

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA E CIÊNCIA POLÍTICA  
CURSO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

XOCHILT IBARRA GOULART

**GG EASY** Gênero e jogo no mundo virtual:  
Novos espaços e novas tensões

FLORIANÓPOLIS

2020

XOCHILT IBARRA GOULART

**GG EASY Gênero e jogo no mundo virtual:**

Novos espaços e novas tensões

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em Ciências Sociais do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharela em Ciências Sociais.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Marcia da Silva Mazon

FLORIANÓPOLIS

2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

GOULART, XOCHILT IBARRA

GG EASY Gênero e jogo no mundo virtual : Novos espaços e  
novas tensões / XOCHILT IBARRA GOULART ; orientadora,  
Marcia da Silva Mazon, 2020.

90 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Filosofia e Ciências Humanas, Graduação em Ciências  
Sociais, Florianópolis, 2020.

Inclui referências.

1. Ciências Sociais. 2. Jogos eletrônicos. 3. Dominação  
masculina. 4. Relações de poder. 5. Mundo virtual. I.  
Mazon, Marcia da Silva . II. Universidade Federal de Santa  
Catarina. Graduação em Ciências Sociais. III. Título.

Xochilt Ibarra Goulart

**GG EASY Gênero e jogo no mundo virtual: Novos espaços e novas tensões**

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharela e aprovado em sua forma final pelo Curso de Ciências Sociais

Florianópolis, 05 de março de 2020.

---

Prof.<sup>a</sup> Letícia Maria Costa da Nóbrega Cesarino, Dra.  
Coordenadora do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof.<sup>a</sup> Marcia da Silva Mazon, Dra.  
Orientadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Miriam Pillar Grossi, Dra.  
Avaliadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Jean Matheo Piccini Lago, M.e  
Avaliador  
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado à minha mãe e à minha avó.

## Agradecimentos

Mãe, obrigada por tudo e mais um pouco. Obrigada por me ajudar a viver e me lembrar de viver todos os dias.

Vó, obrigada pela estabilidade e por ser a melhor vó do mundo.

Minha psicóloga, obrigada por me ajudar a ver uma luz no fim do túnel.

Marcia, minha orientadora, obrigada por acreditar em mim e no meu tema, por mais maluco que parecesse, você acreditou desde o primeiro dia.

Mariana e Gubert, eu amo vocês, obrigada, obrigada, obrigada. Sempre fomos *outcasts* e continuaremos sendo, faz parte da gente. Obrigada por me escutarem falar incessantemente da minha pesquisa e me tirarem de casa quando estava a ponto de explodir.

Meu trio ternura, obrigada pelo carinho e pelas risadas, por dividirem comigo cada momento horrível com sarcasmo e piadas de cunho duvidoso sobre a vida acadêmica: Clara e Natan, eu amo vocês e amo a gente. Mônica, nunca imaginei que grudaríamos assim, obrigada por segurar minhas marimbas e meus forninhos. Obrigada pela amizade e por me deixar estudar no Curupira.

Isaura, entenda, eu te amo. Obrigada por me ouvir e me deixar ajudar no teu processo de crescimento.

Tio Chico e Potter, amo vocês.

Twenty minute adventure, tudo pra mim, a gente é muito legal.

Guildies, obrigada por se tornarem meus amigos e apoiarem cada passo da minha pesquisa. Obrigada Lola, Pedro, Outspoken, Stone, Hezen e Diabo. Lok'tar Ogar.

Gabriel, obrigada por tudo. Pelas ligações, pelo jogo, pela ajuda, pelo amor, carinho e afeto.

Lorena, obrigada pela amizade dentro e fora do jogo, juntas somos mais fortes.

Banca, Miriam Grossi e Jean Lago, obrigada por terem ajudado tanto na qualificação e aceitarem ler meu trabalho finalizado. Obrigado por terem acreditado na minha ideia.

## Resumo

Há poucos anos, o território masculino dos jogos eletrônicos recebe e tem se modificado para atender um novo público consumidor, a mulher. Com um teor exploratório, a pesquisa procura analisar as interações entre jogadores homens e mulheres dentro do mundo virtual, que se mostra um grande campo de pesquisa, de relações sociais intensas e conflituosas, de disputas de espaços e posições pré-estabelecidas. As mulheres, assim como pessoas de orientação não-binária, estão começando a povoar espaços antes considerados como exclusivamente masculinos e que, supostamente, demandam habilidades masculinizadas para manutenção de relações de poder. Essa pesquisa é de caráter exploratório e teve como autores de referência Nibert Elias e Pierre Bourdieu, autores que contemplam o nascimento de novas instituições como espaço e momento de tensões e disputas, como o caso dos jogos eletrônicos e os novos atores que chegam a este espaço virtual. Como metodologia, propomos uma pesquisa de traços etnográficos e uma descrição densa a partir do conceito de afetação (a partir da experiência da pesquisadora que é uma jogadora) conforme a proposta de Geertz e Favret-Saada, respectivamente. Apesar de ainda serem espaços institucionalizados como predominantemente de homens, as jogadoras têm quebrado as barreiras dos papéis sociais para a ocupação de um novo espaço, transformando suas dinâmicas internas, clamando por regras que contemplem e respeitem as novas jogadoras.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos. Dominação masculina. Relações de poder. Mundo virtual.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Navegador da Battle.Net. ....	28
Figura 2 - Lista de servidores dos Estados Unidos.....	30
Figura 3 - Lista de servidores da Oceania. ....	30
Figura 4 - Lista de servidores da América Latina. ....	31
Figura 5 - Lista de servidores do Brasil. ....	31
Figura 6 - Tópico sobre servidores e brasileiros. ....	33
Figura 7 - Continuação do tópico. ....	33
Figura 8 - Continuação do tópico.....	33
Figura 9 - Tela de personagens.....	36
Figura 10 - Sylvanas Windrunner. ....	37
Figura 11 - Jaina Proudmoore. ....	38
Figura 12 – Orc.....	39
Figura 13 – Humano. ....	40
Figura 14 - Mapa de Negraluna.....	42
Figura 15 - Mapa-múndi de Azeroth. ....	43
Figura 16 - Mapa de Durotar. ....	45
Figura 17 - Mapa de Orgrimmar, Capital da Horda.....	45
Figura 18 - Mapa da Floresta de Elwynn. ....	46
Figura 19 - Mapa de Ventobravo, Capital da Aliança. ....	46
Figura 20 - Regras da Guilda Warladies.....	66
Figura 21 - Círculos sociais. ....	68



## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Raças.....	17
Quadro 2 – Raças, hordas e alianças.....	41
Quadro 3 – Capitais.....	44
Quadro 4 – Classes.....	47
Quadro 5 – Oficiais.....	51
Quadro 6 - Membros mais ativos da Guilda.....	51

## SÚMARIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
1.1	O SURGIMENTO DA INTERNET E SUA IMPORTÂNCIA.....	13
1.2	DEIXANDO DE SER SÓ MAIS UM MEMBRO DA GUILDA.....	15
1.3	ENTRANDO NA GUILDA: A INAUGURAÇÃO DAS DISPUTAS .....	16
<b>2</b>	<b>JOGOS ELETRÔNICOS</b> .....	<b>25</b>
2.1	LIVROS, FILMES E ENREDOS PARA JOGOS .....	25
2.2	A EMPRESA BLIZZARD E UMA INTRODUÇÃO AO MUNDO DE WARCRAFT.....	27
2.3	JOGO ABERTO, JOGO LIMPO: OS EXCLUÍDOS QUE EXCLUEM. A QUESTÃO DA ABA LATINA E BRASILEIRA.....	29
2.4	ALIANÇA E HORDA: UMA INTRODUÇÃO .....	40
2.5	CLASSES E ESPECIALIZAÇÕES .....	47
2.6	AS MULHERES COMO CUIDADORAS: DO MUNDO MATERIAL AO MUNDO VIRTUAL .....	48
<b>3</b>	<b>ENTRE A PESQUISADORA E A JOGADORA</b> .....	<b>52</b>
3.1	AFETAÇÃO, DESCRIÇÃO DENSA E O FAMILIAR .....	52
3.2	SUBJETIVIDADE E CIBERCULTURA.....	54
3.3	GÊNERO, DISPUTAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS E FEMINISMO .....	57
<b>4</b>	<b>AZEROTH E SEUS NATIVOS: ‘DORMIR NÃO DÁ XP’</b> .....	<b>60</b>
4.1	NÃO BISCOITARÁS: QUANDO ELAS SE ORGANIZAM.....	64
4.2	GILDAS: HIERARQUIAS NÃO FORMAIS .....	67
4.2.1	<b>Brotherhood of Steel</b> .....	<b>67</b>
4.2.2	<b>O ritual de batismo: sendo apadrinhada</b> .....	<b>71</b>
4.3	“VOCÊ FICOU SABENDO?”: FOCAS VIRTUAIS E GRUPOS DE WHATSAPP .....	75
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>80</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>84</b>
	<b>GLOSSÁRIO</b> .....	<b>87</b>

## 1 INTRODUÇÃO

*Good Game Easy (GG Easy)* é um dos muitos termos próprios utilizados pela comunidade *gamer*, sendo assim faz parte da linguagem comum, do dia a dia dos jogadores. As intenções por detrás de seu uso são as mais variadas, desde um sentido lúdico até o tom de deboche quase desafiador – quando um jogador ganha ou até mesmo perde, o GG Easy pode ter diferentes significados. Ao ganhar, o GG Easy expressa que a partida tenha sido “fácil demais” ou que “valeu muito a pena”. Já ao perder, significa debochar da falta de habilidade própria ou do seu time, e ainda pode significar “a partida terminou, GG”.

E a forma que procuro utilizar o termo é como em um tom de deboche, que desafia que aqui haverá a necessidade de se usar o termo até sabermos quem poderá prevalecer longe da terra firme, da interação face a face, longe do mundo físico, adentrando o mundo virtual e dos jogos eletrônicos. Lugar esse que tem regras e linguagens próprias, com suas próprias formas de legitimação e reconhecimento de habilidades específicas.

Assim, há alguns anos fui apresentada e incentivada ao mundo dos jogos eletrônicos. Minha história como jogadora começa com a mesma narrativa de tantas outras mulheres: "comecei a jogar por conta do meu parceiro". Mas com o passar do tempo me vi muito mais envolvida pelo jogo do que ele próprio, a ponto de me questionar como poderia abordar o tema de forma sociológica e antropológica.

Dentro desse jogo multijogador de mundo aberto<sup>1</sup> *World of Warcraft* (Mundo do Ofício da Guerra – tradução minha), me deparei, assim como acontece com tantas outras mulheres, com diversas situações hostis por parte de jogadores homens: nestes jogos *on-line*, jogadores e jogadoras entram com um *nickname* como identificador; assim nem sempre é possível saber se você está jogando com um homem ou uma mulher.

Quando alguns jogadores percebem e/ou identificam uma jogadora mulher, há em geral uma reação de agressividade xingando mulheres de “putas”, “vadias” ou pedem fotos de nudez para comprovar. É como se as mulheres estivessem invadindo um espaço que os homens estavam habituados a ocupar sozinhos. Mas

---

<sup>1</sup> Jogos de mundo aberto são jogos que permitem o jogador ir a qualquer área do mapa, assim como ter a liberdade de seguir ou não a história principal do jogo.

devo indicar que essas situações não são nada novas. A cartilha – Assédio Sexual no Trabalho: perguntas e repostas - emitida pelo Ministério Público Federal afirma já em suas primeiras páginas que:

No momento em que a mulher se inseriu no mercado trabalho e passou a ladear com o homem por longas jornadas, as primeiras condutas de hostilidade, de reação masculina e de imposição da superioridade do homem sobre a mulher no espaço de trabalho foram travadas por meio do assédio sexual.

O assédio sexual era prática que não só servia para demonstrar que a mulher trabalhadora não seria, com sua inserção no trabalho, vista como sujeito de direitos e sim como objeto, como forma de demonstrar que era uma intrusa nos ambientes laborais do homem. (Ministério Público Federal, 2017, p. 5)

Defendo, então, nesta pesquisa, que essa situação é semelhante ao que observou Norbert Elias (2001) na Gênese da profissão naval: uma nova classe de marujos especializados construída no âmbito da meritocracia ameaçava a estabilidade da aristocracia que ocupava esse espaço até então. Como entender esta situação? São tantos os momentos de hostilidade e agressividade proporcionados pelo anonimato que vi uma possibilidade de debater a dominação masculina e relações de gênero, fenômeno caro às Ciências Sociais.

Já sendo, então, uma jogadora e tendo um período de pelo menos dois anos convivendo nesse campo com essa comunidade de jogadores, acredito que esse tempo não foi jogado em vão ou apenas por puro entretenimento, pois tive a chance de passar pelas mais diversas experiências e relações, algumas ótimas e outras péssimas, mas importantes para uma pesquisadora que se propõe a mergulhar nas subjetividades das palavras anônimas, nas hierarquias não ditas e nos campos de batalha do mundo virtual.

Proponho retomar tais vivências e revisá-las com um olhar etnográfico e que tome corpo para uma análise sociológica de um campo relacional onde diferentes atores se encontram ali reunidos, a princípio, para um mesmo propósito, jogar *World of Warcraft*. O objetivo desta pesquisa é analisar a entrada de jogadoras mulheres nos jogos eletrônicos e as tensões que acompanham esta entrada tendo como referência Elias (2001) e Bourdieu (2003), autores que observam o nascimento de novas instituições como momento de tensão e disputa.

Argumentamos nesta pesquisa que o universo dos jogos, em particular dos jogos eletrônicos, constitui mais uma arena de disputas, onde entram em ação novas habilidades e onde há várias tensões, entre elas, a de gênero. Nesta disputa, as mulheres afirmam sua meritocracia, no sentido dado por Elias, em face da aristocracia da posição masculina.

Seguindo as pistas de Elias, propomos analisar os jogos eletrônicos como instituição nascente e um espaço que, se foi por algum tempo dominado pelo público masculino, atualmente é povoada de igual maneira por mulheres. Esta manifestação da tensão no jogo, onde há anonimato, pode refletir uma forma de conflito que já existe na sociedade.

## 1.1 O SURGIMENTO DA INTERNET E SUA IMPORTÂNCIA

Ainda que brevemente, é necessária uma contextualização de quando, como e onde surgiu a rede mundial de computadores, mais conhecida como *World Wide Web* (www). Pois, é só a partir do seu surgimento e desenvolvimento de pesquisas científicas, que o fenômeno do *Massive Multiplayer* e os jogos eletrônicos on-line puderam ser criados e expandido a sua utilização em diferentes regiões e sociedades do globo.

Sendo a internet um dos aspectos mais essenciais do cotidiano da sociedade do século XXI, seja pelos chats, blogs, celulares, aplicativos de vídeo, sites, etc., é necessário colocá-la em xeque em diversas áreas de pesquisa, não apenas em ciências exatas e da computação, mas vê-la pelo espectro social e a sua potencialidade para ampliar os meios de comunicação e criar novas formas de relação entre os indivíduos.

Não apenas novas formas, mas criar uma janela (ou até muitas) para o indivíduo poder enxergar além das suas fronteiras físicas. É ter a possibilidade de assistir a um vídeo produzido por um indiano sobre a vida dele e seus costumes, sentado em frente a uma tela computador na região sul dos Estados Unidos. É poder entrar em um site e fazer um *tour* virtual pelos museus mais famosos do

mundo, ou jogar World of Warcraft (WoW) com outra pessoa do outro lado do planeta.

A internet é um resultado dos avanços científicos e tecnológicos da Segunda Guerra Mundial, criando assim uma

Estrutura global que interliga os computadores e outros equipamentos para possibilitar o registro, produção, transmissão e recepção de informações e a comunicação entre indivíduos independentemente da posição geográfica. O termo é usado tanto para definir a infraestrutura (redes públicas de TCP/IP e outras redes de grande abrangência) como o uso público (WWW, e-mail, espaços virtuais que permitem a comunicação). (CAPOBIANCO, 2010).

A primeira conexão de computadores aconteceu por meio de pesquisas da Advanced Research Projects Agency (ARPA), nos Estados Unidos no ano de 1969, com o objetivo de elaborar projetos tecnológicos. Com o avanço das pesquisas, foram criados conjuntos de protocolo, que a autora Ligia Capobianco explica como “linguagem que permite a comunicação entre computadores”, sendo eles

TCP/IP (Transmission Control Protocol, Protocolo de Controle de Transmissão) e o IP (Internet Protocol, Protocolo de Internet) que permite a intercomunicação entre computadores por incluir comunicação entre os programas e os protocolos de transporte, transmissão e controle de recepção de dados e roteamento que é a verificação do roteador (caminho) de destino. (CAPOBIANCO, 2010).

A necessidade de usar termos técnicos nesta pesquisa se justifica pelo fato de ser um jogo multijogador, com uma grande quantidade de jogadores em ação ao mesmo tempo, existe a necessidade da criação de servidores físicos para dar conta do tráfego de informações em diferentes regiões do mundo.

O servidor pode ser definido como

responsável por manter o estado do jogo atualizado conforme a passagem do tempo de jogo. Como se trata de uma simulação de tempo real, é necessário que o estado do jogo seja recalculado com frequência. [...]. O servidor também é programado para enviar, periodicamente, mensagens de atualização para todos os clientes. Isto é necessário para que um cliente consiga visualizar localmente o que outros clientes estão “fazendo” no jogo, já que não há conexão de rede entre os clientes. Estas mensagens permitem aos clientes atualizarem as suas cópias locais de estado do jogo, que são utilizadas para alimentar as rotinas que desenham a tela do jogador, emitem sons, etc. (CECIN, 2005, p. 20)

Com essas informações e contextualização em mente, abordo a seguir o meu referencial teórico e problemática como passo fundamental que me torna consciente enquanto pesquisadora e não apenas jogadora.

## 1.2 DEIXANDO DE SER SÓ MAIS UM MEMBRO DA GUILDA

Assim como Clifford Geertz, ao correr dos policiais que acabariam com a briga de galos, também me vi no meio de um acontecimento, algo que faria a diferença na pesquisa, que não me faria mais invisível dentro dessa comunidade do WoW.

Claramente, não fora tão dramática a entrada e aceitação dentro da guilda como foi a de Geertz com os balineses, mas assim como ele e sua mulher houve comigo também um momento-chave em que deixaria de ser invisível ou só mais um membro da guilda. Ele conta, em *Notas de Briga de Galo Balinesa*, que essa aldeia que eles pretendiam estudar “constituía o seu próprio mundo” e de acordo com ele

Nós éramos invasores, profissionais é verdade, mas os aldeões nos trataram como parece que só os balineses tratam as pessoas que não fazem parte de sua vida e que, no entanto, os assediam: como se nós não estivéssemos lá. Para eles e até certo ponto para nós mesmos, éramos não-pessoas, espectros, criaturas invisíveis (GEERTZ, 2008b, p. 185).

Fora preciso correr de policiais para deixar de ser uma nuvem ou um sopro de vento. Havia sido organizada pelo chefe dessa tribo uma rinha de galo com apostas altas para angariar fundos para a construção de uma escola, a qual o governo mesmo não tinha verba necessária. Necessário é apresentar como a briga de galo em Bali era parte do “Estilo de Vida Balinês” e ao mesmo tempo era reconhecida como atividade ilegal. Geertz compara essa ilegalidade com a da maconha e o caso da Lei Seca, onde as atividades ilegais ocorriam frequentemente, mas que de tempos em tempos a polícia fazia incursões para confiscar e multar.

Essa rinha de galo, diferente do usual que seria feito clandestinamente em cantos escondidos, se tornou um evento na praça principal da aldeia, aglomerando muitos balineses apostando, gritando e torcendo pelos galos, um verdadeiro evento

o qual ele e sua esposa também foram assistir. E a partir daí, a sequência de acontecimentos foram rápidas, os policiais chegaram com armas dispersando a multidão e os galos, com esporas, correndo para todos os lados, todos fugindo, procurando um lugar para se esconder

Seguindo o princípio antropológico estabelecido. “Quando em Roma...”, minha mulher e eu decidimos alguns minutos mais tarde que os demais, que o que tínhamos que fazer era correr também. Corremos pela rua principal da aldeia, em direção ao norte, afastando-nos de onde morávamos, pois estávamos naquele lado da rinha. Na metade do caminho mais ou menos, outro fugitivo entrou subitamente num galpão – seu próprio, soubemos depois – e nós, nada vendo a nossa frente a não ser campos de arroz, um campo aberto e um vulcão muito alto, seguimo-lo.

Quando nós três chegamos ao pátio interno, sua mulher, que provavelmente já estava a par desses acontecimentos, apareceu com uma mesinha, uma toalha de mesa, três cadeiras e três chávenas de chá, e todos nós, sem qualquer comunicação explícita, nos sentamos, começamos a beber o chá e procuramos nos recompor.” (GEERTZ, 2008b, p. 186-187).

Nesse momento, em que os dois correram juntos com os balineses dos policiais, foi onde deixaram de ser um sopro de vento. Pois, para os balineses houve um sentimento de solidariedade ao correr, ainda que movidos pela covardia, tornando-os alvo de chacota, que era bem-vista em Bali.

### 1.3 ENTRANDO NA GUILDA: A INAUGURAÇÃO DAS DISPUTAS

Ainda que não tão dramática, minha entrada na guilda no início fora quieta, era só mais um membro da guilda, não respondiam minhas mensagens e dúvidas no *chat*, e assim se passaram algumas semanas, eu não sabia como interagir com eles ou como os fazer interagirem comigo. Em parte, foi sobre refletir em como deveria me colocar onde eles estavam, nas atividades deles e não apenas ser membro.

Algo comum na época era faltarem jogadores dispostos a participar de campos de batalha ranqueados. Campos de batalha são partidas fechadas com um objetivo específico que muda de mapa para mapa – capturar bandeiras, coletar matéria-prima e conquistar territórios – e eles por si só já são bastante competitivos, mas quando colocado no nível de *ranking*, a competitividade aumenta ainda mais,



pois pode acrescentar ou diminuir a posição do indivíduo, assim como da guilda, no servidor.

De qualquer forma, havia algo comum nessa guilda que eram as “bgsyolo” (*battle grounds you only live once*: campos de batalha – você só vive uma vez), que apesar de ranqueada era feita sem grandes obrigações de vencer e/ou ir bem na partida, em palavras mais corriqueiras dos jogadores: “um campo de batalha meio na loucura”, sem estratégia e sem comunicação por voz.

E para entender essa minha incursão dentro desse mundo, explicarei de forma breve e introdutória o espaço virtual e como esse jogo funciona: Dentro do jogo existem duas facções principais, Horda e Aliança, que reúnem diferentes raças em cada uma.

Quadro 1 – Raças.

<b>HORDA</b>	<b>ALIANÇA</b>
Orcs	Humanos
Renegados	Worgen
Tauren	Anões
Lança negra	Draenei
Elfos Sangrentos	Elfos noturnos
Goblins	Draenei
Pandaren	Pandaren

Fonte: Elaborado pela autora.

Alguns dos motivos de ser um sucesso é que o jogo pode ser rodado em quase qualquer computador ou *notebook*, por mais simples que seja a configuração do equipamento, é possível jogá-lo, talvez com os gráficos não tão perfeitos, mas jogável. Além disso, ele é categorizado como um jogo de multijogadores massivo de mundo aberto, abrindo um leque de diversas possibilidades.

Isto permite ao jogador explorar vários ambientes e mapas enquanto joga, podendo viajar entre eles como bem entende na medida em que se sobe de nível, da mesma maneira que é possível personalizar o seu personagem, cada jogador cria seu próprio caminho, sua própria trajetória dentro do desenvolvimento da história principal do jogo, oferecendo um conteúdo quase ilimitado para os jogadores.

Então, é importante destacar que embora o mundo virtual não constitua encontro físico entre as pessoas, os encontros sociais não deixam de acontecer. Certas relações de poder se constituem dentro das diversas guildas do jogo.

Guilda é uma associação de pessoas com os mesmos interesses, no caso do World of Warcraft existem dois tipos: Jogador vs. Jogador (PvP) e Ambiente vs. Jogador (PvE). Normalmente as guildas PvP são interessadas em Campos de batalha ranqueados, Campos de batalha não ranqueados, Honra e Conquistas. Já as de PvE são interessadas em Calabouços e Torres. Os dois tipos de guildas têm seus próprios calendários, com horários marcados e dias da semana determinados, resultando em sistemas de hierarquias não ditos, mas muito bem consolidados.

Assim como Elias observa em *Estabelecidos e Outsiders (2000)* que os vizinhos mais antigos de *Winston Parva* eram os estabelecidos do bairro em relação aos *outsiders*, aqui também encontramos o critério de antiguidade somado ao mérito de ser um bom jogador para explicar as hierarquias que se formam dentro do jogo, como será discutido ao longo desta pesquisa. Veja, então, como pode esse espaço virtual (que parece muito longínquo e praticamente inofensivo) tornar-se cruel e potencializador de discursos machistas e misóginos.

A compreensão do que é o senso comum dentro dos jogos é importante para que, enquanto pesquisadora, aconteça uma situação de perspectiva de entrada e convívio no meio virtual. O conceito aqui é um dos mais óbvios, mas que precisa ser dito, “meninos gostam de azul e meninas gostam de rosa”, “os meninos jogam videogames e as meninas brincam de bonecas”. Essa construção social binária é a mais comum no desenvolvimento de uma criança, que desde cedo, é delegada a cumprir um papel social baseado em seu gênero biológico.

Assim como Bourdieu (2003) observou entre os kabila uma separação – espaço doméstico, atividades domésticas para as mulheres e o espaço público para os homens, esta oposição binária se estende as brincadeiras e jogos: É comum que garotos sejam incentivados a usar o computador ou jogar videogame desde muito cedo, enquanto as garotas são incentivadas a brincadeiras lúdicas voltadas para cumprir tarefas domésticas (brincar de boneca, brinquedos imitando um fogão para cozinhar, etc.).

Esses estereótipos de funções e papéis sociais são levados até a vida adulta na maioria das vezes, onde se espera que um homem siga uma carreira mais técnica e dura, ou seja, qualidades colocadas como ‘intrínsecas’ do ser masculino e, em contrapartida, da mulher são esperadas qualidades entendidas como mais femininas como capricho, cuidado, etc.

Sendo assim, partindo desse senso comum binário de azul/rosa, houve a necessidade de fazer uma reflexão do que significa uma mulher pesquisar jogos eletrônicos. O mundo dos jogos eletrônicos ainda hoje é uma indústria feita por homens para homens, desde o processo de desenvolvimento e programação do jogo até os roteiros voltados a apenas esse público específico.

Não à toa que as grandes franquias de jogos são voltadas à temática das guerras mundiais e *First Person Shooter* (FPS - Atirador em Primeira Pessoa), onde o jogador tem a visão em primeira pessoa do ambiente do jogo, o que torna mais claro aos não jogadores que não conseguem visualizar: no mundo físico, todos nós enxergamos o mundo em primeira pessoa.

É importante chamar a atenção para a visão em primeira pessoa, pois essa perspectiva gera maior engajamento e envolvimento do jogador com a história contada. Para citar apenas alguns exemplos de grandes franquias da indústria de videogames, temos aqueles de curta duração, onde acontece uma partida fechada (com início, objetivo e fim), como **Counter-Strike: Global Offensive** (Valve and Hidden Path Entertainment, 2020), com dois times, os terroristas e os antiterroristas, onde, a depender do modo de jogo, os terroristas devem implantar uma bomba ou manter reféns e os antiterroristas devem prevenir que a bomba seja plantada ou desarmá-la ou salvar os reféns.

Já outras franquias que também são em primeira pessoa como **RainbowSix@Siege** (UBISOFT, 2020) e **Overwatch** (BLIZZARD, 2020) tem o objetivo de ocupar uma área determinada no mapa, partidas nas quais o ganhador conquista ou defende uma área determinada em cada partida. Diferente do **CS:GO**, aqui o jogador pode escolher com qual personagem pré-definido ele jogará, tendo as funções de tanque (para segurar o dano), de fazer o dano ou de curar a equipe.

Já, em World of Warcraft, a temática em si não é tão diferente, tendo a visão em terceira pessoa do personagem, o engajamento e envolvimento é tão intenso quanto os demais, e assim como nas franquias citadas a temática principal é guerra, um conflito entre duas facções. Porém, diferente dos jogos de FPS com partidas fechadas, o WoW é um jogo de mundo aberto onde não há necessariamente um vencedor e um perdedor, pois o roteiro do jogo deixa a mostra que não há uma facção boa e a outra má, e que ainda assim há conflito e guerra.

Dessa forma, as temáticas são geralmente em torno da competitividade, estratégia e violência para os fins necessários. Seria possível dizer que essas dinâmicas e temáticas agregam ao senso comum a ideia de que o mundo dos jogos eletrônicos é um espaço para homens? Claro que existem mulheres que jogam há tanto tempo quanto os homens, mas não se identificam como mulheres por diversas razões como, por exemplo, declaram que não há necessidade de se identificar ou evitar possíveis agressões verbais; evitar ler piadas que elas possam considerar agressivas, etc. Então, já está naturalizado (ou esteve) neste espaço que mulheres são e podem ser agredidas, elas jogam descobrindo estratégias para evitar a violência, tudo ao mesmo tempo.

É necessário observar esse novo espaço social para que aconteça a reflexão de como ele está se constituindo? Quais as possíveis relações que se formam ou qual é a sua linguagem, se é que existe uma específica?

E aqui estou, entrando nesse espaço masculino e masculinizado, compreendendo, através das experiências no jogo e me relacionando com outros jogadores, que a princípio aquele lugar não me pertence. A primeira impressão foi realmente a de não pertencimento, fazendo com que um processo de reflexão tomasse conta da minha prática de jogar, e de onde vinha essa sensação de não ser um espaço para mim?

Foi assim que comecei a minha pesquisa, ainda que sem um recorte definido, mas com uma indagação, porque não posso ocupar esse espaço e se tento ocupar, por que quem o ocupa é tão hostil? Quem é bem-vindo nele, homens ou mulheres? Será que elas encontram dificuldade para interagir ou não?

As falas mais recorrentes nas entrevistas e conversas com as mulheres que jogam WoW é de que começaram a jogar “tarde”, só quando já eram adultas e que descobriram o quanto gostavam dessa prática. Algumas incentivadas pelos pais desde cedo, outras pelos parceiros ou amigos, mas que cada uma delas (e me incluo nisso) descobriu uma nova forma de entretenimento, e apesar de ler ou mesmo ouvir algumas agressões verbais, permanecem jogando e achando seu próprio espaço para diversão.

Para dar conta dessas relações polarizadas e binárias das “coisas de meninos e coisas de meninas”, vou mobilizar Bourdieu na obra *A Dominação Masculina* para iluminar os critérios de classificação da realidade que tornam a

dominação algo ‘natural’. Minha pergunta de pesquisa, então, se constitui em pensar: como se atualizam as formas de dominação masculina nos jogos? E o ambiente dos jogos eletrônicos é um elemento potencializador disso?

Pretendo, na pesquisa, fazer uma descrição densa de minha própria experiência como jogadora e mulher que fez parte dessa comunidade.

Uma narrativa onde há a entrada em campo, a ascensão nas hierarquias próprias da guilda CG, o reconhecimento como uma boa jogadora e a queda, quando entrei em confronto com alguns homens da guilda, saindo assim do que seria meu papel social de mulher, doce, afável e submissa, assumindo um papel dito masculino, de confronto e questionamento.

E se a estrutura é abalada, se os papéis sociais são invertidos, alguma reação há de acontecer, sendo essa reação externalizada com frases como: “Se a feminazi precisar, nós temos o melhor lubrificante, que é o cuspe”<sup>2</sup>.

Bourdieu mostra como a construção social de sujeitos masculinos e femininos, a partir de certas disposições (*habitus*) faz com que a divisão sexual homem/mulher esteja “na ordem das coisas”, como que se fosse algo inevitável, estando presente “ao mesmo tempo, objetivado nas coisas (na casa, por exemplo, cujas partes são todas “sexuadas”), em todo mundo social e, em estado incorporado, nos corpos e nos *habitus* dos agentes, “funcionando como sistemas de esquemas de percepção, de pensamento e de ação” (BOURDIEU, 2003). Tornando quase que imperceptível os mecanismos de estruturas cognitivas, comportamentais e sociais.

A força da ordem masculina se evidencia no fato de que ela dispensa justificção. [...]. A ordem social funciona como uma imensa máquina simbólica que tende a ratificar a dominação masculina sobre qual se alicerça: é a divisão social do trabalho, distribuição bastante estrita das atividades atribuídas a cada um dos dois sexos, se seu local, seu momento, seus instrumentos; é a estrutura do espaço, opondo o lugar de assembleia ou de mercado, reservado aos homens, e a casa, reservada às mulheres; ou, no interior desta, entre a parte masculina, com o salão, e a parte feminina, com o estábulo, a água e os vegetais (BOURDIEU, 2003).

Porém, como alerta o autor, não basta afirmar que a dominação masculina existiu e existe. O desafio da pesquisa é mostrar como ela se atualiza nas práticas

---

<sup>2</sup> Fala de um dos homens da guilda se referindo a mim durante o conflito.

diárias de relação entre homens e mulheres e como ela aparece na linguagem, na organização mental dos critérios de classificação da realidade.

E é essa dispensa de justificação que forma um certo nó a ser desatado em meu trabalho, comecei, assim, a ter um rumo, um norte. Que 'nós' quero desatar nesse campo tão vasto que são os jogos eletrônicos? E ainda mais, como estudar um campo que se encontra no espaço virtual, na interação on-line?

Estou interessada nos conflitos entre homens e mulheres além desses campos de batalha do jogo virtual, claro que esses espaços de "guerrilha virtual" afloram mais os sentimentos, principalmente porque o que aflora são xingamentos diversos, mas especificamente agressões verbais ao que tange o 'ser mulher', ser feminino ou mesmo ser homossexual.

No mundo virtual (assim como nos esportes em geral), cria-se um espaço para dar vazão às pulsões do ser humano, como Elias (2001) bem discorre sobre manuais de etiqueta, existe um processo civilizatório de contenção das pulsões humanas. Elas são liberadas apenas em momentos e locais próprios como é o caso dos jogos eletrônicos.

Este conflito nos convida a uma reflexão sobre relações de gênero e papéis sociais, pois como coloca Bourdieu (2003), existe uma polarização, ou melhor, uma relação de oposição entre homem/mulher, seco/úmido, violento/dócil, etc.

E como se não bastasse, já tanto "caldo para sopa", como o dito popular, nesse mundo virtual os jogadores, possuem expressões próprias para uma comunicação rápida e de fácil digitação, abreviando frases em diversos momentos. Como exemplo, temos a expressão *GG EASY*, que é *Good Game Easy* (Bom Jogo Fácil – tradução própria).

Essa abreviação é utilizada principalmente em campos de batalha, onde acontecem os maiores conflitos entre os jogadores, o termo é usado tanto como uma ironia, os jogadores falarem uns para os outros "*ggeasy*" depois de uma batalha difícil que perderam, ou quase perderam e também é utilizado como um deboche ou desdém: "foi muito fácil".

Sendo assim, considere esse termo interessante para se pensar a mulher jogadora dentro dessa área masculinizada. Uma vez que existe essa dinâmica de disputa entre homens e mulheres pelo mesmo espaço, como esta disputa se

processa? É fácil demais? Suado, porém ganhamos no final? Ou perdemos todas as batalhas e debochamos: *ggeasy*?

Para dar um primeiro passo para entender os conflitos entre homens e mulheres, é interessante observar a análise de Norbert Elias em Estudos sobre a gênese da profissão naval (2001). Elias faz a análise do início de um novo campo profissional, a profissão de marinheiro. Conforme o autor, um novo campo profissional como qualquer outra nova instituição implica em tensões no seu surgimento, tão bem como certa confusão de hierarquias: quem manda, quem obedece e quais regras.

Para esta demonstração, Elias nos apresenta a história de dois sujeitos ingleses, um deles Drake, marítimo de origem de pobre, e o outro Doughty militar profissional nascido em berço nobre. Em resumo, Drake é indicado para chefiar uma expedição em busca de tesouros pela Rainha Elizabeth, ele fora reconhecido por suas habilidades em alto-mar e pode ascender socialmente.

Nessa expedição foram marujos e nobres ("*gentlemen*" como fala Elias), e um conflito se instala, pois a posição social de Drake não é bem definida, já é o início de uma hierarquização da Marinha, então é visto como autoridade pelos marujos, mas como um igual (se muito) entre os nobres, que começam a disputar a autoridade dentro do navio, levando a brigas intensas, resultando no enforcamento de Doughty, o nobre.

A estrutura social institucionalizada na época estava mudando e criando esses espaços de conflito entre as classes que agora teriam que relacionar-se entre si. Estes indivíduos sabiam exatamente os seus lugares na sociedade quando em terra firme.

Uma vez dentro do navio, aproximados fisicamente e longe dos demais, não sabiam mais em qual patamar estavam, ou sabiam, mas não tinham mais a mesma autoridade. Os nobres foram confrontados com mudanças de posição e autoridade; eles haviam nascido em berço de ouro, com o direito da autoridade, da fala, do poder, do dinheiro, etc. Aqueles de origem humilde estavam podendo ascender com suas próprias habilidades, seu próprio trabalho e esforço, tornando-se até mais ricos que alguns nobres, membros de duas classes sociais distintas entraram em conflito até a solução pela imposição de um grupo sobre outro pela força física.

Proponho este exercício para pensar o movimento dos jogos eletrônicos: longe da terra firme do mundo físico e em meio ao anonimato do mundo virtual uma disputa entre sexos: mulheres povoando espaços tipicamente ocupados por homens e o protesto destes últimos. A estrutura social atual está sofrendo mudanças, mulheres jogadoras estão se tornando cada vez mais combativas e responsivas, reescrevendo seu papel social de “mulher submissa” e disputando posições o tempo todo, tanto no mundo físico como no mundo virtual.



## 2 JOGOS ELETRÔNICOS

Tudo começou em 1961, quando cientistas tentavam atrair novos visitantes para o Laboratório Nacional do Estado de Nova York nos EUA. Um jogo com uma bolinha numa tela surtiu seus efeitos de atração, o *Odyssey*:

O primeiro console comercializado da história foi o *Odyssey*, elaborado pela empresa Magnavox, em 1972, nos Estados Unidos. O aparelho foi vendido no Brasil mais tarde, no final da década de [19]70. Fabricado pela Philco e Ford, o console ficou conhecido como Telejogo, o qual basicamente consistia em traços que subiam e desciam para rebater um quadrado. (HISTÓRIA DE TUDO, 2019).

De lá para cá, o que foi videogame, e que hoje chamamos de jogo eletrônico, virou uma febre mundial com milhares de adeptos. O Brasil participa deste mercado ativamente: a cada 100 brasileiros/brasileiras, 23 jogam, somando 45 milhões de pessoas. Eles permanecem em média duas horas em frente à tela de jogo.

A arrecadação anual do setor chega a 28 bilhões por ano, superando o cinema. Falando nas grandes telas, esta é outra característica que diz respeito aos jogos eletrônicos: eles participam do fenômeno da transmidiação; mencionamos abaixo esta dinâmica em que diferentes jogos se tornam filmes e diversos livros, depois de se tornarem filmes de sucesso, chegam aos jogos eletrônicos, sem contar as histórias em quadrinhos (VIDEO GAME, 2014).

Enquanto escrevo este projeto de pesquisa, milhares de pessoas jogaram, jogam e jogarão o 'Mundo do Ofício da Guerra' – *World of Warcraft* (WoW). Um jogo criado pela empresa Blizzard, no formato multijogadores – *multiplayer* (várias milhares de pessoas podem entrar e sair do jogo ao mesmo tempo e ele continua funcionando).

### 2.1 LIVROS, FILMES E ENREDOS PARA JOGOS

Em 2009, a revista *Veja* publicou a lista das 10 maiores manias dos adolescentes naquele ano. Em nono lugar figurava o filme de J. R. R. Tolkien. Este autor criou um universo próprio – e conseguiu levar milhares de jovens leitores a

mergulhar nele. O autor descreve nos três volumes da saga a chamada “Terra Média”, habitada não só por homens, mas por dezenas de seres que ele mesmo se inspirou em mitos nórdicos e inventou, como os hobbits, orcs e anões. O livro foi lançado pela primeira vez em 1954, mas, desde que se anunciou que o livro viraria filme, suas vendas subiram 500% nos Estados Unidos. No Brasil, aconteceu fenômeno semelhante – a editora Martins Fontes, que publica a obra desde 1994, viu sua vendagem global pular de 40.000 para 80.000 exemplares apenas nos seis primeiros meses (VEJA, 2009).

O livro e o filme ‘Senhor dos Anéis’ abriram uma porta para um mundo da fantasia onde diferentes raças batalhavam pela segurança da Terra Média. O grupo principal da trama é a Sociedade do Anel, contando com Frodo, Sam, Pippin e Merry que são hobbits, Aragorn (homem paladino), Legolas (elfo arqueiro), Gimli (anão guerreiro), Boromir (homem paladino) e Gandalf, O Cinzento (homem mago). Então, neste livro foram delineadas as orientações do RPG, desde as raças até as classes de guerreiro a mago.

O RPG de mesa – jogo de encontro físico - foi criado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974, lançando o famoso D&D, Dungeons and Dragons (em português Calabouços e Dragões), sendo um jogo de interpretação de papéis onde cada jogador cria um personagem e em conjunto batalham contra monstros, feras, dragões, caçam tesouros e maravilhas. Para que se possa jogar, deve haver um grupo que se encontre pessoalmente, existe um *Mestre* que utiliza um livro de regras para comandar o jogo. A cada progresso dos jogadores eles ganham experiência (mais conhecido pelos jogadores como “xp”), podendo subir de nível, e assim pode se começar a entender o sistema básico do MMORPG que acontece no mundo virtual, e o RPG acontecendo no mundo físico.

Outra experiência bem-sucedida de livro, igualmente tornou-se filme e passou a figurar no mundo dos jogos eletrônicos: *Harry Potter*. O filho de feiticeiros fica órfão quando seus pais são mortos por Voldemort, o megavilão da saga. Daí, surgem os obstáculos que o bruxo é obrigado a enfrentar. Desde o seu primeiro volume, a série da britânica J.K. Rowling ganhou uma popularidade surpreendente. Fez milhões de pequenos fãs do mundo todo dedicarem um bom tempo às páginas de suas histórias. As linhas acabaram saindo do papel e migrando para as telonas do cinema, videogames e outros milhares de produtos relacionados aos

personagens. Estes fenômenos intensificam ainda mais a procura por jogos eletrônicos e on-line.

## 2.2 A EMPRESA BLIZZARD E UMA INTRODUÇÃO AO MUNDO DE WARCRAFT

A empresa Silicon&Synapse foi fundada em 1991 no Vale do Silício. Ela mudou seu nome para a Blizzard em 1994 e lançou um jogo de estratégia em tempo real, abreviado para RTS ou “*real-time strategy*”, que são jogos onde o jogador atua como um estrategista, controlando vários personagens independentes ao mesmo tempo” (CECIN, 2005, p. 18).

O jogo é Warcraft: Orcs and Humans (BLIZZARD, 2019), um jogo de estratégia em tempo real e administração de recursos. Este primeiro *game* inaugura o enredo no qual o seu próximo jogo iria se basear. Em 2004 a empresa lançava um dos mais lucrativos MMORPG's da indústria dos games de plataforma para PC, o World of Warcraft (Mundo do Ofício da Guerra).

MMORPG é a abreviação para *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, que tecnicamente é “um jogo que suporta uma quantidade de jogadores simultâneos realmente muito grande como, por exemplo, milhares e mesmo milhões de jogadores, e que suporta um ambiente de interação de estado permanente” (CECIN, 2005, p.18). Isso significa que todos esses jogadores interagirão com o ambiente virtual do jogo ao mesmo tempo e em tempo real, e que esse mesmo ambiente continua funcionando mesmo se o jogador não estiver jogando.

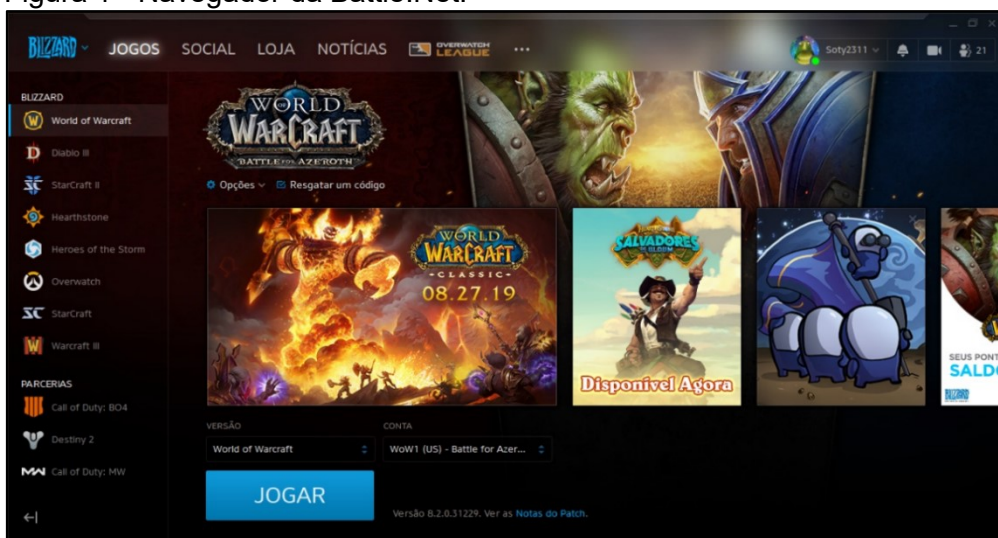
Então World of Warcraft (WoW) é consolidado como um dos maiores jogos multijogador massivo, tendo como enredo o conflito entre duas facções principais, Horda e Aliança, que reúnem diferentes raças em cada uma. Na Horda, a raça principal é a dos *Orcs*, e reúne as raças dos *BloodElfs*, *Taurens*, *Goblins*, *Undeads*, *Trolls* e *Pandas*. Na Aliança, a raça principal é a Humana, e reúne os *Night Elfs*, *Dwarfs*, *Gnomes*, *Draenei*, *Worgens* e *Pandas*. Cada uma dessas raças tem uma história inicial de como surgiram, de como se relacionam com as outras raças, no entanto, os *Pandas* têm um início à parte, pois o jogador apenas escolherá em que facção entrará no nível 15.

Algum dos motivos de ser um sucesso é que o jogo pode ser rodado em qualquer computador ou *notebook*, por mais simples que seja a configuração. Isto permite explorar o que nos jogos eletrônicos é chamado de ‘mundo aberto’, da mesma maneira que é possível personalizar o seu personagem, cada jogador cria seu próprio caminho, sua própria trajetória dentro do desenvolvimento da história principal do jogo, oferecendo um conteúdo quase ilimitado para os jogadores, agradando “gregos e troianos”.

As duas facções vivem sempre em conflito, tendo como plano de fundo Azeroth, o mundo em que convivem e dividem. A Blizzard cria áreas próprias de competição entre os jogadores, chamadas de “campos de batalha” e cada uma tem um sistema de funcionamento, como por exemplo, roubar a bandeira do forte inimigo. É nesses espaços, principalmente, que os jogadores costumam ser mais violentos uns com os outros, seja por frustração por estar perdendo ou aproveitar o anonimato do espaço virtual. Seja qual for a razão, estou interessada nos conflitos entre homens e mulheres além dos campos de batalha, claro que esses espaços de “guerrilha virtual” afloram mais os sentimentos,

Mas, para compreender esse mundo, começaremos como todos, conhecendo a plataforma social da Blizzard, a Battle.net, ou carinhosamente chamada de “*bnet*” pelos jogadores.

Figura 1 - Navegador da Battle.Net.



Fonte: Blizzard (2020).

A imagem acima é a tela inicial do aplicativo onde se pode ver todos os jogos disponíveis, assim como ver quem está on-line e o que está jogando; a loja e as notícias também estão colocadas ali, criando assim um agregador de diferentes seções da empresa. O agregador Battle.net é quase uma rede social por si, pois existe a opção onde se pode comunicar com os amigos adicionados, assim como pode-se fazer chamadas de áudio através do aplicativo, tanto entre dois jogadores ou mesmo um grupo com mais de três pessoas.

E logo que se clica em “Jogar” aparecerá uma próxima tela onde o jogador irá escolher o Reino (servidor) em que jogará, tecnicamente isso significa que existem servidores físicos em quase todas as regiões do mundo para manter o funcionamento do jogo em cada região. Digo quase todas, porque no Brasil não há um servidor físico no país.

Todos os servidores são separados em quatro abas principais: América Latina, Brasil, Estados Unidos e Oceania. Cada uma dessas abas tem uma quantidade própria de reinos divididos por fuso horário de cada região do mundo, mas não apenas isso já que existe uma aba específica de reinos para brasileiros/as.

### 2.3 JOGO ABERTO, JOGO LIMPO: OS EXCLUÍDOS QUE EXLUEM. A QUESTÃO DA ABA LATINA E BRASILEIRA

No jogo WoW, há muitos servidores, como explicado anteriormente, mas para recapitular um servidor é “responsável por receber a informação de cada cliente e repassar as atualizações para o mesmo (CECIN, 2005, p. 20). A escolha do servidor para o jogador é importante, pois dependendo do eleito será um mais povoado pelo Horda ou mais povoado pela Aliança. O jogador encontra quatro abas disponíveis com indicadores de região, cada região possui uma lista de servidores com as informações: nome do servidor, tipo de servidor (podendo ser Role Play, para jogadores/as que gostarem da opção de interpretação de papéis como no D&D ou pode ser um servidor “normal”, onde não há a interpretação de papéis), número de personagens criados e o nível de população.

Figura 2 - Lista de servidores dos Estados Unidos.



Fonte: Blizzard (2020).

Figura 3 - Lista de servidores da Oceania.



Fonte: Blizzard (2020).

Figura 4 - Lista de servidores da América Latina.



Fonte: Blizzard (2020).

Figura 5 - Lista de servidores do Brasil.



Fonte: Blizzard (2020).

Na primeira aba demonstrada na Figura 2, Estados Unidos, temos os servidores americanos, é fácil constatar que eles são mais populosos; além de ser

um jogo criado na Califórnia, o país em si tem diferentes fusos, o que torna possível a criação de vários servidores físicos pelo território para poder receber e repassar as informações para os clientes (jogadores). Em termos mais simples, pela oferta de servidores físicos em grande quantidade, o tempo de comando e reação torna-se muito mais rápido (lembro que é um jogo em tempo real); o tempo de resposta mais rápido melhora a jogabilidade.

A segunda aba na Figura 3, Oceania, envolve todos os 14 países do continente. Com uma quantidade menor de servidores físicos, mas ainda existentes nos países.

Já nas terceira e quarta aba, demonstradas pelas Figuras 3 e 4 respectivamente, acontece um fenômeno que deixo aqui como uma pista de pesquisa. Como se pode perceber, o número de servidores dessas duas regiões é reduzido e as abas estão separadas, mesmo que as duas estejam localizadas na América Latina.

O que acontece é de que nessa região não existem servidores físicos, mesmo que os jogadores latinos criem fóruns de discussão sobre a necessidade da sua presença física nestes países, permitindo melhor jogabilidade como explicado acima.

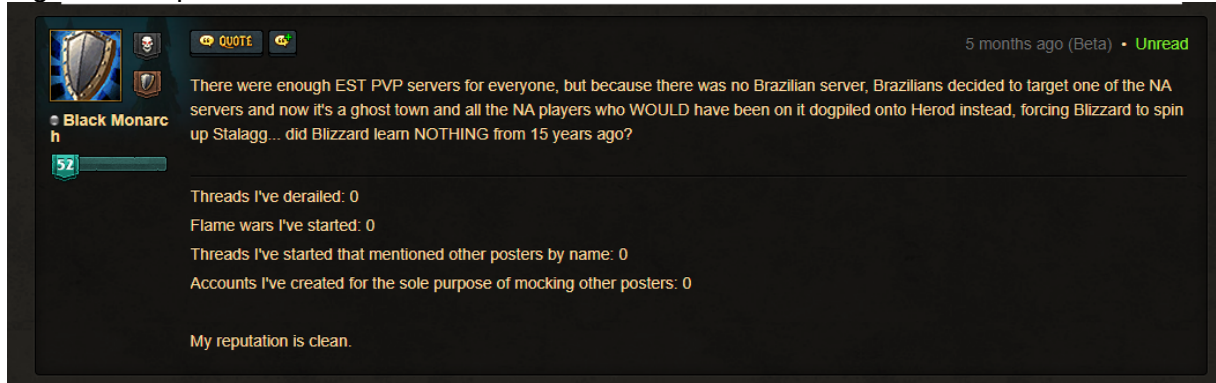
Sem nos deter apenas à questão técnica, nos interessa aqui a questão política e simbólica desta disposição técnica: o Brasil tem uma aba própria de servidores, considerando que há uma diferença entre servidores americanos e servidores **para** brasileiros. O desenvolvimento desses servidores específicos não aconteceu para dar conta da quantidade de jogadores da região brasileira, mas para que esses jogadores brasileiros saíssem de servidores americanos.

Essa separação de servidores surgiu como uma demanda do público americano, que abriu tópicos de discussão em fóruns sobre WoW e os servidores da Blizzard, argumentando que os brasileiros e latinos estragavam a experiência de jogo – por exemplo há fóruns voltados só para isso no site Barrens.chat, no Reddit.com e ainda em fóruns próprios do site <https://www.blizzard.com/pt-br/>. Basta pesquisar “Why brazilian servers were developed?” [Por que servidores brasileiros



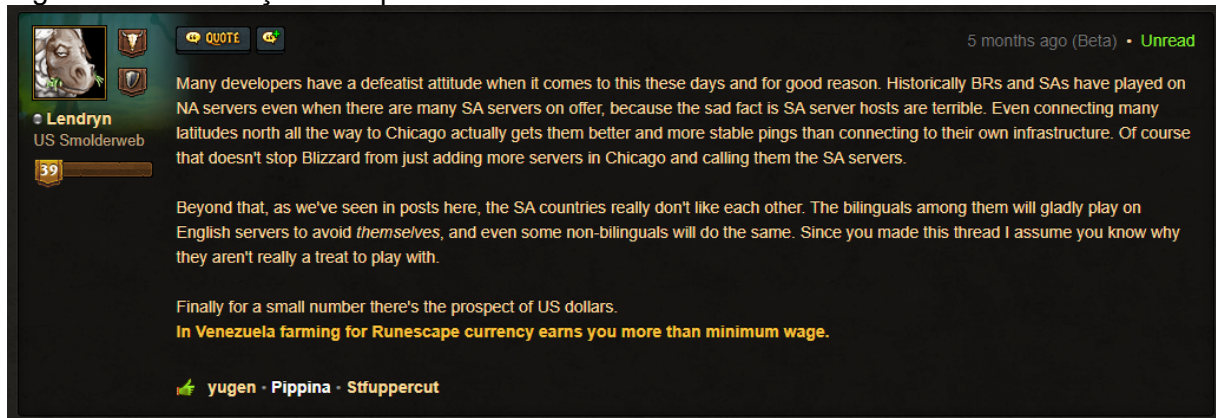
foram desenvolvidos?]<sup>3</sup> e logo se encontra esses debates, como exemplo, o Barrens.chat:

Figura 6 - Tópico sobre servidores e brasileiros.



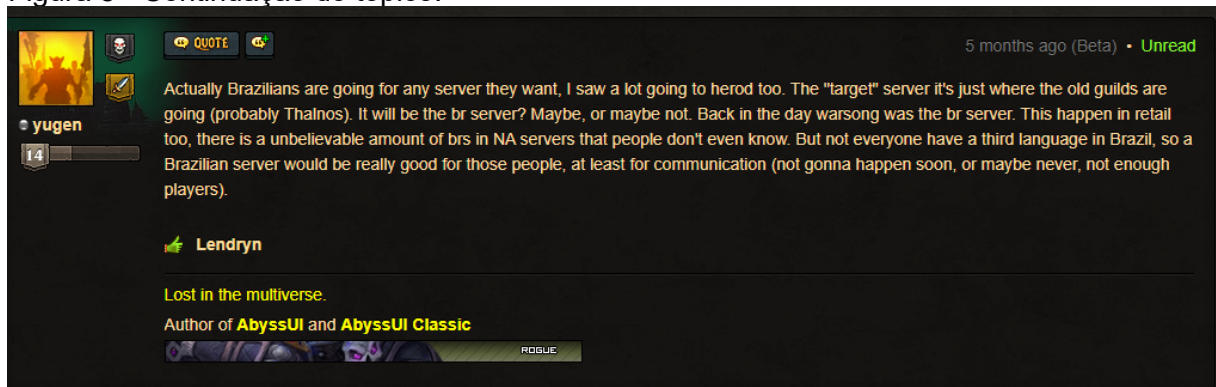
Fonte: Barrens.chat (2020).

Figura 7 - Continuação do tópico.



Fonte: Barrens.chat (2020).

Figura 8 - Continuação do tópico.



Fonte: Barrens.chat (2020).

<sup>3</sup> Tradução própria.

Podemos perceber então, ainda que brevemente, como funciona o argumento de haver os servidores para brasileiros. Então, eles estão localizados em Chicago em função do fuso horário coincidente com o brasileiro.

Vemos aqui um primeiro movimento de estabelecidos contra os *outsiders*: “queremos um espaço que nos separe deles”. Ao mesmo tempo a violência simbólica, conforme Bourdieu: a mesma cultura que une (todos querem e jogam o WoW) igualmente separa (“não queremos jogar no mesmo servidor”). Os latinos, mesmo excluídos do universo dos estadunidenses, compartilham as mesmas categorias de classificação da realidade: “continuamos jogando, mesmo excluídos e excluídas”.

A xenofobia é uma grande questão dentro desses jogos multijogador massivo, pois é comum jogadores de outras regiões emitirem constantemente ofensas aos jogadores das abas América Latina e Brasil, sendo referenciados como os “jajaja” (jajaja é a forma escrita mais comum para expressar riso na língua espanhola), e os brasileiros como “huehuebr” (huehue é uma forma comum entre os jogadores brasileiros de expressar riso). Como pista de pesquisa para trabalhos futuros, sugiro observar os aspectos de distinção social que surgem através do mundo virtual: a forma de rir, de se expressar, os horários de jogo, entre outros.

Sendo assim, há muitas atividades no jogo que requerem montar um grupo de pessoas para cumprir uma missão, fazer uma *dungeon* ou uma *raid*. No geral, a quantidade de pessoas necessárias para cada uma dessas atividades é respectivamente: 5, 5 e 25.

No jogo de fato, há uma ferramenta de procura para formar grupos automaticamente, mas quando uma dessas incursões, missões, entre outras, são de um nível mais alto de complexidade e dificuldade, é preciso utilizar outra ferramenta de procura. Sendo assim, o/a Líder da incursão monta um pequeno grupo e coloca numa lista de espera, onde outros jogadores (não necessariamente conhecidos, normalmente são jogadores aleatórios) podem se inscrever para serem aceitos ou não.

Dito isso, é comum que na formação desses grupos - quando o líder é de algum servidor estrangeiro – que não se aceite a inscrição de brasileiros ou de latinos, pelo simples fato de reconhecer o nome do servidor como da América Latina e Brasil. Ou ainda, às vezes, o jogador brasileiro é aceito (ou nos termos próprios da

comunidade, “invitado”), mas quando algum estrangeiro ou o líder do grupo reconhece o servidor para brasileiros, esse jogador recebe quase que automaticamente um “kick” (chute em português, e é utilizado quando o jogador é expulso de algum grupo ou guilda), pelo simples fato de ser do servidor para brasileiros/as.

E talvez na expulsão, como algo já comum, tenha que ler ofensas, tais como “I’ll never play with brazilians, you hall should go back to Africa” ou “Kick the jajaja” ou ainda “get out of here you monkey”. Infelizmente essas frases são mais comuns do que poderia se imaginar, a ponto de serem naturalizadas nesses grupos. Assim como muitas “piadas”, independentemente do servidor de origem, como “I got gang banged”, “let’s rape the other team” e “get that pussy” são naturalizadas nos bate-papos de campos de batalha e nos bate-papos das capitais Orgrimmar e Ventobravo.

Essas citadas em inglês são algumas mais comuns, porém, servidores para brasileiros não são mais suaves no grau de violência e ofensas. Sendo comum do dia a dia do bate-papo das capitais “piadas” sobre: I. Comer a mãe de alguém; II. Chamar outros de viadinhos “que não aguentam a pressão”; III. Chamar outros de vadia, puta e derivados. E a lista poderia continuar.

É importante dizer que não amenizo e não amenizarei os termos para que o leitor se sinta mais confortável. No processo de escrita desta pesquisa, muitos me indagaram se era necessário termos “tão pesados” (normalmente homens), e sempre respondi que sim, pois como vou compreender e analisar melhor determinados tipos de violência se não os encarar de frente? Faz parte da minha questão de pesquisa: como determinadas estruturas se repetem em diferentes ambientes? E aqui especificamente, no ambiente virtual, o que ler e vivenciar essas ofensas em um jogo massivo de multijogadores pode significar?

As oposições binárias apresentadas por Bourdieu (2003) podem ajudar a elucidar essa polarização sobre “coisas de garoto” e “coisas de garota”, Elias (2001) pode trazer esclarecimentos sobre relações de poder entre sujeitos estabelecidos em determinado espaço e novos sujeitos que começam a povoá-lo. São algumas formas de relação de poder do mundo físico que de alguma forma são transpostas ao mundo virtual.

E retomo aqui a ideia de mundo físico/mundo virtual, pois um é tão real quanto o outro. As palavras ditas nesse mundo virtual ecoam de forma muito real e intensa nos jogadores que as recebem, são falas de dominação e violência que se fazem acumular com as experiências do mundo físico.

Sendo assim, procurei localizar meu campo em servidores para brasileiros, escolhendo Azralon, conhecido como um servidor onde a maioria da população de jogadores são da Horda e também muito povoado, o que significa, para mim, que os preços da Casa de Leilão seriam relativamente mais baixos por conta da quantidade de pessoas vendendo e comprando o mesmo produto.

Tendo escolhido o servidor, a próxima tela que o jogador verá é a abaixo, onde pode escolher qual personagem irá jogar ou se criará um personagem.

Figura 9 - Tela de personagens.



Fonte: Blizzard (2019).

Nessa segunda imagem, podemos observar o nome do servidor, aqui chamado de Reino. Logo embaixo estão listados os nomes dos personagens já criados, com uma numeração ao lado que indica o nível de cada um deles – sendo nível 1 o mais baixo e, atualmente, 120 o mais alto, pois a cada expansão são acrescentados novos níveis.

Uma nova expansão significa uma nova versão do jogo trazendo novos desafios, novas histórias e até mesmo novos mapas, como veremos a seguir. É comum nos jogos eletrônicos que exista o desenvolvimento de uma expansão desse universo já existente. No caso do WoW, a última expansão – Battle for Azeroth – tem

como protagonistas duas avatares femininas Sylvanas Windrunner e Jaina Proudmoore, o que pode indicar o reconhecimento da participação feminina no jogo por parte da empresa.

É a primeira vez em 15 anos do jogo que os principais personagens são mulheres, assim temos: Lady Sylvanas Windrunner é a Chefe Guerreira da Horda, Rainha Banshee, Rainha dos Renegados e Dama Negra.

Figura 10 - Sylvanas Windrunner.



Fonte: Blizzard (2020).

E Lady Jaina Proudmoore, Arquimaga, Lorde Almirante, Filha do Mar, Líder dos Kirin Tor, Governante de Thramore.



Figura 11 - Jaina Proudmoore.



Fonte: Blizzard (2020).

Além dessas informações, é importante que se possa ver qual é o ponto de partida da pesquisa, como se entra no jogo, qual o personagem principal do jogador, de onde se está saindo para poder pesquisar o mundo virtual. Não se trata apenas de estar em frente ao computador, mas existe um processo de imersão para o mundo do jogo, Azeroth. Sendo assim, a personagem acima tem o nome de *Bourdeau* e é a minha *main* (principal) “char”<sup>4</sup> (diminutivo de *character*). Todo jogador de WoW tem seu *main char* e outros *chars* que estão *upando*<sup>5</sup>(ou em inglês “*leveling*”).

Por existir tantos termos próprios e ressignificados, é necessária a ambientação e contextualização do leitor para poder prosseguir a leitura. Sendo assim, a Blizzard tem uma definição própria dentro do jogo sobre a raça dos *trolls* e sobre habilidades de cada personagem no jogo:

Troll:

- Berserk, maior velocidade de ataque e de lançamento de feitiços;
- Regeneração mais rápida;
- Mais experiência obtida ao matar feras;
- Menor duração de efeitos que dificultam o movimento;

<sup>4</sup> Char: diminutivo de ‘character’, palavra inglesa para ‘personagem’

<sup>5</sup> Upando: Upar significa estar no processo de se subir de nível no jogo.

Outrora habitantes da Selva do Espinhaço, os poderosos trolls da tribo Lançanegra se viram cercados por todos os lados pela guerra entre facções. A Horda dos orcs foi em seu auxílio, convencendo os Lançanegra a navegarem pelo Grande Oceano e se estabelecerem nas terras indomadas de Kalimdor. Mesmo se apegando a sua herança sombria, os Lançanegra continuam a defender abertamente uma Horda unificada, emprestando sua força e sua poderosa magia tribal a causa comum. (BLIZZARD, 2019).

No entanto, *Trolls* não fazem parte das raças principais do jogo, os *orcs* e os humanos, os principais, têm as seguintes definições:

Figura 12 – Orc.



Fonte: Blizzard (2020).

#### Orcs

- Capaz de usar a raiva para aumentar o dano;
- Resistente a efeitos de atordoamento;
- Dano causado por ajudantes é maior;

A terra natal dos orcs é o planeta Draenor. Uma raça pacífica com crenças xamanísticas, seu povo foi escravizado pela Legião Ardente e forçado a entrar em guerra com os humanos em Azeroth. Muitos anos se passaram até os orcs finalmente escaparem do domínio corrupto dos demônios e conquistarem sua liberdade. Até hoje eles lutam pela honra em um mundo estranho que os odeio e maltrata. (BLIZZARD, 2019).

Aqui é possível observar a influência de HQs e de filmes no contexto das narrativas dos jogos virtuais, como observado na introdução: os personagens são descritos por características físicas e emocionais mobilizados para o combate.

Figura 13 – Humano.



Fonte: Blizzard (2020).

#### “Humanos

- Aceleração, Acerto Crítico, Maestria e Versatilidade aumentadas;
  - Bônus nos ganhos de reputação;
  - Pode se libertar de efeitos de atordoamento;
- Por ser jovem, a raça humana é altamente versátil. Exímios artesãos, também dominam as artes de combate e da magia com extrema eficiência. A coragem e o otimismo dos humanos os levaram a erguer alguns dos maiores reinos do mundo. Nesta era conturbada, após gerações de conflitos, a humanidade busca recuperar a antiga glória e construir um novo futuro. (BLIZZARD, 2019).

## 2.4 ALIANÇA E HORDA: UMA INTRODUÇÃO

Cada raça no jogo tem uma definição e origem própria apresentada pela Blizzard na hora de se criar cada personagem, mas *trolls* não são tidos como a raça principal no jogo, as duas principais raças são Humanos e Orcs. Assim, é elaborada uma tabela para melhor visualização.



Quadro 2 – Raças, hordas e alianças.

HORDA	ALIANÇA
Orcs	Humanos
Renegados	Worgen
Tauren	Anões
Lançanegra	Draenei
Elfos Sangrentos	Elfos noturnos
Goblins	Draenei
Pandaren	Pandaren

Fonte: Elaborado pela autora.

São quatorze raças no total (sem contar as Raças Aliadas, oriundas da nova expansão: Batalha por Azeroth). Cada uma delas tem sua própria capital física no jogo, onde o líder de cada raça está presente, mas as duas principais capitais são Orgrimmar, da Horda, e Ventobravo, da Aliança. Em cada uma, fica o líder atual da facção – na Horda se tem o Chefe Guerreiro e na Aliança se tem o Rei dos Humanos. Essas cidades, por assim dizer, são centros de encontro de jogadores para comprar, vender ou trocar itens diretamente com outro jogador – assim como são nas capitais que se encontram a Casa de Leilões, onde os jogadores colocam a venda uma diversidade de itens que podem ser comercializados dentro do WoW.

No percurso do jogo, podem-se encontrar várias pequenas surpresas que dão profundidade e imersão para o jogador, como por exemplo, cartas da fortuna, (que são itens dentro do jogo) de comemoração da nova expansão, existem diversas delas com muitos dizeres sobre esse mundo aberto, mas há duas, em especial, chamadas de Dark Moon Faire Cataclysm Promotion: Fortune Card, onde se encontra o seguinte sobre a Horda:

The Horde is made up of orcs, for saken, tauren, trolls, bloodelves, and most recently, goblins. Misunderstood and cast a side, these diverse and powerful races strive do over come their diferences and unite as one in order to win freedom for their people and prosper in a land that has come to hate them.

In the Horde, action ans strength are valued above diplomacy, and it's leaders earn respect by the blade, wasting no time with politics. The brutality of the Horde's champions is focused, giving a voice to those who fight for survival. (GAMEPEDIA apud BLIZZARD, 2019).

Já sobre a Aliança, encontramos o seguinte:

Humans, nightelves, dwarves, gnomes, draenei, and the savage worgen make up the illustrious Alliance. Proud and noble, courageous and wise, these races work to get her to preserve order in Azeroth. The Alliance is driven by honor and tradition. Its rulers are champions of justice, hope, knowledge, and Faith. In time when chaos and uncertainty reign, the Alliance remains steadfast in its determination to bring light to the darkest corners of the world. (GAMEPEDIA apud BLIZZARD, 2019).

Ou seja, os jogadores às vezes se misturam com o personagem, tornando-se um e criando uma identidade nesse mundo virtual, pois o convívio é constante e engajador para a escolha da facção, raça, classe, etc. Essas são passagens que estão colocadas no cotidiano do jogador, pois há um evento mensal chamado Feira de Negraluna, que se desenvolve no período de uma semana e sempre começa no primeiro domingo de cada mês.

O evento é localizado em um mapa a parte dos outros continentes, na Ilha de Negraluna, e para uma melhor ilustração do que isso significa recorri à um site chamado WoWGirl (WoW Girl), que hoje em dia é reconhecido pela empresa Blizzard e oferece informações sobre o jogo, guias e mapas. O mapa da Ilha de Negraluna segue abaixo.

Figura 14 - Mapa de Negraluna.



Fonte: Blizzard (2020).

Os mapas do jogo foram desenvolvidos com o intuito de maior imersão no mundo aberto virtual, por isso é importante apresentá-los para um não jogador que

não está inserido no mundo de Azeroth e seus eventos próprios, sua cultura e agenda.

O que os jogos chamam de “imersão”, podemos associar ao fenômeno chamado pela literatura sociológica de engajamento no mundo virtual, conforme mostra Fourcade (2007) ao abordar o tema dos mercados na internet: os dispositivos são criados para que usuários permaneçam, o máximo possível, conectados a um servidor. Em nenhum outro espaço virtual este fenômeno é tão intenso como nos jogos virtuais.

Ao se observar nas próximas imagens como o detalhamento das regiões no jogo são capazes de criar uma transição para a imersão do jogador, se desenvolve um engajamento do jogador com a história principal do jogo, o conflito entre Humanos e Orcs.

Figura 15 - Mapa-múndi de Azeroth.



Fonte: Blizzard (2019).

Na imagem intitulada Mapa-múndi de Azeroth (e que lembra muito imagens da literatura de Senhor dos Anéis, Harry Potter, e outros, ou seja, imagens de mapas como se fossem antiguidades, cercadas por imagens de cruzes, cálices e objetos de ouro com pedraria com referência à estética da Idade Média), observamos o seguinte: Kalimdor e Reinos do Leste, esses dois continentes são os mais antigos e

originários do momento do lançamento World of Warcraft. Sendo assim, é possível perceber a dimensão de imersão e detalhamento dos mapas que se tornam trajetos e rotas conhecidos por todos os jogadores; assim, quanto mais nos aproximarmos de cada continente, mais detalhes e mais elementos da história principal do jogo vão sendo contados.

Os pontos coloridos no mapa indicam os locais das capitais mais importantes para cada facção: em Kalimdor, temos Orgrimmar (capital da Horda) e Penhasco do Trovão (capital dos Taurens). E nos Reinos do Leste, temos a capital dos Anões, a Altaforja, e Ventobravo (capital da Aliança). As capitais do jogo, então, são:

Quadro 3 – Capitais.

<b>Capitais</b>	
<b>Horda</b>	<b>Aliança</b>
Orgrimmar	Ventobravo
Penhasco do Trovão	Altaforja
Cidade Baixa	Gilneas
Ilhas do Eco	Exodar
Kezan	Gnomeregan
Luaprata	Darnassus

Fonte: Blizzard (2020).

Em Kalimdor, do lado esquerdo do mapa, encontraremos a capital da facção da Horda, Orgrimmar, que fica na região de Durotar. Podemos observar todas essas informações nos mapas a seguir.



Figura 16 - Mapa de Durotar.



Fonte: Blizzard (2019).

Figura 17 - Mapa de Orgrimmar, Capital da Horda.



Fonte: Blizzard (2020).

E em Reinos do Leste, do lado direito do mapa, se encontra Ventobravo, capital da Aliança, que fica na região da Floresta de Elwynn.

Figura 18 - Mapa da Floresta de Elwynn.



Fonte: Blizzard (2020).

Figura 19 - Mapa de Ventobravo, Capital da Aliança.



Fonte: Blizzard (2020).

Esses seis mapas mencionados acima são apenas uma pequena parte do mundo aberto de Azeroth. E para explorá-lo pode-se criar personagens de diferentes raças e classes, como a Bourdeau, uma sacerdotisa trollesa.

## 2.5 CLASSES E ESPECIALIZAÇÕES

Há no total doze classes possíveis de se jogar e em cada uma há três opções de especialização e, dependendo da escolha, o personagem pode ser *tank*, *healer* ou *dps*.

Quadro 4 – Classes.

<b>CLASSES</b>
Mago
Bruxo
Ladino
Caçador
Sacerdote
Druida
Xamã
Paladino
Guerreiro
Cavaleiro da Morte
Caçador de Demônios
Monge

Fonte: Blizzard (2020).

- I. As classes que podem tankar são: Paladino/Paladina, Cavaleiro/Cavaleira da Morte, Caçadores de Demônios, Guerreiro/Guerreira e Monge;
- II. As classes que podem curar são: Druida/Druidesa, Paladino/Paladina, Sacerdote/Sacerdotisa e Xamã.
- III. As classes que podem causar dano (DPS) são: Bruxo/Bruxa, Caçador/Caçadora, Caçador/Caçadora de Demônios, Cavaleiro/Cavaleira da Morte, Druida/Druidesa, Guerreiro/Guerreira, Ladino/Ladina, Mago/Maga, Paladino/Paladina, Monge e Xamã.

Para jogadores e jogadoras, essa escolha é realmente importante, pois podem ter um personagem com uma classe que eles se sintam mais confortáveis jogando. Sendo assim, há aqueles que gostam apenas de uma especialização específica da classe, são jogadores que apenas curam ou *tankam* ou causam dano.

Em contrapartida, há outros jogadores que gostam de revezar entre as especializações de cada classe – ou seja, de curar e tankar, mas não causar dano.

E aqueles que revezam entre tankar e causar dano, mas não querem curar. E ainda aqueles que gostam de revezar entre curar e causar dano, mas nunca tankar.

## 2.6 AS MULHERES COMO CUIDADORAS: DO MUNDO MATERIAL AO MUNDO VIRTUAL

A escolha da especialização é motivada pelo quanto o jogador ou a jogadora se sente confortável com a classe e o seu nível de responsabilidade e experiência em *raids*, *dungeons* ou *bgs*. Ainda que curar seja de grande responsabilidade, em geral, as mulheres quando começam a jogar recebem uma recomendação do amigo ou parceiro, que escolha alguma classe que possa curar, argumentando que assim subiriam de nível mais rápido pela alta demanda de *healers*. Importante observar que no mundo físico igualmente são as mulheres as responsáveis pelos cuidados e predominam nas profissões voltadas para o cuidado como enfermagem, cuidadoras de idosos, entre outras (ZELIZER, 2012). É apenas com tempo de jogo que as mulheres, e jogadores homens em geral, descobrem a classe com que se sentem mais confortáveis.

E por mais que pareça confuso para aqueles que nunca jogaram, para essa comunidade a escolha e relação de classe com especialização faz parte do cotidiano e é comumente tema de “rodas de conversa” entre eles, trocando comentários e opiniões sobre a performance de cada um, conversando sobre as vantagens e desvantagens de determinada classe curando, tankando ou causando danos.

Cada jogador normalmente terá, como dito anteriormente, um *'main char'*, sendo ele o personagem que o jogador está mais acostumado, joga melhor, conhece as rotações que otimizam a ação do personagem – há de fato aqui um esforço de trabalho e atenção para que se possa jogar sempre um pouco melhor do que antes. Para isso, o jogador que troca de classe, normalmente, conversa com companheiros da guilda que jogam com essa classe para conhecer os macetes, as rotações, em qual “chefão” ou em qual *dungeon* ele se sairia melhor.

A partir de agora, não se falará do jogador e do personagem, eles se tornam um indivíduo coeso, a ponto de ser uma forma de representação e identificação



desse jogador. Como, por exemplo, o jogador Hezen – esse não é seu nome real, e todos os que interagem com ele sabem disso, mas ele é identificado (e até apelidado) de Hezen, especificamente reconhecido como “Hezen, o priest (sacerdote) que heala”.

Veja, então, como essas interações e relações criam identidades dentro do jogo, e não apenas novas identidades, mas legitimações do ‘ser um bom jogador’. Dentro da Guilda CG, Hezen era considerado o melhor healer e por isso é observável uma hierarquia não dita entre os jogadores da guilda.

Já os Mestres da Guilda oficialmente eram Kdc e Brk, que reuniam em volta de si alguns jogadores chamados de Oficiais, sendo eles D, Ve, Abs, Hezen e o Da. Cada um desses havia sido escolhido por meio de votação de oficiais anteriores para poderem entrar nesse círculo e –para chegar nessa hierarquia, digamos, mais formal – o jogador deveria com o tempo se legitimar enquanto um bom jogador, ter conhecimento e prática na sua classe principal, estar sempre ativo e movimentando a guilda (seja fazendo PvE ou PvP), além de claro ter uma boa relação com os *guildies* e os oficiais.

Kdc e Brk são amigos próximos, já se conheciam antes do jogo. Como eram dois jogadores assíduos, decidiram montar a guilda CG em um dos servidores para brasileiros. E assim como é muito comum nesses servidores, existem guildas com nomes que remetem às regiões do país, mais precisamente à região em que o Mestre que montou o grupo reside, então temos por exemplo a CG e a Gaudérios.

A CG era composta majoritariamente por moradores da região nordeste do país, sendo os GM’s (Mestres de Guilda) residentes. Há também a Gaudérios, sendo uma guilda com a maioria dos seus jogadores sendo residentes do sul do país. É interessante perceber que, dependendo da guilda e de sua região, as piadas, expressões e brincadeiras diferem, assim como no mundo físico. A diferença cultural é clara, ainda que transcrita para o mundo virtual.

São muitos os elementos que entram em campo para negociar a hierarquia dita e a não dita. O talento, o talento *reconhecido*, conhecimento de classe, carisma, experiência, iniciativa e proatividade. Ser reconhecido e ascender socialmente na guilda é parte importante do jogo, sendo às vezes definitivo para algumas pessoas continuarem jogando ou não, ou seja, a ascensão confere um sentido de pertencimento ao grupo, promove o engajamento.

O uso de quadros se fez necessário para demonstrar como essas interações e relações entre os jogadores podem se tornar mais ou menos íntimas, criando assim um círculo social próprio, onde cada membro da guilda tem alguma informação de outro membro. Para esclarecer, pense em uma sala de aula no formato de auditório, nesta sala cabem muitos alunos e circulam diferentes professores.

Pela grande quantidade de pessoas, nem todos poderão interagir igualmente ou na mesma profundidade, mas o comum é que grupos de interesse se formem e talvez interajam entre si, alguns indivíduos mantem relações mais brandas e casuais, outros são muito extrovertidos e conversam com todos. Assim, os professores seriam como os oficiais das guildas, pois servem de mediadores entre os novos alunos e os alunos antigos.

Essas conversas e amizades de sala de aula vão se construindo organicamente, cada um contando um pouco sua história, suas opiniões, o que fazem, se pensam em casar-se, namorar ou ser solteiro convicto. Os sujeitos se abrem nesses espaços de frugalidade e risos. Assim, as informações que constam nos quadros a seguir derivam dessas conversas, desse vai e vem de membros contando em diferentes espaços quem são, de onde vêm e para onde sonham ir.

No jogo não é tão diferente, o contato entre os membros de uma guilda pode acontecer em diferentes espaços do mundo virtual dependendo da intimidade ou da iniciativa de cada membro. Mas, principalmente, esse contato se concretiza com a mediação de um dos oficiais, seja essa mediação um convite para participar de bgs e dgs, e até mesmo poder migrar para uma conversa de voz em algum software de comunicação (Exemplo: Skype, TeamSpeak3, Discord, etc.) e ainda seguir para algo comum – ao menos no contexto brasileiro – para um pedido de amizade no Facebook e/ou ser adicionado no grupo de WhatsApp da guilda. Esta fica como outra pista de pesquisa para trabalhos futuros, como os vínculos oriundos da participação em jogos eletrônicos podem constituir a origem de outros vínculos sociais.

Sim, grupos de Whatsapp são espaços de comunicação entre os jogadores, não apenas para dividir novidades em relação ao jogo, mas também para marcar os

horários que irão jogar juntos. É comum que os jogadores que “raidam<sup>6</sup>” juntos tenham um grupo próprio para discutir estratégias, avanços e retrocessos em relação a essa incursão (raid). Fenômeno semelhante foi observado por Lago (2019).

Quadro 5 – Oficiais.

Oficiais da Guilda						
Nomes	Idade	Sexo	Estado Civil	Profissão	Raça	Classe
Ab		Masculino	Solteiro	x	Elfo sangrento	Cavaleiro da Morte
Bar		Masculino	Casado	Farmacêutico	Orc	Monge
Du		Masculino	Casado	x	Troll	Guerreiro
Hezen		Masculino	Solteiro	Estudante	Elfo Sangrento	Sacerdote
Ka		Masculino	Divorciado	x	Orc	Paladino
Ver	26	Masculino	Solteiro	Professor	Renegado	Bruxo

Fonte: Acervo pessoal.

Quadro 6 - Membros mais ativos da Guilda.

Membros da Guilda						
Nome	Idade	Sexo	Estado civil	Profissão	Raça	Classe
Diabo	33	Masc	Solteiro	Vendedor de Seguros	Orc	Mago
Dwendy	x	Fem	Namoro	Estudante Universitária	Elfo Sangrento	Paladino
Erripe	36	Masc	Namoro	Estudante de Pós-Graduação em Biomedicina	Renegado	Ladino
Hip	X	Masc	Casado	x	Tauren	Druida
Lara	X	Fem	Casado	x	Tauren	Druida
Lincon	20	Masc	x	Estudante Ensino Médio	x	Xamã
Lola	23	Fem	Casado	Estudante Universitária	x	Sacerdote
Mari	x	Fem	Namoro	Estudante Universitária	Elfo Sangrento	Caçador
Markinho	X	Masc	Namoro	X	x	x
Migdiablo	X	Masc	Solteiro	x	x	x
Out	x	Masc	Namoro	Estudante Universitário Engenharia Elétrica	Orc	Xamã
Pedro	24	Masc	Casado	Programador	x	x
Stone	x	Masc	Namoro	Estudante	Orc	Xamã

Fonte: Elaborado pela autora.

<sup>6</sup>Raidam: Neologismo: palavra derivada da pronúncia brasileira de Raid (incursão) e conjugada na terceira pessoa do plural da gramática portuguesa. Ex.: Eu raido, Tu raida, Ele/Ela raida, Vós raidais, Nós raidamos, Eles raidam.

### 3 ENTRE A PESQUISADORA E A JOGADORA

#### 3.1 AFETAÇÃO, DESCRIÇÃO DENSA E O FAMILIAR

Compreender e analisar o ambiente virtual através do campo etnográfico surgiu como um melhor caminho metodológico, onde assumo o conceito de descrição densa conforme Geertz (2008a), para que como pesquisadora possa dar conta dos significados tecidos pelos sujeitos dentro do jogo, e podendo fazer esse distanciamento com a escrita etnográfica, compreendi como mais proveitoso, pois “praticar a etnografia é estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, mapear campos, manter um diário, e assim por diante” (GEERTZ, 2008<sup>a</sup>, p.15). Poder colocar um tipo de “esforço intelectual do que ele representa” (p.15) significa poder analisar melhor as minúcias das relações e interações dessa comunidade de jogadores.

Como a proposta desta pesquisa é de caráter exploratório, percebo que através de uma descrição densa se possa mostrar como o ambiente virtual e o mundo dos jogos eletrônicos ainda é pouco explorado, e que é campo frutífero de temas e estudos. Começamos a olhar as possibilidades e pistas possíveis nesta pesquisa: por exemplo, avançar nos estudos de gênero e violência contra a mulher em espaços virtuais, podendo ser abordado tanto em sociologia e antropologia quanto em direito, sugestão de pesquisa para trabalhos futuros.

Outro tema relevante é a linguagem própria da comunidade de jogadores, com muitas abreviações e surgindo novas formas comunicação. Relevante, igualmente, essa forma de comunicação própria é analisar o entrelaçamento de tantos termos em inglês na fala dos jogadores, seja alguma palavra em sentido literal como “rush” (usado para expressar pressa e/ou precisa correr; fazer algo rapidamente) ou termos em inglês sendo conjugados em português (healando, tankando, rushando).

E apenas mais um exemplo para que se deixe claro o potencial desse campo de pesquisa, especificamente no jogo World of Warcraft. Há dentro do jogo, em cada capital, uma Casa de Leilão, onde qualquer jogador (cada facção terá o seu

local específico) pode vender ou comprar os mais diferentes produtos. E como colocado anteriormente, há profissões de manufatura e profissões de coleta, sendo assim alguns jogadores tornam-se “ricos”, pois acumulam Gold, a moeda corrente do jogo.

A questão é que não é tão simples assim como vender e comprar, pois, em cada servidor - normalmente - há um jogador legitimado pelos demais que basicamente “regula” o preço dos materiais, comprando mais barato em grande quantidade e revendendo pelo preço que bem entende; ele se constitui como um atravessador, usando um jargão do mercado. A empresa Blizzard não regula os preços dentro do jogo, e fica uma pergunta, é esse um mercado autorregulado? O que faz que funcione ou não? Quais as instituições sociais e crenças compartilhadas tornam este mercado possível?

Além dessa abordagem possível, ainda se pode pesquisar a compra e venda de Gold por dinheiro real. Normalmente será visto em áreas iniciais (rodapé) jogadores oferecendo essa troca (dinheiro real por Gold), as transações bancárias são feitas, claro, fora do jogo. E no virtual o jogador que estiver comprando troca um item de nível baixo por uma certa quantidade de Gold. A Blizzard tem tentado conter esse mercado ilegal, mas por enquanto esse sistema de trocas ainda funciona.

E são essas ações pequenas ou às vezes específicas que se tornam importantes para uma análise mais profunda do campo e das relações humanas dentro do ambiente virtual. A descrição densa e a observação do familiar geram frutos e criam oportunidades de se encontrar objetos, encontrar pistas de pesquisa e torná-los pesquisáveis. E já que “uma vez que o comportamento humano é visto como ação simbólica” (GEERTZ, 2008a, p.20), tenho mais uma ferramenta para ajudar a compreender os discursos de jogadores homens se referindo à mim e/ou outras mulheres e “indagar qual é a sua importância” dentro desse ambiente, o que isso significa dentro desse contexto.

Por isso a descrição etnográfica deve ser “interpretativa; o que ela interpreta é o fluxo do discurso social e a interpretação envolvida consiste em salvar o “dito” em um discurso da sua possibilidade de extinguir-se e fixa-lo em formas pesquisáveis” (GEERTZ, 2008a, p. 31).

E ao tornar algo tão familiar assim, para mim, em “formas pesquisáveis”, deparo-me com a discussão de Gilberto Velho (1978), “Observando o Familiar” no

livro “A aventura sociológica: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social”.

Meu envolvimento com o campo já é tão intenso e frequente, assim como ele com seus vizinhos e bairro, que surge a dúvida: como lidar com o familiar? Onde estará a minha “objetividade científica” nesta pesquisa? Por isso a observação participante é tão importante, “o contato direto, pessoal com o universo investigado constituem” (VELHO, 1978, p.123) uma marca registrada nesse tipo de metodologia, “insiste-se na idéia de que para conhecer certas áreas ou dimensões de uma sociedade é necessário um contato, uma vivência durante um período de tempo razoavelmente longo” (p.123-124).

E que melhor perspectiva que essa para dar mais fundamento na minha descrição densa sobre as experiências as quais vivi tão intensamente por mais de dois anos? Pois preciso “transformar o exótico em familiar e o familiar em exótico” (VELHO, 1978, p.124), separar a jogadora da pesquisadora e aguçar o olhar da segunda para analisar melhor os significados das categorias próprias da comunidade de jogadores/jogadoras.

### 3.2 SUBJETIVIDADE E CIBERCULTURA

E o familiar se torna ainda mais próximo se atentarmos ao fato de que a pesquisa é feita pelo computador, dentro de um ambiente virtual. E para isso mobilizo Nascimento (2016), autor que discute ideia de que esses novos espaços devem ser observados e levados em conta, como por exemplo, o computador que existe em diversos espaços da sociedade, desde a sua presença em grandes indústrias, até sua utilização nos quartos de dormir. Sendo assim, constata Nascimento (2016) que não há como negar que existam relações sociais acontecendo o tempo todo através desses aparelhos (computador, tablet, celulares, etc.), surgindo assim uma nova forma de comunicação e representação de sujeitos que constroem uma imagem dentro desse espaço virtual.

Tantos são os conflitos que vi a necessidade de discutir Donna Haraway (1995), que conversa sobre a ideia de que tanto o sujeito quanto o pesquisador são

representantes de círculos sociais. A ilusão de que temos objetividade é anunciada numa perspectiva de ciência muito positivista; é fundamental ter claro que os sujeitos e os seus corpos são marcados. E ainda o pesquisador, do 'alto' da sua posição deve entender de onde ele vem e como ele irá se situar nesse novo ambiente do campo. Todo conhecimento é situado, a partir do ponto de vista do pesquisador, por isso é importante primeiramente apresentar-se enquanto pesquisador, situar-se na pesquisa para que o leitor tenha clareza sobre a sua perspectiva, decifrar e ser decifrado pelo sujeito.

Para exemplificar isso tudo, Haraway parte do questionamento de como ser objetiva no meio feminista. Essa autora aborda como foi se aventurando em diversas áreas do pensar das ciências humanas para compreender esse tal 'objetivismo' ditado por uma práxis positivista. Haraway afirma: "A objetividade feminista trata da localização limitada e do conhecimento localizado, não da transcendência e da divisão entre sujeito e objeto. Desse modo podemos nos tornar responsáveis pelo que aprendemos a ver" (HARAWAY, 1995, p. 21).

Outra autora que trabalha com subjetividade e saberes localizados é Favret-Saada (2005), que escreveu sobre seu campo no *bocage* francês estudando bruxarias e feitiçarias. Esta autora declara que se não mergulhasse de cabeça no mundo de categorias de seu campo, ela não poderia fazer um trabalho satisfatório. Assim apresenta o conceito de "afetar e ser afetado", significando entender (e retomo aqui a ideia de descrição densa) que a sua presença já é modificadora do ambiente e que você tem que se deixar ser afetado para compreender de forma mais completa possível as categorias nativas.

E ainda assim, ela foi a algum lugar, ela se deslocou até o campo, mas e quando o nosso campo está aqui? Do nosso lado? Como lidar com as subjetividades desse espaço comum a nós pesquisadores? Gilberto Velho, como já citado, ajuda então a perceber esse movimento de 'estranhamento' que deve ser feito.

Em 'Observando o Familiar', Velho (1978) trata sobre questões como objetividade e subjetividade, sim, a mesma discussão de Haraway e Favret-Saada, mas com um viés mais questionador sobre os confrontamentos que podem surgir da interação do pesquisador no campo. Sendo assim, ele advoga que o pesquisador deve ter uma distância psicológica e social no campo, para que seja possível fazer

um trabalho minimamente objetivo. É um jogo de estratégia com regras claras de até onde se pode fazer um movimento ou não.

São essas as diretrizes em que me apoio para fazer uma observação participante. Só é possível entender as subjetividades de meus interlocutores se eu própria for uma jogadora de World of Warcraft, assim como o antropólogo vai ao encontro do seu campo e lá precisa ficar um período razoável, pretendo fazer o mesmo com o mundo virtual.

E sendo este meu campo etnográfico, a área de estudos da cibercultura dedica-se há duas décadas ao desenvolvimento da tecnologia e como esse ambiente virtual pode contribuir para o projeto antropológico. Um dos autores que inaugura a discussão é Arturo Escobar em seu trabalho intitulado *Bem-vindo à Cyberia: Notas para uma antropologia da cibercultura* publicado na *CurrentAnthropology*, posteriormente traduzido e publicado no livro *Políticas Etnográficas no Campo da Cibercultura* (SEGATA; RIFIOTIS, 2016).

De acordo com Escobar, “mudanças significativas estão acontecendo atualmente, tanto na natureza da tecnologia como na maneira como as entendemos. A informação computadorizada e as biotecnologias estão produzindo uma transformação fundamental na estrutura e no significado da cultura e da sociedade moderna.” (ESCOBAR, 2016, p. 21).

Portanto, este autor entende e enfatiza o potencial de pesquisa que a cibercultura pode ter “dos pontos de vista estratégicos da biologia, da linguagem, da história e da cultura” (p. 21, Escobar, 2016) e advoga que os antropólogos (e incluirei aqui sociólogos e cientistas políticos) devem fazer incursões acadêmicas no espaço virtual.

A tecnologia está presente no dia a dia tanto dos pesquisadores quanto dos pesquisados e as redes sociais e aplicativos de comunicação, de relacionamento, jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano do século XXI. Reitero aqui a necessidade que se pesquise com mais seriedade e que se tenha inovação no meio acadêmico para estudar a tecnologia enquanto ferramenta de pesquisa, ferramenta de socialização, espaço em que existem relações humanas constantes, sejam elas íntimas ou não.

A dupla condição de nativo e de pesquisador, certamente nos colocava desafios teóricos-metodológicos, mas ela funcionou,



sobretudo, como uma condição favorável para a construção de uma “autoridade etnográfica”, adotando aqui os termos de Clifford (1998). De fato, à medida que se multiplicavam rapidamente as experiências dos próprios pesquisadores com o ciberespaço, incluindo no seu dia a dia e-mails, blogs e redes sociais, a sua identificação particular com esse campo atuou positivamente na produção de objetividade e validação de suas próprias pesquisas.” (RIFIOTIS, 2016, p. 131).

O ponto é de que esse espaço virtual existe e é pesquisável, pois como colocado por Rifiotis, “trata-se de enfrentar analiticamente a própria definição e a possibilidade de uma etnografia virtual.”, entendendo que “As questões sobre a etnografia no campo da cibercultura estão intimamente ligadas ao modo como a antropologia entrou no ciberespaço, pelo menos como as vivenciamos no Brasil: uma oscilação entre desconfiança e revelação.” (2016, p. 130).

Nos últimos 20 anos, estudos no campo da cibercultura ganharam evidência no Brasil a partir de disciplinas como a sociologia, a comunicação, a filosofia, a antropologia e as artes. Temas como o da realidade virtual, da Comunicação Mediada por Computador (CMC), da internet e dos seus dispositivos, como também aqueles da inteligência artificial, do pós-humano e da elasticidade da vida - nos laboratórios ou no ciberespaço - são os mais recorrentes. Desde e-mails, chats, blogs e listas de discussão, transações bancárias, desenvolvedores de softwares e jogos eletrônicos, tecnologia da imagem, a produção e difusão artísticas, dispositivos móveis e seus aplicativos, as redes sociais e suas formas de lazer, ativismo e politização ou ainda toda a sorte de ciborgues que vem se multiplicando pela expansão cada vez mais pervasiva e ubíqua dessas tecnologias.(RIFIOTIS; SEGATA, 2016, p.9).

E partindo do ponto de vista antropológico, “o estudo da cibercultura está particularmente relacionado às construções e às reconstruções culturais nas quais as novas tecnologias estão baseadas e que, por sua vez, também ajudam a formar” (ESCOBAR, 2016, p. 22).

### 3.3 GÊNERO, DISPUTAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS E FEMINISMO

Para abordarmos a mulher no universo dos jogos, é preciso uma recapitulação dos movimentos sociais desde a década de 1960, incluindo a

primavera de Praga, a ditadura militar no Brasil, o movimento hippie, a luta por igualdade dos Black Panthers.

E mesmo dentro desses movimentos surgiu a problemática do gênero, já que as mulheres também estavam lutando e militando ao lado dos homens e não eram vistas como iguais, nunca eram indicadas à *liderança*, nem a serem representantes de um grande grupo ou serem as porta-vozes. Elas, em geral, ocupavam espaços ditos “femininos”, considerados inferiores como secretária, enfermeira, etc.

O conceito de gênero, explica Grossi (1998, p.30), vem de uma categoria norte-americana, “gender” que advoga que “não existe uma determinação natural dos comportamentos de homens e mulheres”, então a justificativa biológica para a separação social entre os dois serviria apenas para afirmar o poder do patriarcado e a forma como as pessoas se relacionam entre elas e o ambiente.

O gênero nada mais é que a representação de um papel pré-concebido pela sociedade. Esses papéis representados são constantemente reproduzidos em diversas esferas do mundo social, como por exemplo, a esfera do trabalho e formação educacional onde já está tão intrínseco a ideia de papéis masculinos e papéis femininos, que quando há uma mudança, mesmo que pequena, isto promove conflito entre os sujeitos.

A expressão gênero marca aquilo que é social, cultural e historicamente determinado (GROSSI, 1998). A expressão foi mobilizada pelas feministas para se referir à organização social da relação entre os sexos e foi Joan Scott (1995) quem marcou o sentido mais recente ao evidenciar o caráter social das distinções baseadas em sexo e ressaltando seu aspecto relacional das definições normativas de feminilidade: o uso da expressão como forma de distinguir a prática sexual dos papéis atribuídos a homens e mulheres.

Stancki (2003) analisa e reflete sobre espaços e papéis masculinos e femininos dentro da esfera do trabalho. A autora fez sua pesquisa em uma instituição de educação técnico-profissional, entrevistando estudantes de diversas áreas e apresentando dados quantitativos onde é esclarecida a porcentagem de homens e mulheres, tanto docentes quanto discentes, em cada curso.

Ela questiona os atributos de cada papel, assim como o que torna um curso mais masculino ou mais feminino a partir de comentários de estudantes. Então há

uma “masculinização e feminização das tarefas”, onde os homens têm os atributos físicos de força, raciocínio lógico e direto, habilidades tidas como “masculinas” e o capricho, a paciência, a delicadeza sendo habilidades “naturalmente femininas”.

Outra autora que abordará o assunto é Hirata (2016) que trabalhará as transformações no mundo do trabalho da década de 1990 e usará de três questões para desenrolar seus conceitos sobre a globalização e suas consequências nas novas construções do emprego feminino.

Hirata (2016) aponta dois elementos a impulsionar a globalização: o neoliberalismo e o “desenvolvimento acelerado das tecnologias de informação”. Esses dois pontos trazem mudanças e consequências no mundo do trabalho, aqui especificamente são tratadas as consequências na divisão sexual do trabalho. A autora observa uma estagnação no emprego masculino e crescimento no emprego feminino.

Hirata (2016) constata o crescimento no número de mulheres empregadas no ‘setor de serviços’ (como por exemplo, faxina). Essas ocupações são percebidas como ‘femininas’ e assim são consideradas menores, menos importantes, tanto pelos trabalhadores quanto pelos empregadores, pois a legislação trabalhista não cobre este novo terreno em que as mulheres passam a atuar.

O termo usado por Hirata (2016) para essas mulheres que estão entrando no mercado do trabalho, ou pelo menos a forma como as instituições as percebem, é “cobaias”.

As instituições são “masculinizadas”, o androcentrismo é intrínseco na sociedade, então, onde existe poder e legitimação, há um homem. O ponto aqui é que as mudanças trazidas pela globalização são vistas e repensadas dentro de uma lógica dos homens para os homens.

Dessa forma, o gênero dentro desta pesquisa sobre jogos on-line pode ajudar a “ampliar a realidade” dos conflitos entre esses papéis sociais apresentados. Há uma masculinização dos jogos. Jogos *on-line* são considerados territórios masculinos pelo envolvimento de tecnologia, inovação, comando, raciocínio lógico, reações rápidas, ou seja, habilidades consideradas como “naturalmente masculinas”.

#### 4 AZEROTH E SEUS NATIVOS: ‘DORMIR NÃO DÁ XP’

Pretende-se aqui contar histórias que se mesclam com o mundo físico e vice-versa. Participando de ao todo três guildas, cada uma com seus membros, foi possível observar o mundo físico como continuação das relações dentro desses espaços virtuais, encontros virtuais, mas não menos reais que as interações físicas, face a face. Os encontros no mundo virtual são tão intensos e reais que os jogadores se apaixonam, casam-se, tem filhos, criam amizades duradouras e laços de carinho e afeto.

São histórias em comum que se ouvem mais de uma vez pelas conversas nos servidores, saber quem é casado com quem, quais os possíveis casais, quais as possíveis paixões e amizades. E essa é apenas uma parte do convívio virtual, pois há muitas amizades duradouras que surgiram e surgem no mundo de Azeroth.

O ano era 2014, quando fui apresentada para o jogo de World of Warcraft (WoW), assim como era comum para muitas mulheres, foi pelo incentivo do parceiro que se começava a jogar, como algo a mais a se compartilhar no relacionamento. E o comum de se começar a jogar com o parceiro era tudo do início, sendo essas informações passadas da forma mais vaga possível pelo parceiro.

Assim, comecei a pesquisa de fato em 2016, ainda como um experimento, um trabalho para uma disciplina, resolvi mudar para um servidor feito para brasileiros. Parecia o mais sensato na época, para localizar a pesquisa no contexto brasileiro e com interlocutores brasileiros, sendo assim, as relações poderiam ser outras. Primeiro pelo compartilhamento da mesma língua, o português. Segundo que havia ainda a dúvida sobre como a relação dentro do jogo passaria ou não para outras redes sociais – Facebook, WhatsApp, Telegram, etc.

E como pude constatar nesta pesquisa localizada em servidores para brasileiros, é comum que se criem grupos principalmente no aplicativo WhatsApp, meio de comunicação importante dentro da guilda CG, como veremos no segundo tópico deste capítulo – Guildas: hierarquias não-formais. E que se mostrou campo frutífero para a pesquisa.

Retomando, assim como muitas mulheres, comecei jogando com uma classe diferente do meu parceiro, pois era algo não dito, mas que soava como um “é melhor não escolher a mesma classe”. Mas eventualmente era recomendado

escolher uma classe com uma habilidade que é considerada inferior dentro do mundo dos jogos, uma classe que possa curar.

Para recapitular, temos então três possíveis especializações dentro do jogo: Tanque (Tank), Cura (Healer) e Dano (DPS). Normalmente, os grupos de *raid* e *dungeons* (dgs) são formados por grupos de 25 e 5 pessoas, respectivamente. Sendo a configuração a seguinte:

Dungeon: 1 tank; 1 healer; 3 dps

Raid: 2 tank; 5 healers; 22 dps

Sendo assim, quando inserida na lista automática de procura por grupos de dgs e *raids* é possível que leve mais ou menos tempo, de acordo com a sua especialização.

Sendo o *tank* uma das classes de armadura pesada como o paladino, guerreiro, etc.– seu papel é o de conter e receber a maior quantidade de dano dos chefões e seus serviçais. E como existe uma grande demanda para *tanks*, já que os números como vimos por dg ou *raid* são menores, o jogador que estiver nessa especialização entrará mais rápido em alguma das instâncias, além de ter normalmente a responsabilidade de liderar o caminho.

Os dps, como estão em grande quantidade, costumam levar muito mais tempo para poder entrar em alguma dessas instâncias automáticas. E finalmente chegamos às classes que curam, os *healers* – são eles que terão a responsabilidade de curar esse grupo inteiro – tendo assim, um papel importantíssimo no grupo. E como a demanda por *healers* se torna grande, a entrada desses é bastante rápida nas dgs e *raids*.

Com essas informações então, recapitulemos, o senso comum de que o papel de *healer* como inferior, como em alguns outros jogos eles são considerados classes de suporte do grupo. E, coincidentemente ou não, é nessa classe em que algumas das mulheres com quem conversei, e até eu mesma, começaram. Importante observar que no mundo físico igualmente são as mulheres as responsáveis pelos cuidados e predominam nas profissões voltadas para o cuidado como enfermagem, cuidadoras de idosos, entre outras (ZELIZER, 2012); como já mencionado.

Assim, como um esforço em costurar dois universos, é comum que os parceiros homens apresentem o jogo como uma possível atividade de casal, fazendo

com que a sua parceira conheça mais do seu “mundo de garoto”. Então, como um esforço do casal, o homem compra e instala o jogo se a namorada já tiver um notebook ou um computador, ou ele compra o jogo em seu próprio computador para que ela tenha sua própria conta, afinal a proposta é de que os dois joguem juntos.

Feito isso, ele mostra passo a passo como entrar na conta, mostra qual o reino que ela terá que escolher e recomenda uma classe que seria muito legal para os dois *uparem* (subir de nível) e jogarem juntos.

A forma mais rápida, ele explica, é que a namorada escolha uma classe que possa *healar* (curar), afinal é uma especialização que pode ser *upada* rapidamente, já que existe muita demanda. Já ele, como experiente na situação, escolhe um dps, talvez um *tank* se ele quiser, mas geralmente um dps em que já tenha conhecimento das habilidades e rotações.

Então, à medida que o jogo é uma atividade a dois, a parceira pode conhecer cada vez mais o jogo e até mesmo gostar. Esse foi o meu caso. Enquanto mulher que ainda não jogava, me vi como alguém que realmente sentia prazer e diversão jogando World of Warcraft, junto com outras mulheres com quem eu conversei nestes anos de jogo, percebemos que gostávamos da prática e no geral da comunidade de jogadores em si.

Mas logo comecei a notar algumas ocorrências estranhas nos bate-papos das capitais e até mesmo dentro de *raids*, *dungeons* e campo de batalha. Era desconfortavelmente comum ler ofensas e expressões agressivas entre os jogadores, mas todas essas expressões rodeavam um tema central, “jogar como uma mulherzinha”.

No início, como muitas, evitei constantemente me identificar enquanto mulher para outros jogadores, até mesmo não querendo participar de chamadas de voz para que não acontecesse alguma coisa. Não que alguém tenha me dito as “regras” desse espaço, mas como eu poderia ver dali em diante, havia muitas hierarquias e regras não ditas.

Primeiro que, ao jogar, descobri na verdade que eu não gostava de curar, achava “responsabilidade” demais estar curando um grupo inteiro, ainda que sendo mulher e partindo do senso comum – tanto do mundo físico, quanto do mundo virtual - teria um dito “jeito” para cuidar, maior capricho ou atenção. Possuindo habilidades ditas femininas. E foi de fato curioso que com o passar do campo, da pesquisa e de

minhas leituras, que pude perceber o quão comum era os parceiros recomendarem “escolher” sempre uma classe que pudesse curar para as parceiras.

Percebi então que era hora de mudar de classe, criar um novo personagem do zero, sozinha, sem recomendações. Queria conhecer o jogo através dos meus olhos e não de terceiros. Por acaso, criei uma personagem da mesma raça e classe do meu namorado na época, uma Hunter, uma caçadora.

E apesar de contrariado, ele aceitou me ajudar nos básicos da classe. Com o tempo, me tornei jogadora mais assídua e engajada numa guilda chamada Brotherhood of Steel, em um servidor americano, onde havia uma diferença de 4 horas do fuso horário de Brasília. Foi um esforço grande para me adequar aos horários, acordar de madrugada para jogar, deixar outras atividades para me dedicar ao jogo.

Era comum na época ter no celular um relógio com o fuso do Distrito Federal e outro relógio no fuso da costa leste dos Estados Unidos. Sendo assim, era necessário colocar alarmes diferentes para poder participar de *raids* e bgs ranqueadas, pois é uma diferença de duas horas a mais no Brasil. Tendo essas atividades marcadas geralmente para as 7 p.m. ou 8 p.m. do fuso de lá, e as atividades duravam entre duas e três horas para serem realizadas. Então, quando me dava conta já era uma da manhã no Brasil. Neste período de jogos minha vida esteve dedicada quase que exclusivamente a isto; menciono este fato para confirmar a ideia de engajamento discutido por Fourcade (2016).

Tornou-se fala comum entre os jogadores brasileiros trocarem a noite pelo dia, pois entram em grupos fixos de *raid* e bgs ranqueadas que são marcadas a partir dos diferentes fusos horários americanos. E o hábito não é apenas dos brasileiros, mas é um costume dentro da comunidade gamer o fato de “virar a noite”, chegando a ser motivo para se contar vantagem, “dormir não dá xp” dizem a maioria dos jogadores. Lago igualmente menciona a referência na mesma direção de inverter a hierarquia de importância das atividades cotidianas pelas máximas produzidas dentro dos jogos eletrônicos: “Enem não dá elo” (LAGO, 2019). Ou ainda ficar contando para os colegas de guilda – os *guildies* – como você e seu grupo fizeram *raids* muito difíceis e se divertiram por terem ficado acordados até a manhã seguinte, deixando claro que quem não se juntou a eles nunca entenderá a real diversão do jogo. Ou seja, a prática de virar a madrugada e as falas de reforço e

elogio desta prática são elementos que reforçam relações de pertencimento ao grupo.

Nessa guilda, tive ajuda de muitos membros, principalmente Eggdrop, que foi um dos primeiros jogadores a topar conversar comigo sobre o jogo, quando estava apenas engatinhando na ideia de pesquisa e objeto. E quanto mais conversava com ele, mais percebia que era necessário mudar do servidor americano para um servidor para brasileiro.

Talvez, assim, haveria a possibilidade de contextualizar melhor uma pesquisa, ou pelo menos a ideia. E como aconteceu com muitas outras jogadoras com quem conversei, o namoro se foi, mas o jogo continuou.

#### 4.1 NÃO BISCOITARÁS: QUANDO ELAS SE ORGANIZAM

Como dito anteriormente sobre as disputas do espaço dos jogos on-line, o que estamos vivenciando é um momento de mudanças: mulheres não apenas se identificam nos jogos como mulheres, como se organizam para poder revidar esses ataques. Ao revidar, elas constroem espaços profissionais: se tornam consultoras on-line, criam sites – como por exemplo o site wowgirl.com.br – que inclusive é reconhecido pela Blizzard por postar conteúdos com dicas e guias para tanto jogadores novos quanto antigos, tudo disponibilizado em português. E outro exemplo também é um grupo de Facebook chamado World of Warcraft das Minas<sup>7</sup>.

Se no início dos jogos eletrônicos as mulheres tinham uma atitude mais complacente e escondiam a sua identidade como mulheres, recentemente elas começam a se mostrar e a se organizar como forma de serem respeitadas no jogo virtual e de se unirem. É interessante observar a mudança de postura das mulheres brasileiras em relação aos jogos: elas agem de maneira mais combativa e mobilizam um discurso mais feminista. Aqui é interessante notar igualmente o caráter performativo do discurso de gênero, mais pesquisas nesta área são bem-vindas.

Assim, é possível constatar dois momentos diferentes da participação de mulheres nos jogos eletrônicos. De início, as mulheres adentram nesse ambiente

---

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/723416074467824/>



masculino e que, supostamente, demanda habilidades masculinizadas e não se identificam, temem os ataques; disfarçam-se em identidades masculinas para não sofrerem agressões verbais enquanto jogam. Num segundo momento, se afirmam enquanto *gamer* competente e começam a constituir espaços e linguagens próprias que incluem combater a misoginia dos jogos eletrônicos.

Na primeira etapa, as mulheres ainda são xingadas e ofendidas constantemente por jogadores homens. Já no segundo momento, é a etapa de afirmação onde há uma transformação: o número de mulheres jogando é maior do que o de homens. Não apenas se identificam como também se organizam e profissionalizam sua experiência, tanto dentro do mundo virtual (elas criam regras, metas e objetivos próprios) como monetizando no mundo físico através de sites reconhecidos.

Assim, entrei em uma guilda do servidor Azl formada exclusivamente por mulheres, chamada Warladies (Damas da Guerra, em português), onde possuíam seus próprios objetivos e criaram suas próprias regras de convivência, como por exemplo: “não biscoitarás”.

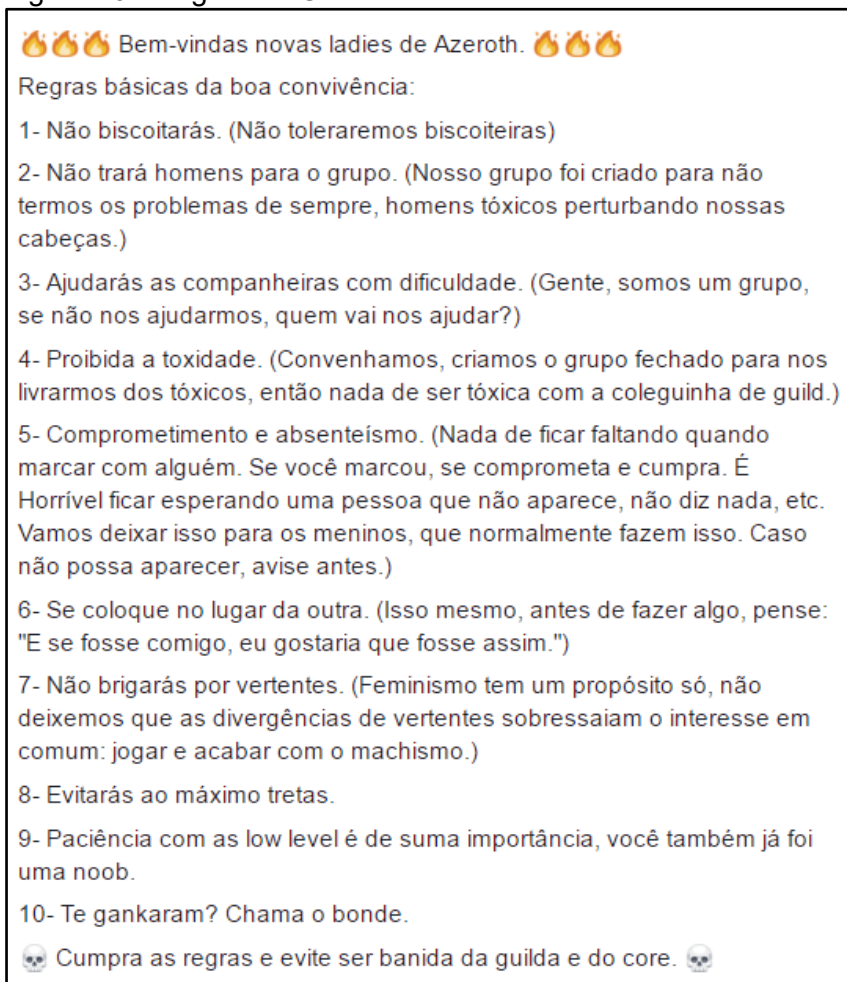
E essa foi uma das primeiras coisas que aprendi assim que entrei, “não serás biscoiteira”. Ou seja, não cairei na tentação de passar informações quaisquer para homens sobre as minhas parceiras de guilda (tanto informações de dentro do jogo quanto pessoais) só para poder jogar com eles ou ficar “bem-vista”. Essa pode ser considerada como uma estratégia importante destas agentes sociais no sentido de mudar os critérios de classificação e hierarquia do campo: um grupo só de mulheres e com regras que não só questionam a violência masculina contra as mulheres como os excluem completamente. Não aprofundei este tema, mas esta igualmente é uma boa pista de pesquisa futura.

O espaço de encontro e organização é um grupo na plataforma do Facebook, e as garotas que querem entrar passam por uma triagem para se ter certeza de que são realmente mulheres. Tanto que apenas comecei a ganhar a confiança das garotas a partir do momento em que viram que eu não tinha problema algum em usar o microfone em qualquer momento do dia, pois não poderia assim usar qualquer modulador de voz.

Os dois grupos que socializei são as Warladies, que são uma guilda específica, e um outro grupo mais abrangente chamado World of Warcraft das

Minas, que reúne várias guildas de diferentes servidores que também procuram proporcionar um espaço apenas para mulheres. A seguir apresento as regras das Warladies.

Figura 20 - Regras da Guilda Warladies.



Fonte: Warladies (2017).

O Facebook se mostrou uma importante plataforma no momento de diálogo com as garotas, já que é possível entender esses grupos como um fórum de discussão e compartilhamento de histórias dentro do mundo virtual.

Então, constata-se uma nova forma de proceder com a minha pesquisa: a criação e participação em fóruns na internet, que significa um “local eletrônico específico, ou site, em que várias pessoas debatem o mesmo tema.”<sup>8</sup>. Sendo assim, percebi nesse espaço um caminho para conversar com as jogadoras brasileiras de World of Warcraft.

<sup>8</sup> Disponível em: [www.dicio.com.br/forum/](http://www.dicio.com.br/forum/).

Como já citado, esses dois grupos (World of Warcraft das Minas e Warladies) se mostraram espaços para se levantar questões do que nós jogadoras passamos dentro do espaço virtual, e assim pude observar um engajamento (no sentido de expressar suas ideias e opiniões) muito maior, pois existe uma empatia pelas histórias contadas.

## 4.2 GUILDAS: HIERARQUIAS NÃO FORMAIS

### 4.2.1 Brotherhood of Steel

Minha personagem principal no ano de 2015, Eraela, estava em uma guilda PvP chamada Brotherhood of Steel, onde pude perceber algumas regras não ditas. Existem dois indivíduos principais na guilda, Hino e Eggdrop, esses dois são os “chefes”. Em torno deles, existe uma cúpula de pessoas que possuem prioridades, não apenas por terem mais habilidade, mas também ter muita afinidade com os dois. Recentemente, eu mesma entrei para esse círculo de pessoas, e consigo perceber aos poucos as funções de cada um.

Embora em cada guilda tenha cerca de 900 membros, ativos e inativos, a participação de um número maior de jogadores gera lucro para a guilda, o desempenho do jogador na guilda gera a moeda do jogo: *gold*) estejam jogando ao mesmo tempo, toda guilda se constitui em um grupo quase exclusivo de 10 a 12 pessoas, assim, esse círculo juntava os melhores jogadores da guilda.

Não apenas os melhores jogadores da guilda, mas aqueles que jogavam bem e existia uma amizade também. Tanto que, quando pude entrar nesse círculo, com ajuda de um dos oficiais, fui convidada para as chamadas de um bate-papo privado, o Curse. E conforme sua regularidade e evolução no jogo: raça, nível, experiência e dedicação, se poderia subir no *ranking* da guilda – desde Soldado até Oficial.

Os jogadores começam a ser convidados para o Curse (software de comunicação similar ao Skype) no jogo, no Facebook, SnapChat e mesmo que

outros também se ofereçam, só os eleitos podem participar. Desta elite, dois membros (em geral) são os líderes: aqueles que convidam os demais e distribuem os privilégios, como poderemos observar também na CG.

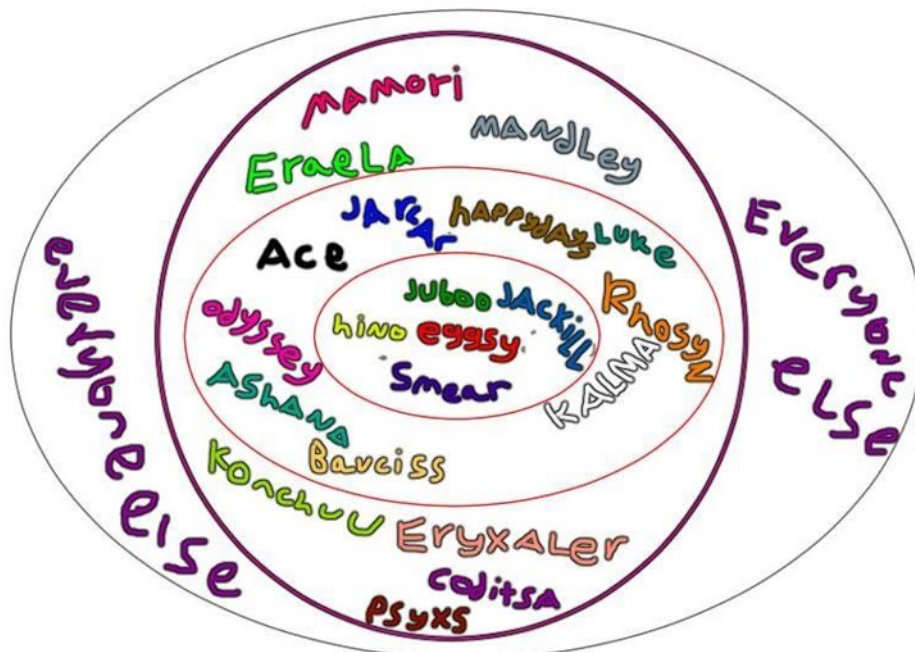
Toda semana aconteciam campos de batalha ranqueados, e quem os organizava era Smear, um dos rapazes da cúpula.

As relações com os dois chefes são diferentes, Eggdrop (homem) é mais acessível e Hino (mulher) mais ríspida com os novatos da guilda. A abertura com o grupo veio a partir de um jogador chamado Ashana, ele estava na cúpula e é um dos mais próximos dos chefes.

Eventualmente, ele me apresentou para Eggdrop e desde então houve uma ascensão na hierarquia, abrindo uma porta de conversa com os outros membros. Quando tive a possibilidade de conversar com outros membros e ser “apadrinhada” por Eggdrop, fui bem recebida na guilda, chegando a ser procurada por novatos que gostariam de ascender na guilda. Ou seja, esta ascensão social, significou prestígio com os demais participantes.

Na época, Eggdrop decidiu que seria mais claro através de um desenho, e assim fez questão de me enviar esta imagem:

Figura 21 - Círculos sociais.



Fonte: Imagem fornecida por Eggdrop, acervo pessoal.

Eggdrop explica a diferença entre os círculos roxo e vermelho, a diferença é que os que estão dentro do círculo vermelho utilizam-se de fones de ouvido para se comunicar, de acordo com ele: “uma forma mais íntima de conversar com a pessoas, pois apenas pela digitação não se pode conhecer a pessoa”, as entonações de voz, o sotaque, etc. As pessoas do centro são as mais próximas ao chefe da guilda, Eggdrop, além de utilizarem os fones de ouvidos, se consideram um grupo de amigos além do mundo virtual, um grupo de amigos no mundo físico; vemos aqui a constituição de critérios de distinção, conforme Bourdieu (2003). Não que eles se encontrem pessoalmente, mas dividem sentimentos muito íntimos.

Às vezes, tão íntimos que à medida que fui sendo aproximada do círculo principal, descobri que era comum surgirem relacionamentos à distância entre os jogadores. Por exemplo, uma das jogadoras que reside no Qatar tinha um relacionamento com um jogador que reside nos Estados Unidos, muitas vezes me vi em uma posição de quase confidente do jogador americano.

Ao conversarmos sobre minha pesquisa, ele eventualmente conduzia a conversa para as relações amorosas de outros membros da guilda e sobre o seu próprio relacionamento. Sobre como eles eram apaixonados um pelo outro, ainda que nunca tenham se visto, sobre como os dois não tinham como viajar para se ver e como eles tinham os seus motivos para isso, também me contou sobre um momento em que a guilda fez uma cerimônia de casamento para eles dentro do jogo. Eles se enviavam presentes e conversavam todos os dias.

Outros membros da guilda também namoravam a distância, a ponto de que um dia, quando eu estava jogando, comecei a ler mensagens alarmantes de um dos jogadores, o Bauciss. O Bauciss estava escrevendo no bate-papo geral da guilda sobre como sua namorada, outra jogadora da guilda, também estava namorando um terceiro jogador. Havia acontecido uma espécie de traição – para Bauciss a traição era real e contundente, o mundo virtual é tão real e intenso quanto o mundo físico – e ele abriu esse confronto com a guilda demandando justificativa de todos, “se alguém sabia disso e não contou”.

Mesmo esse tipo de relação é transposto do mundo virtual para o mundo real, e os sujeitos sofrem tanto quanto, havendo a necessidade de fazer uma reunião de guilda para que a situação fosse explicada e resolvida por chamada de

voz. Onde Eggdrop e Hino mediaram Bauciss com sua, agora, ex-namorada e o seu colega de guilda.

Na época, não parei para pensar nas implicações de uma situação no mundo virtual, afinal ainda não havia começado a pesquisa, então a primeira impressão que tive foi “isto é um circo, como podem brigar tão intensamente no virtual?”, então quando a pesquisa realmente se iniciou entrei no processo de retomar casos assim, pois a partir dessa chamada de voz, o Bauciss continuou na guilda e a sua ex-namorada foi convidada a se retirar, “para a poeira baixar”. Mas o terceiro elemento do triângulo amoroso pode ficar na guilda, afinal como colocado por Bauciss na época: “bros before hoes” [irmãos antes de vadias]. Outro elemento que reforça a questão da misoginia nos jogos eletrônicos.

Ela foi retirada da guilda, pois Bauciss estava numa posição mais próxima aos líderes da guilda, não era dito, mas entendi rápido que se gostaria de ficar na BOS (Brotherhood of Steel), era melhor não incomodar esse jogador. Ou seja, ele exercia um papel de dominância nesse grupo, e assim justificava as constantes agressões verbais a novatas e novatos.

Em *Estabelecidos e Outsiders*, Norbert Elias (2000) já colocava como o critério de antiguidade fazia parte do processo de diferenciação entre os residentes mais antigos de *Winston Parva*, os estabelecidos, do bairro, em relação aos *outsiders*, aos novatos. E nesse espaço virtual também encontramos o critério de antiguidade somado ao mérito de ser um bom jogador para explicar as hierarquias que se formaram, ou melhor, como os membros da guilda eram circunscritos a partir de categorias próprias da comunidade *gamer* e da perspectiva da guilda. Igualmente a questão de gênero teve um peso, conforme observado acima.

Durante a pesquisa, vi essa situação surgir e findar com desfechos semelhantes, já que quando alguém vinha a ser expulso da guilda ou participar da guilda se tornava muito desconfortável, normalmente, o convidado a se retirar era uma mulher.

Retomo aqui a ideia de como a construção social de sujeitos masculinos e femininos, a partir de certas disposições (*habitus*) fez com que a divisão sexual homem/mulher ainda esteja “na ordem das coisas”, como que se fosse algo inevitável. Em todo mundo social, físico ou virtual, em estado incorporado, nos corpos e nos *habitus* dos sujeitos da comunidade *gamer* e da guilda, temos

“funcionando como sistemas de esquemas de percepção, de pensamento e de ação.” (BOURDIEU, 2003). Tornando quase que imperceptível os mecanismos de estruturas cognitivas, comportamentais e sociais.

Por isso é importante evidenciar que, tanto na BOS quando na CG, o processo de dominação e exclusão de membros femininos era uma constante.

#### 4.2.2 O ritual de batismo: sendo apadrinhada

Então, quando resolvi sair da BOS e mudar para um servidor para brasileiros, cheguei na capital da Horda, Orgrimmar, e enviei uma mensagem no bate-papo aberto perguntando se havia alguma guilda PvP disponível. Fui convidada (ou em termos nativos: invitada) para a guilda CG pelo jogador que aqui chamaremos de Abs.

Nessa guilda conheci muitas pessoas, homens e mulheres, adolescentes e adultos; ainda não sabendo bem o que esperar nem mesmo na minha própria pesquisa, fui começando a interagir com o grupo, e logo fui ‘apadrinhada’ por um oficial, que aqui chamaremos de Kdc.

A sensação de ser apadrinhada por um dos oficiais passa por várias questões. A primeira delas é de que ele se torna o intermediário entre você e a guilda, assim a guilda começa a conhecer quem é essa novata(o) a partir da fala desse oficial. A segunda é que se um oficial te apadrinha, ele te chamará para várias atividades feitas pela guilda dependendo do nível de dificuldade da *raid* ou bg.

Em terceiro lugar, se você se mantiver ativo na guilda, acompanhando esse oficial nesses convites, eventualmente ele ensinará sobre como jogar melhor com a sua classe, avisará quais são os *guildies* mais tranquilos (o que significa que tem membros mais bravos ou com menos paciência para novatos). Então, se você melhorar como jogador, e isso for considerado como previsível para esse oficial, ele pode vir a te convidar para participar do grupo fixo criado por ele.

E o que significa se tornar um melhor jogador para esta comunidade? Significa duas coisas: primeiro que houve um ganho exponencial de experiência - preferencialmente com um foco específico: ou *raid* ou *dungeon* ou bg ranqueada,

quanto mais específico, melhor. Essa experiência é ter uma bagagem de conhecimento sobre a sua raça e principalmente a sua classe, podendo assim criar um personagem que terá a melhor performance<sup>9</sup>; em segundo lugar, essa experiência precisa ser *reconhecida* por esse oficial e os seus *guildies*.

É importante enfatizar o apadrinhamento, e uso esse termo, porque foi como me senti na época, “apadrinhada”, acolhida por uma das pessoas de influência do grupo, um dos GM’s. E, agora com esse novo grupo de pessoas em um contexto brasileiro, poderia fazer um campo etnográfico.

Existiu todo um processo ritual conduzido do dominante para o dominado, pois logo Kdc soube que eu era uma mulher através da chamada de voz no grupo da guilda no Team Speak 3 (TS3). E é interessante levantar esse evento, pois a partir dele foi que muitos membros surgiram querendo me ajudar, não apenas porque Kdc me elogiou como jogadora para os demais, afinal eles poderiam ter se movimentado antes do evento da chamada de voz.

E foi só a partir dessa chamada que pude ter mais contato com os outros jogadores. Assim como eles também faziam questão de que se precisasse de ajuda, era só chamar. Não foi uma ou duas vezes que alguns jogadores se ofereciam para me levar numa *dungeon* muito difícil que *dropava* uma *mount* rara ou alguma *raid* com conquistas difíceis. E sempre que possível, gostavam que eu estivesse numa chamada de voz com o grupo, porque era “sempre muito legal ter uma mulher jogando, viu? Não encontramos muitas de vocês não, visse?”.

Na guilda dos jogadores mais ativos, havia 5 mulheres em relação a 20 homens. Assim, eu, Dwendy, Mari e Lola jogávamos juntas sempre que possível, entrando em *raids* míticas e *dungeons* míticas altas, de maior dificuldade. E sempre nos comunicávamos por voz no TS3, a ponto de alguns membros homens não entrarem na mesma chamada, pois “elas que estão jogando lá, eu que não vou me meter”, dizia Kdc.

Nunca chegamos a virar a noite juntas jogando, mas com certeza tardes inteiras e combinávamos pelo WhatsApp o horário, onde e o que faríamos. Então

---

<sup>9</sup> Por exemplo: a raça dos Trolls tem um poder racial que aumenta um dos atributos físicos do personagem, que aqui é a Aceleração. Sendo assim, um jogador de experiência procura escolher uma classe que se beneficie do aumento da Aceleração, que geralmente são classes que tem lançar feitiços (Mago, Bruxo, Sacerdote, Druida).



montávamos grupos para fazer conquistas de *raids* e de dgs. Até muitas vezes, como estávamos acostumadas, levávamos conosco algum membro homem da guilda, caso ele precisasse de ajuda.

Com o fato de termos sido apadrinhadas pelo mesmo oficial, talvez tenha sido o motivo da aproximação, mas com a relação que criamos, percebi que era porque éramos mulheres e que jogávamos muito bem. Conversávamos constantemente sobre as situações que passamos dentro do jogo. Sendo *kickadas* (expulsas) de grupos por sermos mulheres, afinal, na chamada de voz não havia como negar, sendo *kickadas* de *raids*, dgs e rbggs por ter dado a entender que éramos mulheres.

Dwendy e Mari se conheceram pessoalmente e começaram a namorar na época. Os mais próximos comemoraram, pois queríamos que o namoro acontecesse. Havia vários cochichos pela guilda sobre as duas e “será que elas estão namorando?”, então quando confirmaram, foi um ótimo momento.

Outros jogadores com quem entrei bastante em contato foram Diabo (considerado melhor mago da guilda), Hezen, Stone, Outspoken e Erripe. De fato, nomes de usuários que se tornaram verdadeiros apelidos. Com esses membros masculinos da guilda, sempre se jogavam rbggs – desde as partidas estratégicas até as y.o.l.o. E com certeza as *yolo* eram de longe as mais divertidas.

Fazíamos uma chamada de voz com 15 pessoas no total, todas gritando e rindo, pedindo ajuda e indo ajudar. E, entre essas partidas, todos nos encontrávamos na frente de Orgrimmar para duelar, ou melhor, fazer um x1 – que aqui significa entrar em combate até baixar a vida do oponente a 5%.

Em Orgrimmar, é comum ter muitos jogadores na frente dos portões fazendo x1 com os amigos, ou disputando quem era o vencedor invicto. Alguns até ficavam famosos no servidor e eram constantemente desafiados na frente dos portões. Nosso grupo nunca desafiou um desses sujeitos, pois gostávamos de criar nossa própria competição. E, assim, nos divertíamos muito, principalmente porque eu dificilmente perdia, apenas perdi para o Hezen e outro jogador, chamado Shiryu.

Quando havia novatos na guilda, eles sempre eram bem-vindos para participar das rbggs, *raids* e *dungeons* que fazíamos. E, claro, convidamos muitos deles para ficar na frente de Orgrimmar se divertindo. E uma das grandes piadas internas desse grupo acontecia com certa frequência, pois era comum que quando

entrava um novo membro homem, na guilda... Eles nunca pediam dicas para as mulheres, apenas para os homens, mesmo que esses outros homens não jogassem com a mesma classe que ele.

Para exemplificar, contarei o que aconteceu comigo. Um dia, entrou um novo membro na guilda, homem, chamado Shadow e ele tinha acabado de começar a jogar de *Hunter* (caçador). Ele pediu dicas para muitos homens e nunca para mim, assim nunca lhe dei muita atenção, até que um dia, numa chamada de voz no TS3, eu e meu grupo estávamos conversando e jogando, ele entrou na chamada e pediu dicas para os rapazes do meu grupo, que prontamente responderam: você deveria perguntar pra Eraela, ela ganha de todo mundo no x1, ela tá até aqui na 'call' se quiser perguntar diretamente.

E logo respondi: “poxa claro, qualquer dúvida que você tenha de *Hunter* em rbg e arena, é só perguntar”, devo dizer que ele me perguntou pouco ou quase nada, na verdade nem interagia muito comigo durante a chamada. Mas convidamos ele para brincar de x1 na frente de Orgrimmar, e o discurso dele era a todo momento: “vocês vão ver quem sabe jogar de verdade, só espera pra ver”, etc.

Assim, ele foi fazendo x1 com cada um e ia perdendo para os rapazes do meu grupo, e eles desafiaram o Shadow a ir no x1 contra mim, ele riu alto e falou que sim e que iria mostrar quem que entendia de *Hunter*. Jogamos uma vez, ele perdeu – disse que não valeu. No segundo x1, ele perdeu de novo e ficou bem desgostoso. Na terceira vez, em que ele perdeu e percebeu que não ganharia de mim, ele esbravejava na chamada de voz, enquanto meus amigos riam e falavam: “quem mandou mexer com a melhor *Hunter*, tá aí perdendo, percebeu pra quem você tem que perguntar?”

A contragosto, ele finalmente perguntou sobre como poderia jogar melhor, e a cada dica eu dava, ele refutava que não estava certo ou que na verdade ele preferia de tal forma, mesmo que essa forma não fosse eficiente. Ele refutou tantas vezes, que meus colegas interviram falando: “você deveria escutar o que ela está te contando, você não vai aprender se não escutar e não tentar”.

E apenas nesse momento, depois de ter recebido as dicas e respostas que queria, ele aceitou as sugestões porque “afinal, eles deveriam estar certos”.

Alguns desses homens que entravam na guilda apenas me respeitavam se algum outro jogador homem falasse com todas as palavras de que eu era uma ótima

jogadora. Por mais que todas as ações dentro do jogo falassem por si, sendo no x1, arena ou rbg, era necessário que outro homem confirmasse para ele de que eu realmente jogava bem. Quando o Diabo e Hezen interviam, eles eram sempre ouvidos, mesmo que estivessem falando de minha habilidade de jogar de *Hunter*.

É curioso como essas situações se repetem em diferente espaços de convívio social, desde empresas até no espaço acadêmico, quando sua ação só é legitimada para um homem através de outro homem.

#### 4.3 “VOCÊ FICOU SABENDO?”: FOFOCAS VIRTUAIS E GRUPOS DE WHATSAPP

Essa frase tornou-se corriqueira no fim da pesquisa de campo, pois ao me distanciar do convívio com a guilda, recebi poucas ou quase nenhuma notícia sobre os membros. O único contato que não cessou, mas que se firmou, foi com um pequeno grupo de jogadores. No total, sete membros da guilda CG, fiz amizade com esses indivíduos antes, durante e depois da pesquisa.

Sendo assim, esse grupo tem algo em peculiar para continuar coeso como está, mesmo que alguns destes não continuem jogando com tanta frequência, mas foi nas eleições de 2018 no Brasil que a guilda CG teve uma separação definitiva de grupos, onde pude identificar três principais.

O primeiro grupo, onde apoiadores do recém-eleito presidente Jair Messias Bolsonaro e que se identificavam pelo viés político de Direita, alguns fazendo questão de deixar claro que eram “Bolsominions” (expressão mobilizada por militantes da esquerda para identificar seguidores de Bolsonaro) e que acreditavam que a proposta do novo governo era a solução para o Brasil.

Havia um segundo grupo que procurava se abster das discussões – acaloradas ou não – pois argumentavam que o debate e o voto não levariam a nada.

E um terceiro grupo que discordava (e ainda discorda) da gestão presidencial de Bolsonaro e que se identifica com um viés ideológico voltado à Esquerda. E nos incluíamos nesse terceiro grupo, e me coloco nessa posição de “participação observante”, pois havia diversos fatores de afetação tanto enquanto pesquisadora como cidadã brasileira.

Não estou apenas inserida nessa comunidade de jogadores, mas estou dentro de um contexto social compartilhado entre todos os membros da guilda, todos brasileiros vivendo em território brasileiro, ainda que em diferentes extratos sociais, todos compartilham esse mesmo espaço.

Admitir a afetação enquanto pesquisadora e indivíduo é o que tornou possível compartimentalizar o que era do âmbito da pesquisa e o que era do âmbito pessoal. Pois, como muito bem colocado por Donna Haraway, em *Saberes Localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial*, a ideia de uma “objetividade corporificada que acomodasse os projetos” da perspectiva feminista “significa simplesmente, saberes localizados.” (HARAWAY, 1995, p. 18).

E assim como em Winston Parva, a fofoca é de fato relevante. Podendo se observar um mesmo esquema de fofocas negativas e/ou elogiosas dentro desse mundo virtual. A fofoca tem papel importante no campo, pois é assim que muitos conflitos surgem ou são agravados.

Não apenas conflitos diretos são gerados, mas assim como no mundo físico a expressão “você ficou sabendo?” toma as mesmas proporções nesse mundo virtual. As mesmas relações e expressões do ato de se fofocar se torna parte importante, para legitimar ou não certos sujeitos do servidor.

Não era negado que boa parte das guildas do servidor tinham pelo menos três grupos de WhatsApp, como os dois já citados – sendo o primeiro um grupo para todo mundo da guilda que tinha algumas regras:

Não pode pornografia,  
Não pode xingar  
Não pode postar vídeos violentos

O segundo para o grupo que faz *raids* mais difíceis e complexos, e agora o terceiro e último grupo, o de pornografia.

Esse grupo de pornografia tinha suas próprias regras:

O que acontece no Submundo, fica no Submundo  
No Submundo se pode tudo e se não aguenta, “pede pra sair”  
Postar ao menos uma pornografia no grupo  
Não tirar prints das conversas do Submundo (Acervo pessoal)

Sendo assim, geralmente quando entrava uma mulher na guilda e se ela fosse adicionada ao grupo Geral, ela poderia ser convidada a ser adicionada ao grupo do Submundo. O convite era feito em tom de gracejo e deboche, às vezes provocação: “Eu duvido você ficar mais que um dia lá”, “Só quero ver se tu aguenta mesmo”, “Vamos ver se você fica, fulana não aguentou não”, “Lá a gente pega pesado mesmo, é onde o filho chora e a mãe não vê”, etc.

A dupla condição de nativo e de pesquisador, certamente nos colocava desafios teóricos-metodológicos, mas ela funcionou, sobretudo, como uma condição favorável para a construção de uma “autoridade etnográfica”, adotando aqui os termos de Clifford (1998).

Não apenas a dupla condição, mas coloco aqui a tripla condição de nativa, pesquisadora e mulher. Passei semanas ponderando se deveria aceitar o convite para o Submundo ou não. Na realidade, meu estômago afundava toda vez que pensava no assunto. Mas como esse grupo era um espaço livre, como determina as regras que descrevi, talvez houvesse questões interessantes a serem observadas.

Quando aceitei, apenas respirei fundo, pois assim que entrei no grupo as mensagens direcionadas para mim eram todas sobre como eu não aguentaria ficar mais de uma semana no grupo. E fiquei nele por seis meses pelo menos.

Então, nesse grupo havia postagens diárias de determinados jogadores. Por exemplo, o mais comum era postar de quatro a cinco vídeos denominados “caiu na net” (expressão utilizada para mulheres que foram filmadas sem seu consentimento pelo parceiro e ele divulga o vídeo na internet).

Outros vídeos postados eram de estrelas pornôs como Sasha Grey e Stoya, dois grandes nomes do pornô internacional. Eram também postados vídeos de orgias e *ménage à trois* constantemente, amadores ou profissionais. E, às vezes, quando havia alguma briga em penitenciárias muito violentas, como o confronto do PCC e o Comando Vermelho que foi altamente noticiado no ano de 2016, não apenas postavam as notícias, mas também colocavam vídeos internos liberados pelos próprios detentos com imagens de luta, desmembramento e cadáveres.

E se alguém saísse em qualquer momento do grupo, era imediatamente chamado de gay, se fosse homem, ou fraca, se fosse mulher. E a saída do Submundo às vezes poderia significar que a convivência entre os que ficaram e os que saíram não seria mais a mesma.

Até hoje, não sei dizer como aguentei tanto tempo no Submundo, pois era uma constante reafirmação da dominação masculina em todo o seu “esplendor”. Pois todos esses vídeos eram comemorados e comentados com muita satisfação, pois “cangaceiro é macho mesmo, tem que ser macho pra aguentar isso aqui” diziam muitos membros.

O discurso machista e misógino era exaltado e comemorado. Quanto mais se falava que tal mulher de tal vídeo era a mais gostosa ou se outra mulher era feia, mas tinha “uma bunda gostosa demais já tá valendo”; às vezes eram chamadas de “Raimundas, feias de cara bonitas de bunda”, e assim a conversa era mais e mais incentivada entre os membros da guilda – afinal o que acontecia no Submundo, ficava no Submundo.

Foi quando comecei a escrever meu projeto de pesquisa que decidi que era necessário tirar um tempo desse grupo, e assim saí do grupo do Submundo sendo chamada de “é fraca mesmo, muito feminista pra conversar de igual com a gente”. E com minha saída desse grupo, muitos *guildies* (que faziam parte do Submundo) mudaram suas posturas comigo, evitando falar comigo, evitando jogar junto, etc. Nessa época houve um distanciamento entre mim e a guilda.

Mas ainda assim, continuei nela e continuei no grupo geral do WhatsApp. E teve um certo dia, nesse grupo geral, em que alguns homens começaram a fazer piadas sobre “bocetas” (expressão coloquial para vagina). Assim, logo mandei mensagem pedindo que parassem com as piadas sobre vaginas, afinal ali não era o Submundo.

O que recebi de respostas de *guildies* e até mesmo alguns oficiais da guilda foram os mais diversos: “É só uma piada, ninguém liga”; “Tudo é mimimi com você, Soty”; “Tá stressadinha demais você, né?”; “Vocês sabem que eu sou padeiro, né? Vou fazer um bolo pra vocês se acalmarem”. E nesses momentos, onde fica a objetividade? Infelizmente é difícil ponderar em situações assim, nesse instante pesquisadora e jogadora se confundiam numa mistura de raiva e tristeza.

Quando tomei coragem de responder, uma conhecida minha da guilda, a Lola, começou a me defender. Defender e acusar esses *guildies* de serem machistas e misóginos, e eles respondiam: “como assim misógino? Eu amo boceta”. As regras haviam sido suspensas certamente até um dos oficiais intervir e deixar claro que

aquilo que os membros homens da guilda fizeram foi só uma brincadeira, e que não precisávamos ficar tão estressadas com a situação.

Com minha objetividade completamente suspensa, assim como as regras de convivência daquele grupo, eu tentava processar tudo aquilo que estava acontecendo e porquê estavam sendo tão agressivos. E como se toda a situação não fosse completamente desconfortável, um amigo da guilda me enviou fotos da tela de conversa do grupo do Submundo.

Lá, eles continuavam atacando a mim e a Lola, fazendo piadas sobre bolos que acalmam mulheres e nos chamando de “feminazis malcomidas, por isso nunca joguei com elas” e, além disso tudo, declarou um dos membros do grupo: “se as feminazi precisar, a gente tem o melhor lubrificante que é o cuspe”.

A partir desse dia, me distanciei por mais de 6 meses de minha pesquisa e tudo o que tinha relacionado com World of Warcraft. Levou muito tempo para conciliar e processar tudo o que aconteceu e toda a violência que sofri. Na época, alguns ficaram do meu lado e da Lola, são eles que estão no grupo de WhatsApp BFJ. Tive a chance de conhecer a Lola pessoalmente, ela, seu marido e seu filho e nos tornamos grandes amigas. Conheci pessoalmente também o sacerdote *healer* Hezen, pelo qual nutro grande carinho e afeto. Ainda espero conhecer pessoalmente os outros membros do grupo BFJ.

## 5 CONCLUSÃO

Esta pesquisa foi conduzida de modo que leitores que não estão habituados ao mundo dos jogos eletrônicos, e como demonstrado nessas linhas, notem que é um ambiente que tem seu próprio linguajar e suas próprias regras de boa convivência.

Para dar conta dessa explicação, foi necessária uma história introdutória, esclarecendo de onde havia surgido a ideia de pesquisa e qual era o *background* da pesquisadora. Sendo assim, apresentou-se o jogo on-line que seria o campo a ser estudado, World of Warcraft, e como esse jogo de mundo aberto poderia ser analisado pela perspectiva de dominação masculina e conflitos de Pierre Bourdieu (2003) e Norbert Elias (2000, 2001).

E sendo um jogo on-line de multijogadores, foi necessário entender a importância do desenvolvimento tecnológico da internet e a criação da rede mundial de computadores, onde pessoas de várias regiões do globo poderiam interagir umas com as outras. E não apenas por e-mails, blogs e redes sociais, mas interagir através dos jogos on-line de multijogadores massivo. Sendo a internet parte essencial para se entender o conceito de servidores on-line, que foram tratados no primeiro capítulo deste trabalho.

E como apresentar um mundo virtual inteiro para alguém que nunca o jogou? Essa foi uma das grandes questões no processo de escrita e reescrita para dar a dimensão do que significa um jogo de mundo aberto e o que era afinal Azeroth.

Julguei, enquanto pesquisadora e jogadora, bastante complicado colocar em palavras conceitos e categorias que para mim (uma jogadora) eram simplesmente óbvios. Foi realmente um trabalho árduo de colocar em palavras um mundo virtual inteiro, seus mapas, suas gírias, suas abreviações e piadas internas.

Toda vez em que achava que havia deixado um termo claro, eu pedia para que um não jogador lesse meu trabalho e perguntava se ele/ela tinha entendido o que, por exemplo, “main char” significava. Foi um processo de receber muitos *feedbacks*, pois eu estava em uma dupla condição e realmente imersa nesse mundo virtual, sendo parte do meu dia a dia, desde meu linguajar até hábitos corporais e mentais.



Assim, o capítulo um inteiro foi escrito para auxiliar as leituras que se seguiriam. Logo vi, então, a necessidade de criar quadros apresentando quais raças existem no jogo e quais as suas capitais. Dessa forma, procurei deixar todas as informações claras para os que não estão acostumados com *trolls*, *orcs*, *pandaren* e *elfos* sangrentos. E com certeza também não teriam meios de saber que existem essas duas facções, Horda e Aliança, e que cada uma tem sua capital principal (Orgrimmar e Ventobravo, respectivamente), sempre disputando territórios e em conflito, tendo como pano de fundo o mundo de Azeroth.

Por isso, havia a necessidade de imagens, muitas imagens. Para tornar esse mundo menos distante dos olhos do leitor. Pois se está falando de um *troll* ou uma *trollesa* do mundo de World of Warcraft, é necessário que seja apresentado graficamente o que está sendo dito. Isto também se aplica ao mapa-múndi de Azeroth e os mapas das duas capitais. Claramente, não foram imagens apresentadas nesta pesquisa para meramente não deixar “a imaginação voar solta”, mas para demonstrar como há um nível de detalhamento e densidade de informações que um jogo de MMORPG pode oferecer, elemento caro para a comunidade *gamer*.

Sendo assim, foi apresentado o embasamento teórico, sobre como se daria conta de todas essas informações. Primeiramente, utilizei de Bourdieu e Elias para dar conta dos conceitos de dominação e conflitos entre estabelecidos e *outsiders*. E sendo estes *outsiders* mulheres, foi necessário revisitar os conceitos de gênero e papéis sociais, e como eles implicam nessa área dos jogos eletrônicos, já que os conflitos entre homens e mulheres estavam se tornando mais latente? A ponto de elas sentirem a necessidade de criar um grupo próprio como espaço seguro.

E assim se fez necessário retomar o conceito de objetividade científica de Donna Haraway, pois no decorrer da pesquisa tanto pesquisadora quanto pesquisado tem seus corpos marcados, eles existem um em relação ao outro quando interagem. Clifford Geertz deixa isso claro em sua pesquisa sobre as brigas de galo balinesas, onde vários de seus colegas antropólogos já haviam visitado Bali e saíram de mãos abanando, e por alguma sorte ou azar, ele e sua mulher calharam de “estar lá” no momento certo na hora certa em que a polícia chegou.

E houve esse “momento certo na hora certa”, por mais desventuradas que fossem as consequências. Minha dupla condição de nativa e pesquisadora, como

colocado por Rifiotis, teve que ser revisitada a todo o momento durante a pesquisa e escrita. A utilização de teorias da cibercultura foi o que possibilitou uma melhor reflexão do que significaria uma etnografia do (e no) mundo virtual.

E possibilitou demonstrar como ele é cheio de possibilidades, principalmente nos jogos eletrônicos. Pudemos ver a indústria de jogos enquanto profissão, desde jogadores e jogadoras com o intuito empreendedor e de monetizar, para tornar a sua prática em trabalho, como no caso das mulheres do site [wowgirl.com.br](http://wowgirl.com.br), como exemplo nacional, e o mais conhecido (e reconhecido pela empresa Blizzard) site de guias e tutoriais [wowhead.com](http://wowhead.com), que também é administrado por duas mulheres.

O campo dos jogos eletrônicos tem se mostrado muito frutífero como espaço de mercado. A indústria de jogos eletrônicos é das que mais cresce, assim como aponta uma pesquisa feita em 2016, pelo Newzoo (BOSMAN, 2017), mostrando que em um ano a indústria lucrou 99,6 bilhões de dólares.

Além disso, do lucro das grandes empresas, jogadores têm se engajado cada vez mais em formas de monetização e profissionalização dentro da área, desde se tornarem jogadores profissionais em campeonatos mundiais e nacionais, recebendo prêmios de até 1 milhão de dólares, como tornando-se desenvolvedores do produto em si, trabalhando com a criatividade e a técnica necessária para um campo tão lucrativo como esse, trabalhando com animações, criando novas tecnologias para melhor jogabilidade e, além disso, o engajamento em áreas de funções administrativas, *surveys* para pesquisas de mercado, etc.

Com o encerramento desta primeira pesquisa de teor exploratório, pretendi demonstrar as grandes possibilidades de estudo e pesquisa na área de jogos eletrônicos. Desde a quebra de estereótipos até o engajamento em grupos e as relações sociais que, apesar de virtuais, são tão intensas quanto no mundo físico.

Vimos que as práticas são diferentes do que se pensa ou do que entende o senso comum, com jogadores estereotipados como sujeitos que são apenas homens e que tem como 'habitat natural' seus quartos escuros e que não sabem se socializar com outras pessoas, ou até mesmo agressivos.

E o que pude perceber ao fazer esse campo, é que havia uma quebra de estereótipos sobre o jogador recluso, antissocial e sem emprego em prol do jogo.

Dada a novidade do campo, durante a pesquisa pude perceber a necessidade de colocar em relevância o mundo dos jogos eletrônicos não como

apenas a ideia maniqueísta de bem e mal, e sim no sentido de mostrar que o jogo não causa apenas malefícios, como se vê na mídia sobre questão de vícios, isolamento social, o senso comum de que o sujeito não possui um emprego por causa do jogo.

Então, essa ideia de “jogador, homem, nerd e recluso” é rebatida com a demonstração de que existem mulheres que jogam, e não apenas jogam, elas se organizam para jogar juntas, dividindo experiências do jogo e do que já passaram ao entrar numa *raid* ou rbg só de homens. Nos quadros 5 e 6, da página 51, pudemos observar que boa maioria trabalha ou está cursando o Ensino Superior. Além disso, o campo fez deixar claro como esses sujeitos que ocupam o mesmo espaço têm uma vida social ativa, emprego e uma vida amorosa – sendo homens ou mulheres.

Também é importante elencar a existência e necessidade grupos de mulheres que jogam WoW. E somos muitas, tão habilidosas quanto os homens. Todas fazendo questão de participar do grupo e criar guildas exclusivamente femininas para criarem seu próprio espaço seguro. Pois, assim como eu, boa parte delas já sofreu machismo e misoginia em jogos eletrônicos, mas não apenas nesse espaço, mas muitas mulheres sofrem com violência e machismo em diversos espaços da sociedade, o que procuro levantar aqui é de esse fenômeno também acontece nos jogos on-line.

E por elas dividirem esse mesmo espaço do mundo virtual com homens, foi interessante analisar objetivamente algumas situações que passariam despercebidas tanto para homens quanto mulheres. É necessário estar atento a como esses mecanismos de dominação são transcritos em diferentes ambientes físicos, virtuais e sociais.

## REFERÊNCIAS

BLIZZARD. **Warcraft Reforged**. 2019. Disponível em: <https://playwarcraft3.com/pt-br/>. Acesso em: 30 jan. 2020.

BOSMAN, S. **The Global Games Market Reaches \$99.6 Billion in 2016, Mobile Generating 37%**. Newzoo, 2017. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>). Acesso em: 20 set. 2019.

BOURDIEU, P. **A Dominação Masculina**. Tradução de Maria Helena Kühner. 3ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

CAPOBIANCO, L. **A Revolução em Curso: Internet, Sociedade da Informação e Cibercultura**. Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 20, 2010.

CECIN, F. R. **FreeMMG: Uma arquitetura Cliente-Servidor e par-a-par de suporte a jogos maciçamente distribuídos**. Universidade Federal do Rio Grande Do Sul. Porto Alegre. 2005.

ELIAS, Norbert. **A Sociedade dos Indivíduos**—Parte I Sociedade dos Indivíduos 1939. Organizador Michael Shröter. Tradução Vera Ribeira. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 1994.

ELIAS, Norbert. **Os estabelecidos e os outsiders**. Zahar, 2000.

ELIAS, Norbert. **Estudos sobre a gênese da profissão naval: cavalheiros e tarpaulins**. Mana, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 89-116, Abr. 2001. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-93132001000100005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132001000100005&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 26 jun. 2019.

ESCOBAR, A. Bem-vindos à Cyberia: notas para uma antropologia da cibercultura. In: SEGATA, J.; RIFIOTIS, T. **Políticas etnográficas no campo da cibercultura**. Joinville: Editora Letradágua, 2016. Cap. 1, p. 21-66.

ESPM *et al.* **Pesquisa Game Brasil**. PGB, 2018. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 26 jun. 2019.

FAVRET-SAADA, J. "Ser Afetado". **Cadernos de Campo**, n. 13, p. 155-161, 2005.

FOURCADE, Marion. Theories of markets and theories of society. **American behavioral scientist**, v. 50, n. 8, p. 1015-1034, 2007.

GEERTZ, Clifford (1989). **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008a.

GEERTZ, Clifford (1989). Um Jogo Absorvente: Notas sobre a Briga de Galo Balinesa. In: **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008b.

GROSSI, M. P. Identidade de gênero e sexualidade. **Antropologia em primeira mão**, Florianópolis, UFSC/Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, n° 26, 1998, p. 29-46.

HIRATA, Helena. Globalização e divisão sexual do trabalho. **Cadernos pagu**, n. 17-18, p. 139-156, 2002.

HISTÓRIA do videogame. Disponível em: <https://www.historiadetudo.com/videogame>. Acesso em: 26 jun. 2019. 26 jun. 2019.

HARAWAY, D. Saberes Localizados: a questão da ciências para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, n. 5, p. 07-41, 1995.

INC., B. E. Blizzard. **Blizzard, 2020**. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/>. Acesso em: 30 jan. 2020.

LAGO, Jean Matheo Piccini. **Excitação no século XXI**: Jogos eletrônicos em perspectiva sociológica. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política) - Universidade Federal de Santa Catarina, 2019.

MELLO, A. G.; FERNANDES, F. B. M.; GROSSI, M. P. Entre Pesquisar e Militar: engajamento político e construção da teoria feminista no Brasil. **Revista Artêmis**, v. XX, n. 1, p. 10-29, 2013.

MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL. **Assédio Sexual no Trabalho**: perguntas e respostas. Disponível em: <http://www.mpce.mp.br/wp-content/uploads/2018/03/Cartilha-Assedio-Sexual-GT-G%C3%AAnero.pdf>. Acesso em: 26 set. 2019.

NASCIMENTO, Leonardo Fernandes. **A Sociologia Digital**: um desafio para o século XXI. Scielo. 2016, p.216-241. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/15174522-018004111>. Acesso em: 26 abr. 2019.

PIERSON, D. Interação simbólica e não-simbólica. *In*: PIERSON, D. **Teoria e pesquisa em Sociologia**. 15ª. ed. São Paulo: Edições Melhoramentos, v. 30, 1971. p. 177-185.

RAMOS, Alcita Rita. Do engajamento ao desprendimento. **Campos**, v. 8, n. 1, p. 11-32, 2007.

RIFIOTIS, Theophilos. Desafios Contemporâneos para a Antropologia no Ciberespaço: o lugar da técnica. *In*: SEGATA, Jean; RIFIOTIS, T. **Políticas Etnográficas no Campo da Cibercultura**. Joinville: Editora Letradágua, 2016. Cap. 4, p. 115-128.

SEGATA, Jean; RIFIOTIS, Theophilos. **Políticas Etnográficas no Campo da Cibercultura**. Joinville: Editora Letradágua, 2016.

SEGATA, Jean. Dos Cibernautas às Redes. *In*: SEGATA, J.; RIFIOTIS, T. **Políticas Etnográficas no Campo da Cibercultura**. Joinville: Editora Letradágua, 2016. Cap. 3, p. 91-114.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & realidade**, v. 20, n. 2, 1995.

STANCKI, Nanci. Divisão sexual do trabalho: a sua constante reprodução. Paper apresentado no **I Ciclo de Debates em Economia Industrial, Trabalho e Tecnologia**, 2003.

VELHO, G. Observando o familiar. *In*: NUNES, E. de O. (Org.). **A aventura sociológica**: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. p. 36-47.

ZELIZER, Viviana. A economia do care. *In*: GUIMARÃES, N. A.; HIRATA, H. (Org.). **Cuidado e cuidadoras**: as várias faces do trabalho do Care. São Paulo: Atlas, 2012. p. 15-28.

WHYTE, William Foote. Treino em observação participante. *In*: WHYTE, William Foote. **Sociedade de Esquina**: a estrutura social de uma área pobre e degradada. Rio de Janeiro: Zahar, 2005. p. 301-309.

WORLD of Warcraft. **Gamepedia**. Disponível em: [https://wow.gamepedia.com/world\\_of\\_warcraft](https://wow.gamepedia.com/world_of_warcraft) . Acesso em: 14 set. 2019.

WOW Girl. **Site Wow Girl, 2019**. Disponível em: <https://www.wowgirl.com.br>. Acesso em: 01 fev. 2019.

## GLOSSÁRIO

WoW - World of Warcraft, jogo virtual de mundo aberto. Os jogos de mundo aberto permitem o jogador de ir e vir de qualquer área do jogo.

MMO – *Massive Multiplayer Online* ou multijogador é uma modalidade onde dezenas, centenas ou milhares podem interagir e competir ao mesmo tempo.

MMORPG – *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* é um MMO, mas onde o jogador tem a liberdade de explorar o mundo virtual aberto, podendo fazer missões alternativas ou apenas as principais.

RPG – Jogo de representação de papéis, é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.

GG EASY – *Good Game Easy*, expressão utilizada pelos jogadores em campos de batalha quando o time quase perde a batalha, mas alcança a vitória nos últimos momentos de jogo.

Quest – Esse é o termo para “missão”, onde um NPC entrega tarefas para cumprir.

NPC ou PNJ – *Non-player character*, é um personagem ‘não-jogável’ que normalmente entrega algumas missões, ou faz parte da história do jogo.

PvP ou JxJ – *Player versus Player*. Envolve arenas, Rbg e Bg.

PvE ou JxA – *Player versus Enviroment*. Aqui é incluído o jogador contra o mundo ‘natural’ dentro do mundo, *dungeons* e *raids*.

BattleGround – Campos de Batalha são áreas fechadas onde acontecem conflitos em um determinado período de tempo.

Raid – As *raides* são incursões em áreas excepcionais dentro do jogo, onde sempre se encontram os principais vilões da história do jogo, no caso do WoW.

Dungeon – Masmorras

Party – Cada membro da *party* (grupo) tem um papel a desempenhar. O *tank* deve segurar todo o dano em si, ele cumprirá um papel de tanque; o *healer* tem a habilidade de curar os membros durante as batalhas; e três DPS para causar dano no alvo.

DPS – *Damage per Second*, em português ‘dano por segundo’. O papel do DPS é causa a maior quantidade de dano possível ao alvo principal.

Tankar – Do inglês ‘Tank’, em português tanque. *Tank* é o jogador que escolheu a especialização de ‘proteger’, ele segurará todo o dano do alvo principal. Jogadores brasileiros criam suas próprias expressões dentro do jogo, criando novas conjugações verbais para termos em inglês, mas utilizando-se da lógica gramatical do português.

Healar – Do inglês “Healer”, em português curador. *Healer* é um jogador que escolheu a especialização de curar outros membros dentro do jogo. Jogadores brasileiros criam suas próprias expressões dentro do jogo, criando novas conjugações verbais para termos em inglês, mas utilizando-se da lógica gramatical do português.

Guild – Em português, Guilda. A guilda é uma associação de pessoas com os mesmos interesses, no caso do WoW existem dois tipos: PvP e PvE. Normalmente as guildas PvP são interessadas em RatedBattleGrounds, BattleGrounds, Honor e Conquest. Já as PvE são interessadas em Raids atuais. Os dois tipos de guildas têm



seus próprios calendários, com horários marcados em certos dias da semana. Há uma hierarquia estabelecida.

Horda – Facção dentro jogo. Seu símbolo é demonstrado na imagem abaixo.



Aliança – Facção dentro do jogo. Seu símbolo é demonstrado na imagem abaixo.



Jogador “casual” – É aquele jogador (considerado pelos outros jogadores com dedicação exclusiva ao jogo) que tem o videogame como uma diversão, um passatempo.

Definição do Wikipedia: The term "casual gamer" is often used for gamers who primarily play casual games, but can also refer to gamers who play less frequently than other gamers. Casual gamers may play games designed for ease of gameplay, or play more involved games in short sessions, or at a slower pace than hardcore gamers

Jogador “*hardcore*” – É aquele jogador que tem como prioridade na sua vida, o jogo, gastando parte considerável do seu dia apenas com isso e para isso. Estes jogadores consideram-se superiores aos jogadores “casuais” pelo fato de compartilharem a verdadeira importância do mundo dos jogos eletrônicos em oposição aos demais.

Attention *whore* – Expressão para definir alguém que deseja tanto receber atenção que faria qualquer coisa para isso. O tipo de atenção, sendo boa ou ruim, não importa.

Definição do dicionário informal: Mania de querer ser o centro das atenções, chamar a atenção aborrecendo os demais, centro das atenções.

Definição do Wiktionary: An individual that routinely solicits attention through inappropriate tactics and provocation. (Tradução minha: Indivíduo que solicita atenção através de maneiras inapropriadas e provocativas.) Sinônimo: drama queen.

G.I.R.L – *Guy In Real Life* é uma expressão usada para acusar algum jogador de fingir ser uma garota dentro do mundo virtual.

WTS – *Want to sell*, em português “Quero vender”. Termo utilizado no bate-papo aberto para a troca e venda de itens.

WTB – *Want to buy*, em português “quero comprar”. Termo utilizado no bate-papo aberto para a troca e compra de itens.

PST – *Please send me a tell*, em português “por favor, me envie um aviso”. Esse termo é utilizado quando o jogador oferece algo para venda, ou expressa sua intenção de comprar no bate papo aberto do jogo.