais motivos para jogarem *World of Warcraft* por muitas horas eram o mecanismo do jogo, que induz à alta frequência, a discrepância de status entre os jogadores que jogam muito e os que jogam pouco, e a pressão social que a própria comunidade de jogadores exerce (BENNERSTEDT, U; LINDEROTH, J., 2007). Tal afirmação aponta para o compartilhamento de questões focais: mecanismo do jogo (jogabilidade), tempo de jogo relacionado a status e poder de sugestionamento das comunidades.

Para NOJIMA (2007, p. 673), “o valor do relacionamento humano irá não só estimular a externalidade da rede, mas também proporcionar às pessoas uma motivação para jogar continuamente”⁷³. Para TYRER (2008, p. 29), todos os fatores motivacionais associados à geração do desejo de jogar MMORPGs podem conduzir ao vício, destacando, obviamente, as particularidades de cada indivíduo e as influências físicas e psicológicas às quais está sujeito, com diversos fatores externos. Entretanto, TYRER afirma também que os jogadores de MMORPGs formam uma ligação não com o jogo, mas com quem o joga. Estes relacionamentos consistiriam na pedra fundamental das comunidades virtuais. Para ele, através da evolução do gênero MMORPG a formação de comunidades se configura como fator decisivo para o vício, e sem elas o gênero não existiria tal como é (TYRER, 2008, p.20).

Jogadores desenvolvem um forte sentimento de pertencimento à comunidade somente ao jogar 20 ou mais horas por semana. Isso também se deve ao fato de que, sendo membros por mais tempo, os jogadores também jogam por mais tempo. Em WoW parece não haver facilidade para jogadores mais antigos. Ou você para de jogar totalmente, ou joga por mais horas. (WOLF, 2007, p.11)⁷⁴.

No caso de *World of Warcraft*, como a sociabilidade poderia ser apontada como fator decisivo, quase que exclusivo, se o formato de comunidade encontrado difere muito pouco do que já vinha sendo aplicado em MMORPGs anteriores? Desta questão origina-se a hipótese de que não é apenas a sociabilidade o ponto-chave para a compreensão das semioses que produzem envolvimento em *World of Warcraft*, mas que esta se apresenta como uma das estruturas que constituem o conjunto de padrões geradores dos interpretantes lógicos - que

⁷³ Livre tradução de: The value of human relationship will not only spur the network externality but also provide people a motivation for continuous play.

⁷⁴ Livre tradução de: Players develop a stronger sense of belonging to the community only while playing 20 or more hours per week. This is also due to the fact, that with a higher duration of membership the players also play longer. In WoW there seems to be no ‘ease out’ of ‘older’ players. You either stop playing totally, or play longer hours.

potencialmente conduzem a mudanças de hábitos e de pensamento, dos qual resulta, dentre outras coisas, o uso problemático.

4.2 MOTIVAÇÕES PARA JOGAR E CONTINUAR JOGANDO

HUIZINGA (2005) apresenta o jogo como fenômeno cultural, sendo mais antigo que a própria cultura. De acordo com ele, tentaram definir a função biológica do jogo de várias formas. Como descarga de energia vital superabundante, preparação do jovem para tarefas sérias, exercício de auto-controle indispensável para o indivíduo, desejo de dominar ou competir, escape para impulsos prejudiciais, dentre outras citadas pelo autor (HUIZINGA, 2005, p.4). Para ele, a capacidade de excitação do jogos, assim como sua intensidade, evidenciam seu ritmo e sua harmonia. O jogo como ato voluntário, fuga do cotidiano em limites de tempo e espaços próprios, com regras que essencialmente devem ser seguidas para legitimá-lo. Para ele,

... o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. [...] No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação (HUIZINGA, 2005, P.4).

Para HUIZINGA (2005), todo jogo teria elementos não-materiais em sua essência, significando alguma coisa. Ainda, seria praticado nas horas de ócio, e somente como obrigação nos casos em que constituísse função cultural reconhecida, como é o caso dos cultos religiosos, em espaços ritualísticos, "mundos temporários dentro do mundo habitual, sagrados, onde regras são respeitadas" (HUIZINGA, 2005, p. 13).

Definidos pelo divertimento proporcionado, os jogos se distinguiriam da vida cotidiana tanto em tempo como em espaço, lugar. Para HUIZINGA (2005), todo jogo necessariamente teria fim, e na possibilidade de repetição se encontraria uma de suas características principais, mas sempre com o chaveamento de tensão e incerteza.

O sociólogo CALLOIS (1990) também compartilhava da idéia de Huizinga de que os jogos são sistemas de regras que o definem. Callois se interessa por investigar as origens dos jogos na cultura. Neste sentido, ele se concentra em agrupar categorias para os tipos de jogos em função das sensações e experiências que estes proporcionam aos seus usuários. Os padrões

de jogo estabelecidos por Callois em 1958 para elementos comuns a todos os jogos, entre diversas culturas, são: *agon* (jogos de competição), *alea* (jogos de azar), *mimicry* (jogos de simulação) e *ilinx* (jogos de vertigem). Estes elementos, apesar de não abrangerem todos os aspectos dos jogos, possibilitam tecer relações com as formas de organização da sociedade.

Trazendo as categorias de padrões de jogos de Callois para os dias atuais, *Agon* é o tema central da indústria de jogos eletrônicos. Trata-se do desejo de aprimorar habilidades e encarar competições com o objetivo de verificar quem irá se sair vitorioso em uma disputa, e nisso consiste a motivação tanto para esportes como para jogos de computador. Em *World of Warcraft* o conceito de *agon* foi expandido para incluir um leque mais amplo de desafios, além da disputa direta entre jogadores.

World of Warcraft é um jogo de *agon*, pois a disputa é predominante. Seja contra o jogo, seja contra oponentes, seja contra si mesmo, uma vez que o jogo incita à superação constante de limites, numa progressão contínua do personagem e suas habilidades em potencial.

Alea está presente de forma mais sutil no jogo. A sorte, ou azar em *World of Warcraft* pode ser comparada à sorte ou azar de um personagem em um jogo de RPG, em que dados são rolados para determinar os resultados das ações. No caso de *World of Warcraft*, os processos internos da programação do jogo realizam testes durante os combates com base em parâmetros. Por exemplo, certa magia causa um dano variável em um oponente, e é nesta variação que *alea* atua. Alguns objetos raros são "dropados"⁷⁵ de forma aleatória, e a probabilidade de conseguir adquiri-los desta forma também é uma forma de *alea* dentro do jogo.

Já *mimicry* se mostra de forma mais nítida, uma vez que um MMORPG é, como o nome já diz, um jogo de representação de papéis, ou seja, uma espécie de simulação em que o jogador se coloca no lugar de algo, é o signo de seu próprio personagem, ou vice-versa. O universo do jogo, bem como seus elementos sonoros, visuais e verbais, como pudemos ver, são dispostos de forma a propiciar esta experiência de simulação de forma a gerar envolvimento do jogador.

Ilínx, ou vertigem, também está presente em *World of Warcraft*, já que durante os combates os jogadores se envolvem tanto a ponto de não se desconcentrarem, mantendo um vínculo alto com as ações, realizando-as de forma espontânea, muitas vezes totalmente

⁷⁵ Do inglês *to drop*.

imersos em batalhas emocionantes que podem inclusive produzir efeitos físicos, como aceleração dos batimentos cardíacos.

Apesar da enorme importância para o começo da busca pela compreensão dos jogos como fenômenos, tanto para Huizinga (2005) quanto para Callois (1990), os jogos estariam fadados a não produzir nada: não trariam em si o potencial para transformar o mundo, como a ciência, por exemplo. Mas ambos reconhecem que aquilo que se expressa nos jogos não é diferente do que se expressa em uma cultura. Para Huizinga (2005), ao jogar a sociedade expressaria sua interpretação sobre o mundo e sobre a vida. Ainda, ambos autores concordam que o jogo e a vida se desenvolvem em ambientes antagônicos.

World of Warcraft é um exemplo claro de muitas dissonâncias entre as afirmações de Huizinga e Callois e o cenário atual de jogos, em especial o formato MMORPG. Por exemplo, a presença do universo fora do jogo, "vida real", é decisiva e dialoga constantemente com o ambiente ficcional. No lugar de antagonismo, temos relações de pertencimento e complementaridade. O "real" é recuperado dentro do jogo, e este mesmo passa a fazer parte do "real", numa divisão que na prática não existe.

Também em dissonância ao proposto por eles, um MMORPG não tem necessariamente um fim. Não recomeça sempre do mesmo ponto e muito menos é simplesmente improdutivo, já que muitos estudos apontam, por exemplo, para o potencial de jogos como *World of Warcraft* para desenvolvimento de trabalho em equipe e liderança – um aprendizado com potencial criador.

Os quatro elementos de Callois podem ser usados para definir o porquê as pessoas inicialmente se engajam em jogos, e os tipos de experiências disponíveis, por exemplo, mas não apontam muitas respostas à pergunta "por que as pessoas continuam jogando e formando comunidades?" (TYRER, 2008, P.19).

A resposta se aproxima muito mais do conceito de *flow* desenvolvido pelo psicólogo Csikszentmihalyi (1990). *Flow*, para ele, seria o envolvimento com aquilo que se está fazendo, desejando continuar a atividade. Ele começou seus estudos pesquisando pessoas que desenvolviam atividades por puro prazer, sem serem recompensadas financeiramente, ou por reconhecimento, ou fama. Elas eram motivadas pela qualidade da experiência desfrutada durante a atividade. Csikszentmihalyi percebeu que nove elementos se destacavam em sua pesquisa sobre *flow* nestas pessoas e suas atividades recreativas. 1) Objetivos claros a cada etapa; 2) Ações com feedback imediato; 3) Equilíbrio entre desafios e habilidades; 4) Fusão entre ação e consciência; 5) Exclusão de distrações da consciência; 6) Ausência de

preocupação com o fracasso; 7) Desaparecimento da auto-consciência; 8) Distorção do senso de tempo; e 9) Atividade como um fim em si mesma.

Todos estes elementos constituintes do *flow* podem ser observados nos jogadores de *World of Warcraft*, pois suas descrições são idênticas às experiências de imersão no jogo, quando os usuários relatam, por exemplo, a perda da noção de quanto tempo passaram jogando. Em contrapartida, podemos observar também a preocupação dos desenvolvedores com a curva de aprendizado dos jogadores, uma vez que os desafios propostos pelo jogo intencionalmente são compatíveis com as habilidades dos jogadores e de seus personagens, garantindo a manutenção do *flow* também na jogabilidade.

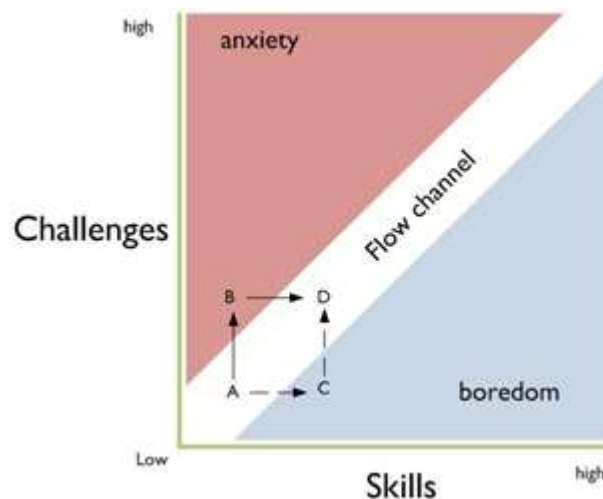


Imagem 20 – *Flow* consiste na relação entre desafios e habilidades, evitando ansiedade e tédio

Csikszentmihalyi é utilizado pelos *games studies* para uma análise geral sobre os elementos produtores da diversão nos jogos. Entretanto, mais do que compreender os elementos-chaves para a diversão em ambientes virtuais, é preciso compreender objetivamente as principais motivações dos jogadores em plataformas de interação como *World of Warcraft*.

No Projeto *Daedalus*, desenvolvido pelo pesquisador Nick Yee (2007), encontramos diversos dados quantitativos e qualitativos sobre MMORPGs e seus usuários. Com base nestes resultados, Yee desenvolveu um modelo empírico de motivação para MMORPGs.

CONQUISTA	SOCIAL	IMERSÃO
Avanço Progressão, poder, acumulação, status.	Sociabilidade Bate-papo casual, ajudar a outros, fazer amigos.	Descoberta Exploração, história, encontrar coisas escondidas.
Mecânica Números, otimização, formato, análise.	Relacionamento Pessoal, encontrar e dar suporte.	Role-playing História, história dos personagens, fantasia.
Competição Desafio a outros, provocação, dominação.	Trabalho de equipe Colaboração, grupos, conquista coletiva.	Personalização Aparência, acessórios, estilo, esquemas de cor. Escapismo Distração, fuga da realidade, evitar problemas da realidade.

Quadro 2 – Modelo motivacional para MMORPGs

De acordo com os resultados, o jogador tem em média 26 anos de idade, passando em média 22 horas por semana. O objetivo foi entender como os jogadores se diferenciavam uns dos outros e como as motivações para jogar se relacionam com variáveis demográficas como idade, gênero, padrões de uso e comportamento dentro do jogo. Para isso foram reveladas dez motivações e três componentes gerais.

Tantas variações de motivação sugerem que os MMORPGs possuem atrativos para muitos jogadores, pois conseguem abranger muitos estilos de jogo. Além disso, a principal análise revelou que a profusão de motivações para se jogar MMORPGs não faz com que um fator reduza o outro (YEE, 2007). Assim como as matrizes da linguagem e do pensamento constituem o jogo enquanto hibridização, o somatório das motivações para se jogar por contribuir para a qualidade da experiência vivida pelos jogadores e, conseqüentemente, para o uso problemático.

Também em *World of Warcraft* os três aspectos-chave constituem a busca principal dos jogadores. A busca por conquistas, ou recompensas, se relaciona com o avanço e a progressão no jogo, que é infinita. Ou seja, o jogo não tem fim, o que leva ao fato de que não há limite para os objetivos dos jogadores, rapidamente substituídos por novas metas na medida em que as antigas são alcançadas. Estas metas têm por fim o acúmulo de itens, poderes e, conseqüentemente, de status. Para Tyrer (2008, p.25), o fato dos MMORPGs não possuírem uma meta final e serem ilimitados em termos de design pode exacerbar este desejo por progressão, potencialmente conduzindo a um comportamento aditivo⁷⁶. A mecânica do jogo e a competição, seja entre jogadores, seja entre jogadores e o ambiente do jogo, se relacionam também com o desejo de conquista.

76 Livre tradução de: The fact that MMORPGs have no end goal and are limitless by design can exacerbate this desire to advance, potentially leading to an addictive behavior.

Como elemento social, Yee (2007) apresenta a sociabilidade, os relacionamentos e o trabalho de equipe. Por sociabilidade os resultados da pesquisa caracterizam tanto a interação casual entre jogadores e a formação de relacionamentos mais significativos quanto o relacionamento em função da colaboração e trabalho de equipe entre os jogadores, buscando metas comuns, como acontece nas guildas.

O terceiro fator, imersão, é caracterizado pelo o jogador usar o *game* como escapismo do mundo real, como mecanismo de proteção para seus medos. A descoberta de um novo universo, em uma primeiridade no jogo, as aparências dos personagens, os esquemas de cores e texturas do cenário, o conhecimento das histórias de fundo e, finalmente, o escapismo, estão diretamente relacionadas com o nível de imersão de um jogador em *World of Warcraft*. Este último elemento se apresentou como fator mais relevante para predição de uso problemático nos jogadores de MMORPGs, seguido pelas horas jogadas por semana e pelo desejo de avanço no jogo.

Entretanto, ao se tentar prever os resultados da experiência de um jogo eletrônico, mesmo através da investigação das motivações dominantes para a participação dos jogadores, é necessário considerar que “diferentes pessoas escolhem jogar por razões bem diferentes, e o mesmo jogo pode ter diferentes significados ou conseqüências para diferentes jogadores (YEE, 2007, p.8)⁷⁷ .

4.3 PADRÕES PARA FORMAÇÃO DE HÁBITOS MENTAIS E DE PENSAMENTO

Para falarmos sobre mudança de hábito é preciso um olhar sobre os interpretantes peirceanos. Interpretante é tudo o que é produzido na mente interpretadora. O terceiro elemento da tríade peirceana. É quando se cria na mente interpretadora um signo equivalente. O sentido de um signo, a significação, está na relação signo-interpretante, e a seqüência de interpretantes constrói sentido, ou seja, a tradução de um signo em outro.

Uma das classificações de Peirce categoriza o interpretante emocional, o interpretante energético e o interpretante final, ou interpretante lógico final. O interpretante dinâmico são as atualizações da interpretação imediata, o acontecimento real. O interpretante imediato é abstração, possibilidade, cada signo tendo sua interpretabilidade antes mesmo de ter um intérprete. O interpretante lógico final é a interpretação para onde convergem os interpretantes

⁷⁷ Livre tradução de: ...different people choose to play games for very different reasons, and thus, the same video game may have very different meanings or consequences for different players.

dinâmicos. Trata-se de um hábito. É final na medida em que permite ações concretas em relação ao objeto representado. O interpretante lógico final liga os diferentes interpretantes de um signo, signo e objetos, possibilitando que desta relação triádica emergja o sentido. Por exemplo, ao ser percebido pela mente interpretadora (do jogador), o jogo aparece à mente deste como um efeito cognitivo produzido por um primeiro elemento, o signo. Trata-se de algo que em parte já está na mente interpretadora mas que, ao se perceber o signo, se atualiza, possibilitando a interpretação.

O interpretante na forma de hábito é parte do interpretante lógico, este antecedido pelo interpretante emocional e energético. Estes três tipos de interpretantes dizem respeito aos efeitos significativos do signo, isto é, aquilo que o signo efetivamente produz ao encontrar uma mente interpretadora. O primeiro efeito significado do signo é puramente emocional, a saber, o sentimento produzido pelo signo. Na maior parte das vezes, trata-se apenas de um sentimento imperceptível de reconhecimento ou familiaridade. Este cede passagem a uma sensação de esforço, o interpretante energético, que, em geral, também é tão leve a ponto de não ser notado, rumo à atualização de um interpretante lógico. Este, por sua vez, é uma regra interpretativa que, na maior parte das vezes, já estão tão automatizada que toda a operação interpretativa se dá sem que tenhamos qualquer especial notícia dela (SANTAELLA, 2004a, p.81).

Para a compreensão da mudança de hábito nos jogos eletrônicos, é preciso uma contextualização em relação à estética sob a ótica peirceana. “A estética é uma ciência teórica na qual o fenômeno é examinado à luz de nossa habilidade de interagir com ele” (SANTAELLA, 1994, p. 142). Para Peirce, a lógica se apóia na ética, assim como esta se apóia na estética. Ou seja, considerando que toda a ação humana deliberada encerra em si, no contexto da lógica, um esforço para se atingir um fim ético, a estética investiga a direção em que o empenho ético deve se dirigir na busca do admirável. Assim sendo, a ética é uma especificação da estética. A lógica é a ciência dos meios para agir de forma razoável, enquanto a ética trata da análise das metas a serem atingidas, os fins. O papel da estética seria o de guiar a ética de forma que estes fins apontem para o ideal supremo, admirável e desejável em si mesmo, fim último do esforço humano. A este ideal Peirce chamou de *Summum Bonum*, que não se trata de um resultado estático, mas de algo em constante processo de melhoria e atualização.

... o ideal pragmático não deveria satisfazer os desejos de qualquer indivíduo particular, mas estar voltado para os propósitos humanos coletivos. Para responder a essa exigência, [...] o ideal deve ser evolutivo, estando seu

significado pleno apenas num futuro idealmente distante sempre concretamente adiado. Um futuro idealmente pensável, mas materialmente inatingível. [...] O pragmatismo havia descoberto que, no processo de evolução, aquilo que existe vai, mais e mais, dando corpo a certas classes de ideais que, no curso do desenvolvimento, se mostram razoáveis (SANTAELLA, 1994. p. 137).

As ações, hábitos e mudanças de hábitos são o modo através do qual se dá não apenas o crescimento da potencialidade da idéia, como também sua corporificação. Potencialidade, corporificação e idéia representam, neste processo contínuo, primeiridade, secundidade e terceiridade, respectivamente, compondo o *Summum Bonum*, que coincide com o crescimento da razoabilidade concreta, fim último do pragmatismo peirceano. Nesta razoabilidade se mesclam ação, sentimentos e razão, já que “todo pensamento lógico implica a adoção de um padrão de ação” (SANTAELLA, 1994, p.126).

É importante destacar que, para Peirce, estética não se restringe à propalada teoria do belo, sendo este apenas um dos aspectos relacionados a ela, caracterizada como indeterminada e sem imperativos. Assim como a ética não se ocupa simplesmente de identificar certo e errado, a estética não se presta ao belo e não-belo. A estética se volta para a experiência em si, a do admirável, para o que deveria ser experimentado em seu próprio valor. "O ideal em direção ao qual todo empenho ético deve se dirigir" (SANTAELLA, 1994, p.131).

Os hábitos dependem dos processos de reação, e toda reação produz mudança de atitude. O pensamento coletivo, em direção ao ideal estético, em si um hábito, seria fruto de um processo de heterocríticas.

Esta heterocrítica é o que permitiria ao pensamento coletivo manter sua busca permanente pelo autocontrole dos próprios processos reflexivos, aproximando-o do ideal estético. O desafio seria atingir a consciência dos princípios-guia que organizam os processos de significação, o que propiciaria a geração de novos hábitos mentais, de ação e de sentimento sempre que a realidade externa assim o exigisse, ou seja, o *Summum Bonum* (PIMENTA, 2008, p.11).

As mudanças de hábitos são fatores fundamentais para a compreensão do alto grau de envolvimento dos jogadores de *World of Warcraft*. Por mais que o sentimento de *flow* durante a experiência de jogo e as motivações de cada jogador sejam fatores fundamentais, é o processo contínuo de ricas semioses e de significação que garante a permanência do jogador. Quanto mais rica esta semiose, mais apurados são os resultados nas mentes interpretadoras,

culminando em mudanças de hábitos de ação e pensamento. Tais semioses são formadoras de padrões, leis, generalidades no jogo que, ao entrarem em contato com o jogador, produzem efeitos muitas vezes semelhantes e - porque não - premeditados pelos desenvolvedores de *World of Warcraft*.

O universo persistente é um destes padrões. O universo persistente, ou seja, o ambiente do jogo com linha do tempo constante e permanente, em freqüente modificação, com ou sem a presença do jogador, caracteriza-se como padrão de uso que influencia o usuário a permanecer conectado, emulando a continuidade da própria vida. Esse sentimento de infinitude, influenciado por seus aspectos de primeiridade, produz um interpretante lógico diretamente ligado ao desejo de permanência no jogo por parte do jogador, o que é um hábito.

Outro exemplo pertinente é a formação de comunidades, cujo interpretante lógico, neste caso, estaria relacionado às semioses originadas em um sentimento de pertencimento a um grupo, a uma comunidade que ultrapassa os limites da experiência virtual e se mistura ao cotidiano. Enquanto membros desta comunidade permanecem conectados, os jogadores sentem os efeitos deste pertencimento como um desejo de conservar-se no jogo, que é um signo para o desejo de continuar na companhia do grupo, trocando experiências, ou até mesmo se valendo da companhia dos membros como forma de ver o tempo passar rapidamente, ou despercebidamente. Este efeito de alteração da noção de passagem de tempo, que inclusive aparece destacada nos estudos sobre *flow*, é também um interpretante lógico diretamente relacionado aos hábitos dos jogadores, ou seja, ao alto grau de envolvimento.

Para uma compreensão mais ampla do fenômeno, é preciso também um olhar sobre a origem destas semioses, e o orquestramento de suas potencialidades, dos elementos base para tais resultados. Partimos da premissa de que, ao desenvolver um jogo eletrônico, busca-se resultados comerciais. No caso de *World of Warcraft* estes resultados se dão através da venda do jogo, como produto, e da assinatura necessária após a instalação do jogo, paga mensalmente, ou seja, um serviço. Cada expansão segue esta mesma premissa com a aquisição da expansão (produto) e a continuidade da assinatura, que não sofre acréscimo. Isso significa que o interesse comercial principal da *Blizzard* é a permanência do jogador, de forma que este mantenha sua assinatura mensal, implicando que tudo em *World of Warcraft* se relaciona à permanência do jogador. Logo, a infinitude do jogo, a bonificação (em termos estruturais) dos jogadores mais insistentes, a organização social em guildas e até mesmo as qualidades visuais do jogo são resultados desta linha de ação por parte da *Blizzard*. Os resultados são evidentes, com os lucros alcançados com o jogo.

Entretanto, a notoriedade de *World of Warcraft* foi cada vez mais relacionada a aspectos negativos. Considerando que os desenvolvedores desejam dar aos jogadores a melhor experiência possível, existe a possibilidade de que o jogo também esteja sendo alterado com o objetivo de minimizar estes aspectos negativos, já que eles também são um fator importante quando um usuário deixar de pagar o jogo. Uma evidência clara de que a *Blizzard* monitora as motivações dos jogadores quando encerram sua participação é o questionário de preenchimento obrigatório no momento da suspensão do pagamento da mensalidade (que é renovada automaticamente). É preciso que o jogador se justifique, marcando uma das opções, e detalhe em um campo aberto para preenchimento. Nos motivos relacionados encontramos justamente o oposto das questões que destacamos no que diz respeito à permanência do jogador e a seu alto grau de envolvimento. Por exemplo, "meus amigos não estão mais jogando *World of Warcraft*", "Meus pais não querem mais que eu jogue", "O jogo está me causando problemas no emprego ou na escola", e assim por diante.

Logo, as estatísticas de cancelamento são consideradas nas estratégias de desenvolvimento, já que impactam diretamente os resultados financeiros do jogo. *World of Warcraft* encerra em si potencialidade para o alto envolvimento que resulta, em alguns casos, em prejuízos reais para os participantes. Estes prejuízos levarão os jogadores a abandonar a plataforma. Como mantê-los e, ao mesmo tempo, minimizar o potencial do *game* em causar problemas a eles?

Algumas mudanças que *World of Warcraft* vem sofrendo desde seu lançamento apontam para esta tentativa de corrigir estes desvios, o que torna claro o potencial do jogo em modificar hábitos, já que alterações em sua concepção impactam diretamente a forma como o jogador se comporta, direta e indiretamente. Podemos usar como exemplo as *raids* realizadas por guildas no chamado *end game*, quando todos os personagens alcançam o nível máximo e passam a realizar *raids* para obter melhores equipamentos e outras gratificações. Inicialmente, quando *World of Warcraft* foi lançado, o processo para se alcançar o último nível era prolongado e difícil, exigindo muito tempo e dedicação. As expansões lançadas, assim como os *patches*⁷⁸ entre uma e outra, foram minimizando este processo, tornando-o mais dinâmico e viável para jogadores com menos disponibilidade de tempo.

O *end game*, que praticamente deixou de ser uma tarefa exaustiva como era no princípio (apesar de ainda ser muito trabalhosa e exigir um período considerável) possibilitou a um maior número de jogadores a participação em *raids*. Anteriormente, a guilda precisava

78 Versões com pequenas correções ou alterações no jogo.

ser imensa para obter algum progresso, já que havia *raids* para um grande número de jogadores. A reunião deste número de pessoas se configurava em um empecilho para a progressão, já que os jogadores muitas vezes vivem em lugares distantes, com fuso horário diferente. Hoje há a possibilidade de se realizar *raids* com menos pessoas, permitindo que várias guildas se desenvolvam, assim como seus personagens, sem a dificuldade anterior.

Apesar de ainda haver uma série de limitações, e do jogo continuar complexo e exigente em termos de tempo, atualmente existe foco e recompensa pela regularidade, com as *quests* diárias, e, daí, jogando um número menor de horas por semana é possível alcançar bons resultados. Em síntese, os jogadores anteriormente taxados de “casuais” passaram a ter espaço no *game*, que agora também os atende. Se antes, para progredir, era preciso ser um *heavy user*⁷⁹, cada vez mais o jogo insere possibilidades de participação mais equilibradas e com bons resultados. A imersão, o *flow*, se mantém também para estes jogadores, mas a experiência é reduzida em termos de prejuízos potenciais. Assim, as mudanças efetivadas no jogo indicam que os produtores conhecem os efeitos da plataforma sobre seus participantes e experimentam alterações buscando o aprimoramento ou simples mudanças destes efeitos.

Logo, podemos observar o jogo em constante transição no que diz respeito à sua segmentação. Inicialmente caracterizado como complexo e viável apenas para pessoas com grande disponibilidade de tempo para a participação, *World of Warcraft* foi evoluindo. Para usufruir de uma experiência rica na plataforma, em todos os sentidos, não é mais preciso abandonar todas as outras atividades da vida. Isso aponta para o reconhecimento dos desenvolvedores no que diz respeito ao uso problemático, demonstrando uma mudança estratégica. Os resultados destas alterações serão conhecidos gradualmente, enquanto a base de jogadores continua a crescer.

Este contínuo processo de mudanças de hábitos, no qual os criadores e os próprios usuários desenvolvem um jogo em constante transformação, é derivado de semioses complexas do ambiente multicódigos de *World of Warcraft*, cuja rica linguagem possibilita uma experiência bastante completa. Entretanto, o uso problemático vem afastando muitos de seus jogadores do *Summum Bonum*, pois os hábitos que adquirem não caminham no sentido da razoabilidade concreta, já que não estão em harmonia com um pensamento coletivo, ético e admirável em si mesmo. Assim, ao modificar processos significativos intrínsecos ao jogo, corrigindo os padrões geradores do uso problemático, os desenvolvedores têm possibilitado a retomada da experiência *World of Warcraft* em todas as suas potencialidades e hibridismos.

79 Termo comumente empregado para se indicar usuários altamente envolvidos com a plataforma em questão.

5 CONCLUSÃO

As tecnologias da comunicação são propiciadoras de transformações cognitivas. No caso de *World of Warcraft*, tais mudanças são causadas por elementos que estão inseridos no jogo, previamente calculados por seus desenvolvedores ou posteriormente adaptados às respostas dos jogadores, em uma semiose que busca gerar um alto grau de envolvimento com seus participantes.

Em linhas gerais, o formato de MMORPG clássico, no que diz respeito a seus aspectos mais técnicos – procedimentais – sempre agregou elementos geradores de envolvimento. Utilizando estas características da plataforma MMORPG, os desenvolvedores de *World of Warcraft* têm potencializado este envolvimento. Isso se deve à criação e adaptação de padrões que atuam sobre o comportamento e hábitos da comunidade de jogadores. É levando em consideração as respostas dos usuários que estes padrões geradores de envolvimento característicos dentro do jogo são alterados. As atualizações e pacotes de expansão lançados para *World of Warcraft* são formas de modificar gradualmente os padrões do jogo, atendendo aos interesses comerciais dos desenvolvedores (à medida que atuam no envolvimento e participação dos usuários).

Os desenvolvedores têm buscado um grau de comprometimento que mantenha o jogador conectado ao máximo no ambiente virtual. Os aspectos relacionados ao alto grau de envolvimento com uso problemático seriam nocivos aos interesses comerciais dos desenvolvedores, uma vez que criam situações capazes de afastar os jogadores. A avaliação acima, realizada pelos desenvolvedores, explicaria o motivo de os jogadores com menor disponibilidade de tempo começarem a ter mais oportunidades de participar da plataforma. Por fim, os desenvolvedores buscam um equilíbrio entre seus interesses e a satisfação dos usuários, dois elementos diretamente proporcionais.

Este trabalho não teve por objetivo explicar o fenômeno do “vício” em jogos eletrônicos. Antes, tentou-se utilizar a semiótica peirceana para compreender como as linguagens híbridas são potencialmente capazes de atuar sobre as pessoas produzindo mudanças de hábito e pensamento algumas vezes sutis, outras vezes extremas.

Numa linguagem extremamente dinâmica, como é encontrada em *World of Warcraft*, percebe-se que os hábitos de sentimento e pensamento podem mudar de acordo com elementos inseridos, retirados ou modificados do jogo por seus desenvolvedores, que

adéquam o jogo e seus objetivos de acordo com suas necessidades e com as respostas dos jogadores.

Inicialmente focado em jogadores conhecidos como *hardcore*, com muitas horas de frequência de jogo, *World of Warcraft* foi ampliando seu escopo, premiando também os jogadores conhecidos como "casuais" e aqueles que não dispõem de muito tempo para jogar, em comparação com a média revelada por estudos. Tais modificações têm conferido mais equilíbrio ao jogo e podem acarretar uma vida mais longa ao título que revolucionou a indústria de jogos por sua qualidade e por suas estratégias comerciais de sucesso.

Entendemos por semioses para produção de envolvimento todos os processos sógnicos relacionados à imersão, *flow* e envolvimento dos jogadores em plataformas de interação como *World of Warcraft*. Apesar da infinitude e complexidade destes processos, a semiótica se mostra como um caminho para observá-los em suas nuances. Além dos aspectos sociais, econômicos e culturais, é possível focar nos jogos em si mesmos, enquanto signos, nas suas relações com aquilo que representam, seus usos e padrões.

Esta dissertação foi iniciada com uma pesquisa relacionada às raízes dos jogos eletrônicos e seu desenvolvimento tecnológico. O desenvolvimento do título *World of Warcraft* e as polêmicas relacionadas a ele, com alguns dados que destacam o aspecto imersivo do jogo e os interpretantes que a sociedade tem destacado foram focalizados como elementos introdutórios à problemática, possibilitando a percepção de que o alto grau de envolvimento, mesmo que em menor escala, já era percebido desde os primeiros MMORPGs.

Em um segundo momento foi feita uma breve introdução à Semiótica Peirceana e sua aplicação na análise de jogos eletrônicos, área ainda carente de uma metodologia que escape às armadilhas do saber construtivista. A semiótica foi usada como ferramenta para um saber fenomenológico sobre os jogos e seu impacto sobre os jogadores. Como apoio desta análise foi utilizada a teoria das Matrizes da Linguagem e do Pensamento, de Lúcia Santaella, já que estas reduzem o nível de abstração da semiótica peirceana a uma abordagem mais palatável, tecendo uma avaliação da matriz sonora, da matriz visual e da matriz verbal no jogo, para, enfim, uma abordagem mais completa desta mídia que é, por sua natureza, híbrida. E nestes hibridismos se encontram elementos-chaves para a produção de imersão e envolvimento, de forma geral, nos jogadores.

No MMORPG *World of Warcraft* temos matrizes sonoras, visuais e verbais que constituem o jogo enquanto objeto, representado por seu signo, em uma primeiridade. Desta relação, e de forma concomitante a ela, temos os padrões, interpretantes desta semiose gerados na mente interpretadora. Os interpretantes lógicos gerados nestes processos de

significação podem conduzir à compreensão dos efeitos identificados nos usuários, dentre os quais se destaca o vício, ou uso problemático, como tem sido chamado. A identificação dos elementos da tricotomia peirceana em *World of Warcraft* trata-se de uma engenharia reversa dos elementos constituintes do jogo que consegue abarcar desde suas qualidades mais subjetivas às suas características mais factuais, chegando a seus usos. Os estudos sobre jogos eletrônicos ainda oscilam entre correntes teóricas diferentes, sendo uma área ainda em formação. A semiótica peirceana pode preencher um espaço importante para a análise de conteúdo como mapa para o desdobramento das características sonoras, visuais e verbais que constituem o jogo enquanto objeto, preparando o terreno para a análise dos padrões, interpretantes gerados por estas características da linguagem, com interpretantes lógicos que geram mudanças de hábito e de pensamento.

World of Warcraft é um exemplo de como as linguagens híbridas potencialmente são capazes de modificar hábitos mentais e de pensamento em seus participantes. Um novo território, um novo ambiente de sociabilização e uma nova passagem do tempo são algumas das características dos padrões que geram estas mudanças de hábitos, que muitas vezes transformam o cotidiano dos jogadores.

Essa pesquisa apontou para o potencial do entretenimento eletrônico em gerar experiências únicas que dialogam diretamente com o contexto específico do cenário tecnológico, mas também com características elementares e intrínsecas ao ser humano e aquilo que é buscado através dos jogos na cultura atual. Através de *World of Warcraft* é possível conhecer uma sociedade cada vez mais interligada ao ambiente *online*, um ambiente *online* que se demonstra totalmente interligado e em continuidade com ambiente *offline*, o que de fato significa que ambos são um só, principalmente para os usuários de *World of Warcraft*, este universo persistente em constante transformação independente de quem esteja conectado a ele, emulando a própria continuidade da vida e da existência humana, uma realidade natural de continuidade permanente.

As relações sociais que se estabelecem o fazem por meio de necessidades claras, objetivos específicos que, quando em consonância, criam os elos necessários ao alcance das mesmas e que, quando se distanciam, podem ou não gerar rupturas, o que pode apontar para características das relações na atualidade, quando os relacionamentos *online* não podem mais ser enxergados como separados dos relacionamentos *offline*.

Sobre o título *World of Warcraft* é levantada a polêmica sobre o impacto do jogo em jovens em formação, que acabam sendo afetados em sua rotina diária e no percurso "natural" de suas vidas, colocando o jogo em primeiro lugar e as outras atividades em segundo plano.

Esta pesquisa não teve por objetivo valorizar ou desvalorizar o jogo ou as escolhas dos jogadores. Apesar de analisar o envolvimento dos jogadores e o uso problemático do jogo - uma vez que são estas as questões de forte apelo em *World of Warcraft* - este trabalho não se trata de um posicionamento, mas de uma avaliação de causas e conseqüências possíveis que podem lançar luzes a este fenômeno, que é sintomático em relação à sociedade ocidental e oriental, ambas impactadas pelo jogo com um número significativo de jogadores envolvidos diariamente com uma média semanal de mais de 20 horas conectados a ele. Trata-se de uma oportunidade para entender como o entretenimento eletrônico pode mudar padrões de comportamento, transformar rotinas e objetivos de vida, destacando a importância de entendermos os jogos eletrônicos como uma mídia que alcança não só crianças e jovens, como adultos de todas as faixas etárias em diversos países, em concordância com os padrões propostos pelo formato do jogo.

No cenário acadêmico, apesar da área de pesquisa sobre jogos eletrônicos ainda estar em seus primeiros passos, a tendência é que ganhe cada vez mais força, à medida que os jogos alcancem cada vez mais usuários com diferentes perfis.

Um jogo como *World of Warcraft*, que conecta seus usuários mais de 20 horas em média, por semana, é um jogo com potencial para transformar hábitos, e uma geração inteira é afetada por ele. As transformações observadas no título ao longo dos anos apontam para uma compreensão por parte de seus desenvolvedores deste potencial. Ao mesmo tempo em que adequam o jogo para um maior número de pessoas, reduzem as discrepâncias no sentido de combater os efeitos aparentemente negativos, que podem atrapalhar o jogo comercialmente, uma vez que a mídia se encarrega de uma "demonização" do título, destacando seus impactos negativos. Por outro lado, já vem aparecendo em diversas publicações fatores que legitimam os jogos eletrônicos como desenvolvedores de habilidades como liderança, concentração e trabalho em equipe. Estas questões, inclusive, podem ser um desdobramento desta pesquisa, uma vez que um ponto-chave para a compreensão do gênero já foi avaliada.

Na medida em que os jogos passarem a ser reconhecidos por seu potencial real de transformar de hábitos mentais e de sentimento, estando seu uso submetido tanto aos desejos dos desenvolvedores quanto às respostas dos usuários, mais poderá ser revelado sobre os padrões de comportamento dominantes em nosso tempo, assim como suas mudanças.

6 BIBLIOGRAFIA

ACTIVISION <www.activision.com>

AMORIN, A. A origem dos jogos eletrônicos. USP, 2006.

ARANHA, Gláucio. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento.** Ciências & Cognição; Ano 01, Vol 03, 2004, pp. 21-62. Disponível em <www.cienciasecognicao.org>

ATARI <www.atari.com>

ASKAPACWE. **Are a lot of people really addicted to World of Warcraft?** Disponível em: <<http://www.askapadwe.com/81/are-a-lot-of-people-really-addicted-to-world-of-warcraft/>> Acesso em 30 de setembro de 2008

BAER, R. **Videogames: in the beginning.** Rolenta Press: 2005.

BATEMAN, C. **Roger Caillois' Patterns of Play.** 2006. Disponível em <http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2006/05/roger_caillois_.html>

BENNERSTEDT, U. LINDEROTH, J. **Living in World of Warcraft** – the thoughts and experiences of ten young people. Götenbert University, Sweden, 2007.

BLIZZARD.COM. **World of Warcraft subscriber base reaches 11.5 million worldwide.** 23 de dezembro de 2008. Disponível em < <http://www.blizzard.com/us/press/081121.html>> Acesso em 16 de agosto de 2009.

BROOKHAVEN NATIONAL LABORATORY. **The First Video Game? Before 'Pong,' There Was 'Tennis for Two'.** Disponível em < <http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp> > Acesso em 14 de agosto de 2009.

BUNTEN BERRY D. **A Lecture for the 1997 Computer Game Developers Conference.** 1997. Disponível em < <http://anticlockwise.com/dani/personal/biz/online2.htm> > Acesso em 14 de agosto de 2009.

CAPLAN, S. et al. Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players. In: **Computers in Human Behavior**, 2009. <www.elsevier.com/locate/comphumbeh>

CALLOIS, R. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Cotovia, 1990.

CHAN, N. **A critical analysis of modern day video game audio.** Department of Music. University of Nottingham, 2007. Disponível em <<http://www.gamessound.com/texts/chan.pdf>>

CHANDLER, D. **Living, charming, epic: The World of Warcraft Aesthetic.** 2008. Disponível em <<http://www.richardcolby.net/files/WoWAesthetic.pdf>>.

CHIAPPINI, D. **We talk to World of Warcraft composer Jason Hayes about music, technology, jingles, and more.** In: Gamespot, jun, 2008. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/news/6172231.html>>, acesso em 15 de setembro de 2009.

COLE, H.; GRIFFITHS, M.D. **Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers.** *CyberPsychology & Behavior*. v. 10, n. 4. 2007, pp. 575-583.

COLLINS, K. An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio. 2007. In: HAWKINS, S. ; RICHADSON, J. (org). **Essays on sound and vision.** Helsinki University Press: Helsinki, 2007. PP.263-298. Disponível em: <<http://www.gamessound.com/texts/interactive.pdf>>. Acesso em 12 de setembro de 2009.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience.** New York: Harper Perennial, 1990.

CYHPER, K.; MARTIN, T.; ROSE, M. A brave new world: allusions and popular culture references in the *World of Warcraft*. 2008. Disponível em: <<https://docs.google.com/viewer?url=http://www.richardcolby.net/files/PopCulture.pdf>>. Acesso em 5 de janeiro de 2010.

DA SILVA, C. I. **Games-Language: An Interview with Noah Wardrip-Fruin.** Rhizome, New York, 2005.

DEVELOP. **MMO subscriptions grow by 22% in 2008.** 25 de março de 2009. Disponível em:<<http://www.develop-online.net/news/31562/MMO-subscriptions-grow-by-22-in-2008>> Acesso em 16 de agosto de 2009.

DUCHENEAUT, N.; YEE, N.; NICKELL, E.; MOORE, R. J. **Building a MMO with mass appeal: a look at gameplay in World of Warcraft.** In: Games and Culture, V.1, N.4, 2006. pp. 281-317.

DUCHENEAUT, N.; NICKELL, E.; MOORE, R. J. **Virtual “Third Places”:** a case study of sociability in massively multiplayer games. In: *Journal of CyberPsychology and Behavior*, V. 9, 2007. pp. 772-775.

DUCHENEAUT, N.; YEE, N.; NICKELL, E.; WILLIAMS, D.; XIONG, L. **From tree house to barracks:** the social life of guilds in *World of Warcraft*. In: Games and Culture, V.1, N.4, 2006. pp. 338-361.

FAWCETT, B. (org). **The Battle for Azeroth: Adventure, Alliance, and Addiction in the World of Warcraft.** Dallas: Benbella Books, 2006.

FRASCA, G. **Ludology meets narratology:** Similitude and differences between (video)games and narrative. 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>.

FREITAS, J. C. DE. O design como interface de comunicação e uso em linguagens hipermediáticas. In: LEÃO, L (org). **O chip e o caleidoscópio.** São Paulo: Senac, 2003. PP. 184-196.

GAMESPOT. **Couple's online gaming causes infant's death.** 20 de junho de 2005. Disponível em: <http://www.gamespot.com/news/2005/06/20/news_6127866.html>, acesso em 10 de maio de 2008.

_____. **The history of Atari.** 5 de julho de 2006. Disponível em: <http://www.gamespot.com/pages/unions/read_article.php?topic_id=24772063&union_id=276> Acesso em 14 de agosto de 2009

GOUSKOS, C. **The depths of the uncanny valley.** Gamespot. 2006. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/features/6153667/index.html>>

GREEN, C.S. ; BAVALIER, D. The Cognitive Neuroscience of Video Games. In: **Digital Media: Transformations in Human Communication.** Messaris & Humphreys, Eds, 2004.

HO, C.; MACDORMAN, K. F.; PRAMONO, Z. A. D. Human emotion and the uncanny valley: a GLM, MDS, and Isomap analysis of robot video ratings. 2008. Disponível em <>

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

JOHNSON, S. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. **Surpreendente!:** a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Trad. L. H. Duarte. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

JORGENSEN, K. Audio and Gameplay: an analysis of PvP battleground in *World of Warcraft*. In: **The international journal of computer game research.** v.8. i. 1. Dezembro de 2008. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>>

LEÃO, L. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço.** São Paulo: Iluminuras, 1999.

LAMMES, S. Approaching game-studies: towards a reflexive methodology of games as situated culture. In: **Situated Play**, Proceedings of DiGRA, 2007 Conference (pp.25-30).

MATTEL <www.mattel.com>

MCLUHAN, M. Jogos: as extensões do homem. Tradução de D. Pignatari. In: _____. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 18. ed. São Paulo: Cultrix, 2003. pp. 263-275.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação.** Papirus: Campinas, 2006.

MOBERLY, K. Composition, Computer Games, and the Absence of Writing. IN: **Computers and Composition.** Volume 25, Issue 3, 2008, Pages 284-299.

MUNHOZ JR. N. Video-Games History. Disponível em: <<http://www.classicgaming.com.br/cgi-bin/vgh/03.asp?IDConsole=7>>

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural/Unesp, 2003.

NATIONAL CENTER OF THE HISTORY OF ELETRONIC GAMES. **Concentric Circle: A Lens for Exploring the History of Eletronic Games**, 2008. <www.necheg.org> Acesso em 10 de maio de 2009.

NINTENDO <www.nintendo.com>

NOJIMA, M. Pricing models and motivations for MMO play. In: **Situated Play**, Proceedings of DiGRA, 2007 Conference (pp. 678-681).

NÖTH, W. **Panorama da semiótica: de Platão a Pierce**. 4. ed. São Paulo: Annablume, 2008.

NOWAK, P. Video games turn 50. In: **CBCnews.ca**, 2008. Disponível em: <<http://www.cbc.ca/technology/story/2008/10/15/tech-games.html> > Acesso em fevereiro de 2009.

_____. Video games: out of the lab and into the living room. In: **CBCnews.ca**, 2008. Disponível em: <<http://www.cbc.ca/technology/story/2008/10/16/tech-consoles.html>> Acesso em fevereiro de 2009.

PEARCE, C. Narrative environments: from Disneyland to *World of Warcraft*. In: **Space time play**. Birkhäuser Basel, 2007. Pp.200-205.

PEIRCE, C. S. **Collected papers of Charles Sanders Peirce**. C. Hartshorne, P. Weiss e A. W. Burks (eds.). 8 vols. Harvard University Press, 1931-58.

PIMENTA, F. J. P. **Semiótica, como teoria de representação, e o campo da Comunicação**. In: Coutinho, I.; SILVEIRA JR, P. M. da (org). *Comunicação: tecnologia e identidade*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007. pp. 11 – 22.

_____. Indeterminação; o “Admirável”; a Crescente Comunicabilidade. In: **Revista FAMECOS**. N. 38. Porto Alegre: Famecos, 2008. pp. 37 – 43.

RHEINGOLD, H. MUDs e identidades alteradas. In: LEÃO, L. (org). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac, 2005. pp. 442 – 485.

RÜDIGER, F. **Elementos para a crítica da cibercultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

SÁ, S. P. de; ENNE, A. L. (org). **Prazeres digitais: Computadores, entretenimento e sociabilidade**. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.

SANTAELLA, L. *Estática: de Platão e Peirce*. São Paulo: Experimento, 1994.

_____. **A teoria geral dos signos: como as linguagens representam as coisas**. Pioneira: São Paulo, 2000.

_____. Panorama da arte tecnológica. In: LEÃO, L (org). **O chip e o caleidoscópio**. São Paulo: Senac, 2003 (pp. 248-280).

_____(a). Contribuições do pragmatismo de Peirce para o avanço do conhecimento. In: Revista de Filosofia Aurora. V.16. n.18. Curitiba: PUC-PR, 2004. pp. 75 – 86.

_____(b). **Culturas e artes no pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. 2.ed. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia. 3.ed. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2005.

_____. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

SHELDON, L. **Character Development and Storytelling for Games**. Boston: Thomson Course Technology, 2004.

TAYLOR, T. L. **Play between worlds**: exploring online game culture. Boston: MIT Press, 2006.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. **Criticismo ludológico e Novos Média: introdução**. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

TOLKIEN, J. R.R. **O Senhor dos Anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TYRER, R. J. J. **Addiction and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)**: an in-depth study of key aspects. 2008. Disponível em <

YEE, N. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. In: **PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments**, 15, 309-329. <<http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf>>, acesso em Junho de 2008.

_____. Motivations of Play in Online Games. In: **Journal of CyberPsychology and Behavior**, 2007, V. 9. pp. 772-775.

WADE, A. The state of art: western modes of videogame production. In: **Situated Play**, Proceedings of DiGRA, 2007 Conference (pp. 682-691).

WOLF, K. D. Communities of practice in MMORPGs: an entry point into addiction? In: **Communities and Technologies 2007: Proceedings of the Third Communities and Technologies Conference**. London: Springer, 2007. 191 – 208

WOODCOCK, B. S. MMOG Subscription Numbers: Past, Present, and Future. 2006, Disponível em: <<http://www.mmogchart.com/AGC%202006%20MMOG%20Subscription%20Numbers.pdf>> Acesso em 16 de agosto de 2009.

WORLD OF WARCRAFT, 2004. <<http://www.worldofwarcraft.com>>

ZACKARIASSON, P.; STYHRE, A. ; WILSON, T. L. Phronesis and Creativity: Knowledge Work in Video Game Development. In: **Creativity and Innovation Management**, Vol. 15, No. 4, pp. 419-429, December 2006.

ZAMMITTO, V. L. The expression of colours. In: **Proceedings of DIGRA 2005 Conference: Changing views - Words in Play**. 2005.