

## LAZER E JOGOS DIGITAIS: REFLEXÕES A PARTIR DO *WORLD OF WARCRAFT*

**Recebido em:** 13/10/2014

**Aceito em:** 13/04/2015

*Leoncio José de Almeida Reis*<sup>1</sup>  
Universidade Federal do Paraná - Setor Litoral  
Matinhos – PR – Brasil

*Fernando Renato Cavichioli*<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Paraná  
Curitiba – PR – Brasil

**RESUMO:** Recorrendo a dados levantados com auxílio de pesquisa etnográfica, o objetivo deste ensaio é apresentar algumas reflexões sobre jogos digitais como práticas culturais de lazer. O campo de estudos utilizado para o desenvolvimento da pesquisa foi o universo virtual criado pelo jogo *World of Warcraft* - espaço virtual de lazer e sociabilidade onde se "encontram" jogadores de diferentes localidades geográficas. Discute-se a experiência de jogar *World of Warcraft* a partir do ponto de vista de seus próprios jogadores, os quais atribuem diferentes sentidos e significados a suas práticas. Busca-se também mostrar como essa atividade de lazer está em constante e permanente articulação com as demais atividades do dia-a-dia, sejam elas de lazer, de trabalho, estudantis ou domésticas, exigindo sempre negociações, agendamentos, abnegações e escolhas frente às demandas, obrigações, necessidades, vontades e expectativas cotidianas.

**PALAVRAS CHAVE:** Atividades de Lazer. Jogos e Brinquedos.

## LEISURE AND GAMES: REFLECTIONS BASED ON THE WORLD OF WARCRAFT

**ABSTRACT:** Using data collected with the aid of ethnographic research, the aim of this essay is to present some thoughts on digital games as cultural practices of leisure. The study field used to develop the research was the virtual world created by the game *World of Warcraft* - a virtual space of leisure and sociability where met players from different geographic locations. Discusses the experience of playing *World of Warcraft* from the point of view of their own players, who attribute different meanings to their senses and practices. Also seeks to show how this leisure activity is in constant and permanent coordination with other day-to-day, whether for leisure, work, student or home, always demanding negotiations, scheduling, self-denials and choices ahead demands, obligations, needs, wants and everyday expectations.

<sup>1</sup> Professor Adjunto do Curso de Gestão Desportiva e de Lazer (UFPR, Setor Litoral). Doutorado e mestrado em Educação Física (UFPR).

<sup>2</sup> Professor Adjunto do Curso de Graduação e Pós-graduação (Mestrado/Doutorado) em Educação Física (UFPR). Pós-doutorado pela Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física (Portugal).

**KEYWORDS:** Leisure Activities. Play and Playthings.

## **Introdução**

O objetivo deste ensaio é reunir algumas reflexões sobre jogos digitais como práticas culturais de lazer. Para isso, recorro a dados produzidos a partir de pesquisa etnográfica envolvendo jogadores do jogo de computador *World of Warcraft* (REIS, 2013). A ideia não é refletir sobre o jogo em si, nem sobre o perfil dos jogadores mas sobre o jogar como prática de lazer. A partir de exemplos recolhidos no trabalho de campo (realizado *dentro* do jogo e também através de entrevistas, questionários e visitas a fóruns especializados), procuro destacar que esse jogar pode assumir diferentes sentidos e significados para seus praticantes, inclusive adquirindo sentidos ligados a obrigatoriedade, exigência e comprometimento. Busco também apresentar e discutir maneiras pelas quais jogadores negociam, avaliam e refletem sobre sua agenda cotidiana de modo a compatibilizar diferentes demandas e necessidades, bem como a atender seus desejos em relação ao jogar enquanto prática de lazer.

Parto da classificação conceitual de *World of Warcraft* enquanto jogo para situá-lo como uma prática de lazer principalmente desenvolvida no ambiente *doméstico*, sempre mantida em permanente e constante articulação com outras atividades de rotina e obrigações cotidianas, tais como trabalho, estudo, cuidados de si e de outros, mas também, às vezes, articulada a outras práticas de lazer domésticas, como a navegação na internet, por exemplo.

## **Sobre o Campo de Estudo e a Metodologia**

Permanece no cenário de pesquisas e no universo dos jogos a compreensão de que o *World of Warcraft* – abreviado na forma de *WoW* – fabricado pela BLIZZARD (2004)

é o mais popular do gênero MMORPG<sup>3</sup> (BAINBRIDGE, 2010). Popular no sentido de que se tornou o mais conhecido e referenciado, como também o mais jogado entre os MMORPGs pagos, tendo atingido a marca recorde de 12 milhões de assinantes em 2008 (isto é, jogadores que pagavam mensalmente para ter acesso ao jogo). De fato, o jogo estabeleceu um novo paradigma no mercado dos games e se tornou referência absoluta para o gênero.

Atualmente, de acordo com Nardi (2010), *WoW* é jogado por pessoas de diversas idades, de diferentes contextos culturais e sociais, e em vários cantos do globo, estando disponível em nove línguas. Se os jogos digitais podem ser rotulados como fenômenos de lazer de enorme repercussão em nossa sociedade, *World of Warcraft* poderia ser tomado como expressão legítima desse fenômeno.

A investigação no campo não poderia ser realizada de outra forma senão por meio da minha participação na condição de jogador. Como notou Pearce (2009), no caso dos jogos digitais a questão do pesquisador decidir se deve participar ou simplesmente observar não chega a ser um problema filosófico mas técnico: a observação à distância é uma impossibilidade, visto que não há como observar um mundo virtual sem *estar lá*. Se o sujeito não joga, ele não tem acesso ao ambiente virtual do jogo, dado que mundo e jogo estão imbricados.

Tendo a etnografia como ponto de partida e método estruturante de levantamento e análise dos dados, assumi a condição de jogador-pesquisador e imergi no campo de estudo – o mundo virtual do jogo – acompanhando durante aproximadamente 18 meses as atividades quase diárias de jogadores-nativos em seus

---

<sup>3</sup> Nos MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) os jogadores (milhares e até mesmo milhões) compartilham continuamente a experiência do jogar num mesmo mundo virtual.

agrupamentos sociais dentro do jogo – nas chamadas *guildas*<sup>4</sup>. Nesse ínterim, participei de variadas atividades realizadas *dentro* do universo virtual do jogo, desde aventuras simples, curtas e solitárias até campanhas coletivas altamente complexas que exigiam empenho e dedicação individual bem como pesquisa e estudos minuciosos em *sites* especializados; atividades que durante o seu desenrolar requisitavam comunicação por voz entre os membros para uma melhor coordenação das ações e que se realizavam de acordo com uma agenda pré-definida, acordada pelo grupo.

Nos períodos mais intensos de atividades eu fiquei conectado no jogo de 15 a 25h por semana, principalmente à noite – período de maior movimentação no jogo. Durante todo esse período, joguei junto com uma quantidade incontável de jogadores – muitos estrangeiros inclusive – em atividades coletivas nas quais o sistema do jogo agrupava automaticamente jogadores de forma aleatória. A convivência e o relacionamento mais íntimo, no entanto, foram com poucos, restritos à esfera das guildas. O contato social se estabelecia via canal de bate-papo textual do jogo<sup>5</sup>, *softwares* de comunicação por voz<sup>6</sup> e, mais raramente, e-mail.

Como ferramenta acessória à pesquisa de campo, questionários *online* foram disponibilizados na internet, convidando jogadores a preenchê-lo. Duzentos e cinquenta e um jogadores atenderam ao apelo, respondendo a questões socioeconômicas, de hábitos de lazer e relacionadas com seu envolvimento com o jogo. Também entrevistei formalmente e à distância, via comunicação por voz, outros oito jogadores, com os quais

---

<sup>4</sup> Guildas são estruturas formais do jogo que possibilitam o agrupamento de jogadores em torno de interesses comuns (objetivos no jogo, laços de amizade, graus de parentesco, etc). As guildas possuem diferentes dinâmicas, a depender dos perfis, preferências, interesses e modos de ser de seus membros. Participar de uma guilda facilita a realização de atividades com outros membros, mas não impede a realização de atividades ou conversas com não-membros.

<sup>5</sup> Similar aos canais de conversa encontrados em sítios da *internet*, como no portal *UOL* ou chat do *Terra*.

<sup>6</sup> *Softwares* como *Skype* e *RaidCall*.

conversei sobre sua vida pessoal, familiar e profissional e também sobre suas preferências com relação a atividades de lazer e suas opiniões sobre o jogar.

### ***World of Warcraft* como Jogo no Tempo de Lazer**

Por natureza, jogos digitais são, antes de tudo (e inconfundivelmente), jogos. Em sua célebre análise sobre a natureza ontológica do jogo e de sua relação com a cultura o historiador holandês Huizinga (2008) definiu uma série de características para delimitar conceitualmente aquilo que as sociedades nominam como jogo<sup>7</sup>. Para o autor, jogos seriam atividades mais ou menos regradas às quais nos entregamos livremente pelo puro e simples prazer de sua realização, sem quaisquer expectativas ou interesses materiais em troca; atividades conscientemente percebidas como “não-sérias” ou improdutivas, mas com capacidade de nos absorver por completo, transportando-nos imaginariamente para outra realidade, exterior à vida ordeira e habitual.

Numerosos e variados tipos de jogos poderiam ser fácil e rapidamente evocados, ilustrando a marcante presença deles em nossa sociedade: jogos esportivos, jogos motores, jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos de representação e faz-de-conta, jogos de azar, jogos digitais e por aí vai. Sejam eles quais forem, em sua maioria esses jogos são experimentados como atividades de lazer, isto é, vivenciados pelo indivíduo no seu tempo livre, após ele “desembaraçar-se de suas obrigações profissionais, familiares e sociais” (DUMAZZEDIER, 1979)<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> “O jogo é fato mais antigo que a cultura”, é a frase que inicia sua obra. Para o autor, o que chamamos de jogo existe, de fato, antes do surgimento da própria cultura. Prova disso seriam os jogos e competições a que os animais em geral tomam parte. Algumas das críticas acerca da obra de Huizinga reside justamente no fato do autor desenvolver uma compreensão naturalizada, essencialista, de homem, cultura e sociedade (CHAGAS, 2010, p.51).

<sup>8</sup> Recorro aqui a outra clássica expressão, popular nos estudos do lazer, do sociólogo francês Joffre Dumazedier (1979, p.34), para quem o lazer se trata de “[...] um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se [...], após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.” Formulado na década de 1960, o conceito elaborado por Dumazedier (1973) é ainda hoje referência para muitas pesquisas desenvolvidas no campo do lazer, principalmente no Brasil, mas não só aqui (GOMES, 2005).

A prática de jogos também pode estar vinculada mais a esfera profissional, distorcendo, nesse caso, seu entendimento como prática de lazer. É a situação por exemplo dos jogos esportivizados (futebol, tênis, voleibol, etc.), de alto-rendimento, cuja participação do jogador, também chamado de atleta, não se dá de forma tão espontânea, voluntária e desinteressada quanto nos jogos experimentados propriamente como lazer. Para o atleta ou jogador profissional há uma série de compromissos, obrigações e constrangimentos relativos à prática (cumprimento de horários, pressão da torcida, da diretoria, dos técnicos e da mídia, treinamentos intensos e regulares, etc.) que podem anular o sentido lúdico, desinteressado e livre que seriam supostamente mais característicos das atividades desenvolvidas no âmbito do lazer. Nesse contexto, alguém poderia sugerir, e com certa razão, que a imagem típica do jogador livre e descompromissado dos jogos experimentados como divertimento no tempo de lazer confundiria-se com o arquétipo do trabalhador que vende sua força de trabalho. “Não jogamos para ganhar um salário, trabalhamos”, argumentara Huizinga (2008, p.59) acerca do jogo, insinuando que ele (o jogo) estaria para o jogador tal como o trabalho para o trabalhador, portanto separados por uma nítida fronteira.

Os processos de esportivização, profissionalização e espetacularização de jogos motores tradicionais (futebol, rugby, tênis, vôlei, etc.) também podem ser interpretados como extensivos ao âmbito dos jogos digitais. Embora em menor escala, são o que sugerem evidências verificadas na lógica de como determinadas práticas no contexto dos jogos virtuais têm se estruturado. É o caso, por exemplo, das competições de jogos digitais disputadas por jogadores que não só treinam intensamente, mas que, tal como atletas esportivos tradicionais, recebem remuneração, possuem patrocínio, tem fãs e até são astros da mídia. Emblemático é o contexto dos jogos digitais na Coreia do Sul, onde as competições chegam a ser transmitidas na televisão em canal aberto e os *ciberatletas*

tratados como ídolos (AZEVEDO, 2004)<sup>9</sup>.

Desconheço a existência de um processo análogo com relação ao *World of Warcraft* no qual se possam observar competições de alto-rendimento envolvendo jogadores profissionais. O que existe, inclusive amplamente comentado e discutido (DIBBEL, 2007; YEE, 2006b; HEEKS, 2010; WANG, 2011; entre outros), são jogadores que recebem para produzir riquezas materiais dentro do jogo para posterior vendagem – chamados de *goldfarmers* (fazendeiros do ouro numa tradução literal).

O *Gold farming* é o nome dado ao processo de realizar repetidamente certas tarefas no jogo para obter recursos virtuais (armas, objetos e moedas, por exemplo) que podem, legal ou ilegalmente, ser comercializados e trocados por moeda real. Levada ao extremo, a prática do *gold farming* pode se tornar uma atividade rentável. Casos recentes de exploração trabalhista (com ambientes insalubres, longas jornadas de trabalho, moradia e alimentação precários, entre outras práticas condenáveis) já foram observados especialmente na China, onde empresários/patrões proprietários dos meios de produção (nesse caso, computadores e toda infraestrutura necessária para acesso à rede) pagam jovens e adolescentes para se dedicarem à prática do *gold farming*, extraíndo lucro sobre a conversão de capitais acumulados virtualmente em capital financeiro real<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Conforme pode ser visto em Azevedo (2004): “os [jogadores] mais habilidosos são patrocinados por empresas de informática ou fabricantes de games e disputam campeonatos cujos prêmios chegam à casa dos US\$ 100 mil [...] Na Rússia, na Inglaterra e, mais recentemente, na China, os ciberatletas são oficialmente considerados esportistas. Na Coreia do Sul, onde 70% da população possui conexão de alta velocidade à internet, o ganho anual dos melhores ciberatletas ultrapassa a marca dos US\$ 100 mil. Eles levam o assunto a sério: treinam até 12 horas por dia e vivem sob pressão, pois são constantemente observados em telões pela torcida.”. Sobre o processo de virtualização das práticas esportivas ver Feres Neto (2001).

<sup>10</sup> Palestra sobre os *gold farmers* na China pode ser visto em <<http://www.youtube.com/watch?v=rEegohRPsqg>>. Acessado em 17/08/2011. A análise da relação das trocas econômicas entre ambientes reais e virtuais dos jogos eletrônicos e de sua relação com a prática de *gold farming* é vista em Heeks (2010). Para uma interpretação marxista sobre a exploração da mais-valia e a crítica ao trabalho alienante nos cenários virtuais ver Wang (2011).

Diferentemente de atletas de modalidades esportivas reconhecidas que recebem para jogar, não é atuação/performance do *goldfarmer* no jogo que é apreciada ou que produz valor – como a atuação de um Neymar no futebol ou um Anderson Silva nas lutas –, mas o produto final resultante da repetição alienante de tarefas no jogo (ex: matar os mesmos monstros dezenas de vezes seguidas, o dia todo). Em países como a China, são atividades que acabam sendo uma “opção de primeiro emprego para jovens, que recebem remunerações irrisórias” (CHAGAS, 2010 p. 55).

Práticas como as dos *goldfarmers* no jogo e dos atletas profissionais nos esportes feririam supostos princípios teóricos da natureza dos jogos, os quais, segundo certas teorias (HUIZINGA, 2008; CAILLOIS, 1990), por essência seriam práticas desinteressadas que não “não criam riqueza” (apenas movimentam-na, nos casos de jogos de azar), estando condenadas “a não fundar nem produzir nada” (CAILLOIS, 1990, p. 9,18). Interpretadas segundo o ponto de vista dos autores, ambas as práticas deixariam de ser improdutivas – pois produziriam e colocariam em circulação certos capitais (econômicos, simbólicos, sociais, por exemplo) – ou de ser executadas pelos seus praticantes tendo em vista sua satisfação imediata. Em outras palavras, deixariam de ser realizadas como um *fim em si mesmo*, passando a funcionar como um *meio* para o alcance de objetivos estabelecidos – especialmente de ordem material no caso do *WoW*, com a obtenção de valores econômicos a partir da produção e posterior comercialização de bens virtuais do jogo.

Mas se em determinados contextos a prática de jogos digitais pode assumir um sentido mais relacionado ao trabalho e às obrigações a ele associados – como no caso dos *ciberatletas* e dos *goldfarmers* – esse não é, no entanto, o sentido mais comum atribuído pelos seus praticantes. Em sua grande maioria, jogos digitais são usufruídos como *práticas de lazer*; como práticas nas quais se pressupõe teoricamente que a participação



do indivíduo se dará de forma mais voluntária e intencional que noutras esferas, sem vínculos trabalhistas, profissionais ou similares, após ele se libertar de certas incumbências e constrangimentos elementares da vida cotidiana, orientado principalmente pela busca imediata do prazer, da satisfação, do descanso físico e mental, etc. É sobre essa forma de apropriação – dos jogos como práticas culturais de lazer, e não profissionais – que a análise está centrada<sup>11</sup>.

Numa coletânea de artigos e ensaios sociológicos acerca das práticas esportivas e de lazer, Elias e Dunning (1992) apresentam uma série de características que permitem distinguir a maneira como certas práticas culturais do cotidiano são diferentemente incorporadas pelos indivíduos na esfera do tempo livre e o modo como algumas destas são apropriadas efetivamente como práticas de lazer. Sintetizo aqui quatro aspectos inter-relacionados que aparecem como fundamentais em suas análises para qualificar as práticas culturais cotidianas: a) o grau de *compulsão social e obrigatoriedade* exigido pela tarefa ou atividade, que reflete o quanto o indivíduo se vê comprometido, amarrado, preso a certos compromissos e obrigações (seja para com ele mesmo ou para com outros); b) o grau de *destruição da rotina* ou de *rotinização*, isto é, o quão rotineira e emocionalmente regulada são essas atividades por imposição de necessidade ou obrigatoriedade; c) o grau de *autocontrole e restrição das emoções* exigidos para sua realização, ou seja, o quanto o controle emocional exigido do praticante é mais ou menos flexível, alargado e o quanto a manifestação de emoções é socialmente permitida nessas atividades; e d) o grau de *tensão-excitação* provocado: a capacidade de a atividade estimular o desabrochar de emoções e sensações variadas nos praticantes. Devidamente

---

<sup>11</sup> As competições esportivas virtuais de alto-rendimento poderiam se manter como cenário de análise nos estudos do lazer caso o objeto de estudo fosse, por exemplo, as práticas de lazer sob o ponto de vista dos apreciadores/torcedores – portanto daqueles que consomem o espetáculo esportivo virtual, e não dos que o produzem. No caso dos *goldfarmers*, a utilização deles como objeto de análise poderia partir da problematização da polarização lazer-trabalho, especialmente porque sob o ponto de vista dos *goldfarmers* essa distinção pode ser ainda mais difícil de estabelecer.

ponderadas, tais características permitem relacionar comparativamente certos tipos de atividades vivenciadas e experimentadas no cotidiano, diferenciando-as umas das outras.

No âmbito do lazer, a relativa possibilidade de escolha do tipo de atividade a ser experimentada, assim como a espontaneidade para com o seu início e término, reflete o grau de autonomia e liberdade que o indivíduo detém quando vivencia práticas desta natureza, o que é muito diferente, por exemplo, do comprometimento necessário à execução de tarefas rotineiras ou da obrigação imposta por terceiros (chefe, professora, esposa, filho, etc). A escolha individual das atividades de lazer (jogos, esportes, filmes, televisão, etc.), diferentemente das atividades que são executadas em função dos outros, possibilita aos indivíduos o atendimento de suas próprias necessidades e vontades, enfim, de sua própria satisfação. Dessa forma, para os Elias e Dunning (1992, p. 159-160), o “lazer constitui um enclave socialmente consentido, de concentração sobre si próprio, num mundo de não lazer que necessita e obriga à predominância de atividades centradas nos outros”.

No *WoW*, o grau de compulsão social e regularidade percebidos pelos jogadores frente às atividades de jogo (e não às externas a ele) assume uma condição deveras estranha, merecedora de análise. É costumeiro, por exemplo, ver jogadores reclamando de certas responsabilidades e obrigações propiciadas pelo jogo, como da “obrigação de *logar* [entrar] sempre nos horários marcados” para a realização de atividades com o “*core*” (com o grupo de jogadores que costuma se reunir em dias e horários pré-combinados, tal como uma equipe esportiva), ou da intensa “dedicação que o jogo exige” requisitando do jogador, por exemplo, a repetição infundável, diária e semanal, de certas tarefas dentro do jogo caso deseje se manter em nível competitivo ou acompanhar a “progressão” dos companheiros (a evolução, o desenvolvimento deles).

Ainda assim, *WoW* tende a ser experimentado de maneira mais livre, voluntária e descompromissada se comparada às atividades rotineiras pertencentes a outras esferas da vida. Por mais que em certos momentos os jogadores sintam-se relativamente obrigados, compelidos a participar de certas atividades em função de compromissos estabelecidos com outros jogadores ou em retribuição a colaborações oferecidas a eles em outros momentos no jogo, ou ainda, a realizar repetidas tarefas para manter o personagem num patamar desejável de competitividade, tal grau de obrigação e comprometimento é relativamente menos intenso e mais negociável se comparado por exemplo ao despendido com atividades relacionadas às necessidades laborais ou de cuidado do outro e de si. Quando passam a ser percebidas como um fardo, surgem rupturas: o jogador desiste, “dá um tempo”, abandona temporariamente o jogo, busca realizar outras atividades no próprio mundo virtual, etc. Como também observou Nardi (2010, p.101), “a voluntariedade do jogo é evidente na maneira relativamente fácil com que as pessoas abandonam as atividades de jogo. Jogadores deixam o *WoW* (e outros jogos) o tempo todo, fazendo escolhas deliberadas, conscientes e pensadas”<sup>12</sup>.

Isso reforça a ideia de que a experiência de uma dada atividade de lazer (como o jogar *WoW*, por exemplo) e dos significados dela emanados é subjetiva, estando a participação do jogador condicionadas à sua percepção individual. Decorre daí que de uma hora para outra o sujeito pode considerar que aquela atividade não mais lhe apetece: o que era lazer deixa de sê-lo. Poderíamos dizer, portanto, que não existe lazer *à priori*. Não existem atividades que, antecipadamente, pela sua própria natureza, são lazer. O que existe são atividades que são apropriadas por inúmeros sujeitos como práticas de lazer<sup>13</sup>,

---

<sup>12</sup> Tradução livre do original: “*the voluntariness of play is evident in the relative ease with which people abandon play activities. Player leave WoW (and other games) all the time, making deliberate, conscious, thoughtful choices*”.

<sup>13</sup> Se no final do século XIX e início do século XX o termo lazer estava basicamente relacionado ao tempo que o trabalhador possuía após a jornada de trabalho, hoje, no senso comum, o termo já possui “conotações

ou que são criadas originalmente como ferramentas de lazer (brinquedos, jogos, eletroeletrônicos, serviços de turismo, etc), levando-as, no fim das contas, a serem categorizadas dessa maneira, como se assim o fossem para todos, generalizadamente. Por isso, antes de responder se certa atividade “é ou não é lazer” seria prudente perguntar: do ponto de vista de quem?

O mais importante de se pensar é que nem todos aqueles que consomem uma mesma prática cultural e da forma originalmente prevista o farão com os mesmos sentidos: os significados da prática podem ser particulares (diferentes para cada indivíduo) e dinâmicos (diferentes para o mesmo indivíduo em diferentes momentos e contextos), quer dizer, embora construídos socialmente os significados não são necessariamente compartilhados de maneira homogênea (para diferentes sujeitos de um mesmo grupo, por exemplo) nem permanentes e estáveis no tempo. Nesse caso – é aqui onde gostaria de chegar – não faz tanto sentido perguntar ao sujeito se determinada prática “é ou não é lazer”, mas interpretar, independente de sua resposta, qual os *sentidos*, os *significados* atribuídos por ele à prática, bem como o grau de seu *envolvimento*<sup>14</sup>.

*WoW* não é necessariamente lazer. Mas como majoritariamente seu uso se dá com vistas ao divertimento, descanso e relaxamento e não ao trabalho e a produção, e como aparentemente sua apropriação acontece predominantemente de forma mais livre, voluntária, desinteressada e espontânea, e não de forma obrigatória e interessada, de tal maneira que seus adeptos estejam menos sujeitos a coerções e obrigações sociais que as presentes noutras esferas da vida cotidiana, costuma-se definir antecipadamente (para efeito de recorte de um estudo, por exemplo) que o jogo se trata, de fato, de uma prática

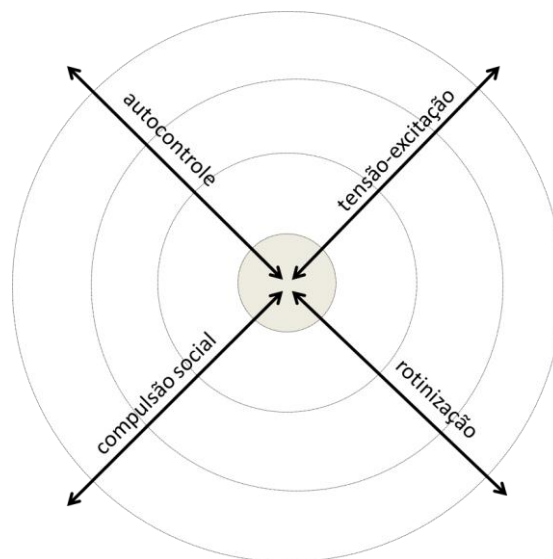
---

diversas, tais como descanso, folga, férias, ócio, repouso, desocupação, distração, passatempo, hobby, diversão, entretenimento” (GOMES, 2005).

<sup>14</sup> Envolvimento não necessariamente traduzido pela quantidade de tempo investido, mas também pelo quão afetado emocionalmente é o indivíduo enquanto pratica e qual é sua atitude de comprometimento e dedicação em relação à prática e às atividades necessárias para que a prática aconteça. (cf. GONZALES, 2010).

cultural de lazer e não de outra coisa – afinal, a princípio ele é criado, comercializado e consumido com a promessa de divertir. Mas vale a pena frisar: isso quando se observa a prática de forma distante e de maneira generalizada; quando o olhar se centra no indivíduo e na sua experiência de jogar cotidiana, possivelmente se verificará que a prática assume características exclusivas (tanto para diferentes sujeitos, quanto para o mesmo sujeito em diferentes momentos), mesclando continua ou alternadamente sentimentos aparentemente contraditórios (liberdade com obrigação, livre-escolha com compromisso, satisfação com frustração, etc.).

Poder-se-ia pensar nisso a partir do diagrama abaixo, elaborado com base na teoria de lazer de Elias e Dunning (1992):



**Diagrama 3** – Características das atividades sociais em relação ao autocontrole, compulsão social e rotinização.

Do exterior para o interior dos círculos, as retas representam um aumento de intensidade das características indicadas em relação a percepção do indivíduo sobre uma dada atividade, enquanto na direção contrária, ou seja, do centro para fora, representam uma diminuição. O ponto central simbolizaria uma situação hipotética de escravidão

absoluta: atividades altamente rotinizadas; determinadas exclusivamente por imposição de terceiros; realizadas por obrigação e em função da satisfação de outros e não de si próprio, exigindo um rígido autocontrole das condutas e expressão dos sentimentos; e emocionalmente estáveis, com pouco ou nenhuma tensão-excitação agradável. Igualmente hipotética, mas de maneira inversa, seria o exterior do círculo maior: atividades hedonistas; escolhidas e dirigidas unicamente para satisfação de si próprio; com ruptura total da rotina e flutuações no estado emocional; profundamente tensa-excitante; conduzida de maneira completamente livre de coerções sociais; e onde socialmente se permitiria a manifestação irrestrita das emoções.

Entre os extremos notadamente idealizados das retas, subdividir-se-iam infinitas posições, representando suaves matizes de cada uma das quatro características. Em geral, olhando numa perspectiva ampliada (e por consequência ignorando o aspecto individual), as atividades de lazer tenderiam a estar mais próximas das extremidades enquanto as atividades de trabalho do centro, estando entre elas as outras atividades de rotina e de tempo livre.

Nesse esquema, a percepção do indivíduo sobre determinada atividade num dado momento poderia ser representada por uma figura geométrica cujos vértices são pontos em cada uma das retas, pontos referentes ao grau de intensidade da respectiva característica. Se em teoria fosse possível identificar precisamente a percepção de jogadores a respeito do jogar *WoW* num certo instante, provavelmente se observaria diferentes figuras no diagrama. Para Sônia<sup>15</sup>, por exemplo, certas atividades no jogo<sup>16</sup> são percebidas como altamente rotineiras e demasiadamente orientada para os outros (há que

---

<sup>15</sup> Uma das 8 pessoas entrevistadas. Era professora, tinha 31 anos e estava grávida. Foi apresentada ao jogo pelo marido, também jogador.

<sup>16</sup> Como as atividades denominadas *raides*: atividades coletivas nas quais, dependendo da modalidade, dez, vinte cinco e até quarenta jogadores somam forças para derrotar uma série de inimigos poderosos e obter itens e equipamentos valiosos – atividades consideradas difíceis e que exigem treinamento e dedicação dos jogadores.

se cumprir horários e se comprometer com o desempenho – estudar, pesquisar, conseguir equipamento – em função dos demais membros). A jogadora sente que isso ultrapassa o limite do que considera tolerável para uma atividade lúdica, passando a se tornar “uma obrigação”, como ela mesma diz. E explica:

**Sônia:** ‘ah, você tem que estar aqui terça, quarta e quinta da meia noite as duas’. Isso é obrigação. Não! Eu não sou **obrigada** a isso! O jogo é minha **diversão**. Não estou **ganhando** para fazer nada disso.

Segundo sua fala, só haveria sentido em fazer algo por obrigação se houvesse uma contrapartida, algo a ganhar em troca.

Estudando práticas esportivas a partir da perspectiva dos praticantes, Stigger (2002) demonstra que o esporte é, de fato, uma prática heterogênea, ou seja, que não se realiza de uma só forma, homogênea, padronizada. O esporte trata-se de um fenômeno capaz de agrupar em torno de si uma diversidade de práticas que se viabiliza nos mais variados usos e que são construídas em função dos múltiplos sentidos imputados pelos seus praticantes. Na conclusão do trabalho o autor coloca:

Com base nestas interpretações, é possível afirmar que o universo esportivo não é um universo homogêneo, ao contrário, parece ser bastante heterogêneo. Isto porque, se é possível admitir que o esporte é um fenômeno sociocultural hegemonicamente difundido, na versão desenvolvida pelas instituições esportivas oficiais, nesta investigação ele também se evidenciou em diversas versões, na medida em que é praticado por diferentes grupos, em contextos culturais particulares.

Além disso, assim como esta heterogeneidade foi acima formulada no sentido de que grupos distintos são capazes de desenvolver maneiras específicas de praticar o esporte, também no âmbito interno destes grupos parece possível coexistirem formas diferenciadas de indivíduos particulares apropriarem-se desta prática social. Isto está demonstrado nas análises e interpretações referidas anteriormente, que evidenciaram muitos conflitos no interior dos grupos, especificamente relacionados com as diferentes apropriações que sujeitos particulares fazem do esporte. (STIGGER, 2002, p.248)

Trabalhos como o do autor evidenciam que entre o esporte profissional e o jogar bola na rua há uma infinidade de maneiras pelas quais os sujeitos manipulam o significado que o esporte tem em suas vidas, bem como o uso que se faz dele. *World of Warcraft* poderia ser pensado na mesma linha.

Ao jogar *World of Warcraft*, logo percebi que apesar dele ser um produto de entretenimento comercializado globalmente sob um formato único (cada jogador compra exatamente o mesmo produto em qualquer lugar do mundo<sup>17</sup>), o que poderia supor usos mais ou menos iguais e práticas mais ou menos homogêneas, a observação das práticas individuais revela significados e usos de fato bastante variados. Ao contrário da maioria das manifestações esportivas, cuja institucionalização é um processo sociocultural complexo e de longa duração na história (cf. ELIAS e DUNNING, 1992), *WoW* já nasce institucionalizado, ou seja, já surge *relativamente pronto*<sup>18</sup> na esfera do consumo, fruto de sua natureza comercial como produto de entretenimento. Mas o fato de “estar pronto” não reduz as possibilidades de os jogadores imprimirem significados próprios ao jogo, nem de subverterem as maneiras de jogar já oferecidas *à priori*, fazendo usos não regulados e impensados segundo a ótica dos fabricantes<sup>19</sup>.

Portanto, pode-se dizer que jogar *WoW* é uma *prática heterogênea*. Apesar de o jogo orientar desde o início como deve ser jogado, ou pelo menos como se espera que seja jogado, é na relação com os jogadores e destes com outros jogadores que o sentido do jogar é efetivamente construído. Diferentes e inesperadas formas de apropriação e

---

<sup>17</sup> Diferente dos esportes, onde se vendem implementos, espaços, espetáculos, usos, imagens e ideias a eles associados, mas não o esporte em si.

<sup>18</sup> Na verdade a produção de jogos *blockbusters* (expressão emprestada da indústria cinematográfica que se refere às megaproduções que visam se tornar campeãs de bilheteria) leva alguns anos e inclui a participação ativa de jogadores que voluntariamente experimentam e testam o *software* em versões preliminares (chamadas *beta*), sugerindo mudanças e apontando falhas antes do produto ser finalmente colocado à venda. Mesmo depois que o produto chega nas prateleiras ele ainda continua a sofrer modificações mais ou menos profundas em virtude das manifestações e usos dos jogadores-clientes. De fato, um jogo MMORPG nunca está permanentemente *pronto*. Utilizo a expressão, no entanto, porque as transformações oficiais que nele ocorre são globais, instantâneas e exatamente iguais para todos, o que difere das práticas esportivas. Guimaraes JR (2010) explora, a partir de uma perspectiva etnográfica, a relação imbricada entre tecnologia e cultura no contexto do desenvolvimento das plataformas de sociabilidade 3D. O autor mostra como o trabalho dos desenvolvedores e as experiências dos usuários estão em constante articulação: os últimos se manifestando, demandando e exigindo modificações na plataforma e os primeiros ponderando sobre elas e eventualmente produzindo modificações com vistas a atendê-las.

<sup>19</sup> No trabalho envolvendo o mundo virtual do MMO *Uru*, Pearce (2009) elucida habilmente a questão dos diferentes usos dos jogadores e da relação destes com a fabricante do jogo. Já Mortensen (2008) discute a *Lei* no *WoW* – o conjunto de normas definidos pelas regras do jogo (o código-fonte) e pelos termos e políticas de uso – e a relação desta com o comportamento *desviante* dos jogadores no jogo.



utilização emergem, como por exemplo: jogadores brincando de esconde-esconde no jogo; competindo para saltar mais longe do topo de um penhasco e fortuitamente morrendo; fazendo uma procissão até a igreja da cidade, agradecendo à *Blizzard* e aos “deuses” pela Conta que havia sido supostamente *hackeada*<sup>20</sup> (roubada) e que agora foi devolvida ao dono; ou ainda, jogadores utilizando personagens vestindo roupas íntimas se aglomerando em locais movimentados do jogo e em pontes para protestar contra uma suposta ineficiência de seu tipo de personagem, protesto que gerava transtorno para os outros usuários do jogo devido a lentidão provocada<sup>21</sup>.

No caso dos entrevistados, o jogar – atividade de lazer comum a todos – também era heterogêneo: cada um justificava sua participação no jogo e dele se apropriava de maneira diferente. A título de exemplo, enquanto Sônia dizia jogar quase exclusivamente em função da sociabilidade, da possibilidade de interagir, de se relacionar e de estabelecer laços de amizade com outros jogadores, Thiago (19 anos, estudante de direito) parecia estar mais preocupado com sua performance, seu desempenho. Para ele o jogo era uma competição onde poderia se afirmar, ser o melhor, vencer. Devido a esse modo de perceber e se relacionar com o jogo, Thiago priorizou em determinados momentos seu desejo de progressão no jogo e de busca por novos desafios em detrimento da fidelidade ao grupo de amigos e colegas (fidelidade no sentido de constância e não de lealdade). Sônia sem dúvida faria um movimento inverso: deixaria a progressão e a competição de lado para privilegiar atividades sociais e um jogar mais despretenso e lúdico.

Em analogia com o universo das práticas esportivas, Thiago, na maioria das vezes, se comportaria como um jogador do tipo que prefere disputar torneios e campeonatos

---

<sup>20</sup> Vítima de ataques na esfera do ciberespaço por *hackers* mal-intencionados.

<sup>21</sup> Os três primeiros vivenciados por mim. O último narrado por Taylor (2006) e discutido por Pearce (2009) a respeito da forma totalitária como a empresa reagiu ao protesto: simplesmente ameaçou o banimento dos protestantes pelos distúrbios provocados no jogo (em virtude da quantidade de personagens reunidos no mesmo espaço, a sobrecarga nos servidores estava causando *lag* e interrupções na oferta dos serviços).

com uma equipe competitiva, *independente de quem a constitua*; já Sônia seria uma jogadora que preferiria jogar amistosamente com seus amigos, *independente do resultado*. Ela até participaria de torneios e campeonatos, mas desde que isso não afetasse ou colocasse em risco a integração e a harmonia do grupo.

Voltando ainda ao diagrama, poder-se-ia pensar no seguinte: se sobrepuássemos as figuras geométricas referentes as percepções de jogadores envolvidos na mesma atividade de lazer e estas coincidissem no espaço, isto é, possuísem o mesmo formato e tamanho, de modo que configurassem uma única figura, poderíamos afirmar que essa seria um tipo de atividade teoricamente ideal para esses praticantes no que se refere à comunhão de percepções, interesses e, provavelmente, objetivos. Fora do plano ideal, no entanto, é de se esperar que essas formas geométricas divirjam mais ou menos substancialmente, a depender do perfil dos jogadores de um grupo e do contexto. É o caso da prática do *WoW*. Não é à toa que os jogadores estão a todo o momento negociando sua relação com outros jogadores e com os grupos, que ora são exigentes ora flexíveis demais, ora opressivos ora muito subservientes. A alta rotatividade dos membros das guildas, comprovada numericamente por Ducheneaut *et. al.* (2007), poderia estar relacionada a essas divergências. As idas e vindas dos jogadores seriam nada mais do que uma tentativa de encontrar um espaço social cujos interesses, objetivos e a forma de alcançá-los, de atingi-los, coincidissem o mais próximo possível com suas expectativas.

Por tudo isso não é difícil imaginar que indivíduos refletirão e ponderarão a todo o momento sobre suas escolhas de lazer, considerando não só o seu próprio estado físico e emocional, mas as inúmeras variáveis que estão à sua volta, relativas ao ambiente, à presença ou ausência de certas pessoas, ao que se têm a mão e ao que se pode ou não conseguir, ao tempo e dinheiro disponível, a memória de experiências passadas, etc.

Nessa linha, é possível afirmar que as condições que determinam a escolha podem ser infinitamente diversas. Não é só o gosto, só o desejo puro por algo que satisfaz, que traz maior ou menor prazer, que determinará unicamente ou mesmo majoritariamente as escolhas que serão feitas na esfera do lazer – quem dirá nas outras esferas. Há outras circunstâncias em jogo, que o sujeito não controla e não poderia, ou nem conseguiria, controlar. A argumentação de Lahire (2006, p. 27) acerca da influência do gosto nas escolhas das práticas culturais é elucidativa:

De fato, quando a análise consegue pôr em evidência o fato de que numerosas práticas culturais individuais, e às vezes sua grande maioria, não estão ligadas a gostos, mas a circunstâncias incitantes, a obrigações ou a imposições leves (por exemplo, práticas de acompanhamento) ou fortes (por exemplo, escolares ou profissionais) de todo tipo, acaba-se por perguntar se os indivíduos em questão se definem mais por aquilo que eles julgam pertencer à esfera de seus gostos próprios, pessoais, ou pela infinidade de suas práticas efetivas. Os gostos aparecem então como a parte visível – e colocada à frente – de um enorme *iceberg*.”

Enquanto prática cultural do tempo de lazer, o jogar *WoW* também deve ser pensado nesses termos: ao passo que pode ser um atividade realizada devido a uma paixão e envolvimento intensos para um, pode ser o passatempo que se tem disponível e acessível num certo contexto para outro.

Na sequência, buscaremos explorar a relação de jogadores de *WoW* com outras atividades de rotina.

### **Wow: Lazer Doméstico na Rotina Cotidiana**

No tópico anterior viu-se que a percepção dos jogadores quanto ao grau de obrigatoriedade, exigência e comprometimento sentidos é individual, particular e subjetiva. O envolvimento com o jogo e a “dedicação” (termo nativo) despendida também difere de jogador para jogador, variando de intensidade no decorrer do tempo conforme a situação peculiar de cada jogador e de seu próprio engajamento naquela ocasião ou contexto. Assim, em diversos momentos é possível ver jogadores negociando o

atendimento de suas vontades frente as suas próprias obrigações e compromissos cotidianos.

De um extremo ao outro é possível observar, de um lado, situações nas quais os jogadores assumem uma postura com disposições mais ascéticas, deixando o jogo momentaneamente de lado por semanas ou meses para se dedicar mais intensamente ao estudo, às provas, ao labor ou a outras obrigações externas ao jogo. Do outro lado, em contraste, é possível observar ocasiões nas quais os jogadores assumem disposições mais hedonistas, procurando se desvencilhar rapidamente de suas obrigações, ajustando a agenda de determinados compromissos ou mesmo abandonando-os por completo em prol do prazer da jogatina.

Alguns casos que presenciei são ilustrativos o suficiente para exemplificar a renúncia das atividades de jogo em função de outras consideradas mais importantes ou essenciais naquele momento. Foi o caso da situação do jogador Gustavo (19 anos, estudante de engenharia da computação) que, quando as universidades federais anunciaram o retorno da greve nacional deflagrada em meados de 2012, anunciou que não iria mais participar das atividades semanais do seu *core* (time); ou então da jogadora Juliana (estudante de gestão da informação), cuja presença no jogo eu havia deixado de notar subitamente: de acordo com seus colegas virtuais com os quais ainda mantinha contato via *Skype*, ela havia se afastado momentaneamente do jogo para se dedicar aos estudos; ou então a situação do jogador Luciano (estudante de Educação Física) que avisou seus colegas que não iria comprar a expansão do jogo e nem participaria mais do *core* pois precisava concluir seu Trabalho de Conclusão de Curso.

Já o exemplo a seguir, de modo oposto, exemplifica a renúncia por parte dos jogadores de determinados compromissos e necessidades da vida cotidiana em função de atividades envolvendo o jogo.

Em vésperas do aguardado lançamento da última expansão de *World of Warcraft* (Mits of Pandaria, 2012), ansiosos e eufóricos, jogadores se perguntavam sobre como iriam fazer para conciliar as obrigações rotineiras com o desejo de experimentar o quanto antes a novidade. No fórum oficial, manifestavam-se com relação a sua vontade/possibilidade de faltar ou não ao trabalho ou ao estudo e sobre quais poderiam ser as estratégias utilizadas para justificar essa ausência ou minimizar seu impacto. Abaixo, recortei algumas postagens, todas referentes ao dia 25/09/2012 (o jogo havia sido lançado na madrugada daquele dia).<sup>22</sup>

**Guerreiro:** Acordei às 3:50h pra jogar e valeu a pena !!!  
Infelizmente não posso faltar trabalho rrsrrs  
Mal vejo a hora de chegar em casa lol

**Tauren:** acordei 3:30 para sair as 5:50 não passei stress nenhum fazendo as missões, e mal cheguei no trabalho, já não vejo a hora de sair :P

**Orc:** Eu também! Mas isso acontece todo dia, não é só porque é lançamento não...  
hahahaha

**Ogro:** Acho que a maioria aqui fez isso (: ... Eu acordei às 3:50AM também e joguei até as 6:20, tomei um banho voando e vim trabalhar (mas com a cabeça no *WoW* hehe)

**Troll:** Nem me fale eu nao acordei de madrugada pq se não hoje eu morreria por que minha jornada é comprir as *quests* do trabalho, e depois as *quests* da faculdade mas assim que der 23:00 estarei *logando no pandaria* !!!! Morrendo de vontade !!

**Humano:** Eu não faltei o trabalho, mas com conterza vou sair mais cedo, passa no supermercado compra coca e energético e vira a noite O.O To dando mortal de costas aqui na cadeira, pqp que vontade de jogar dhsaudhsaudhua

**Gnomo:** Eu também fiz isso, tinha 2 dias de folga e assim que foi divulgado a data, já negociei no trabalho.  
Ninguém entendeu direito porque de folga no meio de semana, mas aceitaram, falei que ia resolver alguns assuntos particulares. [...]

Os comentários acima dão exemplo de que, por conta do esperado lançamento, parte dos jogadores rearranjaram suas agendas: uns optaram por despertar um pouco mais

---

<sup>22</sup> O nível de indentação indica que o trecho citado é uma resposta a postagem imediatamente anterior. Optei por manter as citações extraídas do fórum e dos questionários com pontuação, gramática e ortografia originais.

cedo e sacrificar duas, três horas de sono para desfrutar do jogo; uns preferiram usar artifícios legais (folgas no trabalho, férias, por exemplo); outros decidiram arcar com as consequências e assumir os riscos e eventuais ônus por ter preterido os compromissos (numa postagem realizada dois dias após o lançamento, um jogador dizia ter faltado dois dias seguidos às aulas na faculdade: teria “valido a pena” segundo ele). Alguns discursos sugerem que parte das postagens teria sido realizada pelos jogadores enquanto trabalhavam (principalmente na manhã ou tarde do dia em que o jogo foi lançado) mostrando que embora não estivessem efetivamente jogando naquele momento, estavam envolvidos em atividades (participação no fórum) cujo tema gerador era propriamente o jogar, compartilhando e alimentando coletivamente, assim, o desejo de estar no jogo.

Contudo, como podemos ver pelos exemplos a seguir, havia também comentários de jogadores que julgavam desnecessário ou mesmo absurdo qualquer tipo de alteração da rotina em função de um “mero lançamento de expansão”, insinuando que não havia justificativas para deixar compromissos, obrigações e responsabilidades em segundo plano “só por causa de um jogo”:

**Cinzento:** Estranhamente, não faltei serviço para jogar, geralmente quando é lançamento de um jogo bom, ou uma expansão como essa, eu faltava o serviço e tentava sair na frente, estranhamente hoje isso nao ocorreu, e não estou assim tão ansioso para chegar em casa e jogar [...na sequência tece críticas sobre o jogo...]

**Warlock:** Isso chama-se: Maturidade  
Parabens você esta evoluindo na vida! [outros três jogadores responderam aprovando esse comentário]

**Bruxo:** Ou seja esta virando um adulto chato !! =O

**Warrior:** Me lembrou aquelas tiazonas solteiras de cidades do interior.

**Goblin:** Não pode faltar nem do trampo nem da facul/escola galera!Ensino/responsabilidades em primeiro lugar sempre!  
Ai depois de cumprir com suas obrigações, boa diversão a todos :D

**Caçador:** Acordar cedo pra jogar uma nova expansão?  
**Muita falta do que fazer!!!** [...]

Deixar momentaneamente de lado atividades com alto grau de obrigatoriedade e compulsão social não é fruto exclusivo de apaixonados pelo *WoW* e já foi verificado em lançamento de outros games. Na reportagem publicada no site *globo.com* a respeito do lançamento do jogo *Diablo III* (também da *Blizzard*, 2012), que estava sendo aguardado há quase 12 anos desde que o último título da franquia foi publicado, noticiava-se que: “Para jogar *Diablo III*, fãs faltam ao trabalho e às aulas nesta terça-feira”<sup>23</sup>. Um dos entrevistados, um estudante de jornalismo de 32 anos, comparava o episódio do lançamento do jogo com a tradição futebolística de os brasileiros pararem quando a seleção joga na Copa do Mundo: “Acho que muita gente da mesma geração que a minha está com saudade do jogo e para quem gosta é como se fosse uma Copa do Mundo.”. Outro entrevistado, um assessor de informação de 24 anos, organizou-se para tirar quinze dias de férias em função do jogo.

Ambas as situações utilizadas como exemplo foram um tanto excepcionais: no primeiro caso tratava-se do lançamento de uma expansão do jogo – lançamento de novos conteúdos: cenários, histórias, desafios, itens, etc.; e no último, era o lançamento de um jogo muito aguardado. Extremistas ou não, tais exemplos elucidam um pouco a maneira como jogadores aficionados podem negociar seus compromissos (consigo mesmo e com os outros) e ponderar sobre o desejo de realizar ou não suas vontades.

Pode-se dizer que nessa balança pesam, de um lado, o compromisso e obrigação exigidos por uma atividade rotineira, altamente regulada, coercitiva e restritiva emocionalmente falando, mas ainda assim socialmente necessária (como é o caso das atividades laborais, de estudo, de cuidados domésticos, etc.); e, de outro, a possibilidade de se colocar em situações geralmente mais excitantes, socialmente menos coercitivas e

---

<sup>23</sup> PETRÓ, Gustavo. Para jogar *Diablo III*, fãs faltam ao trabalho e às aulas nesta terça-feira. Publicada. Globo.com. São Paulo: publicada em 15/05/2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/05/para-jogar-diablo-iii-fas-faltam-ao-trabalho-e-aulas-nesta-terca-feira.html> Acessado em: 16/05/2012.

reguladas, que mais facilmente podem incitar ou favorecem o desabrochar de emoções variadas, através das quais o sujeito pode experimentar sensações prazerosas – mais frequentemente comuns nas atividades de lazer (ELIAS e DUNNING, 1992).

Para além dessas rupturas e alterações mais profundas da rotina promovidas pela euforia gerada em virtude de ocasiões mais especiais (como lançamento de um novo jogo ou conteúdo), euforia que inclusive pode se arrastar pelas primeiras semanas até que a “empolgação inicial” – como disse um jogador – se esvaeça, foi possível perceber (no caso do *WoW*) outras formas de negociação entre a esfera lúdica do jogo e a esfera cotidiana. Pois ao contrário da China, onde os jogadores costumam se reunir principalmente nas *lan-house* e *ciber-cafés* para jogar (NARDI, 2010), no contexto brasileiro, tal como no norte americano, jogar *WoW* é uma prática de lazer essencialmente doméstica<sup>24</sup>. E por acontecer no seio familiar, está sujeita a todos os tipos de relações sociais e obrigações vinculadas a esse ambiente, exigindo dos jogadores negociações, transições e rupturas entre atividades desenvolvidas no jogo e tarefas, atividades e necessidades realizadas fora dele.

Como toda atividade de lazer doméstica, jogar *WoW* é marcado por transições constantes entre a ludicidade do jogo e pequenas necessidades e obrigações da vida ordinária. São transições e rupturas menores, mas que acontecem com bastante frequência: é o pai que precisa se afastar momentaneamente do jogo para “dar uma atenção para filha”<sup>25</sup>, o marido que sai do jogo tão logo a esposa chega em casa (“muié

---

<sup>24</sup> Não conheci um jogador sequer que jogava em *lan-houses*, por exemplo. Contudo, em sua dissertação de mestrado sobre ambientes virtuais de aprendizagem, Teles da Silva (2010) constatou que nas *lan-houses* visitadas em Manaus-AM 79,5% dos 200 frequentadores pesquisados utilizavam os computadores do recinto para jogos, sendo que 25,7% desses preferiam jogar justamente o *WoW*. Imagino que esses jogadores não acessavam servidores oficiais do jogo pois acredito que não pagariam a mensalidade para jogá-lo somente quando tivessem acesso a *lan-house*.

<sup>25</sup> Nardi comenta que com o grupo de jogadores com quem jogava havia inclusive uma terminologia própria para identificar a necessidade de se afastar do jogo para atendimento das crianças: a expressão “afkids”. *Afk* é a abreviação de *away from keyboard*, utilizada para dizer que o jogador está temporariamente longe do teclado (portanto do jogo) e não está vendo o que está acontecendo ou o que está sendo dito; *kids* significa crianças. Ou seja, afastado momentaneamente do jogo para tratar de uma ocorrência envolvendo o filho.



chegou, tenho que sair” – anunciou no bate-papo, abandonando imediatamente o jogo), o filho que vai “comer rapidão” senão a mãe não deixa ele continuar jogando, o namorado que *desloga* subitamente para não ser pego em flagrante pela parceira que não gosta de ver ele jogando, o dono de um animal de estimação que sai porque está na hora de “levar o cachorro para passear”, e assim vai. Como bem notou Nardi (2010, p.116), a prática do jogo “não é uma atividade sequestrada e murada em um círculo mágico”, sendo possível perceber várias maneiras e situações nas quais o jogar se articula com outras esferas da vida.<sup>26</sup>

Embora mais raros, também não é de todo incomum perceber comportamentos quase obsessivos dos jogadores pelo jogo, a ponto de relegar para um segundo plano o atendimento de certas necessidades básicas de higiene, alimentação e cuidado de si: a opção é pela refeição mais rápida, tanto no preparo quanto na deglutição; à mesa, o lanche é “engolido” apressadamente – quando não em frente ao próprio computador, em paralelo ao ato de jogar, de forma que se ouve até mesmo a sonoridade abafada das palavras expelidas “de boca cheia”; as horas de sono e descanso são parcialmente sacrificadas; o banho é aligeirado; roupas são trocadas “voando”; volta-se às pressas do trabalho... tudo para conseguir alguns minutinhos a mais de jogo. Às vezes, de tão envolvidos, submersos, iludidos que estão com o jogo, esquecem-se das horas e de atender às necessidades do corpo, perdem o tempo, não dormem o suficiente, pulam refeições, atrasam-se<sup>27</sup>. Em certa ocasião, jogadores brincavam afirmando que outro jogador tinha um penico embaixo da

---

<sup>26</sup> Tradução livre do original: “*we have examined several ways in which game play articulates with other arenas of activity; it is not a sequestered activity walled up in a magic circle*”.

<sup>27</sup> Ibarгойen (2011, p.59-61) também relatou em sua pesquisa casos de jogadores – do MMORPG *Asda* – que deixaram de fazer atividades do cotidiano ou adaptaram sua rotina em função do jogo. “Quando se está no jogo” avaliou a pesquisadora, “é fácil perder a noção de tempo e a correlação com horários de alimentação, banho, sono, o importante é o tempo presente e prolongar subjetivamente o seu momento clímax.”

mesa do computador, de tão rápido que havia “ido ao banheiro”. “Penico que nada, eu tenho uma sonda” – respondeu ele, brincando evidentemente.

Por serem as atividades de lazer menos compulsivas, obrigatórias que outras realizadas ordinariamente, a interrupção imediata da prática pode ocorrer mais frequentemente, mais espontaneamente e sem maiores transtornos se compararmos, por exemplo, com as atividades de trabalho, cuja interrupção só é permitida em circunstâncias bastante especiais, podendo ser vista com desconfiança. Entretanto, ao contrário de atividades coletivas realizadas *off-line* (um jogo esportivo, por exemplo) cujo abandono antes do término previsto pode ser especialmente embaraçoso, afinal há que ser feito sob os olhos dos demais, colocando-se diretamente sob julgamentos e eventuais críticas destes, nas atividades *online* do *WoW* o abandono não só é instantâneo como interdita qualquer tipo de comunicação. O jogador simplesmente desaparece, sem deixar vestígios, o que torna a fuga relativamente mais fácil, embora não menos deselegante. O *álibi*? Algum problema técnico, geralmente o famigerado *desconnect* (abreviado de *dc*), que é a simples desconexão da internet. Devido a invisibilidade propiciada pela distância, jogadores podem facilmente usar dessa estratégia de fuga quando a atividade não mais lhe agrada e as amarras da compulsão social não é forte o suficiente para mantê-lo no jogo ou na partida. Quando acontece de um desconhecido “*dar um desconnect*” em situações desfavoráveis (derrotas seguidas, por exemplo), demais membros do grupo costumam especular se o suposto *dc* não foi de fato um *fake dc*, isto é, uma *desconexão falsa*, uma simulação da desconexão (fechando o próprio *software* do jogo ou desligando a internet, por exemplo) como forma de evadir sem ter que dar maiores explicações<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup> A explicação mais estapafúrdia para o abandono do jogo que escutei foi a de um jogador (desconhecido do nosso grupo) que anunciou sua saída do jogo sob a justificativa de que tinha que “levar a avó na capoeira”. Tanto pela improbabilidade de alguém levar uma senhora de idade em tal agonística e vigorosa atividade – no caso da veracidade da justificativa – quanto pela criatividade e coragem empreendida para inventar tal excentricidade – no caso da falsidade da informação prestada – fato é que a frase virou, além de motivo de muitas risadas, um bordão para fugas no *core*.

Em certos momentos, o ato de jogar pode estar acompanhado de outras distrações ou passatempos de lazer. Com frequência, por exemplo, jogadores alternam entre atividades do jogo e a navegação pela internet: fazem pesquisas sobre elementos do jogo; acessam redes sociais; compartilham links de vídeos e notícias sobre temas variados, etc. O comando “alt+tab”, atalho no *Windows* para alternar entre as “janelas”, é um recurso comum.

Também podem estar simultaneamente escutando música ou dividindo atenção com a televisão ligada. Em certo episódio, um jogador do *core* foi repreendido por ter feito um comentário sobre um programa que passava na televisão. Embora tenha sido feito em tom de brincadeira, a reprimenda dava a entender que o jogador deveria se manter concentrado na luta, nas atividades do jogo, e não podia se dar ao luxo de se distrair com coisas menos importantes, sob pena de colocar em risco o compromisso, a dedicação e o esforço dos demais. Há que se ter seriedade com o “espírito do jogo”, dizia Huizinga (2008), para não ser um “desmancha-prazeres”.

Na interpretação do autor, o fato do jogo ser uma atividade *não-séria* não significa que ele deixe de ser tratado com *seriedade*, pelo contrário, pois o jogo pode sim ser levado com seriedade por seus praticantes, às vezes ao extremo inclusive. Quebrar essa seriedade viola o pacto que dá razão de ser à atividade e põe em risco o seu funcionamento. Não levar o jogo à sério pode permitir a vida ordinária (essa sim tida como “séria”, moralmente digna) reafirmar sua presença e seus direitos sobre a frivolidade passageira e temporária do universo lúdico (não-sério), produzindo desencanto e desilusão. Os compromissos firmados no *WoW* são, como lembra Chagas (2010), compromissos firmados com pessoas de verdade. Rompê-los pode eventualmente implicar em repreensões ou constrangimentos.

A situação relatada a seguir evidencia a interpenetração de outras atividades de lazer na esfera do jogo.

Na final da Copa Libertadores de Futebol de 2012 entre Corinthians e Boca Juniors, o bate-papo geral do *WoW* estava apinhado de comentários sobre a partida. Cantos tradicionais da torcida eram entoados. Análises táticas discutidas. Não faltava a costumeira provocação rival. Os gols (o time brasileiro venceu por dois a zero) foram “narrados” (descritos) e comemorados pelos torcedores fervorosos e pelos simpatizantes, mas naturalmente lamentados pelos que torciam contra. Ao término da partida, um jogador comentou no *RaidCall*:

**Ricardo:** Estão soltando fogos por aqui!

Leoncio: Aqui também... Em que cidade você está?

Ricardo: *Ventobravo*.

[silêncio]

Leoncio: eu não estava falando do jogo!

[silêncio, seguido de várias risadas de quem acompanhava a conversa]

O motivo das risadas dos jogadores era porque o diálogo misturou referências geográficas do jogo e da “vida real”: Ricardo se referia aos foguetes soltados por jogadores-torcedores *dentro* do ambiente virtual do jogo, na cidade de *Ventobravo*, enquanto eu me referia aos estouros que ouvia da vizinhança, na cidade onde resido. Mesmo uma hora depois de acabado o jogo, o assunto em voga ainda era o mesmo no canal de bate-papo. Reproduziam ali a tradicional discussão polarizada do futebol: de um lado torcedores alvinegros comemorando a conquista; do outro, torcedores rivais desmerecendo-a e rememorando feitos do próprio time. A maioria dos comentários, contudo, buscava construir um pretense humor denegrindo a figura do torcedor corinthiano, utilizando como referência o estigma de que corinthiano é “tudo favelado”, “ladrão”:

**Bruto:** 04/07/2012 21:45 A 00:00 MENOR TAXA DE CRIMES REGISTRADO JA NO BRASIL

**Fantasma:** vai chover bala hj [insinuando que os barulhos não eram de foguetes sendo soltos, mas de armas disparadas]

**Mister:** De qualquer jeito vai ter arrastão, esse vai ser o arrastão da felicidade

**Engenheiro:** tiririca na secretaria da educação, cuntintia ganhando libertadores, é meus amigos, os maias estavam certos

**Raul:** Galera, aproveitem o jogo do Corinthians pra fazer *Raide* e *Masmorra* [atividades no jogo] sem *ninja* hein!

**Espadão:** pode ter certeza, eles vão sair do estádio e vão pra Cracolândia comemorar

**Barão:** *Ogrimm* deve ta em festa uma hora dessa.

**Clérigo:** 190 congestionado! nem adianta tentar ligar!

Não tendo a pretensão de analisar aqui a construção e reprodução do estigma e da violência simbólica presente no discurso depreciativo dos favelados, usuários de drogas e presidiários (estes últimos também apareciam nos comentários) – até porque essa construção é anterior ao espaço do jogo embora atualizada dentro dele – o que é interessante de observar para efeito desse trabalho são três aspectos: o primeiro refere-se à transição constante dos jogadores entre atividades de jogo e outras atividades de lazer (apreciação e consumo do futebol-espetáculo); o segundo refere-se ao fato do ambiente do jogo ser permeado constantemente por referências externas ao próprio mundo do jogo (comenta-se nele o que ocorre fora dele e vice-versa); o terceiro, à construção de comentários humorísticos tomando como base elementos próprios do jogo, como no exemplo das falas de *Raul* e *Barão*, que adaptaram a “piada” sobre o torcedor corintianos para dentro do contexto do jogo. *Raul* fazia alusão ao fato de que não haveria risco de ninguém ser *ninjado* no jogo (ser trapaceado, roubado) pois todos os *ninjas* – ladrões, torcedores do Corinthians – estariam ocupados com a partida de futebol; já *Barão* referia-se à capital da facção rival no jogo, a cidade de *Ogrimar*, que devido a sua arquitetura peculiar, edificada na encosta, na fenda de uma composição rochosa é frequentemente

associada pejorativamente a uma favela<sup>29</sup>. Como também percebeu Sepe (2007) em sua pesquisa dentro do MMORPG brasileiro *Erínia*, movido pelo componente lúdico jogadores produzem constantemente uma remediação dos temas da vida ordinária, incorporando elementos que não pertencem ao jogo mas que são assimilados e convertidos dentro dele.

Poderia também citar exemplos inversos, o de jogadores utilizando-se de elementos do jogo para referenciar atividades, fatos e acontecimentos fora dele. Observei jogadores combinando de ir “raidar” um *shopping* (no sentido de ir ao *shopping* se aventurar, conquistar o espaço, quem sabe cumprir uma *quest*) ou de se encontrarem para tomar uns “*flasks*” antes de ir para “balada” (no jogo *flasks* são bebidas que concedem poder aos personagens; no referido comentário dos jogadores fazia alusão a bebidas alcoólicas). No bate-papo, outro jogador comentou que foi *nerfado*: ele havia lesionado o dedo anelar, sendo com isso obrigado a usar uma tala por algumas semanas (*nerf* é o oposto de *buff*. *Nerfar* é tirar poder/bônus de um personagem e *buffar* é conceder; sem possibilidade de usar o dedo anelar ele não conseguiria ter o mesmo desempenho no jogo, por isso a referência ao “estar *nerfado*”). No fórum é comum observar trocadilhos desse tipo, os quais, ao mesmo tempo em que funcionam como códigos internos que reproduzem linguagens próprias do jogo e atualizam o sentimento de pertença a um grupo, também emprestam um tom humorístico às construções textuais pelas metáforas e analogias criativamente elaboradas. Jogadores bem que poderiam se expressar utilizando a linguagem comum, mas geralmente optam por se comunicar de forma mais elaborada e interessante dentro daquele contexto, fazendo uso de códigos e símbolos próprios do

---

<sup>29</sup> As raças de *WoW* reproduzem, na visão de Langer (2008), a polarização entre o eu e o outro, o civilizado e o bárbaro. Nesse caso, a raça Orc – povos bárbaros, primitivos, os “outros” – são descritos pelos próprios jogadores como moradores de instalações improvisadas, apertadas, desordenadas, associando essas construções virtuais a uma referência no mundo real (a favela). Em oposição estaria o ascetismo, limpeza e ordenamento das construções da raça dos Humanos – esses sim civilizados, o “eu”, o “branco”, o legitimamente “humano”.

universo do *WoW* ou dos jogos digitais em geral: a linguagem arcana que é exclusiva aos pertencentes do “círculo mágico” e que somente os iniciados compreenderão (que apenas “entendedores entenderão”, como explicitou um jogador no fórum).

### **Considerações Finais**

Em resumo, o objetivo desse ensaio foi caracterizar *World of Warcraft* como um jogo experimentado pelos seus adeptos como prática de *lazer*. Ao fazer isso, pretendia caracterizar a atividade de jogar *World of Warcraft* como uma prática de *lazer doméstica*<sup>30</sup>, portanto, inscrita na dinâmica do lar e vinculada aos compromissos a ele relacionados, estando suscetível, por exemplo, ao controle dos pais ou a compulsão social para com membros da família.

Por ser doméstica, é uma prática que ora concorre, ora se alterna, ora se sincroniza com outras atividades realizadas no interior do lar, sejam elas de *lazer* (internet, televisão, música, conversa, etc.) ou não (família, higiene, necessidades biológicas, etc.). Também por isso, é um tipo de prática de fácil acesso físico: não exige deslocamento, nem gasto de tempo ou recurso com transporte. Essa comodidade e facilidade de acesso possibilita que o tempo investido na prática (em termos de horas jogadas) seja alto, às vezes tão alto que ultrapassem o limite do que seria aceito como saudável. De acordo com o questionário aplicado, a média de tempo de uso dos 251 participantes foi de 19,95h/semana – valor compatível com os achados de outros estudos envolvendo amostragens significativas,

---

<sup>30</sup> Ao contrário dos chineses, cuja maioria joga em lan-houses (NARDI, 2010), não tive contato com jogadores que não jogavam *World of Warcraft* em seus próprios equipamentos (computadores pessoais ou *notebooks*).

como na pesquisa de Yee (2006b), cuja média encontrada para os 30 mil participantes (de vários MMORPGs) foi de 22 h/semana.

É evidente que médias não se aplicam quando se olha para cada sujeito em particular. A variação entre o tempo de uso dos respondentes é alta, havendo tanto jogadores que investem relativamente bastante tempo ao jogo (quarenta, cinquenta e até mais horas por semana), quanto os que utilizam muito pouco (uma, duas horas no máximo). De qualquer forma, há muitos jogadores entre os respondentes do questionário e os contatados no jogo que dedicam tempo considerável de suas vidas ao jogo, e outros tantos que só não o fazem por falta de tempo. Estes gostariam de poder se envolver mais, mas as tarefas sérias e compulsivas do cotidiano impõem limites que necessitam ser respeitados. Independente do tempo dedicado à atividade, se maior ou menor, é seguro afirmar que o *WoW* é a principal diversão de boa parte dos respondentes e dos jogadores com os quais tive contato no jogo. Para a outra parte, a minoria, o jogo talvez não fosse a principal, mas uma das principais.

Também se buscou mostrar como a percepção dos jogadores sobre obrigação, compromisso e necessidade é relativa, gerando formas diferentes de lidar com o *WoW* em relação às diversas atividades da agenda cotidiana (trabalho, estudo, família, etc). Como já é sabido, o lazer sempre aparecerá articulado a outras dimensões do cotidiano, “estabelecendo relações dialéticas com as necessidades, os deveres e as obrigações, especialmente com o trabalho produtivo” (GOMES, 2004, p.125). Conscientes ou não, jogadores estão atentos a isso, negociando a todo instante o aproveitamento do seu tempo com maior ou menor conflito a depender de seu maior ou menor interesse com o jogo e da rigidez ou maleabilidade de suas obrigações.

## REFERÊNCIAS



AZEVEDO, T. **Jogar via internet vira profissão para aficionados**. Folha Online, São Paulo, 2004. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/ult2240u52.jhtm>. Acesso em: 30 abr. 2007.

BAINBRIDGE, W. S. **The Warcraft Civilization: social science in a virtual world**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2010.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CHAGAS, A. A. O. **O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer Online: um estudo sobre o World of Warcraft**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

DIBBELL, J. The life of the chinese gold farmer. **New York Times Magazine**, June. 2007.

DUCHENEAUT, N.; YEE, N; NICKELL, E.; MOORE, R The Life and Death of Online Gaming Communities: A Look at Guilds in World of Warcraft. In: **Proceedings**: San Jose (Estados Unidos), 2007.

DUMAZEDIER, J. **Sociologia Empírica do Lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1979, 249 p.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação: desporto e lazer no processo civilizacional**. Trad. Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa: Difel, 1992. 389 p.

FERES NETO, A. **A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas**. 117f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

GOMES, C. L. Lazer – Concepções. In: GOMES, Christianne Luce (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004. p. 119-126.

GOMES, C. L. **Lazer e trabalho**. 1. ed. Brasília: SESI/DN, 2005. v. 1.

GONZALES, F. J. **Bases sociais das disposições para o envolvimento em práticas de movimento corporal no tempo livre**. Tese (Doutorado em Ciências do Movimento Humano) – UFRGS. Porto Alegre, 2010.

GUIMARAES, M. J. L. Sociabilidade e tecnologia no ciberespaço. In: RIFIOTIS, T.; MAXIMO, M. E.; LACERDA, J.; SEGATA, J. (orgs) **Antropologia no Ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010. p. 17-27.

HEEKS, R. Understanding "Gold Farming" and Real-Money Trading as the Intersection of Real and Virtual Economies. In: **Journal of Virtual World Research**. v.2. n.4. Fev. 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

IBARGOYEN, D. D. **Jogos virtuais e a antropologia da performance**. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – UEM. Maringá, 2011.

LAHIRE, B. **A cultura dos indivíduos**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

LANGER, J. The Familiar and the foreign: playing (post)colonialismo in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, H. G.; RETTBERG, J. W. (orgs.) **Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

MORTENSEN, T. E. Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies? In: CORNELIUSSEN, H.; RETTBERG, J. (orgs.) **Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2008.

NARDI, B. **My life as a Night Elf Priest: an anthropological account of World of Warcraft**. Michigan (Estados Unidos): The University of Michigan Press, 2010.

PEARCE, C. **Communities of Play: emergente cultures in multiplayer games and virtual worlds**. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2009.

PETRÓ, G. Para jogar Diablo III, fã faltam ao trabalho e às aulas nesta terça-feira. **Globo.com**. São Paulo: publicada em 15/05/2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/05/para-jogar-diablo-iii-fas-faltam-ao-trabalho-e-aulas-nesta-terca-feira.html> Acessado em: 16/05/2012.

SEPE, C. P. **Navegando na rede de interações de um RPG Online: um estudo de caso do game Erínia**. Tese (Doutorado em Comunicação) – UNISINOS. São Leopoldo, 2007.

STIGGER, M. P. **Esporte, lazer e estilos de vida**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

TAYLOR, T.L. **Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture**. Cambridge, MA: MIT Press. 2006

TELES DA SILVA, S. **Moodle vs. World of Warcraft: análise comparativa dos ambientes virtuais de aprendizagem no Amazonas**. 229 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade Federal do Amazonas, 2010.

WANG, P. **A Marxian Analysis of World of Warcraft: Virtual Gaming Economies Reproducing Capitalistic Structures**. Disponível em: <<http://triciawang.pbworks.com/f/marxvirtual.pdf>>. Acesso em 17/08/2011.

YEE, N. **The Daedalus Project**. Disponível em: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001524.php>. Acesso em: 10/03/2012. YEE, N. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. In: **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**, n.15, pp. 309-329. 2006b.

### **Endereço dos Autores:**

Leoncio José de Almeida Reis

Rua São Mateus, 450, casa 2  
Bairro Centro  
Matinhos – PR – 83260-000  
Endereço Eletrônico: eojar\_edf@yahoo.com.br

Fernando Renato Cavichioli  
Rua Frei Francisco Mont' Alverne, 263 sob. 02  
Bairro Jardim das Américas  
Curitiba – PR – 81.540-410  
Endereço Eletrônico: cavicca@ufpr.br