

## CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS EM UMA COMUNIDADE VIRTUAL DO *WORLD OF WARCRAFT*<sup>1</sup>

---

LUCAS ALMEIDA FRANCISCO\*  
VANDERLEI J. ZACCHI\*\*

---

### RESUMO

Os jogos digitais fazem parte das novas tecnologias presentes no mundo contemporâneo. O jogador, neste contexto, é um agente que surge ao experienciar um jogo; um agente que não está apenas sentado absorvendo informações da tela e apertando botões de maneira automática. Por meio de uma história de participação na cultura dos jogos, ele pode tomar uma posição diante dos desafios proporcionados por novas experiências de jogo, construindo sentidos de maneira contextualizada. Nesta pesquisa foram entrevistados quatro jogadores do *World of Warcraft*, jogo digital *on-line* do gênero MMORPG. Desta forma, buscou-se analisar como eles constroem sentidos em seus perfis como jogadores.

**PALAVRAS-CHAVE:** jogos digitais, grupos de afinidades, multiletramentos.

---

### INTRODUÇÃO

O papel dos jogos digitais no nosso cotidiano tem se transformado muito nos últimos tempos. Embora, a princípio, eles possam parecer apenas bens de consumo com o propósito geral de oferecer entretenimento e distração de outras atividades ditas sérias, essa ideia se apresenta um pouco equivocada ao desconsiderar a natureza dinâmica dos jogos e a complexidade que rodeia uma experiência de jogo. Jogadores não estão apenas sentados absorvendo informações e apertando botões de maneira

---

\* Graduando de Engenharia de Computação na Universidade Federal de Sergipe (UFS), São Cristóvão, Sergipe, Brasil. E-mail: lucas-almeida@outlook.com

\*\* Doutor em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês pela Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, Brasil. Professor do Departamento de Letras Estrangeiras e do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe (UFS), São Cristóvão, Sergipe, Brasil. E-mail: vanderlei.ufs@gmail.com

automática. Há, além da identificação com o jogo e a recepção dele, algum tipo de relação com a cultura associada aos jogos, ainda que de forma sutil. Essa cultura, hoje, apresenta-se com mais força por conta das novas tecnologias, que permitem interações contínuas e em tempo real, ao conectar jogadores por meio de diferentes ferramentas digitais.

Os jogos favorecem a formação de comunidades compostas por pessoas que compartilham algo em comum – nesse caso, a cultura dos jogos ou de um deles em particular – e que, direta ou indiretamente, engajam-se mutuamente ao participarem ativamente como integrantes, construindo e negociando sentidos. Engajamo-nos porque “projetamos nossos sentidos no mundo e então os percebemos como existentes no mundo, ao possuímos uma realidade característica deles” e negociamos porque “os sentidos residem não em nós, e tampouco no mundo, mas na dinâmica relação de estar vivendo no mundo” (WENGER, 1998, p. 54). Essa dinâmica sugere que a negociação de sentidos possui conexões que vão sendo construídas em um caminho que, embora se mova continuamente, não é linear. Ela surge da experiência do jogador em conjunto com a experiência de outros jogadores, pelas competências que eles criam juntos, pelos relacionamentos que são formados e pelos elementos que são reinventados, construindo-se novos significados. A cultura dos jogos, neste aspecto, é um ambiente que pode proporcionar, por meio de afinidades e práticas, a construção de sentidos de maneira contextualizada, bem como um sentimento de pertencimento e de identificação.

Esta pesquisa teve como objetivo compreender de que forma ocorre o processo de construção de sentidos no contexto dos jogos digitais. Como base para a nossa pesquisa, adotamos o jogo digital *on-line* do gênero MMORPG<sup>2</sup> mais popular do mundo, licenciado e distribuído pela produtora Blizzard: o *World of Warcraft* – também conhecido como “WoW”. Ao criar um avatar – ou herói – no universo do WoW, o jogador é posto dentro de um universo fantasioso que incentiva a exploração e o engajamento com outras pessoas. Os avatares são distintos uns dos outros, pois são personagens construídos e desenvolvidos com habilidades diferentes, que oferecem uma trajetória única e que cumprem papéis sociais próprios de cada um. A mecânica do jogo é construída de modo que, para cada avatar, existam prós e contras, de forma que o jogador procure interagir com outros, cujos avatares complementam as habilidades do seu, para poder progredir no

jogo. O *site* oficial do *World of Warcraft*<sup>3</sup> descreve a “criação do herói” da seguinte maneira:

Ao entrar no jogo pela primeira vez, você precisa criar um personagem. Ele será seu avatar no mundo de *World of Warcraft*. Primeiro você deve escolher uma raça (que determina a aparência do seu personagem) e então uma classe (que determina o que o seu personagem pode fazer). Escolha algo que lhe agrade, com que você se sinta confortável. (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2017a, *on-line*)

Numa primeira etapa da pesquisa, investigamos uma comunidade brasileira formada por jogadores do *WoW* para inquirir sobre como jogadores constroem sentidos em suas interações. A interação com os jogadores aconteceu através da experimentação do jogo e o acompanhamento dos tópicos de discussão do fórum oficial ativo voltado para a comunidade brasileira.<sup>4</sup> Alguns tópicos de discussão<sup>5</sup> do fórum oficial foram selecionados para uma análise interpretativista de comentários publicados por alguns jogadores, escolhidos de acordo com a abordagem que eles apresentavam do conhecimento do repertório cultural do jogo e das práticas da comunidade. Ficou evidente que a participação colaborativa e o engajamento com outros jogadores são importantes para o processo de construção de sentidos (FRANCISCO, 2017).

Em uma segunda etapa, demos continuidade às investigações quanto à temática da cultura dos jogos e a construção de sentidos que a envolve, agora utilizando a entrevista como instrumento metodológico. Como ponto de partida, aplicamos um pré-questionário para conhecermos melhor os perfis dos nossos informantes e identificarmos de que forma, em um momento posterior, poderíamos elaborar o roteiro para a entrevista propriamente dita.

Este trabalho apresenta os resultados e as discussões suscitadas a partir da análise dos dados dessa segunda etapa. Inicialmente, faremos uma abordagem sobre a linguagem especializada dos jogadores, e como o processo de construção de sentidos está fortemente vinculado à sua formação. Essa relação indica como, mesmo quando há palavras oriundas de uma língua que talvez o jogador não domine ou tenha conhecimento – na cultura dos jogos, em geral, essa língua é o inglês –, ele é capaz de assimilar o significado pelo contexto. De maneira a

reforçar essa relação, ela será conectada, logo em seguida, à história de participação do jogador, o “repertório” que ele constrói ao jogar, e aos multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2000).

Posteriormente, de modo a justificar os jogos digitais como parte de um contexto dinâmico, serão discutidas as mudanças no modo de vida da contemporaneidade – em especial influenciadas pelas novas tecnologias digitais –, o fenômeno da globalização e a confluência de elementos locais e globais nesse âmbito. Em seguida, serão utilizadas as definições de Sicart (2009) sobre o que é o jogo e quem é o jogador. Isso permitirá estabelecer uma forte conexão entre linguagem e identidade, no escopo dos jogos digitais, por meio da multissubjetividade (SICART, 2009). Por fim, será feita uma discussão sobre o jogador, não como um mero leitor, mas como um coconstrutor de um sistema de representação dinâmico. O que se percebe, enfim, nesse contexto complexo e dinâmico dos jogos digitais, é um processo apoiado em práticas colaborativas e negociadas de construção de sentidos com base na linguagem rica, multiforme e multimodal dos jogos e também em atributos culturais próprios dessa comunidade.

## METODOLOGIA

Inicialmente, cinco informantes foram convidados para participar da pesquisa, sendo quatro homens e uma mulher. Dentre eles, três fazem parte de um grupo de jogadores denominado guilda, no qual havíamos sido convidados a ingressar num momento anterior da pesquisa. A guilda é um espaço mais complexo que um grupo – formado temporariamente pelos jogadores – e “funciona, principalmente, de maneira a dar ocupações, preencher a atividade vaga e direcionar esforço humano” (BEZERRA, 2016, p. 80). A idade dos informantes variou entre 20 e 30 anos, e todos são de estados brasileiros distintos. O perfil de cada jogador pode ser encontrado com mais detalhes no Apêndice.

Em um primeiro momento, eles preencheram um rápido pré-questionário com perguntas semiabertas. Com o objetivo de conhecer melhor os perfis de nossos informantes, elaboramos questões relacionadas a dados básicos – como sexo e o local de origem –, a elementos próprios do universo do jogo – como o tempo dedicado ao

WoW, personagens prediletos e a participação em comunidades – e ao uso da língua inglesa no ambiente do WoW. A linguagem especializada construída pelos jogadores do WoW, em geral, toma emprestadas muitas palavras oriundas do inglês. Como apresentado na Introdução, a formação de uma linguagem especializada por meio da construção de sentidos pode indicar como eles assimilam significados pelo contexto.

Em um segundo momento, quatro dos cinco informantes aceitaram participar da entrevista. O objetivo original previa que ela fosse feita utilizando o sistema de bate-papo do *World of Warcraft*. Mas, por indicação própria dos informantes, surgiu a ideia de adotar um aplicativo de VoIP<sup>6</sup> desenvolvido especialmente para jogadores, o Discord. Este último, inclusive, era uma forma de comunicação utilizada na guilda por boa parte de seus membros, uma vez que facilita a conversação em jogo e auxilia a integrar os jogadores. O Discord funciona como um *chat* de voz e texto, e permite também o envio de imagens e de arquivos.

Dos quatro informantes, dois foram entrevistados simultaneamente (M. e S.), seguidos pelos outros dois (B. e G.), cada um em ocasiões distintas, tendo como entrevistador um dos autores deste trabalho. O áudio foi gravado utilizando-se um *software* DAW,<sup>7</sup> o GarageBand. As entrevistas, como esperado, não foram totalmente fiéis ao roteiro, uma vez que, para cada uma, surgiram discussões em tempo de conversação que possibilitaram outros questionamentos. Por fim, os áudios das entrevistas foram transcritos para a análise de seus conteúdos e dos possíveis desdobramentos que eles poderiam fornecer para a pesquisa. A identidade dos participantes foi preservada neste trabalho por meio da substituição dos seus nomes pelas seguintes iniciais: “M.”, “S.”, “B.” e “G”. Os participantes foram informados sobre a preservação de suas identidades e sobre o sigilo relativo ao uso dos dados desta pesquisa por meio de um termo de consentimento livre e esclarecido, que foi assinado por cada um dos informantes.

## LETRAMENTOS, TECNOLOGIA E CULTURA

“*Char elfo noturno druida lvl 110 melee dps batendo 25k de dano*”. Em uma frase que ocupa menos de uma linha, há uma gama

de informação especializada que descreve as características de um avatar do *World of Warcraft*. Para um jogador habituado ao jogo, elas são fáceis de assimilar. Ele consegue rapidamente absorver o que isso significa; consegue apropriar-se adequadamente do seu significado: um personagem (*char*) da raça *elfo noturno*, classe<sup>8</sup> *druída*,<sup>9</sup> em um nível de jogo (*lvl*) 110, com especialização *melee dps*<sup>10</sup> e que atinge cerca de 25.000 (*25k*) de dano ao atacar um inimigo. Mesmo que o jogador não esteja tão familiarizado com o jogo, alguns aspectos dessa descrição do avatar ainda conseguem ser assimilados, uma vez que o *World of Warcraft*, como um jogo do gênero MMORPG, faz parte de uma dada cultura e, portanto, integra em sua experiência muitos elementos em comum com outros jogos dessa categoria. Isso também é aplicável, da mesma forma, para jogadores de outros gêneros, tenham eles uma relação mais explícita – como, por exemplo, RPG, MOBA,<sup>11</sup> aventura e estratégia – ou não – como jogos de terror ou *survival horror*.

O jogador B., ao explicar sobre como começou a jogar o WoW, menciona que:

A jogabilidade do WoW, é... não é nada tão diferente do que eu já jogava, então, ele... Além de pegar muitos elementos de outros jogos antigos, os novos também já pegaram dele, então, pra me familiarizar foi muito simples e pra jogar também. É muito intuitivo, muito fácil de começar e de se acostumar. (B.)

Os jogadores entrevistados, quando questionados sobre as características que mais contribuem para a construção de seu avatar principal no jogo, o seu *main*, posicionaram-se utilizando o seu repertório e a sua “própria linguagem”, moldada pela história de participação deles na cultura dos jogos digitais e como

resultado das constantes interações de jogadores com os jogos e com outros jogadores, criando, portanto, jargões e expressões que são próprias do seu meio. Isso implica que há uma relação recíproca entre espaços de afinidade e as linguagens usadas ali, que se moldam entre si de forma dinâmica (ZACCHI, 2015, p. 180).

M. respondeu da seguinte forma à questão da construção do seu *main*:

Quando eu jogava na Horda,<sup>12</sup> como eu gosto de classe mágica, eu jogava com o Blood Elf<sup>13</sup> por causa daquela racial de mana.<sup>14</sup> Hã, então, tem aquela coisa: mulher. Eu gosto de ter o char bonitinho. Né... O Blood Elf... é muito divo [risos]. (M.)

Há uma linguagem muito especializada envolvida na descrição das preferências de M., que, da mesma forma como acontece com a descrição do elfo noturno druida apresentada inicialmente, exige uma habituação a esse contexto. Essa necessidade fornece uma pista de que os jogadores possuem um repertório, uma história de participação na cultura dos jogos. É a partir disso que o jogador entende como pode se posicionar, como pode reagir diante dos desafios que ele enfrenta durante a experiência em jogo, mesmo quando esses desafios não pareçam ter relação alguma com suas experiências prévias.

Mas voltemos agora a uma parte específica da descrição do avatar acima: *melee dps*. Um jogador, quando questionado sobre essa especialização, provavelmente responderá que é um avatar que ataca a curta distância, preferivelmente com equipamentos de corpo a corpo. É muito provável, no entanto, que ele não saiba exatamente o que significa *melee*. Vai provavelmente arriscar que é uma palavra em inglês. E é. *Melee*, que na verdade vem do francês, *mêlée*, significa um conflito caótico, com muito barulho e corpo a corpo. Um avatar especializado em *melee dps* é exatamente o contraponto para o *range dps*, que ataca a longa distância. Este último, da mesma forma, é uma palavra em inglês que significa “alcance”. Em ambos os casos, o jogador pode se surpreender com essas explicações, principalmente pelo fato de que ele, apesar de não conhecer as palavras *melee* e *range*, do inglês, assimilou o seu significado. Ele, portanto, construiu apropriadamente os sentidos para o entendimento dessas palavras a partir de seu envolvimento com a cultura dos jogos.

O processo de construção de sentidos, como um fenômeno dinâmico e contextual, está vinculado às novas noções de letramento que buscam compreender as diferentes maneiras de construir significados e como estes se relacionam com a natureza transformativa de sistemas de representação dinâmicos. A noção clássica do que viria a ser o conceito de “letramento” limitava-se à linguagem escrita, ao desenvolvimento de habilidades e de competências voltadas ao domínio da leitura e da

escrita. Assim, o letramento era caracteristicamente “restrito a formas de linguagem formalizadas, monolíngues, monoculturais e governadas por regras” (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 9), e não levava em consideração o uso de outros modos semióticos, como o visual e o gestual, por exemplo. Ser letrado nessa configuração significava ser capaz de dominar o *uso* de um sistema de representação fixo (KRESS, 2000), tratando a linguagem como uma entidade que possui certa autonomia e que serviria apenas para fins de mediação.

As mudanças no modo de vida da contemporaneidade – em grande parte influenciadas pelas novas tecnologias digitais – indicam cada vez mais que o letramento pode ser múltiplo e associado a diferentes formas de construção de sentidos: diferentes maneiras de se apropriar dos recursos de representação para produzir um texto ou comunicar uma mensagem, compreender um texto ou receber uma mensagem. Em uma pergunta que questionava se os jogadores costumavam ler tutoriais e/ou *walkthroughs*,<sup>15</sup> e se eles os preferiam em texto ou em vídeo, S. respondeu da seguinte maneira:

Hum, geralmente eu inicio com o site, um tutorial escrito, porque é mais completo. E aí as dúvidas que eu, que me sobram, aí eu vou para os vídeos. Porque, como um vídeo de, um vídeo muito grande não é interessante para os geradores de conteúdo,<sup>16</sup> porque não segura o espectador um vídeo muito grande. Então ele tenta condensar ali. Aí, eu acabo pegando o vídeo só como uma forma de tirar as dúvidas que eu não consegui na leitura, entendeu? (S.)

De acordo com S., o vídeo, como um texto mais “condensado”, auxilia a complementar as informações do tutorial escrito, que muitas vezes não é totalmente compreendido por ele. Há, portanto, uma apropriação de recursos de representação que não estão vinculados apenas à linguagem escrita para a construção de significados – o que torna a noção tradicional de letramento não aplicável a essa situação.

Hoje, as tecnologias digitais são elementos-chave nos modos de vida público, corporativo e privado. Como apresenta Luke (2000, p. 77), “tecnologias surgem em contextos históricos específicos e se tornam parte do tecido social diverso do cotidiano, onde elas modelam e são modeladas pelas práticas sociais por meio das quais os usos são mediados”.<sup>17</sup> O contexto atual, neste caso, é o da globalização,

reconhecendo-a, não como um fenômeno que tende a homogeneizar a cultura mundial a partir de uma dada cultura predominante, mas sim como uma apropriação do que é global e do que é local, em que se descobrem as diversidades, tanto culturais como linguísticas, e de que forma elas se assimilam, reconhecem-se, entram em conflito ou subalternam-se. Como aponta Pennycook (2007, p. 30), a “globalização traz novas formas de poder, controle e destruição, mas ela também sempre acaba sendo realocada em novas formas de mundanidade, gerando processos de resistência, mudança e apropriação”.

Em um mundo caracterizado pela mudança e pelo surgimento de novas práticas sociais, os textos são reinventados por meio de novas formas de comunicação e de representação, já não mais exclusivas da linguagem escrita – colocando em xeque a noção clássica de letramento –, mas associadas a outras linguagens, outros modos e outras formas de construção de sentidos – o que torna real a pluralidade que se faz necessária dos letramentos e como eles podem ser compreendidos diante de seus novos formatos.

O manejo das novas tecnologias permite o acesso a uma vasta quantidade de informação, a artefatos culturais e a maneiras de engajamento com outras pessoas que compartilham dos mesmos interesses e se relacionam em um dado espaço a partir de afinidades. Nos espaços de afinidades, como afirma Gee (2007, p. 98), as “pessoas se relacionam umas com as outras primeiramente em termos de interesses, esforços, objetivos ou práticas em comum, e não primeiramente em termos de raça, gênero, idade, deficiência ou classe social”. Esse aspecto pode ser justificado pela fala de S. em uma das respostas na entrevista, quando lhe perguntamos se ele fez amigos e se ele construiu vínculos ao longo de sua trajetória como jogador do WoW:

Sim. É assim... é, eu já sempre, eu sempre fui de fazer amizades em todos os jogos que eu já passei, foram alguns. Mas assim... quando você vai jogando, construindo grupo e ficando, você acaba conhecendo como é que o outro joga e vai ficando com mais afinidade com algumas pessoas. (S.)

S. e M. fazem parte da guilda para a qual fomos convidados durante a pesquisa. Ainda na pergunta sobre a formação de amizades

e construção de vínculos, eles apontaram para o caso de um jogador transexual que queria participar da guilda e perguntou se havia algum problema a esse respeito. Eles aceitaram o jogador e hoje, inclusive, ele participa de atividades “grandes” da guilda, como o *core*.<sup>18</sup> Como S. aponta, reforçando a ideia de espaços de afinidades, “Todo mundo é bem-vindo aqui, independentemente de sua opção, e o que a gente quer é jogar, fazer um conteúdo legal e de forma legal”.

As conexões formadas através do manejo das tecnologias digitais provocam a confluência de elementos culturais e linguísticos e propiciam o processo de negociação – e renegociação – das semelhanças e das diferenças. No meio virtual, esses elementos locais são reconstruídos a partir do reconhecimento que os indivíduos fazem de seu “local” e de como, de um modo ou de outro, eles venham a se identificar alternativamente com o “global” ou com um outro “local”. De maneira análoga, os elementos globais são moldados através das múltiplas camadas que são assimiladas dos diferentes locais que as constituem. O local e o global, portanto, estão unidos de maneira dinâmica, e a relação entre si “é decisivamente influenciada pelos fluxos transnacionais de elementos culturais, pois o processo de desterritorialização e reterritorialização desses elementos demonstra que tanto o global define o local quanto o inverso” (ZACCHI, 2015, p. 172). Esse fato é central no perfil geográfico apontado pelos jogadores entrevistados: eles estão no mesmo país – o local em comum entre eles: o Brasil –, mas estão inseridos em suas próprias culturas – os locais desse local em comum: três informantes da região Nordeste e um da região Sul –, que confluem em termos de um artefato cultural global – neste caso, um jogo digital: o *World of Warcraft*.

O reconhecimento da relação entre a cultura “local” e a “global” aconteceu de maneiras distintas entre os jogadores. Perguntamos se eles achavam que a cultura do WoW se relaciona de alguma maneira com a cultura local deles. B. respondeu da seguinte forma: “Pode sim, mas não é visível. Por exemplo, ele influencia nas minhas decisões. Por exemplo, tem coisas inspiradoras ligadas ao WoW que me fazem tomar decisões, entre outras coisas. Pode influenciar na minha cultura”.

A resposta dada por B. tem relação com a multissubjetividade do jogador (SICART, 2009), que será discutida mais adiante. M. e S., por

outro lado, identificaram alguns aspectos do trabalho de “localização”<sup>19</sup> que a Blizzard fez com o WoW:

**M.:** Ah... uma coisa que a gente repara, por exemplo, ahh, na dublagem do WoW, que eu achei muito divertido, por exemplo, os anões, eles têm um sotaque muito gaúcho assim, sabe.

**Entrevistador:** Ah, sério?

**M.:** O sotaque dos anões é muito sulista aqui assim, sabe. É bem legal.

**S.:** E o do Troll é quase um baiano.

**M.:** É. Os trolls é meio que uma mistura meio baiano assim, meio... como eu posso dizer...

**S.:** A malandragem do Rio...

**M.:** É, meio malandro assim, meio “gueto” que nem eles falam, né? Tipo, bem, bem legal.

M. e S. relatam que esta é uma forma da Blizzard integrar diversas culturas ao jogo, fornecendo uma *localização* para a sua cultura local. Entretanto, eles alegam que isso não significa que haja uma exposição de uma dada cultura predominante, o que poderia sugerir uma possível cultura de “lá” e uma cultura de “cá”. Utilizando as palavras deles:

**S.:** As maiores referências que têm em relação à cultura de lá são personagens, tipo... tem um, um NPC<sup>20</sup> que é uma homenagem àquele... cara, esqueci o nome dele, que fazia... que fez o filme do Jumanji, lá...

**M.:** O Robin Williams?

**S.:** Isso. Tem um personagem que, quando ele morreu, é uma homenagem a ele. Ele jogava WoW. Aí são mais essas coisas que acontecem, mas... regionalização não tem muito não. É bem pouco.

**M.:** Eu acho que isso é proposital porque daí qualquer jogador de qualquer país que joga WoW se sente integrado, né?

**S.:** Sim, que vai conhecer, né... Unhum.

Isso nos leva novamente à questão da globalização. E falar de globalização significa também falar da “língua mundial”, o inglês. Entretanto, um grave problema pode se cometer quando se coloca em pauta a relação entre esses dois. Como alerta Pennycook (2007, p. 19),

A constante denominação do “inglês como uma língua internacional” deixa de lado a obrigação de lidar com a complexidade do inglês em relação à globalização, ao mesmo tempo em que reitera a existência do inglês como se fosse algo inquestionável.

A visão da globalização como “globalização-imperialismo” (PENNYCOOK, 2007) expõe que o inglês acompanhou a globalização por intermédio de instituições anglófonas, e que, a partir disso, disseminou os valores culturais de grandes potências ocidentais, mais especificamente os Estados Unidos e a Europa, por meio da língua inglesa. Isso pressupõe centros linguísticos – as instituições anglófonas – e periferias desses centros – o “restante” do mundo –, o que significaria uma padronização do inglês em seus novos formatos ao redor do globo. Entretanto, muito embora essa definição tente abraçar a diversidade linguística do inglês, ela ainda é falha no sentido de que toma a língua em uma relação centro-periferia – exatamente o “lá” e o “cá”, apontados na fala anterior de M. e S. E, mais uma vez, essa configuração pressupõe a linguagem como um objeto de uso (KRESS, 2000), com autonomia própria, instrumento que permite às instituições anglófonas sobrepor-se às culturais locais para dar espaço à sua cultura. Mesmo assim, ao mencionar Robin Williams como um referente cultural mundial, os jogadores o transformam num ícone neutro e universal, como se ele não pertencesse a uma cultura particular, o que obviamente é um reflexo da força da cultura de massa de origem estadunidense.

Um possível contraponto a essa visão do inglês pode ser feito analisando-se a relação entre linguagem e identidade. Norton (1997), em um artigo que busca conciliar esses dois conceitos, defende que o aprendizado de uma língua não significa apenas uma troca de informações, mas sim o reconhecimento de quem nós somos e de que maneira nos relacionamos socialmente. Em outras palavras, aprender uma língua significa estar engajado “em construção e negociação de identidade” (p. 410). De maneira análoga, Rajagopalan (2003, p. 69) reforça que “as línguas não são meros instrumentos de comunicação, como costumam alardear os livros introdutórios. As línguas são a própria expressão das identidades de quem delas se apropria”. Isso pressupõe que a linguagem não é um sistema de representação fixo,

com regras bem definidas de como se deve e não se deve utilizá-lo. A linguagem, em si, faz parte de um sistema de representação dinâmico, constantemente em mudança e de natureza transformativa. Kress (2000) reforça essa ideia ao quebrar a noção de um sistema de representação fixo para uma de uso:

Em vez de considerarmos os indivíduos como meros usuários de um sistema, que não produzem mudanças, precisamos ver que as mudanças sempre estão presentes, incessantemente, e que elas surgem como resultado das ações de interesse dos indivíduos. É uma necessidade por parte dos indivíduos produtores de textos/mensagens que os leva a estender, mudar, adaptar e modificar todos os elementos utilizados a qualquer momento e, deste modo, mudar todo o conjunto de recursos de representação com as suas relações internas. (KRESS, 2000, p. 155)

Dentro desse contexto dinâmico, em especial, encontram-se os jogos digitais, itens culturais de grande influência na atualidade que, como parte de uma cultura, são constituídos de práticas, de “maneiras rotineiras de movimentar nossos corpos, de lidar com objetos e utilizar coisas, compreender e descrever o mundo, desejar e conceber tarefas e propósitos, tratar com sujeitos, e assim por diante” (RECKWITZ, 2002 apud KNOBEL; LANKSHEAR, 2011, p. 34). E, como parte do dinâmico manejo das novas tecnologias digitais e das intensas mudanças encontradas no mundo contemporâneo, também trazem consigo os “textos” em suas reinvenções, seus novos formatos.

## IDENTIDADE E MULTIMODALIDADE

Em uma definição mais formal sobre o que é jogo e quem são os jogadores, Sicart (2009, p. 83) afirma que os jogos “não são apenas as suas regras, seu aspecto físico, mas também a sua experiência – o ato de jogar um jogo. Um jogo é tanto as suas regras como a expressão prática dessas regras”. Para Sicart, o jogo, sem a presença do jogador, é apenas um objeto, um objeto que possui a potencialidade de oferecer uma experiência lúdica ao jogador, a partir de um processo de subjetivação. É justamente quando um jogador joga o jogo que o primeiro transforma

este último em uma experiência, tornando sua potencialidade uma atualidade. Desta forma, o jogador poderia ser definido como o:

Sujeito que surge quando se está jogando. É a existência mútua do jogo e do jogador que faz a potencialidade do jogo se tornar atualidade. O jogador é o sujeito/agente que surge a partir da experiência com um dado jogo; e, similarmente, é apenas quando há essa experiência pelo agente que nós podemos considerar o jogo um processo e não um objeto. (SICART, 2009, p. 71)

Portanto, de acordo com o autor, atualizar um jogo a partir da experiência lúdica significa, para o jogador, assumir uma parte de sua “multissubjetividade”, uma vez que “ser um jogador é apenas um subconjunto de nosso ser como sujeitos múltiplos” (SICART, 2009, p. 73). Essa definição se aproxima bastante da relação entre linguagem e identidade, podendo-se fazer um paralelo aqui com as palavras de Norton (1997, p. 411), que afirma que “o sujeito tem agência humana. Além disso, e principalmente, subjetividade e linguagem são teorizadas como mutuamente constitutivas”, assim como, para Zacchi (2014, p. 69), “o jogo eletrônico oferece a oportunidade de o jogador assumir uma determinada identidade e agir de acordo com ela, o que lhe dá uma certa agência”.

Ao iniciar a entrevista de B., ele sugeriu que abrissemos o jogo e reuníssemos os nossos avatares em uma taberna no ambiente do jogo, enquanto conversávamos pelo Discord. Isso nos “aproximaria” de uma entrevista “ao vivo”, espelhando nossas ações – entrevistador e entrevistando – em nossos avatares. Estávamos, sobretudo, experimentando um RP<sup>21</sup> no contexto do WoW.

Em um dado momento da entrevista, ele solicitou que fosse feita uma pausa nas perguntas. Essa pausa foi uma grande surpresa:

**B.:** É, só uma pausinha... aceita um leitinho aí?

**Entrevistador:** Ah, um leite gelado, aceito sim! [risos]

**B.:** Ficar aqui sentado na taberna sem molhar o bico...

**Entrevistador:** Pois é...

[B. está tentando compartilhar um item com o Entrevistador]

**Entrevistador:** É só dar um clique aqui?

[Uma tela aparece e os jogadores podem negociar itens. B. está tentando negociar o item “Leite Gelado”]

**B.:** Só clicar em aceitar.

**Entrevistador:** Beleza.

**Entrevistador:** É que não aparece... ah, porque tem de mover, eu acho.

[Uma tela de confirmação aparece]

**Entrevistador:** Aqui tá negociar. Seria isso?

**B.:** É isso.

**Entrevistador:** Ah.

[Entrevistador recebe “Leite Gelado”]

**B.:** Pronto.

**Entrevistador:** Deixe eu pegar aqui...

[Entrevistador faz o seu avatar beber o Leite Gelado. O avatar de B. começa a beber algo também, mas é um item diferente]

**B.:** Ele [B. fala de seu próprio avatar] tá sem o leite porque, como você ainda é inexperiente, você não pode beber bebida alcoólica.

**Entrevistador:** Ah, entendi [risos].

**B.:** Eu tô bebendo uma bebida um pouco mais forte aqui.

**Entrevistador:** Só se eu tivesse, tipo... Já no... Se eu fosse um mestre cervejeiro,<sup>22</sup> né? [risos]

**B.:** Se você fosse um mestre cervejeiro, daria sim.

B., ao mencionar que o outro jogador era “inexperiente” e, por conta disso, não poderia consumir uma bebida alcoólica, permitiu-lhe assumir a identidade de seu avatar: a de um herói. O jogo não impede que o avatar consuma uma bebida alcoólica: basta tê-la no inventário.<sup>23</sup> Entretanto, trata-se de um herói no mundo de Azeroth,<sup>24</sup> um novato e, como tal, iniciante. É exatamente esse fator que faz do álcool uma bebida “proibida” para esse avatar, pois ele é um herói, afinal, com pouca experiência de batalha, de vida. Não é “maior”.

O jogador, nesse caso, redefiniu o contexto da entrevista, utilizando-se das multissubjetividades (SICART, 2009) de ambos para enriquecer a conversação e garantir uma experiência que permitiria conectar as diversas identidades: como jogadores, como heróis de Azeroth e como entrevistador/entrevistando. A Figura 1 apresenta o momento acima transcrito da entrevista:

FIGURA 1 - “MOLHANDO O BICO” NA TAVERNA



Fonte: Imagem do jogo *World of Warcraft* (2017).

A proibição da bebida alcoólica não está relacionada à identidade real do jogador (GEE, 2007), mas antes à sua identidade virtual. Afinal, não se trata dos valores do jogador sendo projetados para o seu personagem. Essa é a atitude que se espera do personagem. Não é, tampouco, a mecânica do jogo que o impede de beber, pois, como mencionado, basta ter a bebida em seu inventário. A construção dos valores que regem um determinado jogo ou gênero é em grande parte fruto de uma construção coletiva. A proibição da bebida para “heróis” novatos é, portanto, uma convenção criada entre os jogadores e faz parte da cultura do jogo.

Essa postura tem também uma forte conotação ética. Seguindo a discussão que Sicart (2009) faz sobre o tema, pode-se dizer que a ética do jogo não é necessariamente a mesma da sociedade. Em WoW, há uma guerra entre duas facções e pode-se matar com frequência. Obviamente, o jogo limita as ações dessa natureza aos personagens adversários. Portanto, não é possível matar personagens da mesma facção nem NPCs. No caso da bebida, a dimensão ética não está vinculada a valores sociais. Ao mesmo tempo, ela não é parte integrante do jogo, assim como foi concebido. O que se caracterizaria como um rompimento da ética é justamente a quebra das convenções, essa, sim, de cunho social, já que tais regras foram criadas pelos jogadores, em

negociações fora do âmbito do jogo em si. Essas convenções podem ser fruto de uma moral social, mas mais provavelmente estão vinculadas a um imaginário construído em torno de narrativas desse gênero que atravessa os mais diversos suportes ficcionais, tais como o livro, o cinema e os próprios jogos digitais.

De acordo com Bezerra (2016, p. 72-73), a produtora também impõe certas regras “não-escritas”, como no caso do avatar que vai perdendo o fôlego conforme vai se distanciando de terra firme quando está nadando. Segundo ele, isso acontece porque há a imposição de um limite, impedindo o acesso a locais não autorizados no espaço do jogo. Mas esse impedimento não vem expresso em forma de regra; é o próprio ato performativo do jogador/avatar que desvenda isso. Portanto, é uma regra implícita. Quebrá-la, como nadar longe da costa, gera uma punição. Outras situações envolvem aumento no tempo de espera para que a personagem volte à vida, quebra gradual de sua armadura ou equipamentos e até mesmo a perda de pontos, dependendo de quais regras tenham sido violadas. Ainda segundo Bezerra (2016), desvios de conduta, por outro lado, podem ser corrigidos com punições ao jogador e, conseqüentemente, à personagem, como a suspensão da conta do jogador. O código de conduta, no entanto, está explicitamente expresso e à disposição do jogador na página oficial do jogo.

Há, portanto, uma questão ética quanto à conduta do jogador em relação às regras elaboradas pela comunidade e em relação às regras impostas pelos produtores do jogo. Esses dois tipos de conduta nem sempre estão de acordo, já que muitos jogadores burlam as regras do jogo por não concordar com elas, mas sem necessariamente prejudicar outros jogadores. Ou ainda como uma forma de resistência às grandes corporações de tecnologia e à indústria cultural, como é o caso da Blizzard, demonstrando que o fato de aderirem a uma forma de entretenimento de consumo de massa não faz desses jogadores sujeitos alienados e consumistas que respondem cegamente aos apelos do mercado (JENKINS, 2008).

Ao final da entrevista, B. faz um convite para uma *selfie* dos avatares, como maneira de registrar esse momento “descontraído” na taberna – no caso, a entrevista. Mais uma vez, estão ambos, aqui, assumindo sua identidade como heróis de Azeroth:

FIGURA 2 - *SELFIE* COM O JOGADOR B.



Fonte: Imagem do jogo *World of Warcraft* (2017).

Esse momento da entrevista, ocorrendo no próprio espaço do jogo, implica uma imbricação de identidades, em alguns momentos dificilmente separáveis. Pelo lado do não virtual, há a identidade de jogadores, que nesse momento assumem também as identidades de entrevistador/pesquisador e entrevistado. Seus avatares de alguma forma assumem essas identidades no espaço do jogo. Mas não deixam de ser os personagens que eles desempenham na narrativa, que neste momento estão conversando numa taberna, descontraídos. A questão do leite mencionada acima reforça essa ideia de múltiplas identidades, pois o jogador encarna o seu papel de herói mesmo nesses detalhes. Mas a *selfie* vem agregar um elemento de estranheza nesse ambiente: uma prática social levada para dentro do jogo que, embora bastante comum entre os jogadores, parece destoar da ambientação, muito inspirada em elementos da Era Medieval.

As práticas e os textos dos jogos digitais, por um lado, envolvem a leitura e a produção de textos no idioma nativo do jogador ou em uma língua estrangeira, que requer o uso e o domínio da linguagem escrita. Por outro lado, trazem também outras linguagens e formas de interação que agregam outros modos semióticos – visuais, sonoros, espaciais, gestuais e, como uma união de dois ou mais deles, os multimodais

(COPE; KALANTZIS, 2000). Esses modos não operam em paralelo, mas estão intrincados uns nos outros em variados níveis de assimilação e de reconhecimento, inclusive na linguagem escrita, o que permite uma expansão dos modos de construção de sentido a partir de múltiplos recursos de representação.

Esse aspecto da multimodalidade, no contexto dos jogos digitais, chega a ser decisivo na experiência de jogo. M., por exemplo, joga de *healer*,<sup>25</sup> outro tipo de especialização, responsável pela manutenção do grupo quando jogadores se reúnem em partidas para jogar cooperativamente. Seu papel social depende muito de como ela enxerga o cenário, de como ela assimila as informações contidas no jogo e requer também que M. seja ágil em batalha: ela precisa estar atenta ao seu grupo e aos ataques dos inimigos, prevenindo que ela e seus aliados morram. Tudo isso pesa em mais uma questão: as especificações da máquina com a qual M. joga. Jogos digitais se adequam a diferentes máquinas de maneiras distintas: há sempre uma recomendação mínima para que a experiência em jogo seja satisfatória, evitando que apenas máquinas que comportem as configurações supremas rodem o jogo. M. descreve essa dualidade entre especificações de máquina e experiência em jogo da seguinte forma:

Então, é o que eu ia dizer, tipo, um jogo com os gráficos bonitos e tal, tipo, o WoW, assim, full, com o gráfico full,<sup>26</sup> ele é a coisa mais linda, assim. É muito, muito lindo. Realmente é... como é que eu posso te dizer... é, o sentimento assim quando tu joga é outro, sabe. Só que, por exemplo, em raide,<sup>27</sup> eu não posso me dar ao luxo de ficar travando o tempo todo. Então eu coloco o gráfico no mínimo possível pra eu conseguir enxergar os danos do boss,<sup>28</sup> né, as poças no chão, as coisas assim, porque eu não posso ficar sem enxergar isso. E... e ainda assim dá umas travadinhas de vez em quando, sabe. Aí tem os dois lados assim, né. Tem o lado do jogo, um jogo bonito, um jogo legal de jogar, e tem o lado do travamento do computador. Mas eu acho que isso é mais uma questão da máquina mesmo, de eu não ter um computador tão bom pra isso, né, do que um problema do jogo. (M.)

Por conta disso, a compreensão e uso dos “textos” não dependem apenas das competências desenvolvidas previamente através da leitura

e da escrita, como poderia sugerir a noção tradicional de letramento; textos, como os jogos digitais, vão além da linguagem escrita: o jogador interage com comandos, ações, elementos visuais do jogo, falas e sons. Os textos desses ambientes, em seus novos formatos, portanto, são caracteristicamente multimodais, e envolvem processos complexos de reprodução e de transformação. Os jogadores não são apenas leitores, usuários de um sistema de representação ou consumidores: eles são coconstrutores dos textos como forma e dos recursos de representação que os textos fornecem para a transformação e negociação de sentidos.

## CONCLUSÕES

O jogador, como um agente que surge na experiência do jogo, e como sujeito de uma multissubjetividade (SICART, 2009), transforma a potencialidade do jogo em atualidade, tornando este, não mais um mero objeto, mas uma experiência. O conjunto das experiências de um jogador forma a história de participação, o repertório, que permite ao jogador tomar uma posição diante dos desafios que ele venha a enfrentar durante novas experiências de jogo. E, ainda nesse contexto, ele constrói uma linguagem especializada, agregando jargões que possuem raízes principalmente em palavras do inglês. Os jogadores, mesmo não conhecendo a origem desses jargões ou mesmo não tendo conhecimento do inglês, constroem sentidos a partir de seu envolvimento com a cultura dos jogos, a qual, nesse infindável processo, também se renova.

A multimodalidade, que envolve processos complexos de reprodução e de transformação dos modos de construção de sentidos, e a confluência de elementos culturais e linguísticos, característica do mundo pós-moderno, formalizam a ideia inicialmente apresentada de que os letramentos podem ser múltiplos e associados a diferentes formas de construir sentidos – os multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2000). Os jogos digitais, como parte da dinâmica contemporânea modelada pelas novas tecnologias, e como um artefato cultural que congrega diversidades linguísticas e culturais, possibilitam práticas multimodais e a formação de grupos de afinidades por parte dos jogadores com interesses em comum.

Deste modo, pode-se dizer que os jogos são uma forma de letramento, ou melhor, estão inteiramente relacionados à noção de

multiletramentos. E, a partir disso, são elementos que fomentam de maneira intensa a constante negociação e renegociação de sentidos, de seus recursos de criação e de suas múltiplas representações.

#### MEANING MAKING IN A *WORLD OF WARCRAFT*'S ONLINE COMMUNITY

##### ABSTRACT

Digital games are included in the new technologies present in the contemporary world. The player, in this context, is an agent that arises when experiencing a game; thus, he is an agent who is not just sitting down absorbing information from the screen and pressing buttons automatically. Through a history of participation in game cultures, he may be able to take a stand before the challenges presented by new game experiences, constructing meanings in contextualized ways. We interviewed four players of *World of Warcraft*, an online digital game, in order to analyze how they make meanings in the process of becoming players.

KEYWORDS: digital games, affinity groups, multiliteracies.

---

#### CONSTRUCCIÓN DE SENTIDOS EN UNA COMUNIDAD VIRTUAL DEL *WORLD OF WARCRAFT*

##### RESUMEN

Los juegos digitales forman parte de las nuevas tecnologías presentes en el mundo contemporáneo. El jugador es así un agente que surge al probar un juego y que no sólo está sentado absorbiendo información de la pantalla y pulsando botones automáticamente. Por medio de una historia de participación en la cultura de los juegos, él puede asumir una posición ante los desafíos proporcionados por las nuevas experiencias de los juegos, construyendo sentidos de una manera contextualizada. En esta investigación, entrevistamos a cuatro jugadores de *World of Warcraft*, un juego digital online del género MMORPG. De este modo, se procuró analizar cómo esos jugadores construyen sentidos para sus perfiles.

PALABRAS CLAVE: juegos digitales, grupos de afinidad, multilectoescrituras.

---

## NOTAS

1. Agradecemos ao CNPq pela concessão de bolsa de iniciação científica para a realização desta pesquisa, que teve a duração de dois anos (2015-2017).
2. Do inglês, *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, jogo *on-line* de aventura e exploração multijogador, ambientado em um universo fantástico e que permite ao jogador criar um personagem como forma de representá-lo nesse universo, ou seja, o seu *avatar*.
3. Página do jogo: <<https://worldofwarcraft.com/>>.
4. Página da comunidade: <<http://us.battle.net/forums/pt/wow/>>.
5. Na comunidade, os tópicos são organizados em “quadros de mensagens”, que registram sucessivos comentários de vários jogadores.
6. Do inglês, *Voice over Internet Protocol*; um aplicativo VoIP permite a conversação por meio de uma rede de computadores que utilize o Protocolo de Internet (IP) – em geral, essa rede é a própria Internet.
7. Do inglês, *Digital Audio Workstation*; um aplicativo DAW funciona como uma estação para gravação, edição e reprodução de áudio.
8. Toda classe é um grupo de personagens que detêm características e habilidades bem específicas.
9. Druidas “tiram proveito dos vastos poderes da natureza para preservar o equilíbrio e proteger a vida” (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2017b).
10. Do original, *damage per second*, “dano por segundo”.
11. Do inglês, *Multiplayer Online Battle Arena*, jogo *on-line* no qual jogadores se reúnem em dois times adversários e cujo objetivo maior é trabalhar em equipe para derrubar a torre inimiga.
12. O jogo é dividido em duas facções contrárias: Horda e Aliança.
13. Como o Elfo Noturno, o *Blood Elf* é uma raça do WoW. Em português, ele é traduzido como *elfo sangrento*.
14. M. se refere às habilidades raciais. Toda raça possui habilidades que você só pode utilizar no jogo caso as escolha. O Blood Elf, no caso, possui uma voltada para mana – grosso modo, a mana é o poder mágico do personagem.

15. “Detonado” é um termo brasileiro muito popular como uma alternativa ao termo em inglês *walkthrough*. Embora eles sejam análogos – em teoria, ambos são um passo a passo de como progredir no jogo –, o detonado é um guia que também leva em consideração um jogador brasileiro que não conhece a língua do jogo – geralmente o inglês. Essa diferença, entretanto, não é muito nítida em jogos do gênero MMORPG.
16. Os geradores de conteúdo, como o próprio nome sugere, geram “conteúdo”, criam “guias” para auxiliar os jogadores a progredirem no jogo, fornecem opiniões a respeito do jogo e publicam notícias em *websites*. Um exemplo de gerador de conteúdo brasileiro, citado até pelos jogadores entrevistados, é o WoW Girl (Disponível em: <<http://www.wowgirl.com.br/>>).
17. Algumas citações são originalmente de textos em língua inglesa e foram traduzidas pelos autores deste trabalho.
18. De acordo com Bezerra (2016), os *cores* são os “grupos (ou raides) formados por jogadores sem uma estrutura fixa vinculada ao jogo” e que “pertencem aos jogadores, e todo seu aparato depende e é criado através deles, apesar de estarem, na maioria das vezes, vinculados à Guilda, sendo criados dentro dela ou transportados para [ela]” (p. 70).
19. A Blizzard oferece o jogo em outras línguas que não a inglesa. A tradução do WoW para o português, na verdade, é uma adaptação: toda a mecânica, o ambiente, a história do jogo e os aspectos culturais foram recontextualizados para a cultura e língua brasileira, ou seja, sofreram um processo de “localização”.
20. Do inglês *Non-player Character*, seria um “personagem não jogável” do jogo, ou seja, controlado apenas pela máquina.
21. Do inglês *Role Play*, seria a “interpretação de personagens”.
22. Se o avatar do Entrevistador fosse um Mestre Cervejeiro, algumas de suas habilidades envolveriam o consumo de cerveja. O Mestre Cervejeiro é uma das especializações da classe Monge. No WoW, quando o avatar atinge o nível 10, ele pode decidir o papel que deseja seguir ao longo da experiência em jogo, ou seja, a sua especialização.
23. O inventário funciona como uma “bolsa” em que o seu avatar pode carregar itens, como equipamentos, por exemplo.
24. Nome do mundo que se assemelha à Terra no WoW.

25. Em português são chamados de *curandeiros*.
26. O gráfico *full* seria o jogo rodando com os gráficos em sua melhor configuração, ou seja, no “máximo”. É necessária uma máquina robusta o suficiente para atender às exigências gráficas supremas do jogo.
27. *Raide* é um tipo de conteúdo que oferece uma experiência cooperativa, ao incentivar a formação de um grupo que se estende até quarenta jogadores.
28. Popularizado no Brasil também como os famosos “chefões” do jogo. É o inimigo, em teoria, mais forte de um dado cenário.
29. Baseado nas respostas dadas pelos próprios jogadores, no pré-questionário aplicado na primeira etapa da pesquisa – conforme apresentado na seção da Metodologia.
30. Orc é uma raça típica de muitos RPGs. Ela faz parte da mitologia da Terra Média desenvolvida por J. R. R. Tolkien (1892-1973), uma terra antiga e fictícia, cenário de suas obras, como *O Senhor dos Anéis* (1955). No WoW, eles são reinventados, sendo, “originalmente, uma raça de selvagens nobres, residentes do mundo de Draenor.” (Disponível em: <<http://pt.wowhead.com/orc>>).

## REFERÊNCIAS

- BEZERRA, Flávio Soares. *Identidades e poderes no World of Warcraft*. 2016. 133 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, Sergipe, 2016.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT. *Guia do Novo Jogador – WoW*. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/new-players-guide>>. Acesso em: 25 jan. 2017a.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT. *Druida – WoW*. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/classes/druid>>. Acesso em: 30 jun. 2017b.
- COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Ed.). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000.
- FRANCISCO, Lucas Almeida. Construção de sentidos e a cultura dos jogos. In: VI ENCONTRO DE PESQUISADORES INICIANTE DAS HUMANIDADES (IH! 2016), 6., 2017, São Cristóvão. *Anais...* São Cristóvão, SE: Biblioteca Central (BICEN-UFS), 2017. p. 125-134.

GEE, James Paul. *Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang Publishing, 2007.

JENKINS, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York/ London: New York University Press, 2008.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. *New literacies: Everyday Practices and Social Learning*. 3. ed. Maidenhead: Open University Press, 2011.

KRESS, Gunther. Design and transformation. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Ed.). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000. p. 153-161.

LUKE, Carmen. Cyber-schooling and technological change: New theories of meaning. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Ed.). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000. p. 69-91.

NORTON, Bonny. Language, Identity, and the Ownership of English. *TESOL Quarterly*, Hoboken, v. 31, n. 3, p. 409-429, 1997.

PENNYCOOK, Alastair. *Global Englishes and transcultural flows*. London: Routledge, 2007.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. *Por uma linguística crítica: linguagem, identidade e a questão ética*. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

TAYLOR, T. L. *Play Between Worlds: exploring online game culture*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

THE NEW LONDON GROUP. A pedagogy of Multiliteracies: Designing new social futures. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (Ed.). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000. p. 9-37.

WENGER, Etienne. *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998. (Learning in Doing: Social, Cognitive, and Computational Perspectives).

ZACCHI, Vanderlei J. Jogos eletrônicos e novos letramentos no ensino de língua inglesa. In: TAKAKI, Nara Hiroko; MACIEL, Ruberval Franco (Org.). *Letramentos em terra de Paulo Freire*. Campinas, SP: Pontes, 2014. p. 63-74

ZACCHI, Vanderlei J. O cosmopolitismo *pop* de jogos digitais e a formação de professores de língua inglesa. In: WIELEWICKI, Vera Helena Gomes;

ZACCHI, Vanderlei J. (Org.). *Letramentos e mídias: música, televisão e jogos digitais no ensino de língua e literatura*. Maceió: EDUFAL, 2015. p. 167-186.

## APÊNDICE

### Perfil dos jogadores entrevistados<sup>29</sup>

**G.:** Jogador adulto, 20 anos, sergipano. Relatou que dedica os finais de semana para jogar WoW. Seu *main* é da raça Humano, classe Bruxo, em função *dps*.

**M.:** Jogadora adulta, 27 anos, sul-rio-grandense. Relatou que dedica tempo diário para o WoW. Seu *main* é da raça Elfo Noturno, classe Sacerdote, em função *healer*.

**S.:** Jogador adulto, 23 anos, pernambucano. Relatou que dedica tempo diário para o WoW. Seu *main* é da raça Humano. S. joga com todas as classes por não gostar de jogar com apenas um perfil de personagem.

**B.:** Jogador adulto, 23 anos, baiano. Relatou que dedica tempo diário para o WoW. Seu *main* costuma ser da raça Orc,<sup>30</sup> classe Guerreiro, por possuir “a melhor composição de dano e defesa do jogo” (B.).

**K.:** Jogador adulto, 30 anos, paranaense. Relatou que dedica tempo diário para o WoW. Seu *main* costuma ser da raça Elfo Noturno, classe Druida, por conta da mobilidade que essa combinação traz.

---

Submetido em 07 de dezembro de 2017.

Aceito em 26 de janeiro de 2018.

Publicado em 23 de abril de 2018.

---