



Nelson Zagalo & Rui Prada (eds.)  
**Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008**  
[www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/](http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/)  
 Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade  
 Instituto de Ciências Sociais  
 Universidade do Minho  
 ISBN: 978-989-95500-2-5

## **Clãs e Guildas – Dinâmicas, expectativas e motivações do jogar em equipa**

Ana Patrícia Oliveira, Ana Isabel Veloso  
 Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte  
 Campus Universitário de Santiago, 3830-193 Aveiro  
 apoliveira@ua.pt  
 aiv@ua.pt

**Resumo.** Este artigo, tem como principal objectivo analisar e compreender a forma como os clãs ou guildas de jogos on-line funcionam e interagem enquanto sistema, no qual os seus elementos partilham motivações, expectativas e modos de jogar nos jogos multiplayer, Massive Multiplayer On-line Role Playing Game e Massive Multiplayer On-line First Person Shooter. Estes jogos são jogados por várias pessoas ao mesmo tempo ligadas on-line que começam a associar-se em grupos, formando equipas (clãs/guildas) que têm a sua própria identidade, estrutura e hierarquia. Os singleplayers (os jogadores que não estão associados a uma guilda) sentem, normalmente, a necessidade de jogar em grupo, pois consideram que não possuem uma identidade própria dentro do jogo. Assim, o artigo também se debruça sobre os motivos que levam os singleplayers a aderir a uma guilda, assim como as vantagens e as desvantagens que daí advêm.

**Palavras-chave.** *Guilda, clã, equipa, jogos on-line.*

### **1 Introdução**

O objectivo dos jogos foi, desde sempre, divertir e entreter o ser humano, mas com o aperfeiçoamento da informática e da comunicação em rede, os jogos desenvolveram uma nova forma de entretenimento. Com a chegada da *Internet*, foi possível aproximar os utilizadores que estavam separados fisicamente por longas distâncias. “Os jogos aproveitaram essa ideia da aproximação, possibilitando aos jogadores estabelecerem interacção enquanto jogavam” [1]. Assim, surgiu o conceito de jogo *on-line*.

Actualmente, existem duas categorias de jogos *on-line* que se destacam por terem adquirido maior popularidade entre jogadores de todo o mundo: os MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) e os MMOFPSs (*Massively Multiplayer Online First Person Shoters*). Nos MMORPGs, o jogador, “através do controlo de uma personagem, é transportado para um mundo fantástico onde tudo é possível” [2], um exemplo deste tipo de jogo é o WoW (*World of Warcraft*) (**Fig. 1**). Nos MMOFPSs, o jogador tem como objectivo “alvejar o maior número de inimigos possível” [2], o CS (*Counter-Strike*) (**Fig. 2**) é um jogo deste tipo, no qual o jogador pode encarnar na pele de um soldado ou terrorista.

Devido a estes jogos possuírem um carácter socializador, os jogadores começaram a agrupar-se em equipas, primeiramente nos FPSs<sup>1</sup> através de *clãs* (equipas de FPSs) e mais tarde nos RPGs<sup>2</sup> por meio de *guildas* (equipas de RPGs).



**Fig. 1.3** Exemplo de uma *guilda* no WoW



**Fig. 2.4** Exemplo de um combate entre *clãs* no CS

<sup>1</sup> Do inglês *First Person Shooter*, este é um estilo de jogo no qual o jogador se guia no cenário/ambiente através do ponto de vista do protagonista, como se a personagem e o jogador fossem o mesmo observador. Este termo foi utilizado pela primeira vez nos anos 90 nos simuladores de voo. Em 1992, o *Wolfenstein 3D* foi considerado o primeiro FPS para computador [3].

<sup>2</sup> Do inglês *Role-Playing Game*, é um tipo de jogo no qual os jogadores criam narrativas colaborando entre si, assumindo o papel de uma personagem. Existem vários géneros de RPGs, desde o papel e o lápis, as cartas, os dados e mais tarde com os jogos electrónicos e a *Internet*, surgiram os RPGs electrónicos e *on-line*. Os primeiros RPGs electrónicos surgiram por volta de 1975 direccionados para *PDP-10* e *Unix* [4].

<sup>3</sup> Retirada do seguinte endereço *Web*: <http://www.klanet.net/klare/WoW/guilda.jpg> (em 25-09-08).

<sup>4</sup> Retirada do seguinte endereço *Web*: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u367509.shtml> (em 25-09-08).

## 2 O que são *clã* e *guildas*?

Para além de serem consideradas equipas desportivas, as *guildas* e *clãs* são associações que visam oferecer e garantir assistência e protecção aos seus membros. Por vezes, o poder de influência de uma equipa é tão forte dentro do jogo que chegam a reunir mais de duas centenas de membros. As *guildas* e os *clãs* estão presentes em quase todos os tipos de jogos *on-line*, no entanto, têm “uma presença mais marcada em jogos nos quais é fundamental que os jogadores cooperem entre si para melhorarem o seu desempenho e alcancem objectivos específicos, como é o caso dos MMORPGs ou MMOFPSs” [1].

Numa *guilda* com relativamente poucos elementos existe apenas um líder, pelo contrário, uma *guilda* composta por muitos jogadores possui, normalmente, dois ou mais líderes (um deles é sempre o criador da *guilda* e os co-líderes são, normalmente, os amigos mais chegados deste).

Destaca-se que um líder ou um co-líder, não tem que, necessariamente, jogar melhor do que os restantes membros, apesar disso, um jogador só cria uma *guilda* quando já possui uma boa reputação dentro do jogo, logo pressupõe-se que tenha uma melhor performance que os demais jogadores.

Muitos jogadores decidem organizar-se em pequenos grupos, formando equipas que jogam com o intuito de se divertirem e socializarem entre si. Por esse motivo, actualmente, existe um vasto número de *guildas*, no entanto a maioria não consegue alcançar grande longevidade, angariar muitos membros e obter um estatuto que lhe permita ser popular e reconhecida [5].

Desta forma, quando um jogador integra uma *guilda* encara o jogo como um desporto (semelhante ao futebol ou outro tipo de jogo colectivo), no qual tem de dar o seu melhor para ajudar a sua equipa a ganhar e a ser reconhecida.

### 2.1 Estrutura social

A estrutura comunicacional de uma *guilda* é bastante semelhante à existente no local de trabalho que um jogador possa manter na vida real: existem os líderes (chefes) que fornecem as directivas e os restantes colaboradores que têm a função de as cumprir (tipicamente uma organização em pirâmide, onde a direcção da comunicação se efectua do cimo para a base) [6].

No mundo existem algumas *guildas* nas quais os seus membros são remunerados pelas funções que desempenham. Essas equipas são consideradas profissionais, e, normalmente, são patrocinadas e apoiadas pela própria empresa que desenvolveu e lançou o jogo no mercado. Por vezes, ocorrem “torneios mundiais de determinados jogos, como por exemplo do *Counter Strike* (Fig. 3), para os quais estas equipas são convocadas, a fim de se reconhecerem os melhores *clãs* a nível mundial” [7].



Fig. 3.<sup>5</sup> Torneio mundial de *Counter-Strike* na Alemanha

<sup>5</sup> Retirada da referência [7] (página 83).

Assim, uma *guilda* é constituída pelos seguintes elementos:

O líder ou o *Guildmaster*, que normalmente é “o criador da equipa e o impulsionador de todas as acções que se realizam no interior da *guilda*” [8]. É o líder que estabelece as regras e as directrizes, que os restantes jogadores aceitam e adoptam para que sejam considerados membros da equipa.

Os representantes do *Guildmaster* (normalmente nomeados pelo líder, sendo amigos e/ou os melhores jogadores), que “reforçam o cumprimento das regras” [8] estipuladas pelo *Guildmaster*, cabendo-lhe a função de perceber quais os problemas sentidos na equipa e comunicá-los posteriormente ao *Guildmaster*.

E por fim, os restantes membros, que como era de esperar, são aqueles que existem em maior número. Estes jogadores estabelecem amizade com outros membros e partilham tácticas entre eles e treinam e aperfeiçoam o seu desempenho no jogo, para ajudar a *guilda* a atingir os objectivos propostos.

Normalmente, as *guildas* possuem sub-equipas hierarquicamente estabelecidas que vulgarmente tomam a denominação de equipa “A”, “B” e “C” [9]. Assim, a equipa “A” é a principal, que inclui o líder e a maior parte dos seus representantes. A maioria dos membros ambicionam pertencer a esta equipa e para isso têm de melhorar o seu desempenho alcançando lugares cimeiros nos *rankings*<sup>6</sup>.

Através desta organização, a *guilda* é capaz de possuir uma dinâmica social estruturada e hierarquizada, como qualquer outro grupo social na vida real.

## 2.2 Tipos de jogadores recrutados

No sentido de recrutar jogadores para uma *guilda*, tem de haver antecipadamente um momento dedicado à pesquisa e análise dentro do jogo, para perceber quais são os jogadores que partilham dos mesmos ideais que os restantes membros da *guilda*.

A escolha de novos membros para integrarem a equipa, é uma tarefa que é encarada de forma bastante séria tanto pelo líder, como pelos seus representantes. Os representantes do líder (sendo uma espécie de “olheiros”[8]) vão procurar jogadores dedicados que despendam uma boa parte do tempo a jogar e a praticar. Para além desta característica, é necessário recrutar jogadores que tenham “espírito de cooperação e de entre-ajuda, que saibam agir em equipa e, sobretudo, que sejam honestos, leais e que não façam batota” [8]. Para que a adesão de um novo membro na equipa seja realizada com sucesso, os jogadores não podem ser seleccionados ao acaso, têm de ser recrutados segundo as regras estabelecidas pelo líder. No entanto recrutar os potenciais membros é uma tarefa difícil e por vezes tanto os líderes como os seus representantes recorrem aos seus conhecimentos pessoais e a entrevistas.

A equipa tem que demonstrar uma estratégia definida e o *Guildmaster* tem que possuir espírito de liderança e saber comunicar com os restantes membros, sem impor qualquer tipo de autoridade. Estes elementos são cruciais para atrair novos jogadores a uma *guilda*, tanto os jogadores que jogam individualmente como os jogadores que integram outras *guildas*.

## 3 Motivos que levam um *singleplayer* a aderir a um *clã/guilda*

As motivações e as razões que fazem um jogador optar por um jogo *on-line* são diferentes dos motivos que levam o mesmo jogador a jogar um jogo *off-line*. Para além de possibilitarem uma forma de entretenimento e de diversão, aliviando as tensões inerentes à vida real do jogador (tal como um jogo *off-line*), os jogos *on-line* possibilitam a socialização com outros jogadores, principalmente através da criação de *guildas*.

É natural que jogadores mais tímidos tenham a tendência a isolar-se e a jogar sozinhos, não conseguindo fazer amigos com facilidade. No entanto, este tipo de jogador ao ingressar numa *guilda* “encontra uma forma agradável de socializar com uma grande comunidade de jogadores” [2], sem manter necessariamente contacto físico com eles. Mesmo para alguém que possui

<sup>6</sup> Por exemplo num jogo do tipo FPS, um *ranking* contém informações de quantos inimigos foram eliminados, quantas vezes o jogador foi alvejado, onde foi atingido, com que armas matou os inimigos, entre outros dados.

algumas dificuldades de relacionamento, não é muito difícil ser aceite numa comunidade em que todos os jogadores estão ligados pelas mesmas razões: empenho e interesse pelo jogo.

“A necessidade de fuga à realidade é outro motivo importante, que pode estar ligado (em parte) à necessidade de socialização” [2]. Alguns jogadores preferem jogar em equipa para esquecer os seus problemas e preocupações do mundo real, pois têm a oportunidade de interagir e conversar com os outros jogadores, potenciando uma imersão completa no universo do jogo. Para além disso, os jogadores quando são recrutados têm a oportunidade de mostrar aos outros membros as suas habilidades e capacidades, sendo mais facilmente reconhecidos pelos outros.

Ao fazer parte de um grupo, o jogador tem oportunidade de trocar opiniões e ideias com os outros jogadores, havendo a possibilidade de se ajudarem mutuamente. Por outro lado, existem jogadores que preferem manter relações de amizade virtuais em vez de reais, aproveitando o espaço do jogo para falarem dos seus problemas pessoais com os outros membros da equipa. Existem também jogadores que se dedicam de tal forma ao jogo, que ambicionam “ingressar numa *guilda* profissional<sup>7</sup>, fazendo dessa actividade o seu trabalho, dependendo unicamente deste em termos monetários” [2].

Deste modo, é notório que o jogo adquire bastante importância em termos de impulso social. Segundo *Huizinga*, “o factor lúdico subjacente aos processos culturais é o criador das várias formas fundamentais da vida social e o espírito da competição lúdica inerente ao jogo é, sem dúvida, um impulso social bastante antigo” [10].

#### 4 Vantagens e desvantagens de jogar em equipa

Quando se é membro de uma *guilda*, jogar um jogo *on-line* pode ser divertido e agradável, no entanto, é uma actividade que implica dedicação diária e possui algumas restrições na forma como o jogador pode interagir com o jogo. Quando se apontam as vantagens e desvantagens da integração de um jogador, é necessário ter em conta que nem todas as *guildas* possuem os mesmos objectivos, sendo conveniente realizar uma primeira análise às finalidades que cada uma pretende atingir. Apesar disso, e não tendo quaisquer pretensões de generalização, poderão apontar-se alguns prós e contras dessa associação.

Algumas das vantagens de jogar em equipa são [2]:

- o jogador sente-se motivado a jogar, pois existem incentivos ao seu desempenho dentro da equipa e à maximização das suas capacidades e habilidades no jogo. Por exemplo, um lugar cimeiro dentro do *ranking* da *guilda*;
- os membros mais experientes podem oferecer aos principiantes directrizes para melhorarem e aperfeiçoarem as suas formas de jogar. Desta forma, os novos jogadores sentem, desde cedo, que são apoiados dentro da equipa, o que fortalece o sentimento de pertença;
- em alguns tipos de jogos *on-line*, como os FPS, um momento para o qual as equipas se preparam e treinam intensamente, são as *Wars*. É importante para um *clã* ganhar este tipo de disputa que, normalmente, oferece momentos repletos de adrenalina, nos quais os jogadores podem demonstrar as suas capacidades e habilidades;
- em termos sociais, integrar uma *guilda* traz algumas mais valias para a vida real. O jogador pode conhecer membros de *guildas* de outros países, trocando experiências e opiniões, já que, no interior destes jogos, existe um grande sentido de comunidade. Para além de conhecimentos tácticos e técnicos, os jogadores tem a possibilidade de desenvolver outras e novas amizades;
- ser membro de um *clã* pode ter aplicações úteis na vida real, na medida em que os jogadores aprendem a trabalhar e agir em equipa, tentam conquistar o respeito dos outros membros e trabalham intensivamente para atingir um determinado objectivo.

<sup>7</sup> Por exemplo, as equipas profissionais de CS e de WoW pertencentes à Excello, uma das mais promissoras organizações de *eSports* do mundo (consultar: <http://www.sk-gaming.com/content/17795-ExelloCheersForNorwayNew16WC3Team>).

Algumas das desvantagens de jogar em equipa são [2]:

- o empenho do jogador torna-se, por vezes, excessivo treinando horas a fio, esquecendo por completo a vida real. Normalmente, isto acontece quando o jogador deseja integrar uma nova equipa ou pretende adquirir uma melhor reputação subindo no ranking;
- como consequência do tópico anterior, o jogador perde a vida social que foi construída antes da sua iniciação nos jogos *on-line*, como também rejeita os laços de amizade já criados, substituindo-os por aqueles que são desenvolvidos com os outros membros da *guilda*. Assim, alguns jogadores só estabelecem interações presenciais com os seus companheiros de equipa.
- nem sempre um jogador é reconhecido pelos melhores motivos, por vezes os clãs opositores rotulam os jogadores com menos experiência ou com um fraco desempenho numa *War*. Essa conotação negativa pode influenciar a forma como os jogadores da comunidade se relacionam com esse membro;
- abandonar uma *guilda* é uma decisão difícil de concretizar, pois o jogador já se habituou a jogar em equipa e a possuir estratégias e técnicas que resultam em termos grupais e não individuais. Para além disso, construiu uma vida social virtual na qual formou laços de amizade.

## 5 Comentários finais

A integração de um jogador numa *guilda* de um jogo *on-line*, depende bastante daquilo que o motiva, tanto na sua vida como no jogo. Se pretender divertir-se algumas horas durante os fins de semana e tempos livres não deve constituir uma *guilda*, pois para que uma equipa funcione tem de haver alguma ambição por parte de todos os membros, como também existir um forte espírito de liderança, disciplina, estratégia e, finalmente, haver a capacidade de tomar decisões tácticas durante o decurso do jogo. A divisão de tarefas, papéis e funções entre os vários membros é, igualmente, uma das principais chaves do sucesso de uma *guilda* [11].

Apesar disso, o facto dos jogadores interagirem e socializarem enquanto membros de uma *guilda*, sobrepõe-se ao desejo de lutar e enfrentar os inimigos e ser o melhor dentro do jogo. É devido a esta razão, que os jogadores despendem muito mais tempo nos jogos *on-line* do que em outro tipo de jogo.

Desta forma, o sistema inerente a uma *guilda* tem como principal objectivo reforçar o sentimento de pertença num grupo (no qual o jogador ganha uma identidade) e encoraja os seus membros a cooperarem entre si.

Este trabalho teórico de investigação foi desenvolvido no âmbito da disciplina de Narrativas e Jogos Interactivos do Mestrado em Comunicação Multimédia – ramo Multimédia Interactivo, no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

## Referências

1. Koivisto, Elina.: Supporting Communities in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games by Game Design. Nokia Research Center. (s/d)
2. Yee, Nicky.: Motivations of Play in MMORPGs. <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>. (s/d)
3. Wikipedia, Wolfenstein 3D.: [http://en.wikipedia.org/wiki/Wolf\\_3D](http://en.wikipedia.org/wiki/Wolf_3D). (2008)
4. Wikipedia, Role-playing game (video games).: [http://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing\\_game\\_\(video\\_games\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game_(video_games)). (2008)

5. Yee, Nicky.: The Rise an Fall of Guildas.  
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000468.php>. (2003)
6. WoWWiki, Guilda.: <http://www.wowwiki.com/Guilda>. (2008)
7. Vicente, Victor.: Análise das Estruturas Interactivas em Jogos Multiplayer – Caso Counter-Strike. Universidade Católica de São Paulo. (2005)
8. Ruggles, C., Wadley, G., Gibbs, M.: Online Community Building Techniques Used by Video Game Developers. University of Melbourne. (2005)
9. Gnome Stew, Gnomenculture: A Diminutive RPG Glossary.: <http://www.gnomestew.com/tools-for-gms/gnomenculture-a-diminutive-rpg-glossary>. (2008)
10. Huizinga, Johan.: Homo Ludens: Um estudo sobre o elemento lúdico da cultura. Lisboa, Edições 70. (2003)
11. Kolo, Castulus e Baur, Timo.: Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. Game Studies, online journal. (2004)
12. Wright, Talmadge; Boria, Eric e Breidenbach, Paul.: Creative Player Actions in FPS Online Video Games, Playing Counter-Strike. Game Studies, journal online. (2002)
13. El Rhalibi, A., Merabti, M.: A Hybrid Fuzzy ANN System for Agent Adaptation in a First Person Shooter. Liverpool John Moores University. (2007)
14. Salovaara, A., Johnson, M.: Playmakers in Multiplayer Game Communities – Their Importance and Motivations for Participation. Helsinki University. (s/d)