World of Warcraft: Sob Múltiplos Olhares[1]

Fernando Delestro MATOS[2]
Henrique Hideo SUENAGA[3]
João Paulo Bento de SOUSA[4]
Louise Akemi Iza TRINIDADE[5]
Profª Drª Maria Antonia Vieira SOARES[6]
Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP

RESUMO

O Artigo aborda as influências da Indústria Cultural nos jogos online, tendo como estudo de caso o jogo *World of Warcraft*. Embasado nos principais teóricos da escola de Frankfurt e no contexto da Cibercultura, retratamos as influências dessa modalidade de jogo no imaginário, na ideologia e valores dos jogadores, e como a Indústria Cultural utiliza tais influências para atuar sobre esses indivíduos.

PALAVRAS-CHAVE: Indústria Cultural; World of Warcraft; Cibercultura.

TEXTO DO TRABALHO

O jogo online *World of Warcraft* é o maior e mais jogado RPG[7] online do mundo, criado pela *Blizzard Entertainment*, uma das maiores empresas no ramo de jogos. É um jogo baseado em um mundo fantasioso, com diversas criaturas míticas e personagens poderosos. Para jogar, é preciso comprar o jogo em si, por volta de US$80,00 (o jogo completo), e para permanecer jogando é preciso pagar US$15,00 mensais. Além disso, se o jogador quiser mudar a roupa, nome, raça ou mundo, entre

[1] Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

[2] Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Relações Públicas da UNESP, email: delestroo@gmail.com

[3] Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Relações Públicas da UNESP, email: hideosuenaga@gmail.com

[4] Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Relações Públicas da UNESP, email: gofh123@gmail.com

[5] Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Relações Públicas da UNESP, email: kemikemis@gmail.com

[6] Orientadora do trabalho doutorada em Sociologia pela Unesp de Araraquara.

[7] *Rolling Play Games*, jogos de interpretação, onde o jogador estimula sua imaginação para jogar, interpretando um personagem em um mundo fantasioso.

outras coisas, de seus personagens, ele terá que pagar valores em torno de US$10,00 em cada vez que alguma mudança for realizada. Com isso, aproximados 12 milhões de jogadores movimentam cerca de US$180 milhões mensais

O sucesso deste jogo pode ser entendido sob uma análise da Indústria Cultural. Walter Benjamin analisou diversos aspectos da Indústria Cultural agindo no cinema, e pode-se emprestar uma parte de seu pensamento para estudar o jogo. Benjamin diz que aspectos cotidianos de nossa vida se tornam maravilhosos na tela do cinema, nos jogos online, atos como comer, beber, dançar, sorrir, pular, etc. são vistos como diferencial, se tornando assim mais atrativos. O *World of Warcraft* é um simulacro recheado de imitações da vida real, como a sua própria economia interna e relações sociais.

Outro conceito de Benjamin interessante para se analisar os jogos, é a idéia de "aura". Em *World of Warcraft*, e em outros MMORPGs[8], não é possível ver a reprodução em massa da obra, pois o jogo é único e situado em um servidor físico, tecnicamente não existem reproduções do jogo, somente um em que todos os jogadores se conectam. Pode-se entender da seguinte maneira: O quadro original da Monalisa, feito pelas mãos de DaVinci, possui uma "aura" intensa, diferente de suas reproduções, que não tem o mesmo valor. Do mesmo modo o jogo *World of Warcraft* detém uma "aura" semelhante, pelo caráter individual que ele possui.

O usuário utiliza o *software* do jogo em seu computador para se conectar aos servidores da *Blizzard Enterteinemant*, o qual transmite informações digitais de seu banco de dados para esse e para diversos outros usuários, unindo-os em *Azeroth*, mundo de *World of Warcraft.* Nesse ambiente os jogadores podem gerar relações sociais independentes de suas localidades, ou seja, todos os indivíduos se relacionam de qualquer ponto do planeta através de um servidor, no caso, do *World of Warcraft*, criando assim uma rede digital, definindo seu caráter único.

Essas relações sociais criam oportunidades de disseminação de informações através de líderes de opinião. Por exemplo, um jogador pesquisa sobre uma arma poderosa que é dada como recompensa após a caça de um poderoso monstro. Esse

[8] Massive Multiplayer Online Rolling Play Game: Os RPGs jogados de forma massiva, online.

jogador formará um grupo, e após o termino do objetivo, os outros membros do grupo se uniram posteriormente a outros jogadores, para tentar assim achar a arma. A informação se dissemina de maneira informal pelos jogadores.

Porém as notícias circulantes nessa ferramenta somente têm validade dentro do próprio jogo, ou seja, é de certa forma alienadora, pois as informações passadas fazem somente os usuários jogarem mais para se manterem informados dos acontecimentos desse mundo virtual, porque isso influencia no seu modo de jogar.

São questionáveis esse e outros métodos utilizados para tornar os jogadores "fiéis" ao jogo, a crítica aos jogos surge quando o individuo deixa de viver sua vida para viver a vida de seu personagem no virtual.

Existem formas de manter os usuários no jogo, recompensando-o em curtos períodos de tempo, seja com dinheiro virtual, seja com a evolução de seu personagem ou com uma medalha de honra por um feito que, por mais que os jogadores tenham a sensação que foi único, foi programado e acontece a todo o momento. Esses mecanismos servem para alienar o jogador, transformar seu entretenimento em algo mecânico, pois o individuo passa a jogar compulsivamente para atingir resultados.

É interessante aqui diferenciar aqueles que criam o jogo daqueles que detém o controle dos meios para que esse seja difundido. O funcionário que trabalha na criação do mundo de *World of Warcraft* não tem em mente todo o aspecto da tentativa de alienação dos futuros jogadores, mas aqueles que estão envolvidos no gerenciamento da empresa, nesse caso a *Blizzard Entertainment*, têm o interesse na busca na venda daquilo que não deixa de ser um produto, assim se utilizando das diversas formas de atrair e manter usuários jogando.

Observa-se, assim, que o mundo dos jogos online, em especial *World of Warcraft*, não foge do conceito da Indústria Cultural, não importando a permanência de "aura" no jogo e as intenções do funcionário que trabalha na criação.

A princípio existiam RPGs de mesa que tinham como objetivo principal a criação de personagens e histórias narrativas fantasiosas que proporcionavam

entretenimento, diversão, integração social e até mesmo fonte de conhecimento e motivação imaginária, estimulando assim as fantasias progressivas. Tais jogos podem ser considerados formas de comunicação parcial, pois o jogador pode participar da criação da história, sem estar restrito a conteúdos pré-definidos pelo Mestre[9] criando assim uma idiossincrasia na narração para cada jogador.

Entretanto, com o surgimento dos RPGs eletrônicos, a situação se inverteu, pois eles trouxeram fantasias prontas nas quais o jogador não pode alterar de forma dinâmica os acontecimentos e as histórias que são determinados pelos desenvolvedores dos jogos. Portanto nessa análise eles são considerados fantasias regressivas, porque se comunicam com os jogadores de uma forma totalizadora, não permitindo intervenções do próprio imaginário do indivíduo.

As comunidades e jogos online têm a capacidade de representar graficamente alguns conceitos, como a representação do homem fora de seu corpo, em avatares e perfis online, e também mundos perfeitos criados da imaginação do homem, no caso o criador do jogo, e melhorados ao seu bem entender. O jogador se transpõe virtualmente, através de dispositivos interativos[10], ao mundo imaginário, com regras próprias criadas pelos desenvolvedores do jogo. Em *World of Warcraft* o jogador tem a possibilidade de transpor sua imagem para uma raça fantasiosa, como um Elfo ou um Orc[11], e mesmo que o jogador tenha a possibilidade de criar um avatar da raça Humana, essa é uma forma mais elevada do que a real, ou seja, de qualquer forma o jogador se torna "poderoso", pois o jogador quer entrar na fantasia do simulacro. Esse que se cria a partir do momento em que o jogo tende a simular o mundo físico, trazendo grande parte da complexidade da vida real. Vemos isso com clareza em *World of Warcraft*, que simula a realidade fantasiosa, mostrando como o indivíduo pode ser "perfeito" dentro de um computador.

Do RPG de mesa para o mundo online houve mudanças no foco dos jogos, não tendo mais espaço para os jogadores participarem das criações das histórias, porém os

[9] Jogador responsável por narrar os acontecimentos da partida de RPG.

[10] No caso de *World of Warcraft*, computador, mouse, dispositivos sonoros, teclado e monitor.

[11] Criaturas místicas do folclore Europeu.

usuários acreditam estar de fato participando ativamente ou até mesmo alterando as histórias dos jogos, criando assim uma fantasia regressiva. Como, por exemplo, acontece quando um jogador de *World of Warcraft* recebe uma missão de um NPC[12] com o objetivo de salvar uma cidade. O jogador realiza todos os procedimentos necessários para cumprir a missão, finalizando-a de tal modo que se sinta importante e responsável pelo ato, acreditando ser um verdadeiro participante da história do jogo, apesar desse ato estar à disposição de todos os jogadores do mundo virtual.

Com evolução dos jogos, esses viram uma indústria, onde são produzidos na lógica mercadológica, característica do sistema capitalista, ou seja, produção em massa visando lucro. Com essas mudanças a mercadoria, no caso os jogos virtuais, mais especificamente os MMORPGS, são desenvolvidos para serem fetichizados, isto é, não levando mais em conta qual seu verdadeiro significado e utilidade como mercadoria, afinal, eles são designados de forma a buscar uma "devoção" dos jogadores por meio de suas imagens e situações fantasiosas que tentam induzir nos jogadores sentimentos de competitividade, compulsão, desejos de obter status virtuais, etc.

O conceito de fantasia regressiva se mostra presente no mundo de *World of Warcraft*, pois ela é induzida no imaginário do jogador, criando um valor simbólico sobre tal atuação de seu avatar, somando uma falsa perspectiva de influência no mundo virtual, desejando cada vez mais conquistar plenamente as missões, ansiando por seu maior envolvimento com o jogo.

Recompensas diversas, objetos, acesso a locais, títulos para os personagens, são, dentre muitas outras, as ferramentas que o *World of Warcraft* se utiliza para garantir um crescente envolvimento de seus usuários com o jogo. Quanto mais envolvido o jogador está, mais ele visará cumprir os objetivos apresentados, ansiando superar os outros jogadores além de conquistar e possuir cada vez mais tudo o que o jogo oferece. Ou seja, em certo ponto, o usuário submerge o objetivo inicial de entretenimento e diversão, passando a visar, por mais que inconscientemente, o ato de jogar de forma compulsória, perdendo seus valores iniciais.

[12] Personagens de inteligência artificial, criado pelos desenvolvedores dos jogo.

Isso se intensifica ainda mais no caso de *World of Warcraft*, pois nele os jogadores estão submetidos a muitos estímulos de competitividade, além das recompensas citadas acima, as quais não agregam valor nenhum ao indivíduo como ser humano, somente auxiliam e influenciam os jogadores a superestimar o jogo. Mais especificamente, em *World of Warcraft*, todos os usuários têm acesso aos dados um dos outros, ou seja, podem acompanhar o desempenho e o desenvolvimento dos demais jogadores, e assim alimentam o anseio de melhorar suas habilidades para se igualar e principalmente superar os demais jogadores, de modo a se compreender como habilidoso que os outros quando se vê em um nível mais avançado de jogo. Isso obviamente é uma motivação ao uso compulsório do jogo, pois leva o usuário a agir de forma pobre em reflexão sobre suas ações e conclusões, sendo conduzidos predominantemente pelos impulsos de seu imaginário.

Nesse ponto, o *World of Warcraft*, ou mesmo qualquer outro jogo com as mesmas ambições, perdem seu valor de uso, pois é um momento em que os jogadores não visam agregar algum valor real a suas vidas, nem mesmo focam-se na diversão ou entretenimento e no conhecimento que o *World of Warcraft* pode proporcionar. Eles buscam certa satisfação adquirida por meio de suas "superioridades virtuais".

Já o valor de troca, nesse caso, passa a se sobressair em relação ao valor de uso. Justamente porque o seu valor gerado, e tudo o que é agregado e tangente a ele - tanto positivamente quanto negativamente - é exacerbado em relação ao seu verdadeiro valor como mercadoria. É difícil julgar qual seria seu valor de troca mais justo e ético possível, afinal, existem, de fato, dispêndios com a produção de *World of Warcraft*, como por exemplo, servidores, pagamento de funcionários, manutenção do jogo, entre outros. Contudo a arrecadação mensal do jogo é mais do que suficiente para o pagamento desses gastos, e para arrecadar uma parcela de lucro exorbitante.

Outro ponto importante para a análise de *World of Warcraft* é o seu mercado virtual, onde jogadores trabalham e competem dentro do jogo por dinheiro e objetos, para vendê-los por capital do mundo real, inserindo assim os jogos ainda mais na lógica do consumo e do capitalismo.

O trabalho destes indivíduos consiste em arrecadar o dinheiro virtual no jogo através de diversas tarefas. Este capital virtual originalmente deve servir apenas na lógica mercadológica interna ao jogo, entretanto, o jogo ganha tamanha importância para a vida dos usuários, que esse valor passa do mundo virtual para o mundo real, onde jogadores compram e vendem o dinheiro do jogo por capital real.

Assim podemos ver como os MMORPGs, principalmente o *World of Warcraft*, com suas fantasias regressivas, consegue se inserir no imaginário de seus jogadores, a ponto de não ocorrer discernimento entre o mundo virtual e o real.

Então o jogo deixa de ser um lazer e se torna uma compulsão ou até uma obrigação para o individuo, e em casos mais intensos o jogador ao invés de apenas controlar seu personagem, acaba por projetar sua existência em seu avatar, vivendo, desse modo, no simulacro proporcionado pelo jogo. Assim, a vivência online do jogo proporciona uma união entre os valores, sentidos, imagens e atos da vida real e do jogo.

Tal projeção da existência pode ser considerada uma via de duas mãos, pois o jogador pode projetar no mundo virtual os fazeres do mundo físico, e os fazeres desse, naquele. Exemplos deste nível de influência, que MMORPGs como *World of Warcraft* podem causar, são encontrados em reportagens em diversas formas de mídias pelo mundo.

Em busca dessas reportagens, encontramos casos mais extremos da projeção do jogo na vida real, na reportagem do site português Ciberia[13]. A reportagem traz notícias do canal televisivo de Xinhua, na China, onde um garoto de 13 anos morreu em uma tentativa de imitar uma cena de vôo do jogo *World of Warcraft*. É noticiado também o processo que seus pais moveram contra a criadora do jogo (*Blizzard Entertainment*) com a ajuda de outras 63 famílias que sofreram algum tipo de dano com o jogo online, mostrando assim, que o ocorrido não é apenas um caso pontual, mas que ocorre com diversos indivíduos.

[13] Disponível em : http://ciberia.aeiou.pt/gen.pl?p=stories&op=view&fokey=id.stories/3846 Acessado dia 29/03/11

Nas relações sociais do individuo também ocorrem influências causadas pelas fantasias do jogo, isso ocorre devido à falsa sensação de superioridade que os jogadores sentem um sobre os outros, ou seja, são transpostos para o mundo físico os valores que deviam ter importância apenas dentro do jogo, transformando-o em algo que lhe gera *status*, assim como um carro de luxo ou roupas de marcas. Entretanto, valores da vida real de nada valem no mundo virtual, se o jogador pertence a uma classe social elevada, isso nada importa no mundo virtual.

A última percepção nessa análise é a presença das concepções de ideologia inseridas no contexto e enredo do *World of Warcraft*. A própria história de sua narrativa descreve duas facções centrais, a Aliança e a Horda. Antes do início do jogo, os jogadores devem escolher qual facção farão parte, sendo que além de rivais, uma representa "bem" e a outra o "mal". Partindo dessa linha de raciocínio, percebe-se que a presença da ideologia está inserida de modo a tentar determinar estereótipos e, mais especificamente, realidades instituídas sobre essas duas facções, além de separá-las em "classes sociais virtuais", que, não necessariamente são superiores ou inferiores umas as outras, diferentes da vida real, mas, apesar disso, não deixam de ser uma segregação dentro do mundo virtual de *World of Warcraft*.

Observamos que a maioria dos jogos online está inserida na lógica do capitalismo, estimulando o consumismo através do incentivo a compra de vantagens dentro do mundo virtual, ou, como no caso de *World of Warcraft*, através do pagamento de mensalidades obrigatórias. Devido a isso, as empresas que produzem os jogos objetivam a fidelização dos jogadores para assim garantir um lucro continuo. Diversos jogos se encontram ligados a Indústria Cultural, que não oferecem valor de uso e fornecem fantasias regressivas aos jogadores, entretanto a sociedade tem pouco conhecimento destas características. Então, é necessária a conscientização sobre as características negativas ligados aos MMORPGs, para assim desenvolver um olhar crítico sobre o assunto. Entretanto não se pode negar o entretenimento que o jogo proporciona, nem o valor de uso que ele possa ter.

Considerando os jogos como possíveis ferramentas de comunicação, estes ainda possuem diversas características que devem ser pesquisadas e analisadas em bases de teóricas sociológicas e comunicativas. Portanto, o tema está aberto a novos estudos e

análises, que acompanhem o rápido desenvolvimento destes novos meios de comunicação.

REFERÊNCIAS

AUGRAS, Monique. **Opinião Pública - Teoria e Pesquisa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1974.

BOTTOMORE, Tom (Ed.). **Dicionário do pensamento marxista**. Co-editores Laurence Harris, V. G. Kiernan, Ralph Miliband. Rio de Janeiro : Zahar, 2001.

BOUDON, R. e BOURRICARD, F. **Dicionário Crítico de Sociologia**. São Paulo: Editora Ática, 2001.

CASTORIADIS, C. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

CHAUÍ, Marilena. **Filosofia**. São Paulo: Editora Ática, 2000.

CHAUÍ, Marilena. **O que é Ideologia. Coleção Primeiros Passos**. São Paulo: Círculo do Livro S.A., 1981.

COELHO, Teixeira. **O que é indústria cultural.** São Paulo: Brasiliense, 1994.

DE FLEUR, Melvin L.. **Teorias de comunicação de massa**. Tradução de Marcelo A. Corção. 2ªed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

DE FLEUR, Melvin L. ROKEACH-BALL, Sandra**. Teorias da comunicação de massa**. Tradução de Octavio Alves Velho. 5ªed. Rio de Janeiro: Zahar Editor, 1993

DUARTE, Rodrigo. **Teoria crítica da indústria cultural**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

ENCARTE da coleção Os Pensadores v72. **Benjamin, Horkheimer, Adorno, Habermas**. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

FADUL, Anamaria. **Indústria Cultural e Comunicação de Massa**. Série Idéias n. 17. São Paulo, 1994.

HORKHEIMER, M.. **A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. Dialética do Esclarecimento - fragmentos filosóficos.** Tradução: Guido Antônio de Almeida. Rio: Zahar, 1985.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. 2ª ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** . Tradução de Paulo Neves. 7ªed. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MARCONDES FILHO, Ciro. **A linguagem da sedução: a conquista da consciência pela fantasia.** São Paulo: Com-arte,1985.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Televisão - A vida pelo vídeo.** São paulo: Moderna, 1990.

MARCUSE, H.. **O combate ao liberalismo na concepção totalitária de Estado; Sobre o caráter afirmativo da cultura.** In: *Cultura e Sociedade* (vol. 1). Tradução: Wolfgang Leo Maar, Isabel Loureiro, Robespierre de Oliveira. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1997.

ROUANET, S. P.. **Teoria Crítica e Psicanálise**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1986.

SILLAMY, Nobert. **Dicionário de psicologia Larousse**. Porto Alegre: ArtMed, 1998. Trad: Francisco Franke.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

WOLF, Mauro. **Teorias da comunicação.** Tradução de Maria Jorge Vilar de Figueiredo. Lisboa: Editorial Presença, 1987.

Portal Ciberia, **World of Warcraft associado a morte de criança,** Disponível em : http://ciberia.aeiou.pt/gen.pl?p=stories&op=view&fokey=id.stories/3846 Acessado dia 29/03/11