

<https://doi.org/10.47456/simbitica.v12i2.47283>

A importância da participação individual para o sucesso coletivo no jogo eletrônico: vivências colaborativas em March of Empires

The importance of individual participation for collective success in video games: collaborative experiences in March of Empires

La importancia de la participación individual para el éxito colectivo en los videojuegos: experiencias colaborativas en March of Empires

Micheline Dayse Gomes Batista

Universidade Federal de Pernambuco

Resumo Este artigo analisa a importância da participação individual para o êxito coletivo em jogos eletrônicos com base em uma abordagem qualitativa que articula um estudo netnográfico no jogo *March of Empires* — disponível para PC e dispositivos móveis — e entrevistas com dez membros da aliança *The Belgians*. Autores como Aarseth, Atique, Lupton, Juul e Huizinga compreendem esses artefatos como fenômenos socioculturais, destacando o papel histórico dos jogos como “círculos mágicos” e a relevância das comunidades *on-line* como espaços de pertencimento e sociabilidade. A investigação centra-se na estrutura e no funcionamento das comunidades de jogadores a partir da colaboração, entendida como elemento fundamental tanto para o sucesso da aliança quanto para a manutenção da coesão entre seus membros. Participar de uma aliança permite ao jogador crescer e evoluir com maior rapidez, mas esse processo exige um compromisso mútuo e contínuo.

Palavras-chave: Sociologia Digital; Cibercultura; Jogos Eletrônicos; Comunidades Virtuais.



Abstract This article analyzes the importance of individual participation for collective success in video games, based on a qualitative approach that combines a netnographic study of the game *March of Empires* — available for PC and mobile devices — and interviews with ten members of the alliance *The Belgians*. Authors such as Aarseth, Atique, Lupton, Juul, and Huizinga understand these artifacts as sociocultural phenomena, highlighting the historical role of games as “magic circles” and the relevance of online communities as spaces of belonging and sociability. The study focuses on the structure and functioning of gaming communities from the perspective of collaboration, understood as a fundamental element both for the success of the alliance and for maintaining cohesion among its members. Joining an alliance allows players to grow and evolve more rapidly, but this process requires mutual and continuous commitment.

Keywords: Digital Sociology; Cyberculture; Video Games; Virtual Communities.

Resumen Este artículo analiza la importancia de la participación individual para el éxito colectivo en los videojuegos, con base en un enfoque cualitativo que articula un estudio netnográfico del juego *March of Empires* — disponible para computadoras personales y dispositivos móviles — y entrevistas con diez miembros de la alianza *The Belgians*. Autores como Aarseth, Atique, Lupton, Juul y Huizinga entienden estos artefactos como fenómenos socioculturales, destacando el papel histórico de los juegos como “círculos mágicos” y la relevancia de las comunidades en línea como espacios de pertenencia y sociabilidad. La investigación se centra en la estructura y el funcionamiento de las comunidades de jugadores desde la perspectiva de la colaboración, entendida como un elemento fundamental tanto para el éxito de la alianza como para el mantenimiento de la cohesión entre sus miembros. Participar en una alianza permite al jugador crecer y evolucionar más rápidamente, pero este proceso exige un compromiso mutuo y continuo.

Palabras clave: Sociología Digital; Cibercultura; Videojuegos; Comunidades Virtuales.

Recebido em 31-12-2024

Modificado em 08-04-2025

Aceito para publicação em 24-05-2025

Introdução

A pesquisa sobre jogos eletrônicos, também chamados de videogames, jogos de computador ou jogos digitais, é multidisciplinar e tem mobilizado o interesse dos mais diversos campos do saber, cada um com suas abordagens e objetivos particulares. No caso da sociologia, interessa-nos analisar os jogos como microcosmos sociais e as formas como eles refletem e moldam normas culturais, identidades e valores sociais. Exploramos, por exemplo, as interações, as dinâmicas de poder e os comportamentos em grupo, uma vez que esses artefatos favorecem o surgimento de comunidades vibrantes, entendidas como agrupamentos sociais caracterizados por alta densidade de interações significativas, dinamismo coletivo e um forte senso de pertencimento entre seus membros.

Aarseth (2001) observa que os jogos eletrônicos existem pelo menos desde a década de 1960. O primeiro título, *SpaceWar*, foi lançado em 1962, mas somente na década de 2000 é que os estudos nessa área emergiram como um campo acadêmico promissor. Tornou-se uma área relevante justamente por tratar de um fenômeno que é tanto social quanto cultural, pois, “Parece claro que esses jogos, especialmente jogos multijogadores, combinam o estético e o social de uma forma que a velha mídia de massa, como teatro, filmes, programas de TV e romances nunca conseguiram” (Aarseth, 2001).

Os jogos eletrônicos multijogadores são essencialmente sociais porque foram projetados para promover interações em tempo real. Muitos deles focam na cooperação, exigindo que se trabalhe junto para alcançar objetivos comuns, enquanto outros incentivam a competição a partir da rivalidade entre indivíduos ou grupos. Outra peculiaridade desses artefatos é a comunicação em tempo real, com o uso de *chats* de texto ou de voz para coordenação, troca de estratégias e socialização.

Muitos *games* permitem a criação de comunidades, conhecidas como alianças, clãs ou guildas, para que os jogadores possam unir forças e competir coletivamente em eventos. Aqui, o aspecto que mais nos chama a atenção é a cooperação, entre membros, para o desenvolvimento de habilidades táticas, sinergia e estratégias. Ao participar de uma aliança, o jogador pode crescer e evoluir mais rapidamente, mas o comprometimento para o sucesso coletivo precisa ser mútuo e contínuo. Então, perguntamos: qual a importância que cada jogador atribui ao esforço individual para que o grupo atinja seus objetivos? Qual o papel da cooperação para a coesão, integração e harmonia entre seus membros?

Este artigo tem como objetivo discutir a importância da participação individual para o sucesso coletivo em jogos eletrônicos. Para tanto, tomamos como objeto empírico o jogo *March of Empires* (*MoE*), jogado em PC e em dispositivos móveis, para investigar como se estruturam e funcionam as comunidades de jogo — as alianças —, do ponto de vista da colaboração. Desse modo, na próxima seção, abordaremos os jogos

eletrônicos como um fenômeno sociocultural, com ênfase em como esses artefatos se transformaram a partir dos avanços tecnológicos. Tal processo possibilitou não apenas a consolidação de um setor que mobiliza bilhões de dólares e reúne bilhões de jogadores em escala global, mas também a expansão de suas dinâmicas interativas e comunicacionais, pois esse fenômeno lúdico ocorre sob a égide de um “círculo mágico” (Huizinga, 2007) de divertimento e interação com outros jogadores e com os próprios jogos.

Em seguida, conceituaremos o que são comunidades virtuais e comunidades de jogo e como os ideais de individualismo e coletivismo podem se aproximar nesses espaços. Partimos de autores como Simmel, Wellman, Rheingold e Maffesoli para entender como se estruturam e qual é o papel das comunidades no mundo contemporâneo, mais especificamente as comunidades de jogos.

Nas notas metodológicas, explicamos o que é o *MoE*, definindo qual é sua narrativa, e buscamos descrever a metodologia adotada na condução do estudo que sustenta este artigo. Adotamos uma abordagem qualitativa, fundamentada na realização de um estudo netnográfico com observação participante em uma das alianças do jogo, *The Belgians (T*B)*, e entrevistas estruturadas com dez jogadores feitas de modo assíncrono por e-mail e pelo correio do próprio aplicativo.

Na seção seguinte, apresentamos um relato netnográfico detalhado do funcionamento de *MoE* e da comunidade *T*B*. A partir da observação participante, falamos sobre como é a experiência de jogar de forma colaborativa, quais os recursos disponíveis para interação e comunicação e sobre a relação jogador-aliança. Expomos, também, os principais achados da análise de conteúdo das entrevistas. Por fim, apresentamos as considerações finais.

Jogos eletrônicos como fenômeno sociocultural

Nas últimas décadas, a integração das tecnologias digitais às nossas práticas cotidianas tem ocorrido em uma velocidade impressionante e com os jogos eletrônicos não é diferente. Os avanços tecnológicos, aliados às mudanças culturais e econômicas e à popularização de dispositivos conectados, como *smartphones*, *tablets* e consoles, tornaram as mídias digitais disponíveis para uma parcela cada vez mais ampla da população.

Em 1995, menos de 1% da população mundial tinha acesso à internet. Em 2023, esse número ultrapassou os 60%, impulsionando significativamente o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos. Ao longo de cerca de três décadas, os *games* deixaram de ocupar um nicho restrito para se consolidarem como um dos principais mercados do entretenimento digital. Segundo dados da Newzoo (2024), o número de jogadores no mundo alcançou 3,3 bilhões em 2023 — dos quais 335 milhões localizam-se na América Latina. No mesmo ano, o setor movimentou US\$ 183,9 bilhões, considerando jogos em

PC, consoles e dispositivos móveis, o que evidencia tanto sua amplitude sociotécnica quanto sua relevância econômica no cenário global.

O relatório da Newzoo traz um dado importante que indica uma mudança significativa na base demográfica do público consumidor de jogos eletrônicos, ao decorrer dos anos: a faixa etária entre 35-44 é a que mais cresce. Outra constatação é que o número de mulheres jogadoras está quase se igualando ao de homens. Mas, de acordo com a Deloitte (2024), ainda há muitos desafios a serem enfrentados pelo público feminino nesses ambientes, como assédio, *bullying* e estereótipos. Por isso, muitas mulheres têm preferido jogos solo, evitando os títulos multijogadores.

No Brasil, de acordo com a PwC (2024), o segmento de *games* teve um crescimento de 22,6% em 2022, destacando-se como o terceiro mercado de maior expansão no mundo, atrás apenas da Índia e da Indonésia. As projeções indicam que a receita gerada por essa indústria no país deve passar de US\$ 1,8 bilhão, em 2023, para US\$ 3,1 bilhões até 2027. A 11ª edição da pesquisa Go Gamers (2024), realizada com 13,3 mil participantes de todos os estados brasileiros e no Distrito Federal, mostra que 73,9% afirmam consumir jogos eletrônicos, sendo as mulheres uma discreta maioria (50,9%).

Atique (2013) enfatiza que a velocidade com que as tecnologias digitais vêm sendo integradas às nossas práticas cotidianas alterou nossa experiência social, proporcionando mais interatividade. Diferentemente dos meios de comunicação tradicionais, que são unidirecionais, as mídias digitais promovem uma troca bi ou multidirecional. Isso possibilita a criação de comunidades virtuais em que as pessoas se reúnem a partir e ao redor dos mais diversos interesses, independentemente de barreiras geográficas ou mesmo linguísticas.

Para ele, os jogos digitais representam uma das formas mais imersivas de interatividade. Cada decisão tomada representa uma possibilidade de mudar a narrativa e a própria experiência do *game*, pois “o jogo de computador representou uma mudança crítica nos modos de entretenimento focados em narrativas fixas, lineares e dramáticas para uma experiência de mídia constituída por interatividade, resposta contínua e fluidez narrativa” (Atique, 2013:88).

Lupton (2015), por sua vez, analisa de forma abrangente como as tecnologias digitais, entre elas os videogames, estão transformando as interações sociais, as práticas culturais e o processo de produção de conhecimento no mundo contemporâneo. Pioneira na utilização do conceito de sociologia digital, novo subcampo da sociologia dedicado a estudar como essas tecnologias estão configurando aspectos fundamentais da sociedade, a autora enxerga as práticas digitais como formas de socialização, lazer e construção de identidades.

A análise do papel histórico dos jogos apresentada por Huizinga (2007) nos ajuda a compreender a importância dos *games* como fenômeno sociocultural. Segundo este autor, os jogos são tão antigos quanto a humanidade e se constituem um elemento essencial da nossa cultura. Nascemos *homo ludens* e convivemos com o lúdico desde

crianças. Brincamos com bonecas, carrinhos, fingimos ser outra pessoa. Quando crescemos as brincadeiras ganham regras, portanto, ficam mais “sérias”. O “*Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”, explica Huizinga (2007:41).

Ainda de acordo com este autor, o jogo é uma atividade livre, escolhida voluntariamente, e oferece experiências que são intrinsecamente motivadoras. Todo jogo é intenso e possui uma realidade autônoma cuja essência é o divertimento. Sendo uma atividade temporária, desenvolve-se dentro de certos limites de tempo e de espaço, material ou imaginário (o “círculo mágico”), e o prêmio tem um significado simbólico que vai além do próprio sentido de vitória. Mesmo que seja orientado por regras estritas, existe no jogo um grau de tensão que é provocado pela indeterminação, pois sempre há o “acaso”, a “improvisação” que surge da interação com outros jogadores e com o próprio jogo.

Talvez por isso mesmo os jogos eletrônicos sejam tão fascinantes e consigam movimentar, como vimos, cifras tão impressionantes. Quem joga se permite imergir em um mundo sagrado, um círculo mágico de representação e de “faz de conta”. Como argumenta Juul (2011:12-13), os jogos de tabuleiro e os videogames deixam claro que ficção e regras não são coisas excludentes. “Jogar um videogame é, portanto, interagir com regras reais enquanto imaginamos um mundo fictício, e um videogame é um conjunto de regras e também um mundo fictício” (Juul, 2011:1).

Nesse sentido, a representação no jogo se configura como algo natural e até desejável, a partir da performance de identidades variadas. Para Goffman (2007), os papéis sociais são apreendidos e desempenhados de acordo com normas e expectativas culturais. Ao jogarmos, também experimentamos diferentes papéis, desde heróis até anti-heróis, adaptando nossas ações de acordo com cada contexto. O palco é o espaço público do jogo, que envolve interações sociais como batalhas ou colaborações em jogos multijogadores. Nos bastidores, ajustamos estratégias e planejamos nossas próximas ações.

No caso das comunidades de jogo, as performances individuais frequentemente se combinam com as narrativas coletivas dos clãs, guildas ou alianças. Em *games* como *MoE*, essas narrativas são construções dinâmicas que emergem a partir das interações sociais, dos conflitos e da cooperação entre jogadores. São mais do que simples histórias, pois servem como estruturas sociais que moldam identidades, constroem laços e criam sentidos compartilhados.

Comunidades *on-line* e comunidades de jogo

Para entendermos o fenômeno das comunidades de jogo (guildas, clãs, alianças etc.), precisamos voltar um pouco no tempo e visitar autores clássicos da sociologia. Antes da era moderna, a ideia de comunidade remetia aos agrupamentos humanos

associados a um território físico, marcados pela partilha de valores, costumes e crenças. Segundo Ferdinand Tönnies (2001), a *comunidade* tinha como características os laços afetivos, a proximidade física, o entendimento tácito, o costume e a tradição.

Com a modernidade, esse tipo de arranjo social não conseguiu sobreviver em larga escala. Para Tönnies, no lugar da *comunidade* surgiu a *sociedade* como modelo dominante, fundada nas convenções e nos interesses particulares. Já para Georg Simmel (1998), as comunidades tradicionais foram superadas pelas *associações*, de caráter puramente técnico. Passamos a entrar e a sair dos mais variados grupos sem perder nossa personalidade, pois não há mais o envolvimento de antes.

Esse pertencimento simultâneo a múltiplos grupos, ainda que fluidos e momentâneos, é chamado por Simmel (1964) de intersecção dos círculos sociais, um conceito próximo ao que, muitas décadas depois, seria a *multiplexidade* para a teoria das redes, da qual o filósofo alemão foi um precursor. Do ponto de vista simmeliano, os dois *círculos primários* são a família e a vizinhança, e muitos outros grupos vão surgindo a partir das similaridades de talentos, inclinações, atividades e interesses de cada pessoa. Esses são os *círculos secundários*, chamados de “comunidades de interesse” ou “associações voluntárias”, calcadas na racionalidade e determinadas por um propósito — nossas “redes” contemporâneas. Para Batista (2015:73), o individualismo e a racionalidade estratégica já estavam presentes desde a gênese dessa teoria.

Simmel (idem) parte da ideia de intersecção de círculos sociais para propor o conceito de *sociação*, entendida como uma “ação recíproca entre indivíduos”, marcada pela interação mútua e contínua. A *sociação* contrapõe-se à visão abstrata e estática de *sociedade* como simples agregação ou soma de indivíduos isolados. Para este autor, a sociedade é sempre um processo dinâmico, resultado das relações e trocas entre pessoas.

O pertencimento simultâneo a diversos grupos sinaliza, para Simmel (1964), que os ideais de individualismo e coletivismo podem se aproximar. Cada grupo tem suas regras, seus códigos de conduta e, em caso de transgressão, há sanções, pois os interesses do indivíduo não podem sobrepujar os interesses do grupo. Vejamos:

Haveria, portanto, padrões de liberdade e de obrigações nos círculos sociais secundários, em alguns até divisão do trabalho, assim como nas famílias, nas guildas, nas comunidades religiosas etc. A diferença é que, nos círculos sociais secundários, o que mantém os indivíduos coesos é apenas um critério racional: solidariedade ou afinidade. Isto é, não há laços de parentesco ou vizinhança, aquilo que os autores clássicos costumam chamar de comunidade de vida (Batista, 2015:90).

Enquanto a *sociação* abrange a totalidade das formas de interação que constituem a sociedade, a *sociabilidade*, outro conceito introduzido por Simmel, refere-se a um tipo particular de interação social que valoriza o prazer da convivência em si. É um “jogo social” que não serve a nenhum propósito instrumental, mas à própria experiência de

socializar. Ocorre, portanto, por pura diversão, como nas conversas casuais, nos encontros sociais, nas festas e, podemos dizer também, nos jogos, sem a necessidade de criação de laços duradouros.

Essa noção, focada nas interações desinteressadas e prazerosas, guarda uma relação significativa com conceitos mais contemporâneos de comunidade, pois hoje sabemos que esses grupos não morreram totalmente. Continuam orbitando em espacialidades comuns e se alimentando da solidariedade, mas essas espacialidades não se restringem mais à vizinhança — podem existir comunidades de amigos, de colegas de trabalho ou mesmo de desconhecidos, ainda que separados por longas distâncias. Diante da suposição de que as conexões *on-line* são sempre superficiais, Wellman e Gulia (1999) defendem que as interações digitais podem oferecer suporte instrumental, social e até emocional, de forma semelhante às comunidades presenciais.

Para Wellman (2001), o desenvolvimento das tecnologias de transporte e comunicação provocou o surgimento das *redes sociais múltiplas* sem base territorial específica e, mais recentemente, do *individualismo em rede*, orientado por redes soltas e fragmentadas (Wellman, 2012). O autor afirma que a rede social — ou o *individualismo em rede* — é a configuração dominante nas relações sociais contemporâneas. Atualmente, a unidade primária de conectividade passou a ser o *indivíduo*, em vez da família ou do grupo social tradicional. É justamente esse deslocamento que permite conceber a existência de comunidades difusas, caracterizadas por vínculos flexíveis, interações mediadas por tecnologias digitais e pertencimentos múltiplos. Wellman (2001:228) define comunidade como “redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, um senso de pertencimento e identidade social”. Essas redes são egocentradas, construídas a partir e ao redor do indivíduo.

Por outro lado, Maffesoli (2006) identifica um *declínio do individualismo* nas sociedades contemporâneas associado à ascensão de novas formas de sociabilidade marcadas pela formação de microgrupos. Nesses coletivos, a empatia e o sentimento de pertença são fortalecidos pelas dinâmicas da interatividade e pelos avanços tecnológicos, que favorecem a conexão afetiva e simbólica entre os indivíduos. Segundo o autor, há uma necessidade crescente de *identificação* e de *partilha*, representada pela metáfora das “tribos urbanas” — expressão que designa uma metamorfose nos vínculos sociais, orientada menos por estruturas institucionais formais e mais por laços afetivos, estéticos e circunstanciais.

É nesse cenário que se insere a nossa reflexão sobre as comunidades *on-line*. Como observa Batista (2015:137), “A maioria dos atributos relacionados à comunidade física aparece nas definições mais comuns de comunidade *on-line*. A diferença é que não há um território físico, mas simbólico, e as pessoas estão ali apenas virtualmente”. Essa ideia remete à compreensão ampliada de território proposta por Haesbaert (2007), que envolve tanto uma dimensão material quanto simbólica. Território é qualquer espaço (físico ou virtual) socialmente apropriado. A mobilidade viabilizada por tecnologias

como o automóvel, o avião, o telefone e, mais recentemente, a internet, torna-se central para a constituição da *multiterritorialidade*, formulação conceitual desenvolvida por Haesbaert como alternativa à noção de desterritorialização, frequentemente apontada como uma das marcas fundamentais do mundo globalizado. Em vez de um desligamento do território, haveria uma reconfiguração territorial plural e simultânea.

Quando passamos a observar as comunidades de jogo, percebemos que o sentido de pertencimento está inevitavelmente ligado a esse território simbólico e imaginário que é o próprio jogo, e que inclusive pode sobreviver ao seu fim. Pearce (2011) relata a incrível experiência da comunidade *Uru Diaspora*, formada por jogadores do game *Uru: Ages Beyond Myst*. Mesmo após o fechamento dos servidores oficiais, esse grupo continuou a existir e a persistir como uma comunidade autônoma. A autora descreve como os membros migraram para outros jogos e plataformas virtuais, reconstruindo suas identidades coletivas e mantendo suas práticas culturais, em uma demonstração de resiliência e criatividade.

Como podemos, então, definir comunidade no mundo contemporâneo? E o que seria uma comunidade *on-line*? São inúmeros os significados desses termos, tanto sociológicos quanto não sociológicos. Preece (2000) define comunidades como grupos, frequentemente associados a um território, com governança, interesses, objetivos e atividades comuns. Essa definição também contempla a cooperação no compartilhamento de recursos e na satisfação das necessidades de cada membro.

Já comunidades *on-line* seriam “agregações sociais que emergem da internet quando uma quantidade suficiente de pessoas leva adiante discussões públicas por tempo longo o suficiente, com suficiente sentimento humano, para formar teias de relações pessoais no ciberespaço” (Rheingold, 2000:xx). Batista (2015:140) observa que a noção de que encontros *on-line* são, sob certos aspectos, tipos de comunidade vem desde o início da internet e persiste até os dias atuais. Lembremos que Rheingold cunhou o termo “comunidade virtual” ainda em 1987, quando era usuário do Well (*Whole Earth 'Lectronic Link*), que já foi considerada a comunidade *on-line* mais influente do mundo. O sistema, ainda hoje ativo, é organizado em torno de fóruns segmentados por temas de interesse, como artes, saúde, música, política, jogos etc.

A partir da concepção de comunidade *on-line* desenvolvida por Rheingold, Kozinets (2012) defende que deve haver um senso de permanência ou de contato recorrente para que a interação social seja sustentada. Soma-se a isso um sentimento de familiaridade entre os membros, baseado na construção de laços sociais contínuos. Em uma comunidade *on-line*, os diferentes níveis e formas de envolvimento variam conforme a intensidade das interações e do grau de identificação entre os participantes, compreendendo desde uma simples troca de informações, adoção das normas culturais do grupo e maior comprometimento, chegando até a coesão cultural (Kozinets, 2012:28).

Um dos conceitos-chave proposto por Smith e Kollock (1999) como essencial para entendermos as implicações das interações sociais que ocorrem nas comunidades *on-line* se refere justamente à questão da governança e da autorregulação. Estamos falando da ordem e do controle social, pois também no mundo virtual existem regras e expectativas a cumprir. Em caso de não cumprimento delas, entra em cena a moderação, que pode ser exercida por um membro ou por um grupo de membros.

O papel das normas, práticas sociais e dinâmicas de interação em comunidades de jogos também é destacado por Consalvo (2007), incluindo aspectos como cooperação e colaboração. A autora argumenta que jogar coletivamente exige habilidades específicas para que objetivos comuns sejam alcançados, situação em que os papéis que são atribuídos a cada jogador e o compartilhamento de informações e estratégias se tornam ainda mais importantes para o sucesso do grupo.

Notas metodológicas

Adotamos o termo *notas metodológicas* para nos referir ao conjunto de considerações técnico-reflexivas que orientam o percurso investigativo desta pesquisa. Mais do que um simples relato de procedimentos, essa seção busca explicitar os fundamentos epistemológicos, as escolhas teórico-metodológicas e os critérios utilizados na produção e análise dos dados. Em pesquisas de natureza qualitativa, como esta, a metodologia não se reduz a um protocolo rígido, mas se constitui parte integrante do processo interpretativo, moldado pela relação entre o pesquisador e seu campo, de modo a garantir a consistência e a legitimidade dos resultados obtidos.

Ora, a abordagem qualitativa considera o olhar do observador no campo e valoriza a experiência individual dos atores. Esta perspectiva substitui os modelos matemáticos, comuns na pesquisa quantitativa, por diversos recursos, como a etnografia, as narrativas históricas, os relatos em primeira pessoa e as histórias de vida (Denzin & Lincoln, 2006). Sem dúvida, é o enfoque mais indicado para compreender aspectos não quantificáveis, como opiniões, valores, atitudes, expectativas e motivações.

Ao seguirmos Lupton (2015) na adoção do conceito de sociologia digital para designar o novo subcampo da sociologia dedicado ao estudo do uso e do impacto das tecnologias digitais na vida social contemporânea, fazemos uma opção que é tanto teórica quanto metodológica. Sabemos que os desafios para adaptar as técnicas de pesquisa *off-line* para o meio digital continuam imensos. Marres (2017) fala em uma reconfiguração experimental das relações entre pesquisa social e seus públicos, entre dados e métodos, conhecimento e intervenção, de maneiras que são promissoras e problemáticas ao mesmo tempo, mas com potencial de renovar a investigação social e seu papel na sociedade.

O método escolhido para esta pesquisa foi a netnografia com observação participante, conduzida ao longo dos meses de outubro, novembro e dezembro de 2024, e o “lugar” escolhido para sua realização foi o jogo *March of Empires* (MoE), especificamente a aliança *The Belgians* (T*B). Destacamos que o termo netnografia tem sido adotado nas últimas décadas por autores como Kozinets (2012) enquanto adaptação do método etnográfico para pesquisas na internet, em substituição a termos como etnografia virtual, webnografia e etnografia digital.

O método etnográfico tem suas raízes na antropologia e na sociologia, tendo emergido como uma abordagem focada em compreender práticas e significados a partir da perspectiva dos próprios membros dos grupos estudados (Denzin & Lincoln, 2006). Pode envolver a observação direta, a realização de entrevistas e a análise de documentos para a obtenção de descrições ricas e analíticas. Com a expansão da internet e a criação de espaços virtuais, como fóruns, redes sociais, plataformas de jogos e comunidades *on-line*, a etnografia tradicional precisou se adaptar para compreender também esses novos contextos.

Segundo Kozinets (2012:5), a técnica netnográfica é utilizada especialmente na condução de estudos de comunidades e cultura *on-line*, a fim de investigar o que os internautas fazem e o que dizem que fazem. Portanto, a netnografia, como defende o autor, é capaz de revelar e analisar as estratégias de autorrepresentação usadas na construção do “eu digital”, que se mescla ao “eu real” para formar nosso “eu total” (antes “analógico”, hoje híbrido).

Netnografia, a etnografia de grupos online, estuda práticas culturais complexas em ação, direcionando nossa atenção para uma multiplicidade de ideias concretas e abstratas, significados, práticas sociais, relacionamentos, linguagens e sistemas simbólicos (Kozinets, 2012:25).

Para Hine (2000:8), que adota o termo etnografia virtual, essa técnica pode ser usada para desenvolver um rico panorama dos significados da tecnologia e das culturas que ela possibilita. Com essa abordagem podemos pesquisar, por exemplo, como a internet afeta a organização de relações sociais no tempo e no espaço de um *game*. Também como realçado por Apperley e Jayemane (2017:3), “os métodos ou abordagens etnográficas fornecem aos estudos de jogo uma maneira de conectar objetos a práticas e de entender essas práticas em relação às vidas e experiências das pessoas que as representam”.

O MoE foi lançado em 2015 pela Gameloft, estúdio francês pertencente ao grupo Vivendi, também dono da Ubisoft, e está disponível nas plataformas Windows Store, Steam, Google Play e Apple Store. A gigante Ubisoft é responsável por franquias de videogames como *Assassin's Creed* e *Prince of Persia*, títulos de sucesso que foram adaptados para diversos tipos de mídia, como livros, histórias em quadrinhos, roupas, brinquedos e filmes. O número total de jogadores não é divulgado pela Gameloft mas,

para se ter uma ideia, apenas na plataforma Steam são aproximadamente 1,2 mil usuários ativos por dia (Steam, 2024).

Trata-se de um MMOG (*massively multiplayer online game*), isto é, um jogo em que se compartilha um mundo virtual com centenas ou milhares de outras pessoas conectadas à internet. Ou seja, joga-se em tempo real e não se joga sozinho. A própria mecânica desse tipo de jogo de estratégia encoraja as pessoas a conversarem, a competirem e a formarem alianças com outros jogadores (Goldenboy, 2022). Cada ação realizada individual ou coletivamente gera consequências no mundo compartilhado e pode ser vista em tempo real por todos os outros jogadores, desde que conectados ao mesmo servidor.

Goldenboy (2022) explica que os “MMOs costumam ter elementos dos jogos de RPG, como criação de personagem, pontos de experiência, aperfeiçoamento de habilidades, entre outras características”. Existem diversos tipos de MMOs, entre eles os MMORPGs (*massively multiplayer online role playing games*), que são jogados em consoles e se caracterizam por serem mais complexos, permitindo a realização de missões e a caracterização de personagens, como ocorre, por exemplo, nos clássicos *World of Warcraft* e *EverQuest*.

*The Belgians (T*B)* é uma das 120 alianças do Reino 526 de *MoE*. No período da pesquisa, o grupo possuía 96 participantes, mas cabe esclarecer que esse número é flutuante, pois a entrada e a saída de membros ocorrem frequentemente. Em um ataque como o da *Cidadela das Trevas*, por exemplo, muitos jogadores costumam migrar temporariamente para alianças amigas e os menos ativos podem sair para dar lugar a eles.

A escolha por investigar especificamente essa aliança se dá por motivos pessoais, uma vez que a pesquisadora joga *MoE* desde 2018, tendo passado por duas outras alianças (RKE e UN1) até ser convidada a integrar o time da *T*B* em 2023. A *T*B* é uma aliança formada majoritariamente por pessoas da Bélgica, mas observamos que ela congrega jogadores de diversos países, como Alemanha, Argentina, Brasil, Espanha, Estados Unidos, França, Grécia, Itália e Rússia, entre outros. Focar nesse grupo nos permitiu observar, de forma mais atenta e sistemática, o ambiente do jogo, suas regras e dinâmicas, pois

(...) observamos que a etnografia a partir da perspectiva do insider dentro de determinada cultura pode proporcionar um elemento subjetivo importante a ser destacado, principalmente pelo estilo narrativo e pelas facilidades e/ou dificuldades em coletar e analisar possíveis informações e dados obtidos de forma informal ou através de entrevistas, assim como diferentes valores, experiências e negociações vivenciadas pelo pesquisador (Fragoso, Recuero & Amaral, 2011:195).

Paralelamente à observação participante, realizamos, ao longo do mês de novembro de 2024, entrevistas com roteiro estruturado com dez jogadores da aliança

*T*B*. Como afirma Poupart (2008:216), a entrevista é um “instrumento privilegiado de acesso à experiência dos atores”. Por ser integrante dessa aliança a pesquisadora pôde ter um acesso livre aos demais membros, no entanto, esse processo foi complexo e apresentou alguns desafios na sua execução, como relataremos a seguir.

Inicialmente, enviamos mensagem no correio do jogo destinada a todos os membros da *T*B*, falando sobre a pesquisa e convidando-os a responder. Solicitamos que informassem seus endereços de e-mail para que fossem enviadas as perguntas. Imaginamos que, desta forma, as respostas viriam mais completas. Deparamo-nos, contudo, com receios relacionados a questões de privacidade, de modo que apenas dois jogadores informaram seus endereços de e-mail. O próprio líder argumentou que o e-mail era uma ferramenta ultrapassada e sugeriu que fosse utilizado o correio do jogo — que tem suas limitações, como um baixo número de caracteres e a impossibilidade de copiar e colar os textos.

Assim, tivemos que reduzir a quantidade de perguntas para tornar a abordagem mais breve. As questões foram divididas em três mensagens e enviadas pelo correio do jogo para as pessoas que tinham manifestado disposição para responder. Passada uma semana, apenas cinco pessoas (duas por e-mail e três pelo correio) tinham respondido. Decidimos, então, abordar individualmente alguns jogadores mais ativos e, aos poucos, outros foram aceitando, até fecharmos o total de dez entrevistas, que foram analisadas à luz da análise de conteúdo. Segundo Bauer (2002), esse método “faz uma ponte entre um formalismo estatístico e análise qualitativa dos materiais”. A seguir, apresentamos um quadro com a caracterização da amostra (Quadro 1).

Quadro 1. Caracterização da amostra

Entrevistado	País	Sexo	Idade	Papel no jogo	Meio de resposta
1	França	Feminino	54	General de guerra	E-mail
2	França	Masculino	49	General de guerra	Correio do jogo
3	Bélgica	Masculino	61	General de guerra	Correio do jogo
4	Bélgica	Masculino	62	Líder	Correio do jogo
5	EUA	Feminino	68	General de guerra	E-mail
6	Espanha	Masculino	-	General de guerra	Correio do jogo
7	Bélgica	Feminino	60	Duque	Correio do jogo
8	EUA	Masculino	55	General de guerra	Correio do jogo
9	Itália	Masculino	46	General de guerra	Correio do jogo
10	Alemanha	Masculino	55	General de guerra	Correio do jogo

Fonte: Elaboração própria a partir de pesquisa (2024).

Esse quadro traz alguns dados que merecem um olhar mais atento. Em primeiro lugar, a faixa etária: os participantes possuem idade entre 46 e 68 anos. Isso reflete uma comunidade adulta e madura, com maior capacidade de engajamento e de entendimento do que é solidariedade e cooperação. O jogador da Espanha (Entrevistado 6) que não quis revelar sua idade respondeu: “Tenho idade suficiente para saber que os jogos perderam o sentido”, sugerindo que ele joga há bastante tempo e que, de alguma maneira, anda um pouco desiludido com esse tipo de entretenimento, mas, continua jogando.

A segunda análise se refere ao gênero: dos dez entrevistados, três são mulheres. Embora sejam minoria nesse estudo, a observação mostrou que elas jogam *MoE* regularmente. De certa forma, esses dados apontam para a tendência de mudança na base demográfica das pessoas *gamers* identificada pela Newzoo (2024), de uma faixa etária mais elevada e uma maior participação de mulheres. Significa que, cada vez mais, aquele estereótipo de *gamers* como sendo homens jovens tem se mostrado defasado.

Outro ponto interessante é que, diante da diversidade dos países de origem dos entrevistados, tivemos que traduzir as perguntas do português para o inglês, o francês e o espanhol. Isto porque, apesar do correio do jogo contar com tradutor, a tradução às vezes demora e nem sempre funciona ou é confiável. Portanto, as respostas foram enviadas e respondidas nas respectivas línguas maternas dos jogadores. Em relação aos papéis desempenhados, dos dez entrevistados, temos o líder da aliança, oito generais de guerra e um duque. Cabe enfatizar que ser designado para desempenhar um desses papéis implica em ter maior poder de decisão (ainda que não absoluto) e maior comprometimento para alcançar objetivos comuns.

March of Empires: analisando os resultados

Nesta seção buscaremos detalhar, ainda que de forma sucinta, como *MoE* funciona, descrevendo a experiência de jogar, quais os recursos disponíveis para interação e comunicação e como se dá a relação jogador-aliança a partir de uma vivência colaborativa. Na seção seguinte, pretendemos expor os principais achados da análise das entrevistas realizadas com dez membros da aliança *T*B*, à luz da análise de conteúdo.

Criado como um MMO apenas para PC e celulares, *MoE* não deixa de surpreender pela complexidade e riqueza de detalhes de sua narrativa centrada em uma era de guerra medieval. Como explica Goldenboy (2022), MMOs como *MoE* possuem elementos de jogos de RPG. Assim, ao entrarmos no jogo pela primeira vez, ingressamos em um dado servidor (reino) e escolhemos um nome e uma facção dentre aquelas disponíveis, a saber: *shogun*, *rei da montanha*, *czar do norte* ou *sultão do deserto*.

Cada facção tem um visual de cidade e de campeão próprio, o que facilita a imersão no personagem.

No jogo, o nome adotado por esta pesquisadora é Chakall e, a facção, *shogun*: “Guerreiros ferozes e disciplinados que não têm medo na batalha”. Esta facção dá 15% de ataque a distância (podendo chegar a 365%) e 75% de ganho de moral (podendo chegar a 89%). Esses atributos são importantes para jogadores que configuram seu exército para atacar principalmente com arqueiros, que são tropas de longa distância.

Figura 1. Tela inicial do jogo *March of Empires*



Fonte: Gameloft (2015).

Depois de entrarmos no ambiente do jogo (Figura 1), encontramos basicamente dois cenários: o da cidade (Figura 2), em que precisamos construir e evoluir castelo, academia, templo, armazém, casas, quartéis, campos de recursos; e o mundo (Figura 3), que mostra, em um mapa dinâmico, as regiões neutras ou controladas por alianças, as capitais, os castelos de cada jogador, os movimentos que eles fazem em tempo real e outros elementos da mecânica do jogo. O visual e os efeitos do mapa do mundo mudam de acordo com as estações do ano (verão, inverno, primavera e outono). Cada estação dura sete dias, podendo haver bônus especiais. Por exemplo, no outono chove e a velocidade de coleta de ferro aumenta 15%, o ataque da cavalaria é impulsionado em 25% e, a velocidade de construção, em 30%.

Figura 2. Visual de cidade do jogo *March of Empires*, facção *shogun*



Fonte: Gameloft (2015).

Figura 3. Mapa do mundo do jogo *March of Empires*



Fonte: Gameloft (2015).

No momento desta pesquisa, Chakall estava no nível 93 de campeão (esse número pode ir até 100), com 4,28 bilhões de poder (Figura 4). O poder total da aliança é a soma do poder de cada membro. No caso da *T*B*, são 288 bilhões de poder, somando os 96 membros da época da pesquisa.

Figura 4. Visual de campeão feminino da facção *shogun* do jogo *March of Empires*



Fonte: Gameloft (2015).

Em *MoE* há diversas tarefas a serem feitas todos os dias, individuais e coletivas. Começa pela marcação do calendário e pelo recolhimento das cinco urnas diárias. As missões se renovam a cada 24 horas e dão prêmios e baús quando cada etapa é completada. Por exemplo, coletar as cinco urnas diárias dá 250 unidades de ouro; a realização de cinco aventuras dá 1.250 pontos sociais que podem ser trocados na loja para obter impulsos e outros itens; completar 18 caçadas de animais dá 30 pontos de honorável; usar resistência na *Rota da Guerra* dá 30 bilhetes da *Loteria Real*; completar a *Missão Diária de Herói Viajante* dá 150 unidades de ouro, entre outras tarefas. Fora isso, há o *Projeto de Cidade*, com missões que se renovam periodicamente. Por exemplo, a coleta de 15.000.000 unidades de madeira retorna 4.000 unidades de ouro para o jogador.

Também há recompensas quase diárias que todos podem coletar no *Baú da Aliança* e no *Tesouro da Aliança*, alimentados pelos gastos em ouro de cada participante, assim como nos cofres localizados nos territórios do grupo, em que os jogadores vão

“depositando” certas quantidades de recursos (comida, madeira, pedra, metal). Quando os cofres ficam cheios, geram presentes que podem ser coletados por todos os integrantes. Membros também podem pedir ajuda à aliança quando iniciam determinadas atividades, como a melhoria de um prédio, uma pesquisa ou um treinamento de tropas. Quanto mais jogadores ajudando, menor é o tempo para conclusão de cada tarefa. Por essa razão, sempre há coisas para fazer e companheiros para ajudar.

De um modo geral, observa-se que a dedicação temporal ao jogo está diretamente relacionada ao ritmo de progresso, tanto no plano individual quanto no coletivo. Quanto maior o tempo investido, mais acelerado tende a ser o desenvolvimento dos personagens e o fortalecimento das alianças. A própria configuração do herói — personagem central da experiência lúdica — demanda considerável envolvimento por parte do jogador, dada a complexidade dos elementos disponíveis. Entre esses, destacam-se os diversos equipamentos (elmos, armas, peitorais, escudos, manoplas, botas, anéis) e as gemas que podem ser incrustadas neles, cada uma com atributos específicos. Além disso, é preciso escolher entre as diferentes classes de campeão (guarda, sentinela, protetor, defensor, engenheiro, arquiteto etc.) e avançar na ampliação dos distritos da cidade, tais como Masmorra, Templo, Arena, Castelo, Quartel Real, Muralha e Academia, configurando um ecossistema altamente estruturado e dinâmico.

Esses múltiplos recursos demandam não apenas tempo, mas também estratégias colaborativas, conhecimento acumulado e capacidade de adaptação às lógicas internas do jogo. *MoE* é um *game* de muitos detalhes e é preciso ter bastante disposição para conhecer e explorar cada nuance e possibilidade, aproveitar os bônus e ainda participar dos eventos individuais e coletivos. Sem falar que, a cada atualização lançada, mais novidades são introduzidas. Em 2024 foram apresentados os animais, como cavalo, leão africano, coruja japonesa e elefante, que precisam ser “upados” para gerar bônus maiores. Alguns desses animais caçam, outros ajudam em prédios e outros acompanham marchas de ataque.

Com tantas novidades e recursos, as alianças se tornam ainda mais importantes, pois juntos os membros podem “trocar figurinhas”, orientar sobre a utilização de um equipamento específico ou de como proceder em determinado torneio. Sempre há dicas que são postadas pelos oficiais de *T*B* nos *chats* e no correio da aliança, e dúvidas podem ser tiradas com jogadores mais experientes. Percebemos, assim, que o sucesso individual depende do sucesso da aliança e vice-versa, como comenta este jogador:

Entrevistado 3: o jogo nunca termina. Eu era número 3 no começo... Então as coisas mudaram. As alianças se tornam importantes e para sobreviver você precisa ter vários castelos, pessoas e muito tempo.

Além das constantes atualizações, o jogo é movido por temporadas: a normal e as festivas, que dão prêmios pelo cumprimento de desafios diários e semanais. Há eventos específicos para os períodos de Páscoa, Halloween e celebrações de fim de ano. A Gameloft costuma aproveitar esses períodos festivos para vender pacotes de itens com descontos. Isso porque, ainda que seja possível baixar e jogar *MoE* gratuitamente, quem opta por comprar itens com dinheiro real acaba evoluindo mais rapidamente. Por exemplo, um pacote comercializado dentro do jogo pelo valor de R\$ 24,90 pode incluir os seguintes itens: 20.000 unidades de ouro; 200 fragmentos de ampliação de distrito; 100 peças de distrito; 5 passes de guardião; 1.000 pontos VIP; e um *Tesouro da Aliança*. Reclamações de que o jogo, cada vez mais, é movido a dinheiro são comuns nos *chats* e essa excessiva monetização também é mencionada por um entrevistado, como veremos adiante.

Os *chats* do jogo são as salas de bate-papo. Membros de cada aliança podem conversar entre si em tempo real em um *chat* reservado para o grupo. Há, ainda, *chats rooms* específicas para oficiais e uma sala geral para todo o reino. Além disso, um sistema de correio permite a conversa assíncrona entre jogadores. Em todos esses canais de comunicação opera um tradutor automático, o que ajuda a eliminar barreiras linguísticas, facilitando a interação e o diálogo.

No mapa de reinos de *MoE* visualizamos cerca de 50 reinos, incluindo o 526, mas frequentemente ocorrem fusões, provavelmente porque alguns deles vão esvaziando (perdendo jogadores) e começa a ficar caro para o estúdio mantê-los. No período da pesquisa, foi anunciada uma nova fusão para janeiro de 2025. A cada fusão, alianças maiores engolem as menores, conquistando, principalmente, seus territórios, e provocando um reagrupamento de forças. No *chat* da aliança *T*B*, o líder e um general de guerra conversavam sobre esse assunto e destacaram que alguns reinos são mais antigos que outros, portanto possuem jogadores mais poderosos e muitos que investem dinheiro real no jogo. Isso colocaria os jogadores e as alianças do Reino 526 em desvantagem.

Líder: com os jogadores mais fortes com 183 bilhões de poder o reino 129 é 32 meses mais velho. Esses jogadores são muito fortes e poderosos. Estou com medo que a nova fusão chegue logo. Tentem evoluir seus níveis de pesquisa, meus amigos. Nós vamos precisar de tropas mais fortes

General de guerra: não podes nos comparar com eles, jogamos em categorias diferentes. Jogamos um jogo diferente... mais barato

Líder: Quando nos fundirmos com esses novos jogadores nos novos reinos criados, devemos lutar contra essas alianças por territórios

Cada reino conta com dezenas de alianças e cada aliança pode ter até 100 membros. Fora o líder e os generais de guerra, em cada um desses grupos há os papéis de diplomata, duque, mestre de tarefa, veterano, soldado e iniciante. Entre as atribuições de um líder está cuidar da região ocupada, modificar as muralhas regionais,

notificar os membros sobre os *rallies*, liderar a política, convidar, promover e expulsar jogadores e ajudá-los sempre que necessário. Um general de guerra tem quase todas essas atribuições, exceto mexer em coisas específicas da aliança, como mudar seu nome ou sua bandeira.

De acordo com a Gameloft, o sistema que possibilita o gerenciamento da alianças ajuda o jogador a se organizar com seus aliados. “Envolva-se em relações diplomáticas tensas com outras alianças. O ganho fazendo aliados é quase tão grande quanto os traindo...”, diz a descrição do *software* disponível para baixar nas plataformas. Para ingressar em um grupo é preciso acessar uma lista, escolher entre as alianças ativas e solicitar entrada. Ser indicado por outro jogador para entrar em uma aliança facilita a aprovação. De acordo com Taylor (2006:42), nas guildas, assim como nas máfias, há mecanismos de associação que são levados em conta no processo de recrutamento de novos jogadores e pesam na hora de aceitar ou rejeitar um pedido de membresia: reputação (habilidades e qualificações do jogador), confiança (pessoas que jogam juntas precisam confiar umas nas outras) e a responsabilidade, que une os membros do grupo e é quase um sinônimo de disposição para participar e ajudar ativamente sempre que necessário.

A relação jogador-aliança, portanto, configura-se como uma via de mão dupla e muitas vezes apresenta um grau de tensão, pois objetivos individuais de “fazer mais”, de alcançar o sucesso no jogo, “podem ser alcançados apenas através da ação coletiva massiva” (Taylor, 2006:48). É neste sentido que podemos afirmar que os ideais de individualismo e coletivismo se aproximam nesses espaços. A comunidade impulsiona o crescimento individual do jogador, dando suporte militar e econômico, mas cada jogador deve contribuir com seu poder, recursos e mão de obra para ajudar nos eventos de aliança. Entre as vantagens de participar de um grupo, além da ajuda e da proteção, estão os bônus adicionais que aumentam os níveis de construção, pesquisas e pontos de habilidade dos jogadores (Fandom Games Community, 2024).

No *chat* da aliança *T*B* encontramos muitas cobranças e reclamações quando há baixa participação em atividades e eventos coletivos. Entre as ações em grupo estão as aventuras de aliança, os reforços em capitais sob disputa, os *rallies* em grandes acampamentos de bandidos e os ataques à *Cidadela das Trevas*. Os eventos de aliança são muitos, entre eles os torneios de coleta de recursos, de treino de tropas, de aventuras, eventos de loteria, de ferraria (quando equipamentos devem ser criados ou melhorados), torneios de trocas em postos de comércio. Todos do grupo ganham recompensas quando a aliança completa todos os marcos de um evento e ainda mais quando se classifica entre as 25 alianças mais bem colocadas do reino. Somente em eventos especiais, como *Cidadela das Trevas* ou *Ilha da Conquista*, é que ganham prêmios apenas os jogadores que participam.

A esse respeito, Batista e Felix (2019:101) observaram que eventos individuais e coletivos nesse tipo de jogo costumam mobilizar jogadores de maneiras distintas.

“Quando o torneio é apenas coletivo, há baixa adesão, a menos que o jogador enxergue alguma maneira de se beneficiar individualmente, de forma diferenciada em relação aos demais jogadores, então ele se empenha mais”. As autoras perceberam que, nos casos em que o evento ocorre nas modalidades individual e coletiva simultaneamente, a participação costuma ser mais ampla. “O que não deixa de ser uma idiossincrasia, uma vez que todos, sem exceção, se beneficiam dos resultados dos torneios coletivos e, portanto, alcançar melhores resultados enquanto aliança deveria ser o objetivo comum”.

Em um determinado diálogo no *chat* da aliança *T*B*, um jogador que puxou um *rally* em um grande acampamento de bandidos reclama que só três jogadores tinham participado, em um momento em que o jogo apontava 13 membros conectados.

Jogador 1: muitos feridos... somos muito poucos ajudando a encher [o *rally*], não sei o que acontece... 13 conectados e 3 no *rally*

Jogador 2: eu vou treinar mais espadas t1

Jogador 1: não é necessário... vou deixar de fazer *rallys*... não tenho muitos bônus e quase ninguém tem interesse em fazer nada mais que coletar

Jogador 2: nem todo mundo está na frente das telas

No caso de *rallies* em grandes acampamentos de bandidos o número de tropas feridas aumenta quando há poucos jogadores. O comentário feito pelo Jogador 2, de que nem todos os membros que aparecem como conectados estão de fato jogando, é uma realidade. Muitos conectam e ficam fazendo outras coisas, tanto *on* quanto *off-line*. Alguns aparecem como *on* mas estão se dedicando a tarefas individuais, como a coleta de recursos ou trocas nos postos de comércio. Outros não participam de *rallies* por não terem tropas ou para não perder as que já possuem, a despeito dos bons prêmios que poderiam ganhar.

Os líderes das alianças costumam ficar bastante atentos aos movimentos dos jogadores. Por exemplo, membros que ficam sem “logar” por longos períodos normalmente acabam sendo expulsos, pois a assiduidade é muito valorizada. Outra preocupação é quando um companheiro fica sem escudo de proteção e é atacado. Em *MoE* existem *Escudos de Paz* que protegem de ataques por 8 horas, 24 horas ou 3 dias, e há também um *Escudo de Defensor* que protege por 7 dias. Quando um castelo fica sem escudo e é atacado, todas as tropas podem ser mortas e todos os recursos arduamente acumulados são saqueados.

Em experiências anteriores jogando *MoE*, esta pesquisadora foi expulsa de uma aliança de grande porte (RKE) em razão do descuido com a renovação dos escudos, resultando em sucessivos ataques por membros de um grupo inimigo. Indagada sobre o motivo da expulsão, a líder declarou suspeitar que o castelo teria sido deliberadamente deixado desprotegido e abastecido de recursos com o intuito de facilitar o saque pelos adversários. Tal justificativa, evidentemente, não refletia os fatos

observados: naquele momento, o objetivo era acumular recursos para realizar melhorias e atualizações no castelo. Posteriormente, houve o acolhimento por outra aliança, a UN1. A inserção nesse novo grupo revelou dinâmicas distintas — havia menos exigências quanto à participação e ao desempenho, mas, em contrapartida, também se observavam restrições mais significativas quanto às oportunidades de crescimento e progresso dentro do jogo.

Em uma das fusões de reinos, a UN1 começou a perder territórios e a encolher ainda mais. Foi quando esta pesquisadora recebeu um correio do líder da $T*B$ com o convite para ingressar em sua aliança. Enxergando melhores possibilidades de crescimento, o convite foi aceito. Na $T*B$, uma aliança de médio porte, cada um pode jogar no seu próprio ritmo, mas também há cobranças, tanto de assiduidade quanto de participação e de manutenção dos escudos de proteção. Em um dos momentos durante a observação participante, o escudo da pesquisadora não foi renovado a tempo de evitar um ataque e imediatamente o líder enviou correio perguntando o que havia acontecido. Um jogador que se descuida de forma recorrente deixa de ser interessante para as alianças.

Lembremos que, de acordo com Smith e Kollock (1999), também nas comunidades *on-line* há questões de ordem e de controle social, com regras e expectativas a cumprir. Podemos dizer, então, que a assiduidade, o escudo de proteção sempre ativo e a participação contínua nas atividades e eventos coletivos são pontos relevantes para se manter em uma aliança como a $T*B$. As chamadas para participação em atividades e eventos são feitas pelo líder e por oficiais tanto pelo correio quanto pelo *chat* da aliança. Quem não pode participar por algum motivo, é de bom tom justificar. Nas mensagens abaixo que chegaram pelo correio, vemos um general de guerra avisando sobre um evento importante e, no dia seguinte, ele mesmo justifica sua ausência, informando que teve um problema pessoal.

General de guerra: Olá, nesta quarta-feira iniciaremos uma rodada HDC às 20:00 (horário belga). Ao mesmo tempo iniciaremos a mobilização. Comece o templo também na hora certa.

General de guerra [no dia seguinte]: Desculpe pessoal, estava ocupado com a família. Problema pessoal.

HDC é a sigla para *Heroic Dark Citadel*, ou *Cidadela das Trevas Heroica*. É um dos eventos que mais mobiliza os membros de uma aliança em *MoE*, inclusive porque jogadores de grupos amigos costumam chegar para participar e ajudar na mobilização. Esse evento especial é ativado após o recolhimento de todas as chaves de ataque necessárias. As chaves são coletadas ao se derrotar acampamentos de bandidos e ao se esgotar espaços de recursos. Para ativar a *Cidadela das Trevas* são necessárias 2.000 chaves verdes e, para a *HDC*, precisa-se de 3.500 chaves verdes, duas chaves azuis e 3.500 chaves vermelhas.

A cidadela fica ativa por 24 horas no território da aliança. Ao longo desse período, os jogadores podem realizar ataques e para isso precisam se preparar. “Rezar” no templo é uma das formas de obter um bônus de ataque e saúde do exército de 90% durante 8 horas. Outra forma de obter um incremento é ativar o foco regional de mobilização em uma das capitais, geralmente com muralha regional nível 10 (que dá saúde de exército extra de 80%). O foco regional em mobilização dá 20% a mais no tamanho das marchas e 10% a mais no tamanho do grupo para jogadores dentro da região.

Tanto no *DC* quanto no *HDC*, cada jogador, ao iniciar um ataque, pode especificar que tipos de tropas ele deseja e determinar um período de tempo (5, 30, 60 minutos ou mais) para que até 20 outros jogadores da aliança possam se juntar. Quanto mais jogadores e maior o exército, maior a chance de derrotar as 20 ondas, que são as batalhas contra as forças poderosas da cidadela. Há formações específicas de tropas (arqueiros, lanceiros, espadachins ou cavaleiros), dependendo das habilidades de cada campeão. No caso de Chakall, a preferência é por tropas de longa distância. Este campeão nunca conseguiu vencer as 20 ondas, mas nem por isso deixa de liderar ataques à cidadela e de colaborar nos ataques dos companheiros. As recompensas obtidas nessas atividades são particularmente atrativas, com baús de níveis bronze, prata ou ouro, sendo este último o mais valioso, pois oferece uma premiação de 15.000 unidades de ouro para cada jogador, além de diversos outros itens adicionais.

Em uma mensagem postada no *chat* da aliança, o líder da *T*B* convoca os súditos para atacar a *Cidadela das Trevas* destacando os bons prêmios que podem ganhar:

Líder: Juntem-se ao *rally*, meus amigos, a cada onda DC derrotada nos aproximamos de um baú de recompensa de nível superior.

Em seguida, em resposta ao chamado do líder, um jogador anuncia que está reunindo um exército para um ataque, fornece as coordenadas e especifica as tropas:

Jogador: Reunindo (X:201, Y:181). Envie apenas arcos T1 de 1 marcha ou qualquer outro T1.

As tropas T1 (*tier 1*) são as que exigem menos recursos para treinar e para curar após uma batalha, mas também são as mais fracas. Geralmente, vencer as 20 ondas da *Cidadela das Trevas* requer o envio de tropas T5, T6 ou T7. Estas últimas, atualmente, são as mais poderosas, mas também as mais caras para treinar e curar. Esse gasto é recompensado pelo prazer de ajudar e participar, pois sabemos, seguindo Huizinga (2007), que o prêmio em um jogo tem um significado simbólico que vai além do próprio sentido de vitória.

Entrevistas

As entrevistas realizadas com dez membros da T^*B nos permitiram aprofundar alguns aspectos que vinham sendo observados no ambiente de *MoE* e, ao mesmo tempo, saber um pouco mais sobre seus jogadores. Interessava-nos investigar há quanto tempo eles jogam; se participam de outros *games* e quais; qual a importância atribuída ao esforço individual para que a aliança atinja seus objetivos e beneficie o grupo como um todo; até que ponto estão dispostos a cooperar; e como eles entendem o papel da cooperação para a coesão, integração e harmonia entre os companheiros da aliança.

Dos dez entrevistados, todos jogam *MoE* há cinco anos ou mais, indicando que são experientes e que conhecem suficientemente o jogo e seus recursos. É importante dizer que, apesar de ter sido lançado em 2015, o jogo só começou a ser divulgado de forma mais ampla e a se tornar mais conhecido a partir de 2016. Dito isso, podemos considerar que, no momento da pesquisa, quem relatou jogar “desde o início” jogava há oito ou nove anos.

Esse tempo de jogo razoavelmente longo reforça o papel das alianças como um espaço de interação social e de criação de laços. O jogador da Espanha (Entrevistado 6) que disse ter “idade suficiente”, quando perguntado há quanto tempo joga *MoE*, afirmou: “Reino 58 foi o que comecei, mas deixei o jogo há quatro anos”. Essa fala revela que esse entrevistado começou a jogar *MoE* logo no início, pois o Reino 58, pertencente ao servidor Europa-Américas, foi um dos primeiros do jogo. Indica, ainda, que ele parou de jogar, mas não totalmente. Talvez hoje jogue com menos assiduidade, mas continua sendo um jogador ativo e a observação realizada no ambiente do *game* comprovou isso.

Todos os entrevistados jogam diariamente ou quase, e seis afirmaram jogar todos os dias. Como já dissemos, a assiduidade é algo importante quando se trata de uma comunidade como a T^*B , inclusive porque o próprio conceito de comunidade implica em um senso de permanência e contato repetido para que a interação social seja sustentada (Kozinets, 2012). Nesse sentido, membros que passam longos períodos sem “logar” costumam ser descartados. A frequência varia de acordo com o tempo livre de cada um, pois acaba sendo condicionada a limitações externas, como trabalho, férias e disponibilidade de acesso à internet, sugerindo que há diferentes níveis de compromisso com o jogo e com a própria aliança.

Entrevistada 5: sim, diariamente, a menos que esteja fora de casa com acesso wi-fi limitado.

Entrevistado 9: Jogo todos os dias pelo menos 5 minutos do meu tempo livre.

Entrevistado 10: Geralmente jogo à noite por uma hora. Todos os dias só se eu puder fazer isso com o trabalho. Muitas vezes há pausas, por exemplo, nas férias.

Perguntamos aos entrevistados se eles jogavam outros *games* e metade deles disse que sim. Os jogos citados foram títulos mais casuais que exigem menos dedicação:

Roleta, Roma, Township, Happy Color, Cross Stitch, Cody Cross, Candy Crush. O Entrevistado 10 citou que joga *Forge of Empires*, um *game* de estratégia para navegador *web*. A resposta dada pela Entrevistada 1, “não tenho nenhum outro jogo de grande importância”, indica que *MoE* é seu jogo principal.

Quanto à importância atribuída ao esforço individual para que a aliança atinja seus objetivos, a valorização da solidariedade e do companheirismo para que a aliança tenha sucesso, especialmente nos eventos coletivos, fica evidente em várias falas. Todos parecem se esforçar. Ter uma liderança firme também parece ser algo significativo para a coesão entre os membros, como afirma a Entrevistada 5, pois um líder engajado pode contribuir para manter o grupo ativo e motivado.

Entrevistada 1: para a coesão da aliança participo todos os dias em jogos de aliança

Entrevistada 7: Eu faço o meu melhor

Entrevistada 5: Sim, esforços individuais são importantes para atingir as metas da aliança. Participo da maioria dos eventos da aliança. Líder ativo também é muito importante.

Entrevistado 9: A cooperação, em algumas fases do jogo, é essencial e certamente ajuda a se sentir e ser sentido como parte ativa do grupo.

Outros jogadores acreditam que o esforço individual é importante para o grupo, mas depende do objetivo ou da fase do jogo, sugerindo que *MoE* admite uma dinâmica mais flexível. De qualquer forma, os depoimentos indicam que equipes com alta colaboração alcançam os melhores resultados e que, para tanto, o esforço individual precisa estar alinhado aos objetivos da aliança.

Entrevistado 8: [O esforço individual é] Muito importante, mas depende do objetivo.

Entrevistado 9: O esforço individual é importante para o grupo apenas em algumas fases do jogo (não em todas) (...) No entanto, fazer parte de um grupo é essencial para o crescimento de ambos (jogador e grupo). Não tenho muito tempo livre, quando posso estou conectado, se houver uma fase em que o grupo precise de ajuda, colaboro no fortalecimento da coalizão.

Embora a maioria enfatize valores positivos, aqui e ali há sinais de limitações e conflitos. Um dos entrevistados, respondendo sobre a importância do esforço individual, mencionou que deveria haver uma maior participação, sugerindo que nem todos contribuem igualmente para o sucesso da aliança.

Entrevistado 2: seria necessário um pouco mais de participação individual.

Situações como o início de uma aventura de aliança, por exemplo, podem gerar frustração, especialmente quando consideramos que esse tipo de atividade requer a participação mínima de apenas três jogadores para ser concluída. Da mesma forma, os torneios de bolas de neve — disponíveis apenas na modalidade coletiva —

frequentemente não avançam devido à baixa adesão dos participantes. Tais obstáculos reforçam as observações de Batista e Felix (2019), que identificam uma tendência à diminuição do engajamento de jogadores quando os eventos de aliança não permitem, simultaneamente, a competição individual.

Como a maioria dos entrevistados joga *MoE* há muitos anos, alguns também deixam transparecer um interesse decrescente e uma vontade de parar de jogar, apesar do prazer em ajudar e de estar entre amigos. A fala do Entrevistado 10 expõe esse conflito:

Entrevistado 10: Quando estou lá, fico feliz em ajudar, mas geralmente pouco. Isso não é tão importante para mim. Na verdade, eu queria sair, mas conheço [o líder] desde que jogo e ele sempre escreve no meu endereço de e-mail e depois continuo.

Podemos extrair desses dados algumas questões relevantes: seria necessário desenvolver estratégias específicas para a retenção de jogadores veteranos? Em que medidas as relações interpessoais estabelecidas no ambiente do jogo ou fora dele contribuem para a sustentação do engajamento ao longo do tempo? Afinal, a aliança é citada como um lugar de encontro de amigos, mas existem normas, ainda que tácitas, de ética e de apoio mútuo, como explicam o líder e um general de guerra:

Líder: A T*B é uma aliança de e com amigos, cada jogador é livre para jogar seu próprio jogo, quando e por quanto tempo. A aliança tenta dar a cada jogador ajuda e assistência, como nos eventos diários de aliança.

Entrevistado 6: Honra, respeito e companheirismo são valores essenciais.

Com Simmel (1964), compreendemos que a sociabilidade é um tipo de interação que valoriza o prazer da convivência em si, as formas de ser e de estar com outras pessoas — ou seja, sociabilizar é também se divertir e o jogo é uma das formas de sociabilidade. Os laços e a confiança que são criados a partir das alianças de *MoE* pavimentam uma base para a coesão do grupo, principalmente entre os membros mais antigos, que com o tempo passam a se conhecer mais profundamente.

Entrevistada 1: fiz amizade com muitos jogadores na aliança a ponto de conhecer sua vida privada e ter uma grande confiança neles, mas isso só porque são antigos jogadores da aliança como eu.

Os jogadores entrevistados demonstram compreender bem qual o papel da cooperação para a coesão, integração e harmonia entre os membros da aliança. Como afirma Consalvo (2007), jogar em grupo exige habilidades específicas para que os objetivos comuns sejam alcançados. Quando, mesmo em uma equipe, joga-se sem pensar no coletivo, o progresso é limitado, podendo resultar em desperdício de recursos e de esforços, como expõe este entrevistado:

Entrevistado 8: Já estive em equipes onde todos jogavam para si. Pouco avanço acontece. Estive em equipes onde muitos jogadores trabalham juntos, essas acabam sendo as melhores equipes.

Esse depoimento reflete bem a importância das dinâmicas colaborativas e da interdependência em comunidades de jogo. Equipes baseadas na cooperação se beneficiam da troca de ideias, do suporte mútuo e da combinação de habilidades, levando a melhores resultados no jogo.

Para outra entrevistada, a harmonia em uma aliança vem de esforços de uma comunicação mais aberta, respeito pelas regras e colaboração constante, aspecto importante quando nem todos os membros da comunidade se conhecem e podem até “se estranhar” em algumas situações.

Entrevistada 5: Cooperação é importante para a aliança e chance de melhorar seu jogo. Harmonia vem de esforços de comunicação aberta e respeito pelas regras e pelos outros. Somos estranhos um para o outro no jogo, o que torna isso crucial.

Observamos que algum estranhamento pode surgir, por exemplo, quando um jogador inicia uma marcha para coletar em um espaço de recursos ou para atacar um acampamento de bandidos e um companheiro passa na frente. Não é algo frequente, mas acontece. Nesses casos, é comum o jogador que se sentiu ofendido recorrer ao *chat* da aliança e postar algo do tipo “Fulano, respeite as setas”. Em tese, quem iniciou a marcha tem prioridade e é de bom tom que quem desrespeitou as setas peça desculpas publicamente. Se a marcha tinha como destino um espaço de recursos, a “etiqueta” do jogo orienta que seja desocupado imediatamente.

As setas de marcha são azuis quando o jogador pertence à mesma aliança e vermelhas quando é de um grupo inimigo. O ataque a acampamentos de bandidos é livre para qualquer jogador em qualquer território, mas uma das regras implícitas desse jogo é que a coleta de recursos no território de uma aliança só pode ser feita por membros. Quebrar essa regra, assim como a espionagem, pode significar o início de uma guerra ou de uma hostilidade entre grupos. Ciente disso, esta pesquisadora coleta apenas nos territórios da equipe e em regiões neutras, além de espionar apenas jogadores sem aliança ou de alianças inimigas.

Na diplomacia de *MoE*, guerra significa conflito aberto e *hostilidade* configura que as alianças estão em conflito, mas não podem atacar as capitais umas das outras. No momento desta pesquisa, a *T*B* estava em guerra com a *RGN* e em conflito com a *UNA*. No conflito há o embargo, em que membros de ambas as alianças não podem negociar com postos de comércio (onde ocorrem as trocas de recursos, por exemplo, prata por comida) nos territórios hostis nem podem se teletransportar até eles.

O *game* é descrito por alguns entrevistados como mais do que um passatempo e a aliança é considerada um espaço para se divertir e construir laços, sendo esse um ponto

central para a socialização. Isso indica que a comunidade de jogo acaba ganhando importância na vida *off-line* dos jogadores, pois reafirma que há uma valorização da empatia e do sentimento de pertença no sentido proposto por Maffesoli (2006). Em sua entrevista, o líder mencionou que a $T*B$ funciona como “um lar virtual”, em que amizade e respeito são fundamentais. Ele explica que muitos dos que estão ali são belgas e jogam juntos há oito anos, tendo sobrevivido à fusão de diversos reinos.

Líder: sem respeito e amizade essas alianças como a $T*B$ não são nada, esse grupo já tem mais ou menos 8 anos apenas com esses grandes amigos que sobreviveram em 5 reinos (184, 244, 355, 488 e agora 526), a aliança é o lar virtual.

Esse “lar virtual” acabou abrigando muito mais do que apenas o grupo original de amigos da Bélgica que jogam juntos durante todos esses anos. Como já foi dito, hoje a $T*B$ congrega jogadores de diversos países e culturas, inclusive do Brasil, como esta pesquisadora. Percebemos que existe um esforço mútuo para promover a cooperação, a harmonia e para minimizar as barreiras culturais, como aponta este entrevistado:

Entrevistado 10: A cooperação e a ajuda mútua ajudam na harmonia e na coesão. Você raramente percebe as diferentes culturas.

Essa fala se alinha à descrição da aliança $T*B$, onde encontramos a frase dita por Spock, personagem da saga *Jornada nas Estrelas*, no filme *Star Trek II: The Wrath of Khan* (1982): “as necessidades de muitos superam as necessidades de um”. Pelo lugar de destaque que ocupa, essa frase sinaliza que um dos princípios do grupo é justamente valorizar o apoio mútuo entre jogadores. O sucesso e a sobrevivência de uma aliança como a $T*B$ depende de um senso de coletividade, da colaboração e da interdependência e esses princípios precisam estar acima dos desejos e das necessidades individuais. Esse equilíbrio entre o individual e o coletivo (como preconiza Simmel) é o que fortalece as comunidades de jogos, propiciando experiências mais ricas e gratificantes para todos os membros.

Considerações finais

Jogos eletrônicos multijogadores são como microcosmos sociais, lugares onde podemos observar, do ponto de vista da sociologia, as interações e os comportamentos em grupo. Representam um fenômeno sociocultural importante, assim como outras tecnologias digitais, pelo potencial de reconfigurar nossa experiência social e de entretenimento. Além disso, esses artefatos movimentam um expressivo mercado global e mobilizam bilhões de jogadores.

“Jogar significa interjogar”, como refletiu McLuhan (1990:270). Jogando liberamos tensões em um mundo fictício e temporário, que ainda assim não deixa de ser

orientado por regras “reais”. São as regras que determinam o que vale ou não dentro do “círculo mágico”, mas não podemos ignorar que em todo jogo existe um grau de tensão e indeterminação que vem da interação com outros jogadores e com o próprio jogo (Huizinga, 2007). Brincamos, interagimos, representamos diversos papéis.

Em um *game* de estratégia como *March of Empires*, as interações sociais criam construções dinâmicas, constroem laços e geram sentidos compartilhados. É possível jogar sozinho, mas jogar junto é muito melhor porque nos sentimos parte de uma comunidade, que se mantém unida ao redor de um propósito comum a despeito das diferenças. É neste sentido que Simmel (1964) afirma que, nesses grupos, os ideais de individualismo e coletivismo podem se aproximar, mesclando padrões de liberdade e de obrigações.

No rastro do que preconiza Maffesoli, podemos dizer que participamos de uma aliança por uma necessidade de identificação, de estar junto. As obrigações fazem parte das regras do jogo, pois em toda comunidade há expectativas a cumprir. Nas alianças de *MoE*, cada jogador desempenha um papel e precisa participar e cooperar, pois “juntos somos mais fortes”. Juntos compartilhamos informações e combinamos estratégias. Dessa forma, com um comprometimento mútuo e contínuo, crescemos e evoluímos mais rapidamente, e o grupo se beneficia como um todo.

O estudo netnográfico e a análise das entrevistas revelaram que a aliança *T*B* funciona como uma microcomunidade vibrante e global, estruturada por valores de solidariedade, respeito e cooperação. Jogadores criam laços e interagem de forma estratégica e dinâmica para alcançar objetivos compartilhados, ao mesmo tempo em que enfrentam desafios como desigualdade de esforços e desgastes ao longo do tempo.

Percebemos que, mais do que um espaço competitivo, o jogo desempenha um papel social ao servir como uma plataforma de interação e criação de vínculos significativos. Os achados da pesquisa indicam ainda que *MoE* pode ser considerado mais do que um *game*: é também uma rede social (Wellman, 2001) que reflete e reforça valores de solidariedade, colaboração e comunidade. A colaboração é um elemento importante tanto para o sucesso no jogo quanto para manter a harmonia entre os membros — aliás, podemos inferir que a cooperação é um dos pilares centrais desse microcosmo social.

Sem dúvida, o papel das alianças em *MoE* ilustra como conceitos clássicos, a exemplo do “círculo mágico” de Huizinga (2007), ganham novas camadas de significados no contexto digital. Na aliança *The Belgians* observamos que há um grupo de amigos adultos e maduros que jogam juntos há muitos anos e que convivem com jogadores mais novos, pertencentes a diferentes nações e culturas, incluindo esta pesquisadora, de codinome Chakall. As vivências colaborativas propiciadas pelo *game*, não apenas durante a observação participante, indicam que esta comunidade é bastante viva e que se alimenta de respeito e amizade. Trata-se, como definiu o líder do grupo, de um “lar virtual”.

Essas dinâmicas nos permitem refletir sobre como os jogos eletrônicos se tornam metáforas das relações sociais contemporâneas, marcadas pela mediação tecnológica, conectividade constante e interdependência. De forma complementar, enxergamos a necessidade de estudos que analisem, por exemplo, as dinâmicas de exclusão ou os conflitos internos que podem surgir nesse tipo de comunidade.

Além disso, apesar de seu potencial de promover colaboração e solidariedade, é fundamental considerarmos que, nesses espaços, há práticas de monetização e dinâmicas competitivas que podem, por vezes, realçar as desigualdades. De qualquer forma, se jogos como *MoE* são representações do mundo em que vivemos, eles também apontam para um futuro no qual a colaboração e o sentido de comunidade podem ser forças motrizes na criação de novos paradigmas sociais.

Referências

- AARSETH, Espen. (2001). "Game studies: year one". *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, v. 1, n. 1. [Consult. 10-12-2024]. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- APPERLEY, Thomas; JAYEMANE, Darshana. (2017). "A virada material dos game studies". Trad. Thiago Falcão. *Lumina*, v. 11, n. 1, pp. 1-24 [Consult. 04-12-2024]. Disponível em <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21419/11615>
- ATIQUE, Adrian. (2013). *Digital media and society: an introduction*. Cambridge, UK/Malden, USA, Polity Press.
- BATISTA, Micheline D. G. (2015). *Entre a rede e a comunidade: interação e comunicação nos grupos do Facebook — o caso do Direitos Urbanos, Recife*. Tese (Doutorado em Sociologia). PPGS, UFPE, Recife. 324 p.
- BATISTA, Micheline D. G.; FELIX, Vilma B. (2019). "O uso de grupos do WhatsApp por comunidades de jogo: impulsionando a comunicação e estreitando laços sociais". *Anuario Eletronico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, v. 12, n. 1, pp. 88-111 [Consult. 04-12-2024]. Disponível em <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/disertaciones/article/view/6074>
- BAUER, Martin. (2002). "Análise de conteúdo clássica", in M. W. Bauer e G. Gaskell (orgs). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis, Vozes, pp. 189-217.
- CONSALVO, Mia. (2007). *Cheating: gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA, MIT Press.
- DELOITTE. (2024). *2024 Digital Media Trends*. [Consult. 04-12-2024]. Disponível em <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey.html>
- DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. (2006). *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. Porto Alegre, Artmed.
- FANDOM GAMES COMMUNITY. *March of Empires Wikia* [Consult. 19-12-2024]. Disponível em https://march-of-empires.fandom.com/wiki/March_of_Empires_Wikia
- FRAGOSO, Sueley; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. (2011). *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre, Sulina.
- GAMELOFT. (2015). *March of Empires [Jogo eletrônico]*. [Consult. 19-12-2024]. Disponível em <https://www.gameloft.com/game/march-of-empires>

- GIDDINGS, Seth. (2009). “Events and collusions: a glossary for the microethnography of videogame play”. *Games and Culture*, v. 4, n. 2, pp. 144-157 [Consult. 04-12-2024]. Disponível em <https://eprints.soton.ac.uk/434460/>
- GO GAMERS. (2024). *PGB 24 - Pesquisa Game Brasil*. [Consult. 04-12-2024]. Disponível em https://drive.google.com/file/d/1i64N_wQNyzXqAl6zI4xE2hNwxG6kMwyE/view
- GOFFMAN, Erving. (2007). *A representação do eu na vida cotidiana*. Rio de Janeiro, Record.
- GOLDENBOY, Felipe. (2022). *O que é MMO?* Canaltech, 22 mar. 2022 [Consult. 10-12-2024]. Disponível em <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-mmo/>
- HAESBAERT, Rogério. (2007). “Território e multiterritorialidade: um debate”. *GEOgraphia*, v. 9. n. 17, pp. 19-46 [Consult. 17 dez. 2024]. Disponível em <https://doi.org/10.22409/GEOgraphia2007.v9i17.a13531>
- HINE, Christine. (2000), *Virtual Ethnography*. London/Thousand Oaks/New Delhi, Sage Publications.
- HUIZINGA, Johan. (2007). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva.
- JUUL, Jasper. (2011). *Half real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA, MIT Press.
- KOZINET, Robert. (2012). *Netnography: doing ethnographic research online*. Los Angeles/London/New Delhi/Singapore/Washington, Sage.
- LUPTON, Deborah. (2015). *Digital sociology*. New York, Routledge.
- MAFFESOLI, Michel. (2006). *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro, Forense Universitária.
- MARRES, Noortje. (2017). *Digital sociology: the reinvention of social research*. Cambridge, UK, Polity Press.
- MCLUHAN, Marshall. (1990). *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)*. São Paulo, Cultrix.
- NASCIMENTO, Leonardo F. (2016). “A sociologia digital: um desafio para o século XXI”. *Sociologias*, ano 18, n. 41, pp. 216-241 [Consult. 04-12-2024]. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/sociologias/article/view/53754/37173>
- NEWZOO. (2024). *Global Games Market Report 2023*. [Consult. 04-12-2024]. Disponível em https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2023_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf
- PEARCE, Celia. (2011). *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge, MA, MIT Press.
- POUPART, Jean. (2008). “A entrevista do tipo qualitativo: considerações epistemológicas, teóricas e metodológicas”, in J. Poupart et al. (orgs), *A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis, Vozes, pp. 215-253.
- PREECE, Jenny. (2000). *Online communities: designing usability, supporting sociability*. Chichester, John Wiley & Sons, Ltd.
- PRICEWATERHOUSECOOPERS BRASIL — PwC. (2024). *Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2023-2027 da PxC - Perspectivas*. [Consul. 04-12-2024]. Disponível em <https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividades/entretenimento-midia/2024/tl-pesquisa-global-de-entretenimento-e-midia-2023-2027.pdf>
- RHEINGOLD, Howard. (2000). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Cambridge, London, MIT Press.
- SIMMEL, Georg. (1964). *Conflict and the web of group affiliations*. New York, London, Free Press.
- SIMMEL, Georg. (1998). “O dinheiro na cultura moderna (1896)”, in J. Souza e B. Öelze (orgs), *Simmel e a modernidade*. Brasília, Editora Universidade de Brasília, pp. 23-40.
- SMITH, Marc; KOLLOCK, Peter. (1999). *Communities in cyberspace*. London, Routledge.

- STEAM. (2024). *Steam charts: March of Empires*. [Consult. 21-12-2024]. Disponível em <https://steamcharts.com/app/702320>
- TAYLOR, T. L. (2006). *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge, MA, MIT Press.
- TÖNNIES, Ferdinand. (2001). *Community and civil society*. Cambridge, Cambridge University Press.
- WELLMAN, Barry. (2001). "Physical place and cyber place: the rise of personalized networking". *International Journal of Urban and Regional Research*, v. 25, n. 2, June, pp. 227-252 [Consult. 04-12-2024]. Disponível em <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1468-2427.00309>
- WELLMAN, Barry. (2012). *Networked: the new social operating system*. Cambridge, MA, MIT Press.
- WELLMAN, Barry; GULIA, Milena. (1999). "Net surfers don't ride alone: virtual community as community", in Kollock, Peter (org), *Communities in cyberspace*. London, Routledge, pp. 167-193.

Micheline Dayse Gomes Batista

 <https://orcid.org/0000-0002-5054-8213>
 <http://lattes.cnpq.br/9406427376032672>

Doutora e mestra em Sociologia, especialista em História Contemporânea pela Universidade Federal de Pernambuco, Brasil; jornalista graduada em Comunicação Social — Habilitação em Jornalismo pela Universidade Católica de Pernambuco, Brasil. E-mail: micheline.batista@gmail.com