

- b) **Rodízio.** Cada membro do grupo se reveza em turnos para adquirir os saques;
- c) **Saque em Grupo.** Que é semelhante ao rodízio, mas com uma diferença fundamental. Quando o grupo encontrar itens especiais ou raros, todos poderão escolher rolar o dado e quem conseguir o maior número levará o objeto. Caso deseje rolar, escolha "Necessidade" se o item for adequado para o uso de seu personagem ou "Ganância" para outros motivos;
- d) **Mestre do Saque.** O líder escolhe alguém para ser o Mestre do Saque. O Mestre do Saque ganha o direito de saquear os monstros e se torna o único responsável por distribuir os itens entre os membros restantes;
- e) **Necessidade Antes de Ganância.** Esta opção é semelhante ao Saque em Grupo com uma diferença: aqueles que não puderem usar os itens em disputa passarão a vez automaticamente.

2.9 GUILDAS

Grupos e raides são temporários e deixam de existir assim que seus membros saíam ou desconectem do jogo. Guildas, por outro lado, são permanentes e abrigam muitos jogadores unidos sob uma única bandeira, normalmente juntos por interesses comuns. Se o jogador é membro de uma guilda, possui acesso a outros jogadores mais facilmente, o que é útil para formar grupos e raides, além de ter outros benefícios.

Segundo Paulo Nunes (2008), “Recorrendo ao conceito clássico, podemos definir qualquer organização como um conjunto de duas ou mais pessoas que realizam tarefas, seja em grupo, seja individualmente, mas de forma coordenada e controlada, atuando num determinado contexto ou ambiente, com vista a atingir um objetivo pré-determinado através da afetação eficaz de diversos meios e recursos disponíveis, liderados ou não por alguém com as funções de planejar, organizar, liderar e controlar”.

Dentro desse conceito do que é organização, a Guilda tem o mesmo objetivo. Nela pode-se convidar outros jogadores, fazendo-os membros da mesma, que por sua vez acabam se tornando parte da organização e da cultura organizacional visando o objetivo em comum para o bem da guilda, que agora podemos chama-la

de organização. As pessoas que não se adequem a cultura organizacional adotada, e com os objetivos da mesma, provavelmente são dispensadas.



Figura 14: Imagem de uma das Guildas. **Fonte:** Imagem do jogo.

Aprofundando esta questão organizacional, chegamos ao ponto da parte hierárquica. Primeiramente se posiciona o fundador da Guilda. Que tem a função de gerir toda a organização (Presidente), logo em seguida vem os cargos de confiança onde cada um tem uma função diferente dentro da organização, posteriormente os membros efetivos (membros aprovados pelo Presidente) e logo após os membros em processo de avaliação de desempenho (novatos).

A fusão entre Guildas é comum. É quando há a união de duas ou mais Guildas que se extinguem com o intuito de formar uma grande organização. Deixando a cargo dos líderes decidirem quem irá ficar sob o comando da Guilda como um todo. Isso se dá de acordo com as vantagens que cada organização oferece, o Presidente que mostrar mais vantagens muito provavelmente ficará com o comando da organização. O que acontece com algumas empresas atualmente no mercado.

Geralmente as Guildas começam a trabalhar em parcerias, cada uma no seu lugar, porém, depois de um tempo, analisando as vantagens que cada uma tem a oferecer, alguns líderes com objetivos em comum pensam em engrandecer sua organização, fazendo assim a fusão das duas.

2.9.1 TABARDO E NOME

Para mostrar apoio à guilda, o jogador pode dar a seu personagem um tabardo com suas cores e marca/símbolo da guilda. O líder da guilda é responsável pelas decisões de design; há uma grande variedade de ícones e combinações de cores para escolher, portanto basta usar a criatividade para criar um design singular que deixe seus amigos orgulhosos. Ele também terá que escolher um nome para a guilda quando entregar o contrato para registrá-la. Este nome será exibido abaixo do nome de seus membros para que todos vejam, portanto é necessário que ele escolha com sabedoria.



Figura 15: O líder da guilda criando o tabardo (fardamento), onde escolherá qual design ela deve ter.

Fonte: World of Warcraft 27/09 /2012.

2.9.2 LIDERANÇA DA GUILDA

Como grupos e raides, guildas possuem regras ajustáveis por seu líder para se encaixar com sua organização e propósito. Como líder de guilda, é possível:

- a) **Definir Postos.** O jogador pode criar postos com diferentes títulos e privilégios dentro de sua guilda. Alguns jogadores preferem hierarquias restritas enquanto outros preferem algo mais livre. A escolha é toda do jogador.
- b) **Promover/Rebaixar Membros.** O jogador pode atrelar membros de sua guilda aos postos criados por ele, movendo-os para cima ou para baixo de acordo com a organização hierárquica desejada e performance no grupo.
- c) **Gerenciamento de Membros.** Certamente o jogador desejará que sua guilda evolua e receba novos membros, mas talvez chegue um dia em que seja necessário mostrar seu poder de líder para remover jogadores que estiverem causando problemas. Como líder, ele pode adicionar ou remover usuários de sua guilda a qualquer momento.
- d) **Designar um Novo Líder.** Caso sinta que seu período como líder chegou ao fim ou seus companheiros estão pedindo sua renúncia devido a algum "incidente", o jogador pode sempre passar a tocha para outro membro, que herdará todos os seus poderes e responsabilidades. Valendo ressaltar que nem sempre isso acontece, depende muito da maturidade do líder da Guilda.



Figura 16: Estrutura da guilda localizado à esquerda da figura, pode-se observar a distribuição dos cargos e seus membros. **Fonte:** World of Warcraft 27/09 /2012.

Segundo Chiavenato (1995):

A liderança é um tipo de influência pessoal, por meio da qual o empreendedor (líder) influencia o comportamento dos subordinados para direcioná-lo rumo aos objetivos que pretende alcançar. Existem três tipos de liderança: a autocrática, a liberal e a democrática. A primeira caracteriza-se pela condução coercitiva e impositiva às pessoas. O líder dá ordens e espera o cumprimento. A segunda caracteriza-se pela extrema liberdade com relação às pessoas. O líder apenas surge e não tem qualquer ascendência sobre as pessoas. A terceira é uma liderança extremamente dura, enquanto a segunda é uma liderança apagada, mole. Na primeira, as pessoas são coagidas a fazer alguma coisa, enquanto na segunda as pessoas simplesmente fazem o que querem, sem nenhuma ação de coordenação do líder. O ideal é a liderança democrática, na qual o líder expõe a situação atual e os objetivos pretendidos, delinea as alternativas pela frente e discute com o grupo quais as melhores opções. Os subordinados têm, plenas condições de participar ativamente nas decisões a respeito do seu trabalho, porém, dentro da panorâmica traçada pelo líder (Chiavenato, 1994, p. 71).

Uma guilda, quanto as atribuição de cargos e funções, está organizada como mostra o organograma abaixo:

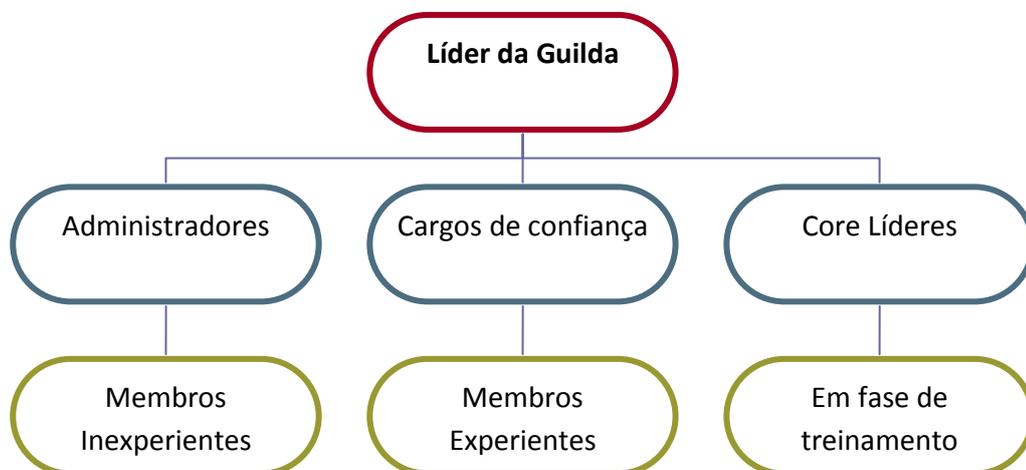


Figura 17: Organograma da Guilda. **Fonte:** SANTOS, Arthur Alyson B. (2012).

Com base no modelo de organograma, utilizado no referencial teórico, pode-se observar que o mesmo aplica-se também nas guildas do jogo World of Warcraft, já que uma guilda se trata também de uma organização.

2.9.3 BANCO DA GUILDA

Um dos benefícios de participar de uma guilda é o acesso ao banco da guilda. Tais bancos funcionam como o banco pessoal de seus personagens, com a

diferença de que o conteúdo é compartilhado entre todos os afiliados de acordo com seus postos (de acordo com configuração do líder da guilda). Outra diferença importante é que o jogador pode depositar ouro em seu banco da guilda, assim seus membros podem fazer aquela "vaquinha" para pagar por reparos ou outras despesas.



Figura 18: Imagem do Banco da Guilda (onde os itens podem ser compartilhados entre os membros e também onde se pode depositar ouro). **Fonte:** World of Warcraft 27/09 /2012.

2.9.4 BATE-PAPO DA GUILDA

Cada guilda possui seus canais de bate-papo destinados para que os componentes possam conversar de maneira apropriada. Os dois canais por padrão são o Bate-Papo da Guilda e o Bate-Papo dos Oficiais; o líder da guilda pode configurar os direitos de acesso para esses canais de acordo com as patentes da guilda. O bate-papo da Guilda geralmente é utilizado para a comunicação básica da guilda, enquanto o Bate-Papo dos Oficiais é utilizado tradicionalmente para os membros mais antigos e com mais responsabilidade.

Esse ponto é perceptível na função de recursos humanos quanto ao repasse de informações básicas que circulam a organização.



Figura 19: Bate-papo da guilda, destacando-se pela cor verde da letra. **Fonte:** World of Warcraft 27/09 /2012.

2.9.5 AVANÇO DA GUILDA

À medida que o número de membros de sua guilda aumenta e mais pessoas jogam juntas, sua guilda passa a ganhar pontos de experiência que eventualmente garantirão facilidades e bônus para todos. Quanto mais você joga com outros companheiros de guilda, mais experiência é dada a ela.



Figura 20: Representação das recompensas da Guilda, localizada no lado esquerdo da tela. **Fonte:** World of Warcraft 27/09 /2012.

2.10 AMIGOS

Fora de grupos, raides e guildas, o jogador ainda encontrará outros jogadores que compartilham afinidades. Pessoas com quem o jogador gostará de conversar ou jogar junto, mesmo fora de masmorras e raides. Pessoas tão agradáveis que fazem o tempo voar, brincam e compartilham das mesmas experiências. Em outras palavras, você fará novos amigos. Fazer novas amizades e enfrentar desafios ao lado de seus novos amigos é algo que torna World of Warcraft ainda mais divertido.

2.10.1 LISTA DE AMIGOS

O jogador pode manter uma lista com todos os seus amigos do jogo através da interface de Lista de Amigos de *World of Warcraft*. Depois de adicionar alguém em sua lista, esta pequena janela informará quando estiverem online e onde estarão. O jogador poderá conversar ou convidar seus conhecidos também através desta janela. No campo da administração, podemos chamar esse artifício de contatos profissionais. A medida de surgir uma necessidade de convocar um amigo para uma determinada atividade, essa lista de amigos, se bem elabora, pode solucionar muitos problemas em determinadas situações dentro do jogo.



Figura 21: Lista de amigos localizada ao lado esquerdo da tela. **Fonte:** World of Warcraft 27/09 /2012.

2.10.2 AMIGOS DE REAL ID

Há um tempo foi adicionado uma funcionalidade nova chamada Real ID em como forma de serviço online, conhecida como Battle.net. Basicamente a Real ID permite que o jogador se comunique com seus amigos mesmo se eles estiverem jogando games diferentes no Battle.net.

Por exemplo, se um dos seus amigos estiver jogando StarCraft II (outro grande jogo da empresa Blizzard Entertainment) e o jogador estiver em *World of Warcraft*, eles não podem conversar diretamente. Agora, se eles forem amigos de Real ID, ambos podem ver o status online de cada um e conversar livremente. Real ID é, essencialmente, um nível mais profundo de amizade que conecta jogadores através de todos os títulos e jogos do Battle.net.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando à importância do uso de novas tecnologias em qualquer área de estudo, em administração não é diferente. Verificada a aplicação dos estudos de administração ao jogo *World of Warcraft*, busquei desenvolver esta monografia identificando as funções administrativas, nas várias etapas do jogo, como trata-se de um jogo de estratégias, administrar aplica-se em todas as suas fases. A contribuição deste trabalho tem grande relevância no sentido de descobrir novos horizontes em que a administração pode ser aplicada na prática ou que os jogos possam ser usados para o desenvolvimento de estratégias, proporcionando aos administradores uma forma diferenciada de aplicar seus conhecimentos adquiridos em sua vivência profissional no âmbito das áreas das funções administrativas, financeira, marketing, produção, recursos humanos e o planejamento estratégico.

Quanto ao estudo em pauta, a relação aos objetos prepostos no início do trabalho, verifica-se de forma resumida:

- a) A associação intrínseca das funções desenvolvidas pelo profissional de administração e as ações desenvolvidas pelo jogador do *World of Warcraft*;
- b) Relacionando a função administrativa, destaca-se a organização do ambiente levando em consideração a estrutura, cultura e funcionalidade;
- c) Comparando a função financeira do jogo com as organizações, ambos pretendem fazer crescer de maneira sólida seu patrimônio;
- d) A função de marketing é semelhante especificamente no comportamento do mercado, quanto maior a oferta menor o preço, equilibrando o mercado para todos poderem sobreviver;
- e) Ao examinar simultaneamente a função de produção destacou-se, quanto maior o seu conhecimento, maior produtividade dos resultados (domínio tecnológico);
- f) RH organizacional, RH *World of Warcraft*, até este ponto do estudo, associou-se uma maior aplicação, passando desde o recrutamento, seleção, treinamento, distribuição de função, liderança, definição de objetivos, entre outros;
- g) Planejamento estratégico, o jogo em essência é de estratégia, portanto, associar os estudos de estratégias aprendidos na universidade ao jogo como definição de missão, objetivos a serem alcançados e controlar os recursos disponíveis, são etapas indispensáveis às duas situações.

Por fim, a associação que não pode ser feita é que ganhar no jogo significa destruir o inimigo, mas sim, buscar parcerias, fusões ou associações, como formas para crescer no mundo das organizações, pois o sucesso de uma organização pode estar diretamente relacionado à sua capacidade de estabelecer e gerenciar parcerias estratégicas.

De acordo com os resultados deste estudo e após todos esses fatores abordados até aqui, observa-se que esses elementos podem ser relacionados com o que o administrador se depara diante da sua carreira profissional. A maioria dos jogadores podem até não ter percebido isso, mas os elementos que são destacados no jogo *World of Warcraft* da empresa *Blizzard Entertainment*, simulam, o que acontece na vida real de um administrador. Eles vivenciam isso todo dia e provavelmente nem se dão conta do grande sistema em que estão inseridos.

Por esse motivo, ao autor pretende ampliar este ramo de estudo visando contribuir para a Administração de uma forma geral em trabalhos futuros com estudos mais específicos e aprofundados.

REFERÊNCIAS

BATY, Gordon B. **Pequenas e médias empresas dos anos 90: guia de consultor e do empreendedor**. São Paulo, Makron Books, 1994.

BATTLE NET. *World of Warcraft*, Guia para iniciantes. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>> Acessado em 25 de setembro de 2012 às 18h20min.

CERVO, Amando Luiz. **Metodologia Científica**. 4 ed. São Paulo, Makron Books, 1996.

CHIAVENATO, Idalberto. **Teoria geral da administração: abordagens prescritas e normativas da administração**. 4 ed. São Paulo, McGraw-Hill/Makron Books, 1993.

_____. **Vamos abrir um novo negócio?** São Paulo, Makron Books, 1995.

COBRA, Marcos Henrique Nogueira. **Marketing básico: uma perspectiva brasileira**. 4 ed. São Paulo, Atlas, 1997.

DRUKER, Peter Ferdinand. **Introdução à administração**. 3 ed. São Paulo, Pioneira, 1998.

GITMAN, Lawrence J. **Princípios de administração financeira**. 7 ed. São Paulo, Habra, 1997.

HAMPTON, David R. **Processos administrativos**. São Paulo: MCGraw-Hill, 1990.

KWASNICKA, Eunice Lacava. **Introdução à administração**. 5 ed. São Paulo, Atlas, 1995.

LAS CASAS, Alexandre Luzzi. **Marketing: conceitos, exercícios, casos**. 4 ed. São Paulo, Atlas, 1997.

LONGENECKER, Justin G.; MOORE, Carlos W.; PETTY, J. William. **Administração de pequenas empresas**. São Paulo, Makron Books, 1997.

MANQUEIRA, Maria do Socorro C. **As funções administrativa, financeira, marketing, produção e recursos humanos nas empresas de pequeno porte**. Campina Grande, UEPB, 1999.

MCCARTHY, E. Jerome. **Marketing essencial: uma abordagem gerencial e global**. São Paulo, Atlas, 1997.

MOREIRA, Daniel Augusto. **Administração da produção e operações**. 2 ed. São Paulo, Pioneira, 1996.

NUNES, Paulo. **Conceito sobre o que é organização**. Disponível em: <<http://www.knoow.net/cienceconempr/gestao/organizacao.htm>> Acessado em 18 de setembro de 2012 às 12h20min.

OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. **Estratégia Empresarial: uma abordagem empreendedora**. 2 ed. São Paulo, Atlas, 1991.

_____. **Planejamento estratégico: conceitos, metodologia e práticas**. 29 ed. São Paulo, Atlas, 2011.

PAPO DE EMPREENDEDOR. **O mercado dos jogos eletrônicos**. Disponível em <<http://www.papodeempreendedor.com.br/oportunidades/o-mercado-dos-jogos-eletronicos>>. Acesso em 20 junho 2012.

_____. **Projetos e relatórios de pesquisa em Administração**. São Paulo, Atlas, 1997.