

# CENTRO PAULA SOUZA

Faculdade de Tecnologia de Americana  
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

## OS JOGOS DIGITAIS: UM ESTUDO SOBRE ISOLAMENTO SOCIAL EM WORLD OF WARCRAFT

LUCAS DE ARAUJO ZOLIN

Americana, SP  
2015

# CENTRO PAULA SOUZA

**Faculdade de Tecnologia de Americana  
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais**

## **OS JOGOS DIGITAIS: UM ESTUDO SOBRE ISOLAMENTO SOCIAL EM WORLD OF WARCRAFT**

**LUCAS DE ARAUJO ZOLIN**

lucas\_zolin@yahoo.com.br

**Trabalho Monográfico, desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Segurança da Informação da Fatec-Americana, sob a orientação da Prof. Dra. Acácia de Fátima Ventura.**

**Área: Jogos Digitais.**

**FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS  
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte**

Z77j	Zolin, Lucas de Araujo Os jogos digitais: um estudo sobre isolamento social em world of warcraft. / Lucas de Araujo Zolin. – Americana: 2015. 46f.  Monografia (Graduação em Tecnologia em Jogos Digitais). - - Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza. Orientador: Prof. Dr. Acácia de Fátima Ventura  1. Jogos eletrônicos I. Ventura, Acácia de Fátima II. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de Americana.  CDU: 681.6
------	--

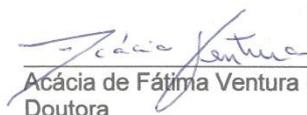
LUCAS DE ARAUJO ZOLIN

**OS JOGOS DIGITAIS: UM ESTUDO SOBRE ISOLAMENTO  
SOCIAL EM WORLD OF WARCRAFT**

Trabalho de graduação apresentado  
como exigência parcial para obtenção do  
título de Tecnólogo em Jogos Digitais pelo  
CEETEPS/Faculdade de Tecnologia –  
Fatec/ Americana.  
Área de concentração: Jogos Digitais

Americana, 23 de junho de 2015.

**Banca Examinadora:**

  
\_\_\_\_\_  
Acácia de Fátima Ventura (Presidente)  
Doutora  
Fatec Americana

  
\_\_\_\_\_  
Renato Kraide Soffner (Membro)  
Doutor  
Fatec Americana

  
\_\_\_\_\_  
Luiz Carlos Degrande Junior (Membro)  
Graduado  
Fatec Americana

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer a todos que me apoiaram ao longo desta graduação.

Aos colegas de classe e aos professores da FATEC Americana, que me deram todo o suporte necessário para que eu concluísse meus objetivos.

Em especial à minha orientadora Acácia, pela paciência e pela ajuda na conclusão deste trabalho.

À minha família pela paciência e pelo apoio.

À Márcia, sem você a realização desse trabalho seria impossível. Muito obrigado pela paciência, você é uma segunda mãe para mim!

Aos meus queridos amigos Eduardo, Vitor e Diorgenes, pelo auxílio em todo esse processo.

À minha amada Milena, obrigado por tudo, não teria conseguido sem você.

## DEDICATÓRIA

A Milena Cardoso França, minha família e a todos que me apoiaram nesse processo.

## RESUMO

Os jogos do gênero MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Player Game) desde seu início têm atraído muitos jogadores ao redor do mundo. Esse tipo de jogo traz como diferencial a interação com diversos jogadores em um mundo virtual. Devido a seu grande potencial de imersão, alguns jogadores tendem a jogar compulsivamente, causando uma série de malefícios, tais como depressão, obesidade, stress, e também o isolamento social (SETZER, 2008), que será abordado nesse trabalho.

O jogo World of Warcraft (BLIZZARD, 2004) foi utilizado como base para a elaboração desse estudo, buscando compreender as possíveis causas do isolamento social nos jogadores. Como ferramentas de pesquisa, foram utilizadas pesquisas bibliográficas e duas entrevistas não diretivas, e através destas, foi constatado que o isolamento social causado pelo jogo World of Warcraft é possível apenas se o jogador tiver uma pré-disposição a esta condição, onde a pessoa que joga está sendo influenciada por fatores externos, fazendo com que o jogo não seja o fator crucial para que o indivíduo se isole da sociedade. Portanto, o isolamento social não se aplica a todos os jogadores, visto que, tais condições são suscetíveis a apenas uma parcela dos jogadores.

**Palavras Chave:** Jogos Digitais; MMORPG; Isolamento Social.

## ABSTRACT

The MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Player Game) game genre since its beginning has been attracting lots of players around the world. This kind of game has a special featuring: the interaction between many players in the virtual world. Due to this gender's massive immersion potential, some players tend to play it compulsively causing a series of maleficent diseases as obesity, stress, depression and also social isolation, which will be analyzed on this essay. The game World of Warcraft (BLIZZARD, 2004) was used as a base to the development of this study, intending to comprehend the possible social isolation causes on the players. Bibliographic searches and two non-directive interviews were used as search engines, and through those it was possible to conclude the social isolation caused by the World of Warcraft game is only possible if the player has a pre-disposition to it, where the person who is playing is being leaded by extern factors, turning the game into a not crucial factor that causes the isolation. Therefore the social isolation can't be applied to every MMROPG player, once that such situation is only susceptible to a specific portion of players.

**Keywords:** Digital Games; MMORPG; Social Isolation.

## SUMÁRIO

<b>LISTA DE FIGURAS E DE TABELAS.....</b>	<b>10</b>
<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1 OS JOGOS, O ISOLAMENTO SOCIAL E OS MMORPG'S .....</b>	<b>155</b>
1.1 CONCEITUANDO OS JOGOS .....	15
1.2 MMORPG'S .....	21
1.3 ISOLAMENTO SOCIAL .....	24
<b>2 O WORLD OF WARCRAFT: UMA BREVE ANÁLISE.....</b>	<b>27</b>
2.1 WORLD OF WARCRAFT: BEM VINDO A AZEROTH.....	27
2.2 A ALIANÇA E A HORDA .....	29
2.3 O WOW E A SOCIABILIDADE .....	32
2.4 TWING, 52 ANOS, MÃE E MEMBRO DA HORDA .....	34
2.5 SYLVANNAS, PAI, PROFESSOR E UM PODEROSO TANQUE .....	40
<b>3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>42</b>
<b>4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>44</b>

**LISTA DE FIGURAS E DE TABELAS**

<b>Figura 1: Diagrama de Juul.....</b>	<b>18</b>
<b>Figura 2: The Legend of Zelda.....</b>	<b>20</b>
<b>Figura 3: Ultima Online.....</b>	<b>23</b>
<b>Figura 4: Warcraft: Orcs &amp; Humans.....</b>	<b>27</b>
<b>Figura 5: Brasões da Aliança e da Horda.....</b>	<b>29</b>
<b>Figura 6: Raças de World of Warcraft.....</b>	<b>30</b>
<b>Figura 7: Twing em World of Warcraft.....</b>	<b>38</b>
<b>Figura 8: Gameplay de World of Warcraft.....</b>	<b>39</b>

## INTRODUÇÃO

A indústria de jogos digitais já é uma das maiores do mundo, e vem crescendo cada vez mais, ganhando destaque na sociedade e movimentando bilhões de dólares todos os anos, estima-se que as vendas devam aumentar mais rapidamente do que a indústria cinematográfica, com um crescimento de 7,2% ao ano (BNDS, 2014). Assim como outras formas de mídia, tais como a música e o cinema, os jogos digitais podem ter influência direta na vida das pessoas, como, por exemplo, no jeito de se vestir, falar e até mesmo agir.

Flausino (2006) diz que diferentemente das outros meios de entretenimento, utilizando as tecnologias atuais, os jogos digitais podem proporcionar uma imersão muito maior, introduzindo o jogador em um mundo de infinitas possibilidades, onde ele pode derrotar inimigos, trilhar caminhos diferentes que irão influenciar diretamente no modo de jogar, como também criar a sua própria história. Cada jogo em específico tem seu adicional, o qual pode ser o uso do raciocínio lógico durante o jogo, a indução de movimentos e pensamentos, ou seja, o processo cognitivo como um todo.

De acordo com Rodrigues e Mustaro (2008), um dos estilos de jogos que mais se sobrepõe no quesito imersão e popularidade, são os MMORPG's (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), que consistem em jogos online, em que diversas pessoas jogam juntas simultaneamente. Nesse tipo de jogo, o jogador geralmente cria um ou mais personagens e realiza as missões e tarefas propostas, interagindo também com outras pessoas que estão jogando online.

O jogo Word of Warcraft (BLIZZARD, 2004), abreviado na forma de WoW, é um dos mais populares nesta categoria de jogos, contando com mais de 10 milhões de assinantes<sup>1</sup>, de diversas idades e espalhados por todo o globo.

De acordo com Reis (2013) o World of Warcraft, visando o mundo dos jogos eletrônicos, poderia ser tomado como um fenômeno de lazer com uma repercussão gigantesca e impactante em nossa sociedade e tem sido objeto de estudo relevante entre a comunidade acadêmica, devido à sua popularidade entre os jogadores e seu impacto no cenário dos jogos.

Esse trabalho visa estudar os aspectos de interação social entre os jogadores e verificar se esses jogos, nesse caso tendo como base o jogo World of Warcraft, que promovem tanta imersão e interação online com outros jogadores, pode provocar um isolamento social do jogador com o mundo fora do jogo. Diante a seguinte questão, emergiu a necessidade de discutir tal assunto que amplia a compreensão de como os jogadores se comportam durante as partidas, e como o jogo pode afetar no seu cotidiano.

Para tanto o estudo se **justifica** em função de: o ato de jogar pode trazer uma série de benefícios aos jogadores, tais como: agilidade de raciocínio, reflexiva, expansão cultural, auxiliar na resolução de problemas, dentre outros. Nascimento e Cordeiro (2004) explicam que com o desenvolvimento de novas tecnologias e o avanço da internet, os jogos também evoluíram, tornando possível jogar e também interagir com outras pessoas em todo o mundo, tornando-se umas das maiores formas de mídia atualmente. A partir da interação dos jogadores, comunidades virtuais são formadas, conectando milhares de pessoas com o objetivo de jogar.

Já o **Problema** foi: De acordo com Nascimento e Cordeiro (2004), há diferenças entre os jogadores que jogam apenas por diversão e os que jogam de maneira compulsiva. Esse modo compulsivo de jogar pode acarretar em diversos malefícios, tais como obesidade, depressão e o isolamento social. Neste trabalho, serão apresentados os motivos que levam as pessoas a jogar em excesso, e como isso influenciará para que o indivíduo se isole socialmente.

Como **Pergunta** que se buscou responder foi: O jogo World of Warcraft causa o isolamento social de seus jogadores?

A **Hipótese** foi: a) Quando os indivíduos jogam por muitas horas o World of Warcraft se esquecem das pessoas ao seu redor; b) O indivíduo não se isola socialmente jogando World of Warcraft, pois interage online com outros jogadores e, c) Dependendo da quantidade e intensidade com que o jogador joga World of Warcraft, ele pode se isolar socialmente.

O **objetivo geral** consistiu em estudar o jogo World of Warcraft, objetivando compreender o isolamento social causado nos jogadores.

Os **objetivos específicos** foram: a) Fazer um levantamento bibliográfico sobre os jogos digitais e isolamento social, visando compreender os jogos MMORPG e os jogadores de World of Warcraft; b) Estudar o jogo World of Warcraft, buscando conhecer suas regras e dificuldades na passagem de fases e, c) Discutir as teorias estudadas, objetivando conhecer e analisar o isolamento social causado aos jogadores do jogo.

O **método** para o desenvolvimento deste trabalho foi o hipotético dedutivo, que se inicia pela percepção de uma lacuna nos conhecimentos acerca da qual formula hipóteses e, pelo processo de inferência dedutiva, testa a predição da ocorrência de fenômenos abrangidos pela hipótese. (GIL, 2008).

Para a abordagem do problema utilizou-se a Pesquisa Qualitativa:

Metodologia qualitativa preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano. Fornece análise mais detalhada sobre as investigações, hábitos, atitudes, tendências de comportamento, etc. (MARCONI e LAKATOS, 2007, p 269).

Para os objetivos foi utilizada a pesquisa descritiva, que de acordo com (GIL, 2008, p. 28):

As pesquisas deste tipo têm como objetivo a descrição das características de determinada população ou fenômeno, ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados.

Dentre as pesquisas descritivas salientam-se as que têm por objetivo estudar as características de um grupo: sua distribuição por idade, sexo, procedência, nível de escolaridade, opiniões, atitudes, crenças, etc. As pesquisas descritivas são, juntamente com as exploratórias, as que habitualmente realizam os pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática. São também as mais solicitadas por organizações como instituições educacionais, empresas comerciais, partidos políticos, etc..

Para os procedimentos técnicos foi utilizada a Pesquisa Bibliográfica, que nas palavras de Severino (2007, p. 122) é:

Aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses, etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos.

Bem como a entrevista não diretiva, que para Severino (2007, p.125) é:

Por meio delas, colhem-se informações dos sujeitos a partir do seu discurso livre. O entrevistador mantém-se em escuta atento, registrando todas as informações e só intervindo discretamente para, eventualmente, estimular o depoente. De preferência, deve praticar um diálogo descontraído, deixando o informante à vontade para expressar sem constrangimentos suas representações.

O trabalho foi estruturado em **três** capítulos, sendo que o **primeiro** conceitua os jogos e MMORPG apresentando suas principais características e mecânicas de funcionamento. Aqui também se tratou do isolamento social. O **segundo** conceitua o jogo World Of Warcraft, seu funcionamento e sua narrativa, bem como apresenta duas entrevistas com jogadores de World Of Warcraft. Com base nas informações conseguidas a partir dos estudos realizados no capítulo anterior, o **terceiro** capítulo reserva-se às **Considerações Finais**.

## **1 OS JOGOS, O ISOLAMENTO SOCIAL E OS MMORPG'S**

Este capítulo irá abranger o conceito de jogos, utilizando a base filosófica e teórica dos conceitos apresentados por diversos autores. Os conceitos de MMORPG também foram abordados nesse capítulo, mostrando suas características principais e mecânicas de funcionamento. Também nesse capítulo, foi tratado do isolamento social, um dos malefícios que podem afetar diversos jogadores.

### **1.1 CONCEITUANDO OS JOGOS**

Segundo Ranhel (2005), comparando com outras bases de estudos clássicas, o campo de conhecimento em jogos é recente no meio científico, mas que para compreendê-los. Tornou-se necessário realizar uma análise teórica, para que se possa conceituar ou definir o que é jogo e também o que é o ato de jogar. A análise do jogo, de uma perspectiva mais ampla do termo, requer um estudo para identificar a que o conceito se refere, tornando-se indispensável para compreender o objeto de estudo.

Huizinga (2000), um dos estudiosos que mais se destacou na área de pesquisa dos jogos, faz uma abordagem psicológica e filosófica, onde introduz o pensamento de que os jogos antecedem até mesmo o surgimento da cultura, na medida em que o ato de jogar não é propriamente humano, pois também é compartilhado com outros animais. Como exemplo, o autor utiliza uma brincadeira entre cachorros, na qual se convidam uns aos outros para participar de uma atividade lúdica, onde essas atividades possuem regras, como por exemplo, a de não morder com violência, a disputa em si é fantasiada, assim, nesse jogo dos animais, é possível observar elementos essenciais de um jogo humano.

Assim, Huizinga (2000) diz que o jogo pode ser tratado como uma atividade lúdica que vai além e um fenômeno físico ou um reflexo psicológico, livre de comprometimentos, um ato voluntário que evade a vida real. O autor ainda postula que no jogo, podem ser encontrados, adicionalmente, elementos como a tensão, expressados através do acaso e da incerteza, levando em consideração que em um jogo nunca deve conhecer seu desfecho, pois seu desenvolvimento depende de variáveis externas e internas, que irão decidir o rumo do jogo.

Caillois (1990) categorizava os jogos em quatro grupos distintos, sendo eles:

*Agon* – Jogos de confronto e competitivos, aqui os jogadores utilizam suas habilidades, tanto físicas como mentais, confrontando-se com oportunidades iguais. Esse tipo de jogo serve para demonstrar a superioridade de suas habilidades em combate com as do adversário.

*Alea* – Diferentemente do Agon, na Alea não se pode contar com as habilidades do jogador, mas sim com o destino do jogo, ou seja, a sorte. O jogador depende exclusivamente da sorte para vencer, como por exemplo, quem obtém a maior soma de números em um jogo de dados.

*Mimicry* – Essa categoria engloba os jogos em que os jogadores interpretam um personagem ilusório, adotando suas falas e comportamentos, fazendo com que o jogador utilize a sua imaginação e interpretação.

*Ilinx* – Esta categoria abrange os jogos que atuam na ludibriação dos sentidos dos participantes, tanto orgânicos como psíquicos. Um exemplo para esse tipo de jogo é a brincadeira da Cabra-cega.

Caillois (1990) ainda diz que existem duas formas de jogar, colocando as quatro categorias em dois polos diferentes. Uma delas recebe o nome de “paidia” em que o jogador entra no jogo por pura diversão, sem muito comprometimento, remetendo-o a ideia de brincadeira. De outro lado, tem-se o que o autor chamou de “Ludus”, que se enquadra a forma assídua de jogar, com o objetivo de vencer, onde o jogador dá o máximo de si, mostrando todas as suas habilidades.

É perceptível que os conceitos filosóficos do jogo ou do jogar, tornam-se muito abrangentes, pode-se perceber que as definições básicas da filosofia dos jogos acabam tornando-se um alicerce para a construção dos jogos eletrônicos, onde é notável a presença de um ambiente externo ao mundo real, no qual os jogadores devem seguir regras para jogar e ganhar.

De acordo com Juul (2003), dependendo da forma com que os jogos são apresentados aos jogadores, podem ser colocados em duas categorias, Emergence

(Emergente) e Progression (Progressivo). Os jogos emergentes são aqueles mais casuais e simples, que possuem um pequeno grupo de regras que dão origem a um desafio, no qual o jogador deve criar suas estratégias para superá-lo. Já os progressivos, caracterizam-se por apresentar uma sequência de ações que o jogador deve desempenhar para alcançar seu objetivo. Buscando uma definição melhor e mais focada nos jogos, Juul agrupou em uma tabela as definições de jogos do ponto de vista de vários escritores que buscavam estudar os jogos, entre eles Huizinga e Caillois. Através dessa tabela, Juul conseguiu condensar as ideias principais em seis itens, que definem os jogos, são eles:

- a. Regras: As regras sempre são à base do jogo. Precisam ser bem definidas, a ponto de que não seja necessário questioná-las e argumentá-las toda vez que uma partida se iniciar.
- b. Resultado Variável e Quantificável: Nos jogos, por inúmeras vezes o resultado pode sair diferente do esperado.
- c. Valorização do resultado: Como os resultados dos jogos são variáveis, esses resultados podem trazer uma resposta positiva ou negativa das pessoas.
- d. Esforço do jogador: O jogador se esforça e investe no jogo, para conseguir alcançar seu objetivo, porém pode ocorrer que os resultados que ele obtenha não sejam os esperados.
- e. Vínculo do jogador ao resultado: Emocionalmente, o jogador está vinculado com os resultados, sentindo felicidade ao conseguir um resultado positivo e infelicidade por obter um resultado negativo no jogo.
- f. Consequências opcionais e negociáveis: Variando o modo com que as regras forem negociadas e estabelecidas, o jogo pode ou não ter consequências na vida real. Dessa forma, assim como

peessoas jogam apenas por diversão, algumas apostam suas vidas em jogos.

Juul (2003), após esclarecer e explicar cada um dos termos e suas definições coletadas de diferentes autores monta um diagrama que expressa os conceitos apresentados anteriormente. Esse diagrama é separado em círculos, bem parecido com um alvo de dardos. No círculo que fica ao centro do diagrama, ele coloca os seis itens apresentados. Levando em consideração a definição de jogo que Juul apresentou tudo o que se encaixar nos seis atributos deve ser caracterizado como um jogo, e deve ser colocado no círculo central. No segundo círculo, que fica fora do centro, porém dentro do outro círculo, ficam os casos fronteiriços, ou “quase jogos”. O que se encontrar fora destes dois círculos não pode ser considerado como um jogo.

Figura 1- Diagrama de Juul



Fonte: marketingegames (acesso em: 18/02/2015).

O diagrama de Juul (2003) se encaixa bem na conceituação de jogos eletrônicos, pois a definição dele coloca que os jogos são sistemas que possuem regras, e os jogos digitais, também possuem regras rígidas e possuem maneiras de recompensar o jogar, como por exemplo, com uma vida extra ou um item especial. Porém, devido a sua programação e algoritmos, diferentemente dos jogos comuns, não podem ser mediadas com o jogador, pois já estão pré-programadas, que por vezes chegam a ser tão inflexíveis ao ponto do jogador achá-las injustas algumas vezes. Por isso, a definição de Juul é a que melhor se adéqua aos jogos computacionais, devido a seu caráter mais sério diante as regras impostas, obedecendo-as fielmente.

O autor ainda afirma que a principal característica que diferencia os jogos digitais dos não digitais é a presença de mundos fictícios, nos jogos não digitais é possível criar esse mundo fictício, porém pode ser diferente para cada tipo de jogador. Já nos jogos digitais, só existe um universo lúdico único onde o jogo é desenvolvido, tornando-o igual para todos os jogadores. Assim, através dos conceitos de jogos apresentados, é possível também englobar os jogos eletrônicos.

Através de uma análise superficial, nota-se que os jogos digitais estão fortemente vinculados com os computadores, onde, através de uma visão mais abrangente, pode-se encaixar todos os dispositivos que são capazes de reproduzir os jogos eletrônicos, tais como PCs, consoles e celulares.

Assim, pode-se dizer que os jogos digitais são, através de uma definição mais abstrata, uma representação dos jogos tradicionais em ambientes computacionais. Constata-se tal afirmação analisando os conceitos de Juul (2003), por exemplo, utilizando dois jogos iguais de Xadrez, as regras serão as mesmas e o contexto do jogo também, porém estarão em ambientes diferentes, de modo que um precisará que os objetos físicos palpáveis sejam manuseados e o outro será jogado através de comandos enviados por um aparelho eletrônico.

É importante também analisar a evolução nas narrativas dos jogos tradicionais para os jogos eletrônicos. Nos jogos tradicionais, as narrativas eram responsáveis por contar história utilizando apenas a imaginação dos jogadores.

Segundo Reis (2013), no mesmo instante em que as tecnologias necessárias para a elaboração dos videogames se desenvolveram muito rapidamente, permitindo novas técnicas e apropriações artísticas, visando às imagens, os efeitos gráficos e a sonografia, as inovações na jogabilidade e narrativa dos jogos mudaram inteiramente a forma com que os jogos eram jogados e seus estilos.

Com os avanços tecnológicos, os jogos eletrônicos se tornaram capazes de não só simular ambientes reais, como também ações de objetos e personagens, criando um mundo em ambiente virtual explorável pelo jogador, para que ele possa interagir com outros personagens e cenários, participando de diversas aventuras, aumentando muito a imersão do jogador.

Reis (2013), sobre o quesito imersão nos jogos, diz que:

O termo imersão é frequentemente utilizado nos estudos dos jogos e tecnologias digitais para fazer referência a sensação experimentada pelo jogador ao ser absorvido e envolvido pelas imagens, sons e interação propiciados. Remete a ideia de “mergulhar”, ou seja, de estar completamente submerso nesse meio. (REIS, 2013, p. 49).

De acordo com Nery (2013), a série de jogos The Legend of Zelda (NINTENDO, 1985), que tem mais de 25 anos desde a data de seu lançamento, ainda hoje é uma das maiores franquias da empresa japonesa Nintendo®, é um ótimo exemplo de como um jogo eletrônico pode ter uma boa narrativa e ao mesmo tempo desafios que prendam o jogador ao jogo.

**Figura 2 – The Legend of Zelda**



Fonte: [petergamingblog](http://petergamingblog.com) (acesso em: 21/03/2015)

Nery (2013), diz ainda que o jogo, desde a sua primeira versão no ano de 1985, envolvia os jogadores com a sua história, um mundo enorme para ser explorado e também contava com um processo de evolução do personagem. Na série *The Legend of Zelda*, o personagem pode adquirir habilidades e poderes novos, novos itens e até mudar a forma física, de criança para adulto. Essa interação com o jogo, e as diversas possibilidades que proporciona, dão ao jogador uma imersão enorme, pois ele pode acompanhar toda a evolução do personagem.

A tecnologia, ao longo dos anos, conseguiu revolucionar a fantasia proporcionada pelos jogos, criando um universo virtual, que é complementado pela narrativa.

Segundo Rodrigues e Mustaro (2008), um dos gêneros de jogos que mais se destacam nesse quesito, são os MMORPG's (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), e é desse estilo de jogo que o próximo tópico tratará.

## **1.2 MMORPG'S**

Para Rodrigues e Mustaro (2008), os MMORPG's são baseados nos RPG's (Role Playing Games) tradicionais de mesa, onde o jogador é transportado a um mundo fantástico, assumindo o papel de um personagem, que deve ser interpretado conforme as regras impostas pelo jogo.

Reis (2013) diz que os RPG's de mesa começaram a se tornar populares com o jogo *Dungeons&Dragons*, publicado pela primeira vez em 1974. Atualmente existem diversos jogos que são rotulados como RPG's, desde os jogos tradicionais de tabuleiro de mesa, cartas, até os jogos eletrônicos atuais, estando então profundamente enraizadas na ideia do faz de conta traduzida pela categoria de *mimicry* Caillois (1990).

O termo é utilizado para categorizar jogos bem diferentes entre si. O autor ainda explica que os jogos de RPG normalmente tem em comum que os fazem pertencer a um mesmo grupo, as mecânicas de funcionamento, tais como sistemas

de classes, raças e a progressão contínua do personagem ou podem ter também em comum a inspiração em gêneros narrativos, tais como fantasia, aventura ou também ficção científica, como exemplo o autor cita algumas obras, destaca-se O Senhor dos Anéis, de J.R. R Tolkien. Sendo assim, o principal aspecto dos jogos de RPG é proporcionar que o jogador torne-se um personagem de sua escolha, possa desempenhar ações com esse personagem, vivendo em um universo imaginário.

Lima (2007) explica que usualmente, em jogos de RPG tradicionais, um jogador é designado para desempenhar o papel de “mestre”, que tem o objetivo de narrar todos os acontecimentos que ocorrem no mundo imaginário, descrever quais consequências as ações tomadas pelos jogadores irão influenciar no jogo e limitar essas ações, de acordo com as regras do jogo que estiverem jogando.

Segundo Fonseca (2008), os jogos MMORPG's se passam em um ambiente online, onde uma grande quantidade de jogadores coopera, competem e interagem umas com as outras simultaneamente.

Lima (2007) diz que os MMORPG's agregam muitos dos aspectos dos RPG's tradicionais, porém, nesses jogos o jogador se conecta a um servidor e assim ingressa no mundo virtual. O sistema é quem interage como o “mestre” do jogo de RPG, que regula as ações dos jogadores permitindo que eles consigam realizar apenas aquilo o que está previsto na *engine* do game.

De acordo com Reis (2013), esse gênero de jogo proporciona que pessoas em uma mesma prática social, consigam se relacionar, interagir e socializar com indivíduos de culturas diferentes e distantes geograficamente. Afirma que esses jogos, são criados buscando proporcionar uma interação social entre os jogadores, e em alguns casos, permitindo que até mesmo laços sociais afetivos sejam criados, na forma de amizades e envolvimento amorosos.

Os títulos desse gênero, em sua maioria, possibilitam que cada pessoa possa criar e personalizar o seu próprio personagem fictício, assim como nos RPG's tradicionais, podendo ser modificado tanto nos atributos do personagem em relação ao jogo como nos aspectos visuais, esse personagem é denominado avatar. Depois

de criado o seu próprio avatar, o jogador pode interagir com avatares de outros jogadores, enfrentando os desafios propostos pelo jogo para progredir sua experiência de jogo, o que pode garantir a evolução de seu personagem, como o aumento de magia ou força física. Para facilitar esse processo de evolução, os jogadores formam guildas (clãs), criando uma comunidade virtual entre esses jogadores.

Um dos primeiros títulos desse gênero de jogo a ser lançado foi o “Ultima Online” (ORIGINS, 1997), fazendo um grande sucesso, de acordo com Taylor (2006), chegando a atingir um recorde de 100.000 jogadores em 1997. O jogo se passa em um ambiente medieval, onde o jogador pode participar de muitas aventuras e desafios. E, de acordo com o site oficial do Ultima Online: “É um mundo em que você não só pode lutar, bem como ter um ofício, criar, explorar e triunfar... mas um mundo em que você pode viver”. Um dos principais atrativos do jogo é o de poder continuar o progresso de seu personagem sempre, mesmo que o computador seja desligado, o jogo continuará e o mundo irá se modificando de acordo com as ações de outros jogadores. Assim, quando o jogador voltar a jogar, poderá continuar de onde parou com seu personagem.

**Figura 3 – Ultima Online**



Fonte: [hardcoregaming101](#)(acesso em: 15/04/2015)

Devido ao fato de que esses jogos praticamente não possuem um fim cronológico, o jogador acaba se apegando e se prendendo ao seu personagem a medida que ele evolui.

De acordo com Nascimento e Cordeiro (2004), a opção pelo jogo online ao invés dos jogos eletrônicos tradicionais é devida a alguns motivos, tais como o entretenimento proporcionado pelos jogos online, a socialização entre os jogadores e a necessidade de fuga da realidade, uma vez que os jogos online proporcionam ao jogador um mundo virtual amplo; porém, todo esse entretenimento e interação com o mundo virtual, quando consumido de maneira excessiva, pode causar efeitos negativos nos jogadores, como por exemplo, o isolamento social, que será tratado no próximo tópico deste capítulo.

### **1.3 ISOLAMENTO SOCIAL**

Dantas (2008) define o isolamento social como sendo uma categoria sociológica que busca estudar acontecimentos nos quais certo indivíduo ou certo grupo, são banidos do convívio com grupos ou pessoas específicos. O autor ainda cita que o fenômeno do isolamento social pode ocorrer por razões de ordem estrutural e psicológica. Como exemplo de possíveis causadores, o autor cita a falta de tempo, traumas pessoais, imposição de padrões rígidos de comportamento e a expansão dos meios de comunicação, que são fatores que podem restringir e diminuir drasticamente o contato direto com outras pessoas, fazendo com que o indivíduo fique com a sensação de não se encaixar, ou se inconformar com as regras e paradigmas da sociedade em que vivem. As consequências desse isolamento podem ser as mais diversas, como a violência contra outras pessoas, ou em casos extremos, tentar um atentado a própria vida.

De acordo com Varella (2011), o isolamento social pode elevar o risco de morte a níveis mais altos que o cigarro, o sedentarismo e a obesidade. O autor diz que algumas pessoas, mesmo que isoladas socialmente, não se sentem solitárias enquanto outras pessoas, com uma interação social mais ativa, podem se sentir mais sozinhos. Ele também diz que alterações bioquímicas são feitas no organismo das pessoas que sofrem de isolamento social, principalmente relacionada ao estresse, explicando o fato de que os indivíduos isolados tendem a sentir dificuldade

em realizar atividades que seriam consideradas normais para outros indivíduos, tal como falar em público ou conversar com um estranho.

Segundo Sousa (2013), a introversão e o individualismo vem marcando as sociedades atualmente. Explica que o isolamento social pode ser observado no que ele chama de “tendência single”, onde um número grande de pessoas, que habitam em amplas áreas urbanas, onde seria possível interagir com várias pessoas, preferem seguir uma rotina solitária, não se isolando totalmente da sociedade, porém o individualismo e o medo de estabelecer relações e compromissos com outros indivíduos acaba transformando a solidão em uma alternativa mais confortável. O autor ainda cita eventos históricos onde o isolamento social esteve muito presente, como, por exemplo, na Grécia antiga, onde a democracia ateniense poderia condenar um cidadão ao ostracismo, que significa isolamento ou exclusão, onde as pessoas que ameaçavam a ordem política e pública eram afastadas da comunidade. Essa punição normalmente tinha a duração de 10 anos.

De acordo com Pauli (2012), quando se joga toma-se a forma de um personagem vivendo em seu universo próprio, com seus objetivos e regras. Quando no jogo, o indivíduo desprende-se da realidade e focamos apenas naquele mundo, onde todos os problemas reais desaparecem e os únicos desafios são os propostos pelo jogo.

Destaca que no mundo dos jogos não importa quem a pessoa seja dentro do universo virtual o jogador pode se tornar importante e fazer grandes feitos, como salvar o mundo e tornar-se um herói. Isso faz dos jogos uma forma de escapismo do mundo real em que se vive. Porém esses fatores podem fazer com que alguns jogadores mais compulsivos coloquem o mundo virtual acima do mundo real, Pauli (2012) cita o exemplo em que o jogador dá mais importância a progressão e evolução de seu avatar, realizando várias tarefas para alcançar seus objetivos no jogo online e deixando de lado a sua própria evolução pessoal em atividades do cotidiano, como trabalho e escola. Essa inversão de prioridades traz algumas consequências negativas óbvias, fazendo com que o indivíduo esqueça-se de si mesmo, podendo até deixar de dormir e comer em situações mais extremas, apenas para continuar jogando.

Para Nascimento e Cordeiro (2004), muitas vezes, o jogador compulsivo está tão focado no jogo, que acaba sentindo uma vontade incontrolável de jogar, chegando a casos extremos, onde a vida do jogador resume-se ao jogo. Esse tipo de comportamento pode acarretar uma série de consequências na vida do jogador, pois eles perdem completamente o interesse pela vida real, podendo causar o afastamento dos amigos, ou levar a problemas de saúde relacionados a poucas horas de sono, falta de exercícios e a má alimentação.

Nascimento e Cordeiro (2004) ainda afirmam que as pessoas mais tímidas, são mais propícias ao isolamento, tendo mais dificuldades para conseguirem amigos. Através dos jogos online, essas pessoas buscam interagir com comunidades virtuais, onde não existem muitas dificuldades em serem aceitos, pois todos os que estão nelas tem um interesse em comum: o jogo, fazendo com que a pessoa tímida possa ser inserida no grupo. Os autores destacam que é possível distinguir um jogador casual de um compulsivo através do número de horas que ele passa jogando. Um jogador casual passa em média 3 horas por dia jogando, enquanto que um compulsivo pode ultrapassar mais de 10 horas de jogo.

No próximo capítulo, baseando-se nas informações sobre o isolamento social, citadas acima, serão mostrados os conceitos do jogo World Of Warcraft (BLIZZARD, 2004) e como o jogo pode influenciar no isolamento social de quem o joga. Para complementar o estudo, serão feitas duas entrevistas não diretivas com jogadores de World Of Warcraft, Twing que o joga a mais de três anos, todos os dias, em média 7 horas por dia e Sylvannas, que por um grande período de sua vida foi jogador de MMORPG.

## 2 O WORLD OF WARCRAFT: UMA BREVE ANÁLISE

Neste capítulo, foram colocadas as definições do jogo World Of Warcraft, suas mecânicas de funcionamento e sua narrativa, a fim de conhecer o jogo e verificar o que é estar inserido em uma comunidade virtual e se é realmente possível que o jogo cause o isolamento social nas pessoas. Para a realização desse capítulo, foi feita uma entrevista com uma jogadora de World Of Warcraft, que irá expor suas ideias e opiniões do jogo do ponto de vista de quem o joga diariamente e a influência que ele tem em sua vida.

### 2.1 WORLD OF WARCRAFT: BEM VINDO A AZEROTH

De acordo com o site oficial da Blizzard, o World of Warcraft é um jogo online onde papéis de heróis fantásticos são assumidos por jogadores de todo o mundo para explorar *Azeroth*, um universo virtual repleto de magia, feitiçaria, espadas, mistério e aventuras ilimitadas.

Falcão (2010) explica que o início da franquia Warcraft começou em 1994, quando a Blizzard Entertainment lançou o jogo *Warcraft: Orcs&Humans*, que se passava em um cenário medieval, e deu origem a vários jogos de estratégia em tempo real, onde o jogador controla vários personagens de uma só vez. A partir da apresentação do ambiente multiusuário, ao invés de serem controlar exércitos, o jogador passou a jogar com apenas um personagem, e passou a interagir com outras pessoas, criando assim um ambiente social organizado que não existia anteriormente. World of Warcraft se passa no mesmo universo dos antigos jogos da franquia, agregando uma série de elementos no enredo.

Figura 4 – Warcraft: Orcs & Humans



Fonte: myabandonware (acesso em:20/05/2015)

A Blizzard, produtora do jogo, ainda diz em seu site oficial que os MMORPGs não possuem um modo off-line, ou seja, é necessário estar conectado na internet enquanto joga. Em World of Warcraft é possível jogar sozinho, porém, como outras várias pessoas irão compartilhar do mesmo mundo, algumas atividades do jogo só podem ser concluídas em equipe, tais como derrotar monstros ou explorar calabouços, aumentando a sensação de trabalho em equipe e de estar inserido em um grupo.

Em World of Warcraft, o jogador incorpora um herói de fantasia. Ao longo da vida do personagem ele cumprirá missões propostas pelo jogo, conseguirá através da evolução e de seu progresso, novas e poderosas habilidades, e também acumulará ouro e vários artefatos tais como armas, anéis encantados, armaduras, entre outros.

Segundo o site oficial da Blizzard, as terras de Azeroth possuem um grande número de raças e culturas, tendo cada uma delas um líder diferente.

Em World of Warcraft, cada jogador possui um conjunto específico de habilidades e talentos que define o papel de seu personagem. Por exemplo, magos são poderosos lançadores de magias que utilizam seus poderes para causar danos em inimigos à distância, mas são muito vulneráveis a ataques. Tais características definem o papel de um mago: ficar distante e causar grande estrago para aniquilar monstros antes que eles consigam se aproximar.

A Blizzard em seu site oficial ainda informa que o progresso do jogador é salvo automaticamente online, podendo-se continuar o jogo de onde parou. O jogo ainda dá a liberdade para que o jogador avance a sua maneira. Alguns jogadores preferem ignorar todo o conteúdo do jogo para que possam deixar seus personagens no level máximo o mais rápido possível, em contrapartida, outros jogadores exploram todas as possibilidades do jogo.

O jogador não precisa necessariamente ficar preso a apenas um personagem, podendo ter até 11 personagens e cada um apresentará uma maneira diferente de vivenciar o jogo. Tudo depende da classe e raça escolhidas.

No jogo são encontrados milhares de NPC's (Non-player Character), que são personagens controlados pelo computador. Alguns destes NPC's podem pedir tarefas para o jogador, desde simples como entregar uma mensagem até mais

complicadas, que muitas vezes precisam ser feitas por diversos jogadores unidos, essas são as que mais se encontram recompensas e desafios maiores. Usualmente, esses objetivos colocarão o jogador em uma situação de perigo, já que os inimigos entrarão no caminho para atrapalhar a missão.

Em grupo, o jogador pode desempenhar três papéis principais: tanque, cura e ataque. Tanques são mais resistentes a ataques diretos e sua função é chamar a atenção dos inimigos para que os jogadores mais vulneráveis do grupo sejam protegidos. Já um jogador que é um sacerdote com magias de cura, apesar de não ter um poder ofensivo alto, tem uma função vital para o grupo, que é a de manter todos os seus companheiros de grupo vivos por meio de seus feitiços restauradores. Todas as classes são capazes de jogarem sozinhas, independente do papel que o jogador escolher.

## 2.2 A ALIANÇA E A HORDA

No universo de Warcraft, existem duas facções que se enfrentam: a Aliança e a Horda.

Figura 5 – Brasões da Aliança e da Horda



Fonte: imgarcade (acesso em: 19/05/2015)

A Aliança conta com humanos, anões, gnomos, elfos noturnos, os draenei e os worgens. A Aliança é formada por grupos poderosos, que não são ligados por desespero ou necessidade, mas por suas convicções com conceitos abstratos como honra e nobreza.

Sua rival é a Horda, que em seu início existia como uma máquina de guerra sanguinária, abastecida puramente por energia demoníaca, mas atualmente é relativamente pacífica. É composta por orcs, trolls, taurens, mortos-vivos, elfos sangrentos e goblins.

Existe também uma raça neutra chamada Pandaren, que podem se juntar a qualquer uma das facções.

Os dois lados estão constantemente em conflito, pois tem uma guerra declarada entre si, porém, os pequenos combates entre jogadores acontecem por toda Azeroth. Os jogadores de ambas as facções se enfrentam em eventos chamados de jogador contra jogador (JvJ ou PVP em inglês).

**Figura 6 – Raças de World of Warcraft**



Fonte: enjoythings (acesso em: 19/05/2015)

O site oficial da Blizzard diz ainda que a raça do personagem determinará seu visual e facção (Aliança ou Horda). A partir do momento em que o jogador escolher entre uma das duas facções, só será possível interagir e cooperar com jogadores do mesmo lado, sendo impossível se relacionar com membros da facção rival. A raça é, predominantemente, uma escolha social, que também pode influenciar no gameplay do jogo.

Sua classe, por outro lado, determina o que seu personagem pode ou não fazer. Cada classe oferece um estilo totalmente diferente de jogo, portanto a melhor

maneira de descobrir qual é a melhor para você é criar alguns personagens diferentes e testá-los um pouco. Claro que, para ajudar, temos um guia de classes no site. Classe é uma escolha de jogabilidade.

Entre os diversos desafios propostos pelo jogo World of Warcraft, pode-se citar:

*Masmorras* – Masmorras são locais que abrigam inimigos fortes e espertos, o que dificulta derrota-los. Essas localidades são voltadas para grupos pequenos, demorando em média uma hora para serem concluídas. As recompensas dessas masmorras normalmente são de melhor qualidade que as encontradas a céu aberto.

*Raides* – Raides são parecidas com as masmorras, porém o seu nível de dificuldade é mais alto. Os inimigos são mais fortes, a área a ser explorada é geralmente maior, precisando muitas vezes de mais jogadores e horas para conquistá-las. Por possuírem um nível de dificuldade mais elevado do que as masmorras, as recompensas são maiores, os itens mais poderosos do jogo podem ser encontrados em raides.

*JxJ ou PvP de mundo aberto* – JxJ de mundo aberto pode acontecer a qualquer momento em que as duas facções rivais se encontrarem. Essas lutas, usualmente começam com apenas um jogador contra outro, porém não é raro que isso se estenda para algo gigantesco, principalmente quando jogadores em grupos organizados decidem entrar na batalha.

*Campos de Batalha* – Nos campos de batalha, assim como no JxJ, duas facções batalham entre si com objetivos específicos. Dois times se enfrentam para cumprir determinados requisitos, como, por exemplo, capturar a bandeira da base inimiga, até bolar planos para se infiltrar na base inimiga e assassinar o seu comandante. Participando dessas atividades, o jogador consegue pontos que poderão ser utilizados para a aquisição de equipamentos especiais otimizados para combates JxJ.

*Arena* – Em um ambiente mais solene, times se enfrentam em uma competição. O único objetivo é derrotar todos os inimigos da equipe rival. Os times que entram na arena ficam em um ranking, podendo assim conseguir recompensas únicas desse modo de jogo.

### 2.3 O WOW E A SOCIABILIDADE

De acordo com Reis (2013), em se tratando de jogos digitais, a incompreensão do sentido lúdico da prática por parte das pessoas não fica muito evidente. Diferente dos esportes, onde sua maioria é constantemente abordada pela esfera midiática, ou mesmo a prática desses esportes faz deles objetos fáceis de comentar, mesmo que por leigos e amadores, tornando-os familiares mesmo para os indivíduos que não são atraídos pela prática. Em contrapartida, o autor diz que os jogos digitais dificilmente são discutidos fora do círculo dos praticantes, nem a prática de jogar é facilmente acessada por todos. Um dos motivos para que isso aconteça é o fato de que nem todas as gerações hoje vivas tiveram acesso a eles, pelo fato de que os jogos digitais, enquanto prática cultural de lazer possui poucas décadas existência.

Por conta disso, Reis afirma que jogar WoW pode parecer uma prática ininteligível e sem valor. Se a pessoa não experimentou ou vivenciou por algum tempo o jogo, pode ocorrer uma falta de sensibilidade para compreender como o jogo pode proporcionar satisfação a seus jogadores.

Reis ainda diz que em um tempo onde a globalização a rápida circulação de muitas informações por meio da internet, reflete no relacionamento de pessoas distantes socialmente e culturalmente, porém com uma mesma prática de lazer. Podendo assim, reunir pessoas com interesses comuns, mas ao mesmo tempo, distintos, ou seja, como reúne jogadores interessadas no mesmo jogo, também consegue juntar jogadores com gostos e opiniões diferentes em relação à forma de jogar. Isso influencia no fato de que o ambiente social de World of Warcraft pode ser frequentado por jogadores distintos, de diversas faixas etárias, com ocupações diversas, hábitos de lazer e preferências próprias dentro do jogo.

No WoW, algumas atividades e itens estão disponíveis em horários específicos, alguns em dias, outros até em apenas uma vez no ano. Isso acaba obrigando o jogador que deseja a conclusão da missão ou o item em questão a entrar no jogo para obter seus objetivos. Reis afirma que devido a esta característica, é costumeiro ver os jogadores reclamando de ter certos “compromissos” com o jogo, já que este exige uma responsabilidade, tal como logar em um determinado horário,

fazer determinadas missões, ou até mesmo da grande pressão que existe para o jogador conseguir acompanhar o ritmo intenso da realização de tarefas diárias ou semanais, para que ele consiga manter-se em um bom nível competitivo (a evolução do personagem).

Reis (2013) também afirma que, entretanto, o WoW também tende a ser jogado mais livremente, isto é, sem o compromisso citado acima, se for comparado com as atividades diárias fora do jogo. Apesar de momentaneamente os jogadores sentirem-se obrigados ou compelidos a participar de tais missões que exigem uma dedicação massiva, devido ao compromisso com outros jogadores, ou a realização de repetidas tarefas para que se mantenha num certo nível, esta obrigação e comprometimento mostram-se relativamente mais flexíveis em relação à, por exemplo, necessidades pessoais ou aos cuidados de si mesmo. No momento em que o jogo passa a ser visto como um empecilho na vida do jogador, quando ele é percebido como um peso, ele tende a saturar-se destas atividades, e tende a passar por um momento de ruptura: para com o jogo ou abandona-o temporariamente, buscando ter outras interações e distrações até mesmo na esfera virtual, entre outros.

Lima (2007) cita que os relacionamentos entre os jogadores de World of Warcraft, tanto bons quanto maus, podem se tornar reais. O autor diz que não é incomum que alguns grupos de jogadores organizem encontros e festas entre os membros, para se relacionar e ampliar seus laços de amizade. Ainda comenta que o World of Warcraft, apesar de possuir fortes mecanismos para socialização dos seus jogadores, o jogo conta com um apelo maior na questão do jogar e da imersão no ambiente virtual, do que na socialização de seus jogadores. O autor coloca o exemplo de jogadores que são de facções rivais não puderem se comunicar por dentro do jogo, fazendo com que, no caso de dois amigos serem de facções opostas e estejam conectados, serão impossibilitados de trocar mensagens dentro do jogo.

Segundo Yee (2007), ainda temos um fator em comum presente em todos os MMORPG, e também no WoW, que irá influenciar diretamente no comportamento (e, conseqüentemente, no isolamento do jogador), um processo ao qual ele dá o nome de Efeito Proteus. Yee fala que o Efeito Proteus acontece através da influência

comportamental que o *avatar* (representação gráfica do personagem no jogo), pode criar no jogador que está o controlando; isto é, de acordo com determinadas características, o avatar terá certo comportamento, e o jogador que o controla apresentará um comportamento semelhante a este na vida real. Yee realizou quatro estudos para demonstrar como o Efeito Proteus se aplica na sociabilidade do jogador. Na primeira observação, ele constatou que todos os avatares que possuíam uma característica que os tornava mais atraentes, conseguiam aproximar-se e descobrir informações de outros jogadores mais facilmente se comparados à avatares relativamente menos bonitos - isso mostra o reflexo na vida real que, o jogador que controla este personagem mais atraente pode se sentir mais confortável dentro do jogo, pelo fato de seu avatar possuir tal característica; o que leva a pessoa a se focar e se prender cada vez mais apenas no universo virtual. No segundo estudo, Yee (2007) observou que os jogadores que possuíam um avatar com a característica de ser mais alto, nas tarefas de negociação, por exemplo, conseguiam negociar mais agressivamente do que os avatares mais baixos – se, por exemplo, colocarmos alguém para controlar um avatar alto, de acordo com os estudos realizados sobre Proteus, conseqüentemente esta pessoa mudará sua maneira de negociar pessoalmente. Nos terceiros e quartos testes, ele comprovou que o Efeito ocorre em sociedades virtuais atuais e verdadeiras.

Os próximos tópicos apresentarão duas entrevistas feitas com Twing e Sylvannas (nomes fictícios para preservar a identidade dos entrevistados), que possuem uma vivência muito grande com o *World of Warcraft*. As entrevistas foram feitas por meio de um diálogo livre com cada um dos jogadores, e o texto redigido com o auxílio dos entrevistados.

#### **2.4 TWING, 52 ANOS, MÃE E MEMBRO DA HORDA**

Twing possui 52 anos, é divorciada e trabalha como cobradora de ônibus. Mora com o filho e o irmão em Campinas – SP. Sua vivência com o MMORPG teve início logo após a morte de seu pai. Twing diz que encontrou nos jogos uma forma de se distrair e se divertir. Ela começou a jogar aos 42 anos, por influência de seu filho, com oito anos na época. O primeiro MMORPG com que teve contato foi o MU

Online (WEBZEN, 2003), o qual jogou por sete anos seguidos. Ao longo desses sete anos, Twing evoluiu muito como jogadora “Eu era quase uma lenda”, brinca.

Porém, alguns fatores dentro do jogo a fizeram parar de jogar. Segundo Twing, o que a levou a abandonar o MU Online foi o fato de ter se tornado muito popular entre os jogadores “Meu filho era conhecido e cumprimentado por algumas pessoas, apenas pelo fato dessas pessoas me conhecerem dentro do jogo”. Por conta de seu personagem em um nível muito elevado, criou muitos inimigos dentro do jogo, fazendo com que alguns jogadores comesçassem a ofendê-la, apenas pelo fato de ela ser mais forte que eles. Dessa forma, o real objetivo que ela buscava dentro do jogo, a diversão, passou a ficar mais difícil de ser alcançado, por conta das constantes ofensas.

Durante sua experiência com o Mu Online, Twing chegou a gastar mais de R\$ 6.000,00 com o jogo, comprando itens entre outras coisas. “Eu realmente me viciiei no Mu, pois ele me proporcionava muita diversão e amenizou um pouco a perda que tive com a morte de meu pai” comenta. Porém, após alguns anos jogando, Twing começou há jogar mais horas por dia, o que começou a atrapalhar a sua rotina “Eu cheguei ao ponto de estar acompanhando minha mãe que ficou internada, e preocupada com o jogo em casa” relata. Após isso, Twing decidiu parar de jogar o Mu Online.

Seguindo os amigos que conseguiu jogando o Mu Online, começou a jogar o World of Warcraft (BLIZZARD, 2004). Twing cita o jogo como sendo muito completo, com vários desafios e atividades. Comenta também sobre a guerra entre a horda e a aliança, duas facções rivais dentro do jogo, “Eu sou Horda até o fim, odeio a Aliança” declama. Twing conta que um dos objetivos principais dentro do jogo, é evoluir seu personagem e realizar missões, porém o jogo não se limita a apenas isso. O jogador deve complementar o seu personagem em todos os seus âmbitos e habilidades, tal como subir o nível de culinária do personagem para melhorar algumas características do personagem, como, por exemplo, o nível de vida. Dentro do WoW, também é possível que seu personagem aprenda arqueologia, para descobrir um pouco mais da historia do próprio jogo.

Um dos fatores que a prendeu ao jogo foi que a maioria dos jogadores dentro de seu círculo de amizades no WoW é adulto, Twing explica que isso muitas vezes se dá pelo fato de que é um jogo no qual o jogador precisa de paciência, onde os objetivos muitas vezes, não são alcançados rapidamente, o que acaba afastando um pouco os jogadores mais novos. Twing cita o exemplo de missões que exigem sorte, por exemplo, rolar um dado, o jogador pode não conseguir o item que deseja, fazendo com que muitas vezes fique com o sentimento de frustração. Twing cita um exemplo, de um amigo de jogo que ficou durante jogando, tentando realizar uma atividade que acontecia aleatoriamente, a qual ela deu a sorte de encontrar em 10 minutos. Ela ainda explica que dentro do jogo, é preciso ter responsabilidade com os outros jogadores, que muitas vezes dependem uns dos outros para completarem as missões, pois dentro do jogo não adianta apenas o personagem de um jogador ficar forte, todos do grupo tem que estar fortes, para que não prejudiquem os companheiros. Muitas vezes já chegou a se prejudicar no jogo, para ajudar algumas pessoas mais inexperientes.

Segundo Twing, o real objetivo do jogo é interagir com as outras pessoas, para evoluírem juntas ao longo de suas aventuras. Twing diz ainda que o jogo a fez conhecer melhor as pessoas. Embora a maioria das pessoas que não jogam frise que dentro dos jogos, o jogador se esconda atrás da tela do computador, criando assim uma desconfiança quanto à pessoa que você está interagindo, Twing diz que é totalmente o contrário, com o jogo o jogador consegue conhecer muito do caráter pessoal dos outros jogadores, pelo simples fato de estarem lá jogando quase todos os dias, deixando transparecer o caráter e a personalidade.

Twing ainda afirma que não joga World of Warcraft para ser a melhor, tanto porque, como ela diz muitas vezes a sua idade não permite, pois algumas atividades no jogo requerem muita agilidade, as quais muitas vezes, ela precisa do auxílio do filho para conseguir. Ela ainda diz que entre seus amigos dentro do jogo, não é a mulher mais velha, tendo em seu grupo uma senhora de 64 anos, Twing diz que o número de jogadoras femininas vem crescendo gradativamente, porém os homens ainda são maioria.

Twing conta que sai às 5 horas da manhã pra trabalhar e volta às 18 horas. Quando chega a sua residência, a primeira coisa que faz é ligar o computador e conectar no World of Warcraft, a partir daí, fica alternando entre o WoW e as atividades domésticas, "Já queimei muito arroz por conta do WoW" brinca. Joga em média 7 horas por dia, e aos fins de semana, fica conectada ao jogo praticamente o dia todo. Ela explica que existem certas atividades no WoW que uma vez iniciadas, não tem a possibilidade de parar, por conta disso, algumas vezes ela deixa de realizar outras atividades para jogar. Porém, ela diz preferir ficar em casa jogando, a realizar alguma atividade fora de casa "Lá fora você corre muitos riscos, como assaltos, estupros, etc. Sinto-me muito mais segura em casa jogando do que na rua", comenta.

Porém, Twing diz que sempre deixa o jogo de lado para fazer as obrigações, ainda comenta que é por isso não gosta de missões onde o jogo te obriga a acessar e jogar, caso queira alguma recompensa ou ajudar o seu grupo, por isso prefere as missões mais leves. Em seu círculo social dentro do WoW, Twing afirma conhecer, pessoas de todos os tipos, de diversas idades e classes sociais. Como acaba falando com seus companheiros de grupo constantemente, acabou fazendo amizade com a família de outros jogadores também, chegando ao ponto de passar uma semana em Mato Grosso, na casa de uma amiga que conheceu no WoW. "Às vezes estou trabalhando e dou risada sozinha das coisas que aconteceram no dia anterior no jogo", conta Twing.

De acordo com Twing, o jogo influencia no isolamento social do jogador, apenas se ele tiver uma predisposição ou estiver em um estado emocional muito crítico. Ela diz que acabou se isolando do mundo por conta da morte do pai, mas o jogo trouxe de volta para realidade, pois conheceu pessoas dentro jogo que estavam na mesma situação que ela, que a ampararam e ajudaram a superar o momento ruim. Twing conta ainda que tem um amigo dentro do jogo, que é portador de um câncer, e o WoW ajuda-o a se distrair com a doença, onde as amizades que ele fez o ajudam a superar isso.

Porém, muitas vezes em que ela se desliga do mundo para jogar, está interagindo com outras pessoas virtualmente, pois o WoW é um jogo para se jogar

em grupo, onde o jogador que prefere jogar sozinho, costuma não prosperar tanto no jogo quanto os que jogam em grupo. Twing diz que seus amigos, embora virtuais, as vezes tem mais contato com ela do que seus próprios parentes, onde esses amigos virtuais passam a fazer parte de sua vida. Twing afirma que o jogo amadurece as pessoas, ajuda pessoas que tem dificuldades em se comunicar com as outras, e conseguem se soltar mais dentro do jogo. Ela diz que o foco nas conversas com os outros jogadores WoW nem sempre estão relacionados diretamente com o jogo, debatendo temas como política, economia entre outros temas diversos, assim como em uma conversa normal entre amigos. Ainda diz que quando seu personagem começa a progredir, o jogador começa a ser solicitado por outros jogadores, o que acaba criando um sentimento de importância para o jogador em si, fazendo com que ele se sinta fazendo parte de algo. “Isso me ajudou a me soltar, sou muito mais comunicativa hoje, por conta do jogo, mudei muito após o jogo. Além disso, o jogo me uniu ainda mais com o filho, meu filho é meu parceiro, nos damos muito bem e jogamos juntos” diz Twing, “Quem diz que o WoW afasta as pessoas da vida social está completamente enganado, pois ele te faz conhecer muito mais pessoas do que você conheceria no mundo real, e mesmo que online, você ainda está socializando com outras pessoas” complementa.

**Figura 7 – Twing em World of Warcraft**



Fonte: Imagem cedida pela entrevistada, a pedido do autor.

Twing diz que se diverte muito jogando, contudo, no dia em que o jogo não lhe proporcionar mais o prazer que sente hoje, irá deixar de jogar. Twing afirma que jogar é realmente um vício, e se não for controlado pode causar sérios danos como qualquer vício, ainda confirma que sente falta do jogo em dias que não joga, porém para ela, é uma atividade, mesmo que jogando por horas a fio, é tomada apenas como uma forma de distração. “Da mesma forma que algumas senhoras fazem crochê, eu jogo WoW”, afirma.

Twing termina dizendo que hoje em dia o jogo é tomado apenas como descontração e diversão, e só realiza as missões no jogo que proporcionam prazer a ela. Ainda por fim, deixa a mensagem “Quem tiver oportunidade de jogar, mesmo que não seja WoW, pode até ser um joguinho do Facebook, isso irá ajudar a descontrair e desestressar, essa é a função do principal dos jogos”.

**Figura 8 – Gameplay de World of Warcraft**



**Fonte:** Imagem cedida pela entrevistada, a pedido do autor.

O próximo tópico apresentará uma entrevista feita com Sylvannas (nome fictício para preservar a identidade do entrevistado), um jogador de World of Warcraft, que entre idas e vindas, joga jogos do gênero há mais de 10 anos. A entrevista foi feita por meio de texto, onde o próprio entrevistado redigiu juntamente com o entrevistador.

## 2.5 SYLVANNAS, PAI, PROFESSOR E UM PODEROSO TANQUE

Sylvannas começou a jogar World of Warcraft em 2005. Ele diz que não foi o primeiro MMO que jogou, pois acompanhou o segmento desde o lançamento de Tibia (CIPSOFT, 1997), passando por Mu (WEBZEN, 2003), Lineage (NCSOFT, 2003) e finalmente chegando a World of Warcraft (BLIZZARD, 2004).

Sylvannas declara que teve muito receio, por muito tempo, até começar a se aventurar por Azeroth, pois conhecedor e fã da franquia Warcraft, sabia que um passo dentro deste mundo e estaria "perdido" por muito tempo. A oportunidade surgiu quando por razões profissionais Sylvannas mudou de emprego, o que lhe deu um tempo maior para que pudesse se dedicar ao jogo. Sylvannas afirma que através do World of Warcraft ele conseguiu firmar amizades virtuais com pessoas de todos os cantos do Brasil, e tornando-se notório entre os jogadores por ser um excelente tanque e logo depois se tornar o GM (Abreviação para Game Master, uma espécie de administrador dentro do jogo) do servidor privado onde jogava. Sylvannas era responsável por eventos e sempre usou estes para aumentar a interação dos jogadores e promover a comunidade.

Sylvannas diz que quando migrou para o jogo oficial, sentiu falta da relação direta com os players e demorou a emplacar, por sorte alguns dos amigos de Sylvannas e ex-companheiros do servidor privado, também foram para a Blizzard, onde mudou de facção "o que me importava era manter o contato com os amigos", declama, reuniu-se novamente em uma guilda boa e com gente amigável.

Por 9 anos Sylvannas se dedicou aos personagens ,pelo menos um de cada raça e com todas as classes e profissões do jogo. Sylvannas ainda diz que não consegue dizer em quais pontos a dedicação ao jogo tenha se tornado uma alienação social, pois às vezes, simplesmente logava para conversar com os amigos. Conforme a vida de Sylvannas foi se encaminhando a para o que faz agora, o tempo de jogo foi diminuindo, as obrigações do jogo tornaram o ato de logar um martírio e pouco aproveitava a real diversão que antes era proporcionada pelos títulos, raides, explorações e progresso dos personagens ou suas habilidades. Em 2011, migrou os personagens de volta a Aliança, abriu guilda própria e colocou-os todos lá, tornando-se um jogador single player em um MMORPG, onde só dependia

de outros players para dungeons e raides. Sylvannas comenta que usava a ferramenta de LFG (looking for group), uma ferramenta onde você é inserido em um grupo apenas para realizar missões, podendo assim completar as missões diárias. Sylvannas diz que com o tempo não se interessava mais pela interação online, sua vida passou a ter interação o suficiente para que o virtual ficasse em segundo plano.

“Quando ocorreu o lançamento da nova expansão eu voltei com toda a vontade para seguir a linha de história” conta. Porém, já não era mais um tanque desde 2012 e acabou optando por ser um *damage dealer* (curandeiro), sem compromisso com raides, dungeons ou eventos de guilda, podendo ser facilmente substituído. As novas obrigações da nova história acabaram por aniquilar o resto de vontade que Sylvannas tinha em continuar a jogar e desbravar o mundo de Warcraft.

“Acredito que a interação social em MMORPGs acabou muito depois da abertura de acesso aos mesmos, o cultivo de ambientes com jogadores tóxicos, que acabam estragando o gameplay do jogo, promoveu o desgosto de muitos outros jogadores, mas acredito que a resposta mais certa sobre isso tem a ver com amadurecimento e a vida offline.”, declama Sylvannas, encerrando a entrevista.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após analisar as propostas conceitos e teorias de diversos filósofos, pensadores e estudiosos sobre jogos digitais e isolamento social, é inevitável chegar ao resultado de que os jogos digitais, podem influenciar para o isolamento social, porém dependem de fatores externos para que isso ocorra. A partir da apresentação e análise dos dados, observa-se que, o jogo sozinho é incapaz de isolar o jogador socialmente, devido ao fato de que o jogador precisa ter uma pré-disposição para tal. Porém, se tratando de um fenômeno relativamente contemporâneo, não se pode afirmar claramente se o impacto e a influência causada pelos jogos MMORPG são ou não benéficos para a sociedade.

Os jogos do gênero MMORPG, por possuírem uma maior imersão e possibilidades de jogo parecidas com a vida real, acabam sendo mais propícios a deixar o jogador isolado socialmente. Um dos fatores que contribuem para que o isolamento ocorra, é o de o jogo praticamente nunca ter fim, o que pode fazer com que o jogador nunca encerre sua história virtual, fazendo com que o jogador acabe criando certos laços com seu personagem e seus companheiros dentro do jogo. Dentro desse gênero, o jogador cria um personagem no qual insere suas características e preferências na aparência, fazendo com que esse personagem seja a encarnação do jogador dentro do jogo, onde por meio universo fantasioso criado pelo jogo, todas as preocupações e problemas reais desaparecem e os únicos desafios que interessam, são os de dentro do jogo. Alguns jogadores levam essa personificação e as vivências dentro da comunidade virtual tão a sério, que por vezes acontecem situações um tanto inusitadas, tal como o caso de um homem de 50 anos, que solicitou a ajuda dos jogadores de World of Warcraft, para que o ensinassem a jogar, pois o filho, que era viciado no jogo, havia morrido (R7, 2015). Centenas de jogadores se mobilizaram para ajudar o senhor, desejando-lhe pêsames e oferecendo ajuda com o jogo. Um caso muito interessante também, foi o do chinês Xioyi, de 13 anos. Em 2004 o garoto escreveu uma carta, na qual informava que iria se unir aos heróis do jogo que tanto amava. Logo após isso, o garoto se atirou de um prédio, após 13 horas seguidas jogando World of Warcraft.

Atrelado às questões acima citadas, podemos hipotetizar que o isolamento social provocado pelos jogos do gênero MMORPG, é constatado apenas em casos específicos. Os MMORPGs, devido ao seu grande número de jogadores ao redor do mundo, mostram que são um gênero muito atrativo para se jogar. Contudo, segundo Lima (2007), o número crescente de viciados acaba gerando inúmeras discussões éticas sobre o momento em que o jogo deixa diversão e começa a ser um meio de isolar o jogador socialmente, deixando evidente a necessidade de revisão de conceitos no que se refere aos jogos digitais e a amplitude que tal área tem alcançado.

#### 4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **Citação:** NBR-10520/ago - 2002. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

\_\_\_\_\_. **Referências:** NBR-6023/ago. 2002. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

BANCO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E SOCIAL. **Relatório Final: Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais** (Fev. 2014). Disponível em: [http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario\\_mapeamento\\_industria\\_games042014\\_Relatorio\\_Final.pdf](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf). Acesso em: 12 mar. 2015.

BARNETT, J., & COULSON, M. **Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games.** Review of General Psychology, 2010, Vol14 (2), 167–179.

CABRAL, A; COELHO, F. **Realidades Sintéticas e MMORPG's para comunicação.** 2011. Disponível em: <http://www.mundodigital.unesp.br/revista/index.php/comunicacaomidiatica/article/viewFile/77/59>. Acesso em: 14 mai. 2015.

CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem.** Lisboa: Edições Cotovia, 1990. 228 p.

CORNELIUSSEN, H. & RETTBERG, J. **Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader,** 2008. Cambridge: MIT press.

DANTAS, T. **Isolamento Social.** Mundo Educação, 2008. Disponível em: <http://www.mundoeducacao.com/sociologia/isolamento-social.htm>. Acesso em 14 mai. 2015.

FALCÃO, T. **Uma Incursão Sobre as Estruturas Comunicacionais em Mundos Virtuais: Estudo sobre a Mediação dos Diálogos pela Figura do Jogo.** Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2010.

FLAUSINO, R. **Os jogos eletrônicos e seus impactos na sociedade.** 2006. Disponível em: <http://gamehall.uol.com.br/selectgame/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/> Acesso em: 18 fev. 2015.

FONSECA, W. **O que é MMORPG?.** TECMUNDO, 2008. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/835-o-que-e-mmorpg-.htm>. Acesso em: 15 mar. 2015

GEEK, Garota. **Os 10 casos mais extremos de vício em videogame.** Disponível em: <http://blog.maisestudo.com.br/vicio-videogame/>. Acesso em: 17. Mar. 2015.

GIL, A. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas. 2008. 220p.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. 256 p. Tradução João Paulo Monteiro. Disponível em: [http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_Homo\\_Ludens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_Homo_Ludens.pdf). Acesso em 15 mar. 2015.

JUUL, J. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>. Acesso em: 16 mar. 2015.

LIMA, A. **Massive Multiplayer Online RPG's: Impactos sociais**. Recife: UFPE, 2007.

LUCCHESI, Fabiano e RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. Disponível em: <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>. Acesso em: 14 mar. 2015.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia Científica**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2007.

NASCIMENTO, Cion e CORDEIRO, Rafael. **Os jogos online e o comportamento social**. 2004. Disponível em: [http://www.dainf.cefetpr.br/~graeml/InfoDigital/Arquivos/OS\\_JOGOS\\_ONLINE\\_E\\_O\\_COMPORTAMENTO\\_SOCIAL.pdf](http://www.dainf.cefetpr.br/~graeml/InfoDigital/Arquivos/OS_JOGOS_ONLINE_E_O_COMPORTAMENTO_SOCIAL.pdf). Acesso em: 15 mar. 2015.

NERY, M. **Fundamentos de Jogos Digitais**. Belo Horizonte: PUC Belo Horizonte, 2013. 315 p.

Pauli, P. **Benefícios e Malefícios dos Jogos Eletrônicos**. Infomedica Wiki, 2012. Disponível em: [http://pt-br.infomedica.wikia.com/wiki/Benef%C3%ADcios\\_e\\_Malef%C3%ADcios\\_dos\\_Jogos\\_Eletr%C3%B4nicos](http://pt-br.infomedica.wikia.com/wiki/Benef%C3%ADcios_e_Malef%C3%ADcios_dos_Jogos_Eletr%C3%B4nicos). Acesso em: 15 mar. 2015.

PROTASIO, A. **Game e Liberdade de Expressão**. Rio de Janeiro: FGV Direito Rio, 2009, 19 p. Disponível em: [http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/Games%20e%20Liberdade%20de%20Express%C3%A3o\\_Arthur%20Protasio.pdf](http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/Games%20e%20Liberdade%20de%20Express%C3%A3o_Arthur%20Protasio.pdf). Acesso em: 16 mar. 2015.

R7. **Emocionante! Senhor de 50 anos pede ajuda aos jogadores de WOW após morte do filho**. Disponível em: <http://entretenimento.r7.com/jogos/fotos/emocionante-senhor-de-50-anos-pede-ajuda-aos-jogadores-de-wow-apos-morte-do-filho-29012015#!/foto/6>. Acesso em: 17. mar. 2015.

RANHEL, J. **TV Digital Interativa e Hipermídia: jogos e narrativas interativas na TVi**. São Paulo: PUC, 2005. 205 p. Disponível em: [http://sapiencia.pucsp.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=2157](http://sapiencia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=2157). Acesso em: 15 mar. 2015.

REIS, L. **Sozinho, mas junto: sociabilidade e violência no World of Warcraft**. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2013.

RODRIGUES, Lia e MUSTARO, Pollyana. **Desenvolvimento de coleta de dados automatizada para Análise de Redes Sociais de Comunidades de Jogos Online**. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/wiva/2008/004.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.

SAVI, R. & ULBRICHT, V. **Jogos digitais educacionais: Benefícios e desafios**. Santa Catarina, UFRGS, 2008. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310>. Acesso em: 12 mar. 2015.

SETZER, Waldemar. **Efeitos Negativos dos Meios Eletrônicos em Crianças, Adolescentes e Adultos**. 2008. Disponível em: <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/efeitos-negativos-meios.html> . Acesso em: 14 mar. 2015.

SEVERINO, A. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007. 304p.

SOUSA, R. **Isolamento social**, Brasil ESCOLA, 2013. Disponível em: <http://www.brasilecola.com/sociologia/isolamento-social.htm>. Acesso em 14 mar. 2015.

TAYLOR, T. **Play between worlds: exploring online game culture**. Cambridge: The MIT Press, 2006.

VARELLA, D. **Solidão crônica**. 2011. Disponível em: <http://drauziovarella.com.br/drauzio/solidao-cronica/> . Acesso em: 15 mai. 2015.

YEE, Nick. **The Proteus Effect Behavioral Modification via Transformations of the Digital-Self Representation**. Stanford, 2007.