

Este estudo sobre o universo de World of Warcraft (WoW) se propõe a compreender as relações entre usuários/personagens antigos e novos, e a lógica de incorporação de comportamentos dos aprendizes a partir de interações com os mais experientes e os grupos. Outro importante aspecto da pesquisa são as representações e relações de gênero neste novo mundo virtual 3D, que une as relações sociais a um jogo de estratégia e intelecto. A análise é feita em dois servidores oficiais.

Trata-se de uma etnografia online com utilização de alguns pressupostos da etnografia tradicional, definida por sua longa duração, imersão, convivência e experiência de vida semelhante a do “nativo” (Malinowski, 1978). A pesquisa não trata do exótico, mas sim de temas razoavelmente familiares espalhados no ambiente virtual, pois este local não é cercado, ou seja, não permanece apenas no cenário do jogo, mas também em fóruns, sites oficiais e periféricos criados por outros usuários, onde há intensa rede de relações. Portanto para compreender melhor a convivência entre os personagens do WoW, frequentei as várias plataformas deste ambiente de sociabilidade virtual. (Guimarães,1999)

Desde a criação de personagens, a escolha da facção, raça, classe, profissão há uma incorporação de elementos ao passo que nos preparamos para um ambiente que exige a criação de uma identidade (Goffman,1999). Vestimos, assim, o personagem. É notório, a cada passo e a cada local visitado, que existe uma grande diversidade de personagens e formas de atuação, e que as principais diferenças entre os personagens são encontradas na significação que o usuário faz dos poderes, armas e roupas utilizadas por seus personagens. A busca de status dentro do jogo está diretamente ligada à evolução do personagem, ou seja, quanto mais objetivos e conquistas obtidos, mais rapidamente o nível alto é alcançado e o personagem respeitado (Bainbridge, 2010). É neste ponto que se torna imprescindível que os usuários/personagens atuem em conjunto. Este contato pode começar nos grupos, Clãs ou Guildas, masmorras, ou mesmo nos fóruns e comunidades direcionadas para os personagens. Através destas dinâmicas de compartilhamento se constituem vínculos, oportunidades de interação e consequentemente a incorporação de elementos.

A respeito das relações de gênero, foi observado um fenômeno de criação de personagens femininas por homens. Este fato causou curiosidade, pois praticamente todos os homens o fazem. Para confirmar tal hipótese, o fórum oficial da Battle.net foi utilizado, com a seguinte questão: “Chars femininos, mulheres ou homens?”. A pergunta, criada por mim/minha personagem Malum, causou grande alvoroço e 276

respostas com diversas justificativas, porém todas correspondiam positivamente à hipótese. Após analisar todas as respostas, nota-se uma grande tendência à justificativa da escolha pela estética e a liberdade de criação, interpretação e representação. Dentro do mundo virtual é possível escolher ser quem quiser e agir como lhe for conveniente, ter liberdade pra viver qualquer tipo de personagem por ser interessante, bonito, sensual, e utilizar isso a seu favor.