



World of Warcraft como exemplo da Divisão Internacional do Trabalho

**Rhuann Rodrigo Oliveira de FREITAS;
Priscila Felix BASTOS²**

¹Estudante do Curso de Geografia da Universidade de Pernambuco- *Campus* Mata Norte
E-mail: Rhuann.oliveira@Gmail.com

²Professora Dra.do Curso de Geografia da Universidade de Pernambuco *Campus* Mata Norte
E-mail: Felixbastos@gmail.com

INTRODUÇÃO

WoW (*World of Warcraft*) é um jogo de MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*)¹ de fantasia cujo lançamento foi feito em 2004, como uma continuação direta do jogo *Warcraft*². Diferente do seu antecessor o WoW nos traz um mundo aberto que atualmente abrange quatro continentes e algumas ilhas no oceano, os jogadores que se conectam no jogo escolhem uma das duas facções³ a Horda⁴ ou a Aliança. Com a escolha e a criação do personagem o jogador pode usufruir de todo o mundo aberto, evoluindo seu personagem, tendo profissões e até atingindo objetivos como exploração de continentes.

A formação territorial e o surgimento das cidades e a sua dinâmica econômica podem ser trabalhados dentro do jogo, pois ao longo dos anos as características das cidades vão se moldando às necessidades da própria Horda, já os jogadores precisam ir a várias regiões e territórios para alcançar o nível máximo, permitido nessa passagem vivenciar distintas características do espaço geográfico.

É importante lembrar que a concepção de facção no jogo é mais próxima de um Bloco Econômico e em alguns casos uma Confederação, entretanto existe uma

¹ MMORPG são jogos onde milhares de pessoas se conectam via internet e interagem em um mundo virtual.

² Warcraft é uma série de jogos e livros lançados inicialmente no ano de 1994.

³ Facção no jogo é mais como uma união política, econômica e militar de nações.

⁴ A Horda é a união política das nações de Durotar, Clareiras de Tirisfal, Mulgore, Ilhas do Eco, Floresta do Canto Eterno e Kezan



problemática quando se trabalha a geografia dentro do jogo, que seria a questão do espaço geográfico no virtual, mas levando em conta de que o espaço-tempo em uma obra literária seria a contextualização onde se passa a história (MOREIRA, 2007, p 133), em um MMORPG como o WoW essa problemática é resolvida quando o jogador se torna o próprio personagem naquele universo, podendo visualizar aquele espaço pelos olhos do seu personagem o que torna mais facilitador trabalhar naquele espaço geográfico.

Desenvolvimento

O presente trabalho tem como objetivo analisar a forma pela qual o jogo “World of Warcraft” pode ser utilizado como ferramenta para o maior entendimento e análise da Divisão Internacional do Trabalho. Para tanto, foi realizada inicialmente uma análise bibliográfica e posterior comparação com as ferramentas trazidas pelo jogo em questão no intuito de analisar quais recursos existentes podem ser traduzidos na análise da DIT. Assim foram identificadas importantes questões que serão relatadas a seguir.

A Horda como exemplo da Divisão Internacional do Trabalho

A Horda, mesmo oficialmente formada, precisou evoluir e melhorar o sistema de interação entre as nações que lhe compõe, criou-se então uma rede de integração entre esses povos, e dentro do jogo essa expansão da rede vem crescendo gradualmente. Temos como exemplo quando essa rede de integração forma uma divisão semelhante a Divisão Internacional do Trabalho (DIT), uma divisão onde cada nação componente da Horda possui uma especificidade no que diz a produção, temos a indústria bélica dos orcs, a produção agrícola dos taurens, a mineração dos goblins⁵ que inclusive são que inserem de certa forma dentro do jogo o conceito de capitalismo, porque além da mineração são eles os responsáveis pelos bancos da Horda e de suas transições monetárias.

A DIT presente nesse mundo é um claro exemplo no nosso mundo, pela lógica de que os criadores do jogo são pessoas reais que vivem no mundo real. Com isso pode-se trabalhar na geografia o jogo como modo de exemplificar o DIT de forma mais clara para jovens jogadores. Os jogadores podem escolher até duas profissões primárias, que inclusive ele tem que evoluir ao longo do tempo para poder produzir (e que pode utilizar

⁵ Raça humanoide pequena e verde.



o que foi produzido como mercadoria e lucrar com a mesma). As profissões disponíveis até então são : alquimia⁶, alfaiaria⁷, courearia⁸, encantamento⁹, engenharia¹⁰, escrivania¹¹, esfolamento¹², ferraria¹³, , herborismo¹⁴, joalheria¹⁵ e mineração. Já as profissões secundárias são poucas e pode-se aprender todas, são elas, arqueologia, culinária, pesca e primeiros socorros.

Utilizando a dinâmica da profissão e vendendo as peças produzidas o jogador acumula ouro que pode ser depositado em um banco tanto nas cidades como nas vilas pelo mundo, esse ouro acumulado inclusive pode-se pagar na vida real a mensalidade do WoW ao invés de pagar com dinheiro real, o que torna as profissões a longo prazo uma meta para jogadores produzirem para poder acumular ouro e pagar o jogo.

Já dentro da lore do jogo, pode-se trabalhar o exemplo das duas DIT, a antiga e a nova pós segunda guerra mundial, na DIT baseada pré nova organização mundial, ou seja, a DIT antes de 1945 tem um mundo dividido em norte e sul em que as metrópoles do norte usufruem das matérias primas vindo do sul. No jogo podemos definir que existe a metrópole (a capital) e que as cidades periféricas produzem bens que a capital Orgrimmar usufrue, temos inclusive o destaque de maus governos onde essa exploração fica mais clara e evidente, gerando em alguns momentos um sentimento do sistema colonial. No mundo real o velho DIT tinha a dinâmica parecida onde tínhamos produtos que saíam dos países no hemisfério sul para ir aos países do hemisfério norte, aonde eram manufaturados e reenviados ao sul para o consumo. (FIRKOWSKI apud NORCLIFFE, 1987).

Já na questão da nova DIT temos uma complicação em onde pode-se aplicar no jogo, visto que não há multinacionais dentro da dinâmica do mesmo, porém para sanar essa questão será utilizado a dinâmica dos goblins e o seu sistema bancário, que pela sua expansão econômica abrange diversos territórios e que não tem como objetivo primário

⁶ Trabalhadores que usam ervas para criar misturas que curam e dão efeitos benéficos.

⁷ Trabalhadores que costuram tecidos e os usa para criar roupas.

⁸ Trabalhadores que usam couro de animais ferozes para produzir produtos utilizáveis.

⁹ Trabalhadores se tornam sábios que podem encantar itens.

¹⁰ Trabalhadores que criam tecnologia e engenhocas.

¹¹ Trabalhadores escribas que criam textos para serem utilizados.

¹² Trabalhadores que retiram de restos de animais materiais para produção.

¹³ Trabalhadores ferreiros que produzem armas e armaduras utilizando martelo e bigorna.

¹⁴ Trabalhadores que coletam plantas úteis pelo mundo.

¹⁵ Trabalhadores que criam vários tipos de joias.



o bem estar social da horda, mas no que a horda pode agregar economicamente a ela. Nessa mesma dinâmica podemos destacar que a expansão se deu agregando novas cidades e novos povos, com isso veio conseqüentemente investimento em cidades cuja economia e governo são tão grandes como a capital. Temos esse exemplo com o Império Zandalari¹⁶, o império agregou a horda uma grande influência econômica e militar, sem esquecer que o próprio império também passar por uma crise social que possuindo um governo monárquico tem dentro do seu território povos que querem tomar o poder político para si. No mundo real temos o exemplo da expansão das multinacionais as quais almejam o lucro dentro de novos territórios, inclusive influenciando o desenvolvimento daquela localidade, frisando que o bem estar social que a multinacional traz é para possuir um rendimento lucrativo a longo ou curto prazo, visto que uma empresa privada de regime capitalista visa apenas o lucro como objetivo maior.

Conclusão

Dentro da Geografia industrial e de serviços tem-se trabalhado a questão da crise social como formadora de um capital social. O jogo sendo uma criação humana acaba refletindo alguns aspectos sociais e econômicos, mesmo que não seja a intenção direta dos desenvolvedores.

Nesse ponto é interessante trazer que mesmo não sendo o objetivo final do jogo, o espaço dentro dele acaba tendo uma dinâmica semelhante tanto a alguns momentos históricos do mundo real quanto momentos atuais como crises políticas e de expansão do capitalismo, é dentro disso que o WoW torna-se uma ferramenta de estudo próximo tanto da crise social que forma uma colaboração de capital humano, quanto do DIT, pois alguns dos povos não trabalham em prol social, mas de lucro e ainda esse lucro também é explorado pela grande metrópole. O jogo acaba trazendo a perspectiva exemplificadora ou até se tornando o próprio objeto de estudo, pois se os desenvolvedores tiverem um estudo mais aprofundado sobre o tema irão saber desenvolver muito melhor as conseqüências econômicas, políticas e sociais dentro dele e com isso trazer uma satisfação ainda maior a jogadores que são acostumados com a mudança daquele espaço.

¹⁶ Império fictício que possui características de povos pré-colombianos como os Incas e Astecas



Já para a visão acadêmica também é importante para os jogadores, principalmente aqueles que estudam ciências humanas, pois com uma visão crítica dentro do jogo essa visão acaba sendo refletida ao mundo real, vendo a dinâmica das multinacionais dentro do seu território, como o capital humano pode ajudar a superar crises sociais, como se dá o DIT, entre outros pontos que não são o foco do trabalho.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, B. **Economia, sociedade e identidade**: os acadêmicos de 'World of Warcraft'. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/11/economia-sociedade-e-identidade-os-academicos-de-world-warcraft.html>>. Acesso em: 23 out. 2018.

BLIZZARD, E. **Raças jogáveis**. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/races>>. Acesso em: 24 out. 2018.

_____, **O universo de Warcraft**. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/timeline>>. Acesso em: 24 de out. 2018.

FIRKOWSKI, O. **A nova divisão internacional do trabalho e o surgimento dos NIC'S (Newly Industrializing Countries)**, São Paulo.

GEORGE, P. **Os Métodos da Geografia**. 1. Ed – Rio de Janeiro: Difel, 1978.

MOREIRA, R. **Pensar e Ser em Geografia**. 1. Ed - São Paulo: Contexto, 2007.

NOGUEIRA, C. E. Território, sertão e ciência: expedições civilizatórias e geografia no Brasil (1900-1930). **Geosp – Espaço e Tempo** (Online), v. 22, n. 1, p. 043-060, mês. 2018. ISSN 2179-0892.

OLAVE, M; NETO, A. **Redes de cooperação produtiva**: Uma estratégia de competitividade e sobrevivência para pequenas e médias empresas. São Paulo, 2001.