



3942 - Trabalho Completo - XXIV Encontro de Pesquisa Educacional do Nordeste - Reunião Científica Regional da ANPEd (2018)
GT16 - Educação e Comunicação

World of Warcraft: novo contexto de relacionamento, (in)formação e (auto)representação
Raimundo Claudio Silva Xavier - UNEB - Universidade do Estado da Bahia
Diego Lourenço Sá Pinto - UNEB - Universidade do Estado da Bahia

RESUMO

Percebemos que os sujeitos têm se tornado cada vez mais presentes nos ambientes virtuais. Boa parte das horas gastas em atividades de sociabilidade, são em redes sociais e *games* multiusuários, como o *World of Warcraft*. Esse último tem instituído um novo contexto de relacionamento, a partir das realidades *online*, *offline* e híbrida; processos de (in)formação, produção de cultura (sentido); e de (auto)representação. Tem, inequivocamente, impactado na construção de identidades e identificações.

World of Warcraft; (in)formação; (auto)representação

WORLD OF WARCRAFT: NOVO CONTEXTO DE RELACIONAMENTO, (IN)FORMAÇÃO E (AUTO)REPRESENTAÇÃO

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, percebemos que os sujeitos têm se tornado cada vez mais presentes nos diversos ambientes de construção com as TIC, os assim chamados ambientes virtuais, de realidade *online*. Boa parte das horas gastas em atividades de sociabilidade são em ambientes como as redes sociais e *games* multiusuários. Esses ambientes têm instituído novas realidades e comportamentos – (in)formação e produção de cultura (sentido). E isto, inequivocamente, tem impactado nas formas como nos relacionamos e aprendemos. Os ambientes de realidade *online* tem exigido uma ou várias formas de representação de si através da (auto)representação – personagens, avatares, *selfies*, etc. Essas formas utilizadas são sempre recursos para as relações entre “eus” e “outros”, numa espécie de jogo entre autores e atores (sociais) por uma busca de melhor representação de si (FOUCAULT, 2004; GOFFMAN, 1975). A (auto)representação é um recurso mais do que nunca contemporâneo, frente aos desafios de ser com o outro, e pode ser compreendida como marca, registro de um processo construtivo de um corpo sujeito/objeto. No caso específico de ambientes multijogadores, um corpo responsável por um projeto que não deu certo: a imortalidade (LE BRETON, 2003).

Os jogadores de *World of Warcraft* desenvolvem uma cultura particular a partir de um lugar programado para ser lugar. Este, compreendido como funcionalização de mundo, meio pelo qual o percebemos empiricamente (SANTOS, 1996). No entanto, o que caracteriza a sua cultura não é a presença desses jogadores nesse lugar apenas, mas como se fazem presentes – apresentam ou se (auto)representam. Para Bourdieu (1965), a (auto)representação pode ser compreendida como uma ação contra o tempo.

Nesta pesquisa sobre o *World of Warcraft*, consideramos tratar-se de um ambiente legítimo para a construção de identidades e identificações, posto que a (auto)representação entre jogadores, através de seus avatares, se constitui como um recurso para não somente compreender uma dinâmica, das relações entre os jogadores e o próprio *game*, mas, também, de se lançar entre um novo contexto de relacionamento e aprendizagem nas múltiplas realidades enquanto formas de Ser/Estar – *online*, *offline*, híbrida.

METODOLOGIA

Enquanto abordagem metodológica qualitativa, consideramos o ponto principal da pesquisa a experiência imersiva no WoW, por parte de um dos pesquisadores. Está dividida em dois momentos: 1) revisão de literatura em base de dados especializada, SCOPUS/SCIMAGO; 2) pesquisa empírica em que se utiliza do próprio ambiente multijogadores, enquanto contexto de relacionamento e aprendizagem, para, através da realização de questionário sócio-demográfico e entrevista, saber sobre as relações de interação de um grupo de jogadores, e responder ao seguinte objetivo: tendo em vista as realidades *online*, *offline* e híbrida nas relações entre jogadores de WoW, qual a importância dessas relações na construção de identidades e identificações desses jogadores? Este objetivo de pesquisa está intimamente relacionado às questões de uso social do tempo, nomeadamente, tempo de tela nas relações sociais contemporâneas; como essas relações sociais se apresentam enquanto novo contexto de relacionamento e aprendizagem – (in)formação; e a produção de cultura, enquanto produção de sentido entre diversas redes de relações sociais que são tecidas nessas realidades instituídas, através desses ambientes multijogadores.

Sobre a revisão de literatura em base de dados especializada – consistiu da construção de uma *queries* em que constam as expressões “*world of warcraft*”, “*identity*”, “*game*”, “*social*” e neste sentido, buscamos por artigos científicos que tratam desta temática. Foram identificados 11 (onze) artigos enquanto resultados de busca. Desses, a partir da leitura dos seus resumos, e considerando a relação direta com o tema em questão, foram selecionados para a devida análise, os artigos intitulados “*The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*”, de Bainbridge (2010) e “*The young and the digital: What migration to*

social-networking sites, games, and anytime, anywhere media means for our future, de Watkins (2009). O trabalho desses autores também conduziu a novas referências, como “*Unpacking Time Online: Connecting Internet and Massively Multiplayer Online Game Use With Psychological Well-Being*”, de Shen & Williams (2010), e “*Sense of Community, Social Identity and Social support Among Players of Massive Multiplayer Online Games (MMOGs): A Qualitative Analysis*”, de O’Connor et al (2015).

A pesquisa tem inspiração netnográfica, visto que a netnografia se mostra útil para revelar estilos de interação, narrativas pessoais, regras *online*, práticas, rituais, estilos discursivos, formas inovadoras de colaboração e organização (KOZINETS, 2015). As entrevistas e os questionários foram respondidos por 08 (oito) jogadores, mediados pelo avatar do jogador-pesquisador que escutou e experienciou, a partir da convivência com esses e outros jogadores dentro do próprio *game*, sobre as relações e laços constituídos por estes, entendendo que as impressões passadas por um avatar tem consequências sociais (FONG, MAR, 2015).

CONCLUSÕES

A virtualização, potencializando a matriz criativa do indivíduo (LÉVY, 2003), abre caminhos para espaços diversos de socialização e colaboração, como no caso dos *games*, plataformas onde é permitida a criação de cenários para diversão e interação social. Ou seja, onde há troca de conhecimentos e saberes, onde se constrói referências e identificações (HALL, 2004). Sendo assim, é importante uma atenção aos processos comunicacionais e de (in)formação nesse contexto, de modo que sejam estudados como uma hermenêutica (uma mediação interpretativa) que pode atualizar o olhar sobre as novas experiências cotidianas, de mediações e interações nesses ambientes imersivos (MATTOS, et al 2012), nomeadamente, os impactos e transformações nessas relações – aprendizagens e processos de identificações.

Nós, autores, percebemos a presença dos *games* como uma vastidão de possibilidades e de olhares relativos à criatividade e à inovação nos mais diversos setores sociais. Um novo contexto de relacionamento notadamente marcado pelos processos de (in)formação, (auto)representação e autoria.

A identidade digital, então, retrataria um “eu” cuja capacidade de se relacionar, em tese, se apresentaria como mais eficiente e mais satisfatória, tendo em vista o interesse pessoal de cada um em mostrar o seu melhor. Sherry Turkle (2011), afirma que,

No mundo online, as próprias performances colocam você no centro de uma nova comunidade, com os melhores amigos virtuais e uma sensação de pertencimento. Não é incomum para as pessoas se sentirem mais confortáveis em um lugar irreal do que no real, por que elas sentem que, na simulação, elas revelam seu melhor e talvez mais verdadeiro eu. (TURKLE, 2011, p. 212, tradução nossa).

O pensamento de Turkle (2011), enfatiza a performatividade vivenciada nos ambientes virtuais, tendo em vista a incessante reconstrução de si, através de avatares e personas que emergem nas relações e contextos dos ambientes multijogadores, e que se dá através da (auto)representação – direta ou indiretamente, são feitas escolhas de como se fazer presente nesses ambientes.

Ervin Goffmann (2002), a respeito da representação, diz,

Quando um indivíduo desempenha um papel, implicitamente solicita de seus observadores que levem a sério a impressão sustentada perante eles. Pede-lhes para acreditarem que o personagem que veem no momento possui os atributos que aparenta possuir, que o papel que representa terá as consequências implicitamente pretendidas por ele e que, de um modo geral, as coisas são o que parecem ser. (GOFFMANN, 2002, p.25).

Bainbridge (2010), quando fala a respeito da identidade, trabalha sobre o sujeito enquanto “eu” social. Para ele, o “eu” social é “o conjunto de ideias que indivíduos têm sobre si mesmos, as quais são derivadas das comunicações com outras pessoas”. (BAINBRIDGE, 2010, p.174). Segundo o autor, num ambiente onde o jogador pode modificar a sua aparência, gênero e raça, o que prevalece enquanto “eu” é o “eu” social.

Existem indivíduos jogadores que acreditam que a sua permanência no mundo virtual pode estabelecer relações tão ou mais reais e preenchedoras quanto as relações que estabelecem em sua vida no mundo real (WATKINS, 2009). Na mesma medida, assim como existem indivíduos que despendem grande parte do seu tempo em telas de redes sociais *online*, alguns jogadores acreditam que o tempo de tela em ambiente *WoW* possibilita relacionamentos tão ou mais preenchedores que os relacionamentos *offline* (WATKINS, 2009).

A sensação de pertencimento gerada pelo *WoW* faz com que seus jogadores se sintam tão ou mais confortáveis na realidade *online* desse ambiente do que em sua realidade *offline* pois, além da simulação, os ambientes virtuais, mais especificamente os ambientes do tipo *WoW*, proporcionam ao indivíduo condições para a representação (SHEN & WILLIAMS, 2010). Ou seja, para a (auto)representação de “eus” idealizados por si e por outros.

A permanência de indivíduos no *WoW* parece ser resultado das experiências de relacionamento que se pode ter dentro do ambiente, e que ultrapassam o lazer proporcionado pelo *game* (*per se*), aproximando-se muito mais de experiências voltadas às interações sociais, algo em torno de novas sociabilidades (cibersocialidade). Uma construção social a partir de esforços que se estruturam algures no ciberespaço, onde o tempo real quebra a lógica do espaço, desterritorializado-o, para reconfigurá-lo ou *reterritorializá-lo* (LEMONS, 2013) a partir do imaginário coletivo (redes), em que indivíduos constroem sentidos (cultura), baseando-se em seus anseios, paixões, objetivos e intersubjetividades.

Conforme é apontado por O’Connor, como resultados da sua pesquisa, esse senso de comunidade foi relatado como uma das melhores coisas do *game*, oferecendo uma sensação de pertencimento que pode estar em falta em suas vidas *offline* (O’CONNOR et al, 2015). Ainda segundo os autores, “Esses participantes sentiram que existia algo único sobre ser um jogador de *WoW* e indicaram um senso de separação entre seus amigos que eram jogadores dos que não eram” (O’CONNOR et al, 2015, p.09, tradução nossa).

O avatar, enquanto instrumento de personificação do usuário no contexto do *WoW*, consegue servir de representante do indivíduo ao ponto de gerar identificação, apesar das limitações técnicas, visto que cada avatar conta com um determinado número de características físicas selecionáveis e personalidade própria. O jogador, portanto, assume como sua as características do personagem, entendendo que elas corroboram o seu “eu” presente apenas na realidade *offline*, mas permeia o processo de construção da sua persona *online*. Acreditamos que o conceito de “máscara”, proposto por Goffman (1975) é possível de ser comparado ao avatar, nesse contexto, visto que, assim como as máscaras, o avatar torna-se uma segunda natureza e parte da própria personalidade do indivíduo jogador.

Ao debruçarmos sobre os autores correlatos ao objeto desta pesquisa, notamos, em seus resultados, a forte presença dos traços de identidade e das relações sociais estabelecidas entre os jogadores de *WoW*. Isso fez perceber a veracidade desses relacionamentos e a repercussão genuína destes para a vida híbrida e social dos jogadores. Para Bainbridge (2010), o "*World of Warcraft* é tão complexo, tão culturalmente rico e tão expansivo, que se tornará parte permanente da nossa civilização" (BAINBRIDGE, 2010, p. 206, tradução nossa). A perspectiva do autor reforça que o *game* dispõe das bases para imbricar realidades e, dessa forma, fundamentar o seu espaço num cotidiano cada vez mais digital e imersivo.

Com este trabalho não pretendemos esgotar as questões relacionadas com a imersão em *World of Warcraft* – relações, laços, identidades e ou identificações. Procuramos contribuir no sentido de visibilizar um novo contexto de relacionamento mediado pela interface de um ambiente multiusuários de jogadores – personagens, características e o próprio contexto – em que a (auto)representação funde informações de imaginários e realidades enquanto experiência vivida, predominantemente vivida em tela, no sentido de contribuir para a emergência e ou construção de identidades e identificações.

Acreditamos que esta experiência pode contribuir para os campos da Comunicação e Educação, com uma breve análise sobre as relações sociais construídas no *World of Warcraft*, um game que é fruto de uma sociedade interconectada e que vê seus ideais e valores sendo transformados e transportados em imaginários e inteligências em forma de dados, elementos constitutivos desse agenciamento tecnológico contemporâneo.

REFERÊNCIAS

- BAINBRIDGE, William. **The Warcraft Civilization: social science in a virtual world**. Cambridge, United States. The MIT Press, 2010.
- BOURDIEU, Pierre. **Photography, A Middle-brown Art**. Cambridge, United States: Polity Press, 1965.
- FONG, K; MAR, R. **What Does My Avatar Say About Me?** Inferring Personality From Avatars. York University (Canadá): Sage Journals, 2015.
- FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- GOFFMAN, Erving. **A representação do Eu na Vida Cotidiana**. Rio de Janeiro, Brazil: Ed. Vozes, 1975.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro, Brazil: DP&A, 2004.
- KOZINETS, R. **Netnography: Redefined**. Estados Unidos: Sage, 2015.
- LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade**. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo, Brazil: Papyrus, 2003.
- LE MOS, André. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede ecibercultura**. São Paulo, Brazil: Annablume, 2013.
- LÉVY, Pierre. **Ciberdemocracia**. Col. Epistemologia e sociedade. Lisboa: Inst. Piaget, 2002.
- _____. **O que é virtual**. São Paulo, Brazil: Editora 34, 1996, 2003.
- JACKS, N., orgs. **Mediação & midiatização** [online]. Salvador: EDUFBA, 2012
- O'CONNOR, Erin., et al. **Sense of Community, Social Identity and Social Support Among Players of Massively Multiplayer Online Games (MMOGs): A qualitative analysis**. Journal of Community & Applied Social Psychology. Queensland, Australia. Wiley, 2015.
- SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**. São Paulo, Brazil: Hucitec, 1996.
- SHEN, Cuihua. & WILLIAMS, Dmitri. **Unpacking time online: Connecting internet and massively multiplayer online game use with psychological well-being**. Communication Research, 2010.
- TURKLE, Sherry. **Alone Together: Why we expect more from technology and less from each other**. United States: basic books (AZ), 2011.
- WATKINS, Craig. **The Young & The Digital: What the Migration to Social-Network Sites, Games, and Anytime, Anywhere Media Means for Our Future**. Boston: Beacon Press, 2009.