



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE DESIGN-MODA

RIVYAN LUDMILA MELO VIEIRA

***WORLD OF WARCRAFT* E SUA RELAÇÃO COM A MODA: ANÁLISE SOBRE A
UTILIZAÇÃO DO SERVIÇO DE TRANSMOGRIFICAÇÃO NO JOGO DE MMORPG**

Fortaleza

2018

RIVYAN LUDMILA MELO VIEIRA

WORLD OF WARCRAFT E SUA RELAÇÃO COM A MODA: ANÁLISE SOBRE A UTILIZAÇÃO DO SERVIÇO DE TRANSMOGRIFICAÇÃO NO JOGO DE MMORPG

Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao curso de graduação em Design de Moda da Universidade Federal do Ceará em 27 de junho de 2018, como requisito parcial na obtenção do título de Bacharelado em Design de Moda.

Orientador: Prof. Me. Hendrick Lezeck.

Fortaleza

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

V715w Vieira, Fivyan Ludmila Melo.

World of warcraft e sua relação com a moda : análise sobre a utilização do serviço de transmogrificação no jogo MMORPG / Fivyan Ludmila Melo Vieira. – 2018.
30 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2018.
Orientação: Prof. Me. Hendrick Lezeck.

1. Transmog. 2. Aparência. 3. Moda. 4. World of Warcraft. I. Título.

CDD 391

RIVYAN LUDMILA MELO VIEIRA

WORLD OF WARCRAFT E SUA RELAÇÃO COM A MODA: ANÁLISE SOBRE A UTILIZAÇÃO DO SERVIÇO DE TRANSMOGRIFICAÇÃO NO JOGO DE MMORPG

Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao curso de graduação em Design de Moda da Universidade Federal do Ceará em 27 de junho de 2018, como requisito parcial na obtenção do título de Bacharelado em Design de Moda.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Hendrick Lezeck (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Esp. Joelma Damasceno de Matos
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Me. Marta Sorelia Felix de Castro
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais que me apoiaram durante os anos na faculdade.

Ao grupo World of Warcraft Brasil por permitir a publicação da minha pesquisa em sua página.

À professora Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes, que me incentivou desde o início do projeto e ao professor Me. Hendrick Lezeck que me orientou durante o semestre.

Aos meus amigos Paulo “Pakura” Gomes, Kalil “Demetrius” Figueiredo e Leandro “Graxi” Cardoso, pela ajuda nas pesquisas e pelo apoio ao projeto.

E a todos que responderam ao questionário e contribuíram de alguma forma positiva a este trabalho.

“WORLD OF WARCRAFT E SUA RELAÇÃO COM A MODA: ANÁLISE SOBRE A UTILIZAÇÃO DO SERVIÇO DE TRANSMOGRIFICAÇÃO NO JOGO DE MMORPG.”

Rivyan Ludmila Melo Vieira
Universidade Federal do Ceará – UFC
rivyan.ludmila@gmail.com

Hendrick Lezeck, Ms. Administração
Universidade Federal do Ceará – UFC
hendrick@ufc.br

RESUMO

O serviço de transmogrificação dentro do jogo World of Warcraft é o assunto central dessa pesquisa, tendo como objetivo principal fazer sua relação com a moda, ou seja, entender como os jogadores que utilizam desse serviço se inserem no contexto da moda. Onde os mesmos buscam uma diferenciação assim como na vida real, analisando como a aparência dos itens influenciam no convívio social dentro do jogo, bem como buscar identificar o intuito dos jogadores ao fazer essa modificação de aparência em seu personagem. Para atingir esses objetivos foi utilizada metodologia de natureza quali-quantitativa, se fazendo necessárias duas etapas. A primeira foi a pesquisa bibliográfica, que embasou o referencial teórico abordando um pouco sobre o que o personagem do jogo World of Warcraft representa para seu jogador e também explica como funciona o serviço de transmogrificação; a segunda etapa consistiu na pesquisa de campo, onde foi feito um questionário para esses jogadores, o qual confirmou as hipóteses geradas inicialmente, tendo como um dos resultados principais dentro da amostra, que 96,7% dos jogadores utilizam o serviço estudado nessa pesquisa. A partir desse resultado e dos demais avaliados, concluiu-se a importância da modificação da aparência dentro de um mundo fictício, de modo a influenciar no convívio social dos jogadores, na autoestima dos mesmos, na busca pela diferenciação e reconhecimento e até na história do próprio personagem.

Palavras-Chave: transmog; aparência; moda; World of Warcraft.

ABSTRACT

The transmogrification service inside the World of Warcraft game is the central subject of this research, taking as main objective to make its relation with the fashion, in other words, to understand how the players that use this service are inserted in the context of the fashion. The same ones look for a differentiation as well as in real life, analyzing how the appearance of the items influences the social coexistence in game, as well as seek to identify the intention of the players about making this appearance modification in their character. In order to reach these objectives, a quantitative-qualitative

methodology was used, and two stages were necessary. The first one was the bibliographical research, that based the theoretical referential approaching a little about what the character of the game World of Warcraft represents for his owner and also explains how the transmogrification service works; the second stage consisted of field survey, where a quiz was made for these players, which confirmed the hypotheses initially generated, taking as one of the main results within the sample, that 96.7% of the players use the service that is being studied in this research. From this result and the other evaluated, was concluded the importance of appearance modifying within a fictitious world, in order to influence the players social life, their self-esteem, their seek for the differentiation and recognition and even into their own character history.

Key words: transmog; appearance; fashion; World of Warcraft.

1. INTRODUÇÃO

Hoje vivemos em um mundo onde tudo está se tornando cada vez mais virtual como afirma Solomon (2016) “a revolução digital é uma das influências mais significativas sobre o comportamento do consumidor e de que o impacto da *web* continuará a se expandir à medida que mais e mais pessoas ao redor do mundo se conectarem.”, e a moda acompanha esse fenômeno, bem como também a tecnologia acompanha a moda, visto que ambos são um retrato da sociedade contemporânea (MARQUES, 2016). Paralelamente a essa revolução está o mundo dos jogos virtuais que se adaptam dos vídeos games para os computadores devido ao investimento maciço das empresas desenvolvedoras. Esse comportamento atrai cada vez mais um número maior de pessoas que utilizam da internet como meio de interação através dos jogos massivos online como afirma Johnson et al. (2010).

Os jogos eletrônicos se fazem presente nesse aspecto e cada vez mais ganham adeptos e jogadores de MOBAs¹ e MMORPGs². Um deles é o *World of Warcraft* da *Blizzard Entertainment*, que foi lançado em novembro de 2004 e que vem se atualizando e tendo novas versões até hoje.

¹ MOBA = Multiplayer Online Battle Arena (arena de batalha online para vários jogadores), um gênero de jogo eletrônico de estratégia em tempo real (RTS). Fonte <<https://www.significados.com.br/moba/>> acesso em 17/06/2018.

² MMORPG = na tradução literal: multijogadores massivos online de interpretação de personagens. MMORPG é uma sigla em inglês que significa “*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*”, designando games para uma grande quantidade de usuários, que utilizam muitos dos elementos existentes nos jogos de interpretação de papéis, segundo explica Fonseca (2008).

Antes de falar especificamente sobre o tema proposto, cabe uma breve explicação à respeito do universo de *Warcraft*: de acordo com a *BLIZZARD TIMELINE*³, *Warcraft* foi o primeiro jogo lançado pela *Blizzard Entertainment*⁴, em novembro de 1994, com sua primeira expansão intitulado de "*Warcraft: Orcs & Humans*", foi um jogo de estratégia que tratava do conflito entre duas raças, os orcs e os humanos, o qual deu início a guerra entre as duas facções no universo fictício de Azeroth: Horda e Aliança. Ao longo dos anos foram lançadas novas versões do jogo de estratégia de *Warcraft*, no decorrer dessas versões se desenvolveu toda a história base do universo de Azeroth, bem como as conquistas de outras raças e nações para fazerem parte e para defenderem cada facção.

Em novembro de 2004 foi finalmente lançado o MMORPG de *World of Warcraft*, quebrando todos os recordes de venda no seu primeiro dia de lançamento. Com um ano *online* o jogo alcança, em dezembro de 2005, 5 milhões de inscritos; em janeiro de 2007 com o lançamento da expansão *The Burning Crusade*, atinge 8.5 milhões; em novembro de 2008 com a expansão *Wrath of the Lich King*, atinge 11 milhões de assinantes em todo o mundo.

De acordo com o *ranking* publicado em 20 de agosto de 2017 pelo site "MMORPG Brasil", o jogo *World of Warcraft* atingiu a marca de 12 milhões de jogadores inscritos na sua atual expansão "*Legion*" e é o MMORPG número 1 mais jogado no mundo que tem uma média de 190 mil jogadores simultâneos ativos por dia, seguido do jogo *Runescape* com uma média diária de 90 mil jogadores e por *Black Desert* com uma média de 70 mil jogadores diários ativos.

Com um número médio de público ativo tão alto de 190 mil pessoas por dia ao redor do mundo, muitos participantes do jogo *World of Warcraft* estavam insatisfeitos com as vestimentas as quais estariam sujeitos desde o início do jogo, e que muitas vezes aquelas vestes não representavam seus gostos. Além de sistemas semelhantes

³ Linha do tempo disponível em <<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/b20/timeline.html>>, que mostra a evolução da desenvolvedora de jogos *Blizzard Entertainment* em seu aniversário de 20 anos.

⁴ A *Blizzard Entertainment*[®] é uma desenvolvedora e editora de softwares de entretenimento com grande renome no mercado. Após o estabelecimento da marca *Blizzard Entertainment* em 1994, a empresa rapidamente se tornou numa das mais populares e respeitadas desenvolvedoras de jogos de computador da indústria. Ao focar na criação de experiências de entretenimento extremamente divertidas e meticulosamente preparadas, a *Blizzard Entertainment* é referência em qualidade desde sua fundação. Disponível em <<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/>>

de transmogrificação⁵ já existirem em outros jogos e outras empresas desenvolvedoras estarem lucrando com isso.

A empresa desenvolvedora do game, reavaliou sua postura impositiva e em 17 de agosto de 2011 foi divulgado nas notas oficiais de atualização no site oficial da *Blizzard*: “Vocês estiveram pedindo por isso e nós estávamos ouvindo. No patch 4.3, você poderá personalizar a aparência de suas armas e armaduras como nunca antes”, feita por Wipple (2011), no anúncio do novo recurso de transmogrificação.

Dessa forma, foi criado o sistema de transmogrificação, que nada mais é do que a substituição da aparência de um item pela de outro item sem afetar seus atributos. A partir daí viu-se a necessidade de buscar entender o impacto causado pela implantação desse serviço dentro do jogo *World of Warcraft* e nos seus jogadores procurando assimilar sua relação com a moda.

Visto isso, este projeto busca entender como jogadores de MMORPG se inserem no contexto da moda através de um simples serviço oferecido dentro do jogo e como esse serviço faz com que seus usuários queiram se diferenciar dos demais, da mesma forma como acontece na vida real, analisando como a aparência das armaduras e armas influenciam o convívio social no jogo. Procurar entender os objetivos dos jogadores ao fazerem a modificação de aparência em seu personagem explicando como funciona o serviço de transmogrificação.

Podendo assim, fazer um paralelo e propor a interdisciplinaridade acadêmica entre o estudo e o campo da moda com o das tecnologias que desenvolvem esses jogos e mostrar que esses dois campos juntos se completam quando se procura entender o que busca um jogador de MMORPG quando procura ter uma identidade através de algo que possa mudar a aparência de seu personagem, aquele que lhe representa, através da metodologia de pesquisa de natureza quali-quantitativa.

2. OS JOGADORES DE *WORLD OF WARCRAFT* E O QUE O JOGO LHES REPRESENTA

A partir do momento em que se cria um personagem, se escolhe cor da pele, características do rosto, cabelo, raça, classe e um lado, uma facção a se seguir, o jogador de MMORPG está se "entregando" à uma segunda vida como falam Ribeiro

⁵ Serviço oferecido dentro do jogo *World of Warcraft* que altera a aparência de armadura e armas de um personagem.

e Thomaz (2013, p.02): "(...) a construção de um personagem se deve ao empréstimo do corpo do jogador que o representa".

O personagem se torna um corpo temporário para quem o controla, que depende de percepções para descobrir um mundo que tem além dos portões das cidades iniciais, que se é permitido descobrir.

Este mesmo corpo é invólucro e prisão, é o túmulo da alma que lhe preexiste e lhe sobrevive. É também o meio pelo qual a alma se manifesta, se exprime, é seu signo, seu sinal [...] é ter a alma aprisionada em um suporte, ter as ideias encarnadas no invólucro que é também sinal de sua existência, caso contrário, a presença deste sujeito não seria possível. Esta noção clássica ancora a premissa do presente trabalho: estar corporificado enquanto avatar proporciona a leitura do mundo virtual (troca simbólica, sógnica) a partir de determinado ponto de vista. A experiência está condicionada a este enquadramento dado pelo jogador. Desta maneira, é possível saber quem é o personagem sob o próprio controle e facilmente distingui-lo dos outros. O corpo de bits enquanto corpo, é, assim, sinal e prisão. É o canal que permite ao humano representar-se enquanto aquele que contempla o que vê; (RIBEIRO e THOMAS, 2013, p.04).

Os *sets* e armas conquistados pelos jogadores tem papel fundamental no destaque do personagem pelos atributos que vão proporcionar a ele, ou seja, quanto maior os atributos, mais forte o personagem fica e maior tem seu valor dentro do jogo.

3. O PROCESSO DE TRANSMOGRIFICAÇÃO

Ao iniciar o jogo e criar seu personagem, o jogo permite que se escolha entre as facções, onde cada uma tem suas raças e as classes permitidas para cada raça de acordo com a tabela do anexo A. É nessa hora que a moda já começa a estar presente, pois de acordo com cada classe se é permitido usar o tipo de material para cada vestimenta ou armadura, de acordo com a tabela do anexo B.

Depois que se cria o personagem, se faz necessário evoluí-lo subindo de nível⁶, fazendo missões ou indo à masmorras e raides, onde se tem monstros, demônios entre outros, com um grupo de outros jogadores para derrotá-los, conseguindo experiência para subir de nível e itens melhores - armaduras e armas que dão atributos, aperfeiçoamentos e que possuem um grau de importância dentro do jogo de acordo com a cor do seu nome.

⁶ Na atual versão 7.3.5, os níveis vão do 1 ao 110, exceto para a classe caçador de demônios que se inicia no nível 98 e a classe cavaleiro da morte que se inicia no nível 55.

A partir desses itens que se obtém dentro do jogo, ou *Tiers*⁷ e *sets*⁸ onde cada um tem uma aparência distinta, atributos e função, foi desenvolvido no *patch*⁹ 4.3 em setembro de 2011, um serviço onde os jogadores poderiam substituir a aparência de sua armadura e armas sem sofrer a perda desses atributos e dos bônus que esses possuem: o serviço de transmogrificação. Com isso, viu-se a necessidade de se compreender o motivo pelo qual esse serviço se faz necessário em um jogo de MMORPG e a influência que ele tem no jogo em relação com a moda.

No início tudo que se tinha que fazer era procurar por um npc¹⁰ comerciante etéreo (viajantes astrais colecionadores de itens arcanos e artefatos) que oferecesse esse serviço, ter o item que se deseja colocar a aparência dentro do inventário¹¹ e fazer a mudança, obedecendo as regras de transmogrificação: o personagem tem que ser capaz de equipar os dois itens, só podem ser feitos transmogs em itens que sejam: incomuns (itens verdes)¹², raros (azuis), relíquias (dourado), ou épico (roxo); as armas só podem ser transmogrificadas por outra do mesmo tipo e, varas de pescar não podem ser transmogrificadas nem utilizadas para fazer transmogs, tudo isso por um valor variável de ouro. A partir do Patch 7.0.5 publicado em 18 de julho de 2016, o sistema de transmogrificação foi atualizado, onde não seria mais necessário possuir o item com a aparência dentro do inventário. Agora, de acordo com que o personagem consegue o item ele não precisa guardar o item, apenas coletar a sua aparência. Para coletar essa aparência é necessário apenas vincular o item ao personagem equipando-o, após coletar essa aparência, ela fica guardada na aba de coleções (anexo C). Para fazer a troca de aparência do item que o personagem está usando pela do item coletado é só encontrar um npc transmogrificador etéreo que se

⁷ *Tiers* são um conjunto de itens (elmo, peito, ombreira, luvas e calças) que são destinados a cada classe específica que se usados juntos possuem bônus de atributos de acordo com os talentos da classe.

⁸ *Sets* são o conjunto inteiro de itens de um personagem.

⁹ *Patch* é um programa de correção de *software* que serve para melhorar a usabilidade e o desempenho, consertar erros (*bugs*), também utilizados para aplicar novas diretrizes e regras de um jogo.

¹⁰ *No Player Character* = Jogador Sem Personalidade. Npc é um personagem colocado para de dar informações, para trocar itens, vender itens, comprar itens, teleportar etc.

¹¹ Inventários são as bolsas que os personagens carregam, onde possui uma quantidade de espaços limitada para carregar itens.

¹² No *World of Warcraft* se obedece a uma ordem de importância e valor/valorização de um item, eles se dividem em categorias, são elas em ordem de importância: *Poor*, itens pobres de cor cinza; *Common*, itens comuns de cor branca; *Uncommon*, incomuns de cor verde; *Rare*, raros de cor azul; *Epic*, itens épicos de cor roxa; *Legendary*, lendários de cor laranja; *Artifact e Heirloom*, artefatos e relíquias de cor dourada. Essas cores podem ter relações com seus significados se levarmos em consideração o que elas representam teoricamente e a importância do item dentro do jogo.

encontram nas principais capitais de cada facção e na cidade de fictícia de Dalaran e realizar a mudança em troca de ouro (anexo D).

Com isso os jogadores que usavam os *Tiers* e achavam feios¹³, ou que não combinavam com as *off* partes¹⁴, seja pela cor, forma ou tamanho, puderam se apoiar nesse serviço oferecido pela *Blizzard* dentro jogo fazendo com que o personagem tenha uma particularidade que apenas seu dono pode dar, fazendo com que se diferencie dos demais jogadores, se destaque as vezes e, outras vezes, se ascendam quando conseguem itens lendários, assim como podemos explicar na moda e na nossa sociedade que procura se diferenciar muitas vezes pela vestimenta onde podemos perceber, segundo Simmel diz à respeito da moda:

Ela é imitação de um modelo dado e satisfaz assim a necessidade de apoio social, conduz o indivíduo ao trilho que todos percorrem, fornece um universal, que faz do comportamento de cada indivíduo um simples exemplo. E satisfaz igualmente a necessidade de distinção, a tendência para a diferenciação, para mudar e se separar. (SIMMEL, 2008, p. 13)

Dado essa distinção entre jogadores, o que faz com que o jogo pareça mais real ainda pois, apesar de terem os mesmos *sets* e *Tiers*, o serviço de transmogrificação faz com que cada personagem tenha uma identidade e que o jogador que o controla assuma essa identidade junto com ele.

Segundo Hall (2006, p. 38) existe uma falta de inteireza de identidade que é preenchida através do que acontece nas nossas vidas e de como somos vistos pelos outros, ele fala ainda: "nós continuamos buscando a "identidade" e construindo biografias que tecem as diferentes partes de nossos eus divididos numa unidade porque procuramos recapturar esse prazer fantasiado da plenitude", o que pode ser percebido dentro e no contexto do jogo de MMORPG, onde os jogadores buscam uma segunda vida, uma segunda identidade e uma forma de se destacar dos demais jogadores.

Nos fóruns do site oficial do jogo se pode perceber a criação de vários tópicos a respeito do tema "transmogs", além de *sites* que tratam do assunto, fazendo-se presente até fora do jogo. Jogadores fazem concursos, reúnem votações de melhores

¹³ feio: fei.o - adj (lat foedu) 1 De aspecto desagradável. 2 Desproporcionado, disforme. 3 Indecoroso, torpe. 4 Oposto à beleza moral. 5 Insuportável. 6 Reg (Centro e Sul) Magriço; diz-se geralmente de animais. sm - dicionário Michaelis.

¹⁴ *Off* partes são: Capas, bracelete/braçadeira, botas, colar, anéis e brincos.

transmogs e dão até dicas de onde se pode obter a aparência dos itens que usa em seu inventário e de combinações de sets.

Outra característica importante do sistema de transmogrificação que faz grande referência ao mundo da moda são as conquistas que foram adicionadas no patch 7.0.3.21249 que podem dar como recompensa se completadas, os títulos de “O fabuloso” e “Estilista” como pode ver a seguir nas imagens 1 e 2, além de outras conquistas por completar coleções listadas no anexo E, o que tornou o sistema de transmogrificação mais compensatório do que apenas alterar a aparência, ele virou um novo objetivo no jogo.

Imagem 1 – Conquista do título “o Fabuloso”



Fonte: acervo pessoal, *print screen* retirado do jogo *World of Warcraft* em 24/05/2018.

Imagem 2 – Conquista do título “Estilista”



Fonte: acervo pessoal, *print screen* retirado do jogo *World of Warcraft* em 24/05/2018.

4. METODOLOGIA

Essa pesquisa é de natureza quali-quantitativa, onde o método quantitativo procura identificar quantitativamente o nível de conhecimento, [...], hábitos, comportamentos: quando se procura observar o alcance do tema do ponto de vista do universo pesquisado em relação a um produto (ALYRIO, 2009, p. 110) e o método que vem a complementar as informações quantitativas, que é o método qualitativo

busca interpretar o objeto estudado em termos do seu significado, fazendo uma análise mais subjetiva (ALYRIO, 2009, p.111).

Os métodos qualitativos e quantitativos não se excluem. [...] os métodos qualitativos trazem como contribuição [...] uma mistura de procedimentos de cunho racional e intuitivo capazes de contribuir para a melhor compreensão dos fenômenos. (NEVES, 1996, p. 2). Ou seja,

[...] o método de pesquisa quali-quantitativa pressupõe uma análise dialética que permite enxergar que ambas podem ser trabalhadas em conjunto, trazendo elementos que se complementam, corroborando para uma interpretação mais abrangente da realidade posta. (DE CASTRO et al., 2013)

A coleta de dados foi composta de duas etapas. A primeira compreendeu a pesquisa bibliográfica. A segunda etapa compreendeu a pesquisa de campo onde o instrumento de coleta de dados utilizado foi o questionário. A pesquisa foi feita do dia 02 ao dia 05 de junho de 2017, com o intuito de buscar confirmar as hipóteses geradas, onde o universo da pesquisa foram os jogadores brasileiros de *World of Warcraft*, de qualquer faixa etária, publicado no grupo *World of Warcraft Brasil* do site de relacionamentos *Facebook* e em meu perfil pessoal no mesmo site de relacionamento para os colegas que tem acesso ao jogo e fazem parte do universo de *Azeroth*.

Para desenvolver a pesquisa em questão se fez necessário a análise dos jogadores, tanto dentro do jogo, quanto nos fóruns da página oficial de *World of Warcraft*.

Os indivíduos dispostos a participarem do questionário responderam às seguintes perguntas de múltipla escolha: Qual sua idade? Qual seu sexo/gênero? Qual sua preferência de facção? Qual sua preferência de sexo na criação do seu personagem? Em qual especialização você prefere / possui mais afinidade em jogar? O que interfere na sua decisão de raça na criação do personagem? Você utiliza transmogs? Você costuma ir a masmorras e raides¹⁵ em busca de transmogs? O que motiva a mudança da aparência de seus itens (armadura e armas)? O que o seu personagem transmogrificado influencia na comunidade e/ou na sua relação social

¹⁵ Lugares que possuem monstros e *bosses* (chefões) que dropam (deixam cair) itens de interesse do saque para os jogadores. Masmorras necessitam geralmente de 5 jogadores (1 tanque, 1 healer e 3 DPS) e as raides necessitam geralmente de 25 jogadores (2 tanques, 5 *healers* e 18 DPS).

dentro do jogo? Como você se sente em relação a aparência do seu personagem quando você consegue deixar ele como você sempre quis? (O questionário está disponível na íntegra no Apêndice A)

Foi pedido também que ao final do questionário, o entrevistado deixasse um comentário sobre o que o serviço de transmogrificação e o jogo *World of Warcraft* significa para ele ou a influência que esses mesmos têm em sua vida pessoal ou o que de dentro do jogo o jogador leva para a vida.

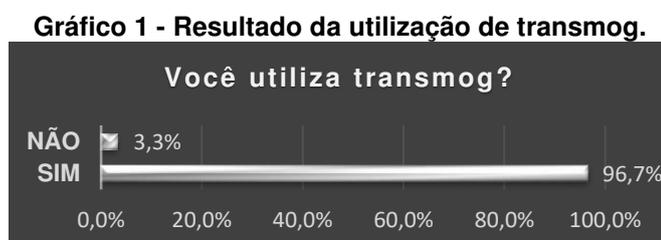
Como forma de complementar o trabalho foi feito também um estudo de caso de um jogador, tendo como referência o seu personagem.

5. RESULTADOS

Durante o tempo em que o questionário ficou disponível online, obteve 478 respostas e 138 comentários sobre o que o serviço de transmogrificação e o que o jogo *World of Warcraft* significa para os jogadores, a influência que esses mesmos têm em suas vidas pessoais ou o que de dentro do jogo os jogadores levam para a vida.

Levaremos em consideração cinco perguntas principais que interferem diretamente no resultado das hipóteses geradas sobre a utilização de transmogs.

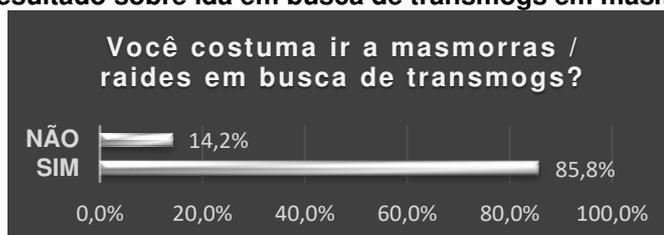
A primeira pergunta foi direta e fechada com duas opções de respostas, sim ou não. Foi perguntado se a pessoa utiliza o serviço de transmogrificação disponível em *World of Warcraft* e teve como resultado de acordo com o gráfico 1 a seguir, 96,7% das pessoas dentro da amostra de 478 utilizam o serviço. Percebe-se através desses números o quanto a comunidade de jogadores de *World of Warcraft* almejava a implantação desse serviço no jogo onde quase todos passaram a utilizá-lo.



Fonte: Dados obtidos na pesquisa de campo e elaborado pelo autor.

A segunda pergunta refere-se ao interesse do jogador em conseguir as aparências dos itens necessários para fazer a modificação da sua aparência através do serviço de transmogrificação de acordo com o gráfico 2:

Gráfico 2 – Resultado sobre ida em busca de transmogs em masmorras e raides



Fonte: Dados obtidos na pesquisa de campo e elaborado pelo autor.

Analisando o resultado do segundo gráfico, seria correto afirmar que 85,8% dos jogadores que utilizam transmogs tem interesse em ir atrás dos itens para compor a aparência de seu personagem mesmo considerando a dificuldade do saque de masmorras e raides que o mesmo pode conseguir, ao invés da porcentagem restante dos jogadores, 14,2% que podem conseguir a aparência dos itens com vendedores, missões ou leilões.

A terceira pergunta a ser analisada procura entender o motivo da busca desses itens para a mudança da aparência de um personagem. Nas próximas perguntas foi permitido marcar mais de uma opção. Veja no gráfico 3 a seguir:

Gráfico 3 - Resultado do motivo da utilização de transmogs



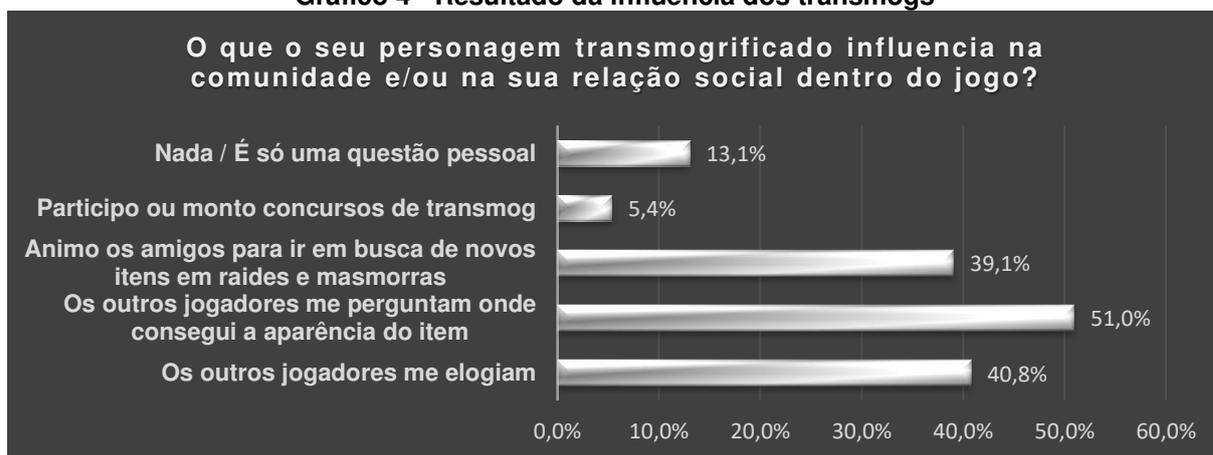
Fonte: Dados obtidos na pesquisa de campo e elaborado pelo autor.

Nesse gráfico, as três respostas mais votadas são consecutivamente: os itens não combinam entre si, aquisição de novas aparências de itens e a aparência dos itens não agrada. Podemos perceber analisando o gráfico, a aversão ao que não combina, ao que é taxado como feio ou que não é do gosto pessoal e ainda uma necessidade de se destacar dentro de uma sociedade através da vestimenta, necessidade de ser notado, de se ter um *status* mais elevado seja por possuir a aparência de itens raros ou conquistas e de imitar a realidade fazendo com que a aparência do personagem se pareça com a do próprio jogador que o manipula. Ou

seja, nesse sentido a moda é a imitação do modelo estabelecido que satisfaça a demanda por adaptação social, diferenciação e desejo de mudar e a base para a adoção é o grupo social (DE MIRANDA; MARCHETTI; PRADO, 1999).

O próximo gráfico se refere à pergunta sobre a influência do personagem com a aparência modificada e a relação social do mesmo dentro do jogo.

Gráfico 4 - Resultado da influência dos transmogs



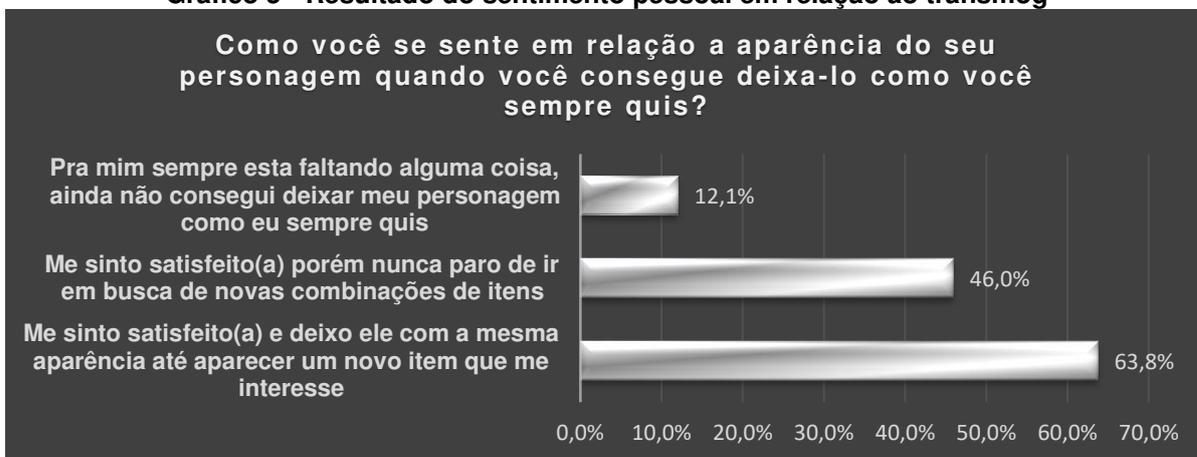
Podemos perceber pelos números do resultado da questão em discussão, a vontade dos jogadores de possuir a aparência de outro jogador pela beleza que lhe atraiu fazendo que haja uma interação dentro de um grupo quando perguntado onde o mesmo pode conseguir a mesma aparência, ao mesmo tempo que outros jogadores buscam uma diferenciação por parte de sua aparência. Segundo Simmel (1998) a moda é uma forma peculiar dentre aquelas formas de vida, por meio das quais se procura produzir um compromisso entre a tendência para a igualdade social e a tendência para marcar a distinção individual. Além do interesse e comoção de grupos para irem em busca de algo em comum entre eles, que é a busca das aparências para compor seus personagens, seja pela vontade de se parecer com algo que o jogador gostou e se interessou, seja para se diferenciar, para participar de concursos ou mesmo apenas uma questão pessoal entre jogador e personagem.

Na última questão a ser levada em consideração foi perguntado como os jogadores se sentiam em relação a aparência do personagem quando o mesmo consegue o objetivo de transmog para seus itens (gráfico 5).

Os números das respostas mostram que mesmo quando o jogador se sente satisfeito com a aparência de seu personagem, com o surgimento de uma nova aparência, nova expansão, novas masmorras, criação de novos itens para o jogo etc.,

o jogador nunca para de muda-la tanto pelo anseio do que é novo como pela inovação da aparência.

Gráfico 5 - Resultado do sentimento pessoal em relação ao transmog



Fonte: Dados obtidos na pesquisa de campo e elaborado pelo autor.

A seguir temos na imagem 3 o personagem do estudo de caso que foi feito do jogador Thiago "Tartys" Vaz, jogador do servidor brasileiro Nemesis, já há 7 anos. O mesmo tem, em suas palavras, o transmog como algo "muito importante pelo fato de te dar liberdade de usar a aparência que lhe agrada". O jogador procura ser criativo e se inspira em armaduras grandes que lembram gladiador.

Imagem 3 – Personagem Tartys – nível 110. Utilizando seu set com a aparência própria do lado esquerdo e com transmog o set da Armadura de Placas do Gladiador Orgulhoso do lado direito.



Fonte: Acervo pessoal cedido pelo jogador Thiago "Tartys" Vaz

Pode-se perceber que o personagem antes de fazer a transmogrificação em seu set, o mesmo não tinha seus itens combinando de forma harmoniosa. O jogador teve a intenção de mudar a forma da vestimenta de um vestido para um torso e uma calça de placas pois a aparência original dos itens não agradou ao mesmo. Fazendo assim após a transmogrificação o jogador ficar satisfeito com algo que o mesmo se identifica que é a aparência de gladiadores e mesmo assim continuar à procura de novas aparências para melhorar o seu personagem de acordo com seu gosto pessoal.

6. CONCLUSÃO

O objetivo dessa pesquisa foi entender como os jogadores de MMORPG se inserem no contexto da moda através do serviço de transmogrificação oferecido dentro do jogo *World of Warcraft*, como também identificar, quantitativa e qualitativamente, como esse serviço faz com que seus usuários queiram se diferenciar dos demais, procurando também, entender os objetivos dos jogadores ao fazerem a modificação de aparência em seu personagem.

Diante do estudo dentro de jogo e dos resultados e análise dos dados levantados no questionário, concluiu-se que os jogadores de *World of Warcraft* a partir do momento que se cria seu personagem, procura uma aparência que lhe agrada. Ao entrar no universo de fictício de Azeroth, os jogadores lidam com diversas pessoas de variadas nacionalidades e infinitos gostos e desejos, segundo Petry (2015) “Os jogos de MMORPG acabam se tornando, portanto, um local que permite a comunicação e a relação afetiva de uma massa de jogadores, que encontram uns aos outros em um espaço de aceitação social quanto aos seus gostos e desejos.” É aí que todos tentam se destacar inicialmente pelo nível de seu personagem, logo em seguida pelo nível de seus itens. Ao alcançar o ápice de poder de seu personagem e mesmo durante essa espreitada em busca desse poder, o jogador procura caracterizar seu personagem, de forma a torna-lo belo aos seus gostos pessoais através do serviço de transmogrificação, ao mesmo tempo em que busca por reconhecimento, distinção ou até mesmo uma questão de autoestima, como em comentário em relação ao que o serviço de transmogrificação e o jogo *World of Warcraft* significa, escrito por um jogador anônimo: “O jogo em si é muito importante pra mim, principalmente porque me ajuda quando tenho crises de depressão me ajudando a "socializar", e a ferramenta de transmog ajuda bastante na própria autoestima (mesmo que seja

apenas um jogo), você sente que é algo necessário e te deixa orgulhoso a cada peça bem combinada.”

Os jogadores de *World of Warcraft* procuram se diferenciar a medida que encontram novas aparências que possam ser utilizadas para compor suas combinações, fantasias e historias criadas para seus próprios personagens seja por *role play*¹⁶ ou por desejar que o personagem se assemelhe consigo segundo depoimento “É um serviço muito importante dentro do jogo, para mim. Gosto de imersão, gosto de personalização, gosto da sensação de utilizar uma armadura que goste, assim como utilizo roupas que gosto na vida pessoal. ” e ainda em outro depoimento “Eu uso o transmog como um dos meios para me envolver com o jogo e meu personagem. Por exemplo, meu *Main*¹⁷ é *hunter*¹⁸. Em cada *spec*, uso um transmog que faça parecer que aquele Anão é realmente um Mestre das Feras, ou um Atirador Habilidade, ou um Sobrevivencialista¹⁹. Isso melhora a imersão no personagem e na história, o que é muito importante para mim. ” Ou seja, “[...] a moda cumpre o papel de compreensão do próprio eu, e é instrumento de prazer, culto da fantasia e da novidade: simplesmente é divertido estar na moda. ” (DE MIRANDA, 1998).

Outra forma de se diferenciar que pode ser percebida é através de ir atrás e possuir aparências de itens mais difíceis de se conseguir, seja em masmorras e raides pela dificuldade de saque, missões ou reputação pelo tempo que se é empregado para completa-las. Traçando um paralelo com a moda em si, seria como as classes mais altas que tem acesso a roupas mais caras ou de melhor qualidade, da mesma forma que dentro do jogo é necessário se empregar tempo e dinheiro (*gold*) para conseguir essas aparências. As quais os jogadores estão sempre em busca, devido o desejo de estar em constante mudança e de inovar por isso a moda, com a medida que aumenta o número de adotantes perde seu valor e por isso é necessário o constante lançamento de novos produtos, segundo De Miranda (1998).

Sendo assim, “O sentido de moda recai em distinguir elemento particular de elemento mais geral. O modo de vestir permite satisfazer às necessidades de aprovação pelo grupo, e de diferenciação pela sinalização de determinado status

¹⁶ *Role play*: encenação, dramatização.

¹⁷ Personagem principal.

¹⁸ Caçador.

¹⁹ Mestre das Feras, Atirador Habilidade e Sobrevivencialista são características das especializações da classe caçador.

social” (DE MIRANDA, 1998) de modo que existe essa necessidade de se estar mais próximo daquele personagem que o jogador foi responsável pela criação e características do mesmo vestindo ele com seus gostos pessoais onde o transmog é “um passo importante na personalização dos personagens afinal ninguém gosta de ser só mais um” (comentário anônimo sobre transmog retirado do questionário).

Dessa forma para Simmel (1998), a moda toma-se, a arena por excelência dos indivíduos, os quais não são autônomos no seu íntimo e no seu conteúdo pessoal, que necessitam da aprovação social, ao mesmo tempo que sua autoestima exige distinção, atenção e o sentimento de ser algo especial. E é isso que ocorre no jogo *World of Warcraft*, a medida que os jogadores anseiam por se inserir mais e mais dentro do jogo e da comunidade a partir de características, seja de gosto pessoal ou de querer estar na moda e ainda de se obter um certo status, que o serviço de transmogrificação proporciona a essas pessoas. Assim, foi possível perceber uma necessidade cada vez maior de profissionais do campo da moda inseridos cada vez mais na área de *games*, para conter à essa demanda na criação de figurinos para jogos como abertura de mercado para atuação desses profissionais, devido ao grande número de jogadores que aderem à aparência como um item crucial ao seu convívio no universo fictício que fazem parte.

7. REFERÊNCIAS

ALYRIO, Rovigati Danilo. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Administração**. Rio de Janeiro: Fundação Cecierj, 2009. 286 p. v. Único.

BLIZZARD TIMELINE. 2014. Disponível em: <<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/b20/timeline.html>>. Acesso em: 21 maio 2018.

Classes. Site oficial *World of Warcraft* (BRA). Disponível em <<http://us.battle.net/wow/pt/game/class/>>. Acesso em 05 abr. 2015.

DE CASTRO, Sara Ameijeiras et al. MÉTODO DE PESQUISA QUALI-QUANTI. [S.l.: s.n.], 2013. Disponível em: <<https://prezi.com/j6yh42yv58hj/metodo-de-pesquisa-quali-quant/>>. Acesso em: 09 jun. 2018.

DE MIRANDA, Ana Paula Celso. **COMPORTAMENTO DE CONSUMO EM VESTUÁRIO DE MODA FEMININO: ANÁLISE EXPLORATÓRIA**. Curitiba: [s.n.], 1998. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/31884/R%20-%20D%20-%20ANA%20PAULA%20CELSONO%20DE%20MIRANDA.PDF?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

DE MIRANDA, Ana Paula Celso; MARCHETTI, Renato; PRADO, Paulo. **MODA E AUTOCONCEITO: PRODUTOS COMO SÍMBOLOS DO EU**. Academia.edu: [s.n.], 1999. Disponível em: <<http://www.academia.edu/download/30807528/MKT24.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2018.

FONSECA, William. **O que é MMORPG?**. 2008. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/835-o-que-e-mmorpg-.htm>>. Acesso em: 05 abr. 2015.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. DP&A Editora. Rio de Janeiro, 2006.

JOHNSON, Telma et al. **Redes sociais em jogos online: a dinâmica da interação social no World of Warcraft**. 1. ed. [S.l.: s.n.], 2010. 1 p. Disponível em: <<http://www.e-compos.org.br/e-compos/article/viewFile/437/414>>. Acesso em: 25 maio 2018.

MARQUES, Xande. **Tecnologia Fashion ou Moda Tecnológica?**. [S.l.: s.n.], 2016. Disponível em: <<https://trendr.com.br/tecnologia-fashion-ou-moda-tecnologica-2cc7f03f6ed4>>. Acesso em: 25 maio 2018.

Quality. Site database sobre *World of Warcraft*. Disponível em <<http://wowwiki.wikia.com/Quality>>. Acesso em 07 jun. 2015.

Raças. Site oficial *World of Warcraft* (BRA). Disponível em <<http://us.battle.net/wow/pt/game/race/>>. Acesso em 05 abr. 2015.

RIBEIRO, José Carlos. THOMAZ, Felipe. **Sobre "experiência" em MMORPGs: Reflexões sobre a relação dos corpos com ambientes simulados a partir de World of Warcraft**. Artigo submetido ao NT 1 – Sociabilidade, novas tecnologias e práticas interacionais do SIMSOCIAL 2013. Salvador, 2013.

SIGNIFICADO de MOBA. 2018. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/moba/>>. Acesso em: 17 jun. 2018.

SIMMEL, Georg. DA PSICOLOGIA DA MODA: UM ESTUDO SOCIOLÓGICO. In: SOUZA, Jessé e ÖELZE, Berthold. **Simmel e a modernidade**. Brasília: UnB. 1998. p. 161-170.

SIMMEL, George. **Filosofia da Moda e outros escritos**. Edições Texto & Grafia, Lda. Lisboa, 2008.

SOBRE A BLIZZARD ENTERTAINMENT. Disponível em: <<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/>>. Acesso em: 05 abr. 2015.

SOLOMON, Michael R. **O COMPORTAMENTO DO CONSUMIDOR: Comprando, possuindo e sendo**. 11. ed. Saint Joseph's University: Bookman, 2016. 585 p. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=lang_pt&id=n-1zCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=o+mundo+digital&ots=JV5N8vKo3L&sig=TALzo>

o8-7AGhaNZVxu-
JE0oycLo&redir_esc=y#v=onepage&q=o%20mundo%20digital&f=false>. Acesso em: 25 maio 2018.

VIEIRA, Máiron. **TOP 7 MMORPG MAIS JOGADOS DA ATUALIDADE**. 2017. Disponível em: <<http://mmorpgbrasil.com/mmorpg-mais-jogado/>>. Acesso em: 21 maio 2018.

WEISZFLOG, Walter. **Michaelis Moderno Dicionário da Língua Portuguesa**. Editora Melhoramentos Ltda. São Paulo, 2012.

WIPPLE, Micah “Bashiok” 17/08/2011. **4.3 Preview - Transmogrification**. Disponível em <<http://us.battle.net/wow/en/blog/3309048>>. Acesso em 05 abr. 2015.

8. ANEXOS

ANEXO A: Tabela de Facções, raças e classes do jogo World of Warcraft

| FACÇÕES | | | | | |
|---|--|--------------|----------------|----------------|---|
| Aliança | | | Horda | | |
| CLASSES | RAÇAS | | | | CLASSES |
| GUERREIRO / PALADINO / CAÇADOR / LADINO / SACERDOTE / MAGO / BRUXO / MONGE / CAVALEIRO DA MORTE | Humano | Humana | Orc | Orquisa | GUERREIRO / CAÇADOR / LADINO / XAMÃ / MAGO / BRUXO / MONGE / CAVALEIRO DA MORTE |
| GUERREIRO / PALADINO / CAÇADOR / LADINO / SACERDOTE / XAMÃ / MAGO / BRUXO / MONGE / CAVALEIRO DA MORTE | Anão | Anã | Morto-vivo | Morta-viva | GUERREIRO / CAÇADOR / LADINO / SACERDOTE / MAGO / BRUXO / MONGE / CAVALEIRO DA MORTE |
| GUERREIRO / CAÇADOR / LADINO / SACERDOTE / MAGO / MONGE / DRUIDA / CAÇADOR DE DEMÔNIOS / CAVALEIRO DA MORTE | Elfo Noturno | Elfa Noturna | Tauren | Taurena | GUERREIRO / PALADINO / CAÇADOR / SACERDOTE / XAMÃ / MONGE / DRUIDA / CAVALEIRO DA MORTE |
| GUERREIRO / CAÇADOR / LADINO / SACERDOTE / MAGO / BRUXO / MONGE / CAVALEIRO DA MORTE | Gnomo | Gnomida | Troll | Trolesa | GUERREIRO / CAÇADOR / LADINO / SACERDOTE / XAMÃ / MAGO / BRUXO / MONGE / DRUIDA / CAVALEIRO DA MORTE |
| GUERREIRO / PALADINO / CAÇADOR / SACERDOTE / XAMÃ / MAGO / MONGE / CAVALEIRO DA MORTE | Draenei | Draenala | Elfo Sangre... | Elfa Sangre... | GUERREIRO / PALADINO / CAÇADOR / LADINO / SACERDOTE / MAGO / BRUXO / MONGE / CAÇADOR DE DEMÔNIOS / CAVALEIRO DA MORTE |
| GUERREIRO / CAÇADOR / LADINO / SACERDOTE / MAGO / BRUXO / DRUIDA / CAVALEIRO DA MORTE | Worgen | Worgenin | Goblin | Goblina | GUERREIRO / CAÇADOR / LADINO / SACERDOTE / XAMÃ / MAGO / BRUXO / CAVALEIRO DA MORTE |
| | Pandaren | Pandarena | | | |
| | GUERREIRO / CAÇADOR / LADINO / SACERDOTE / XAMÃ / MAGO / MONGE | | | | |

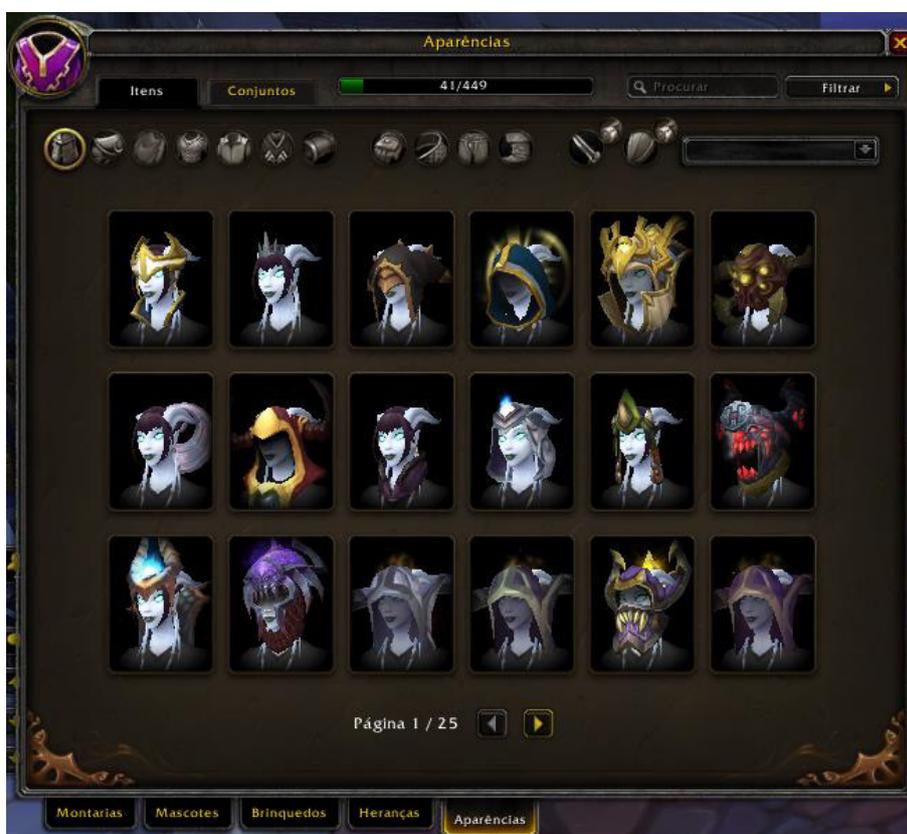
Tabela construída de acordo com as informações disponíveis em: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/races> - acessado em 28/04/2018.

ANEXO B: Classes, suas funções, armaduras e armas disponíveis no jogo World of Warcraft

| CLASSES | FUNÇÃO | TIPOS DE ARMADURAS | ARMAS DISPONÍVEIS |
|--|----------------------------------|---------------------------|--|
|  Guerreiro | Tanque, Dano | Placa, Escudos | Adagas, Armas de Punho, Machados, Maças, Espadas, Armas de Haste, Cajados |
|  Paladino | Tanque, Cura, Dano Corpo a Corpo | Placa, Escudos | Machados, Maças, Espadas, Armas de Haste |
|  Caçador | Dano Físico à Distância | Malha | Arcos, Besta, Armas de Fogo, Armas de Haste |
|  Ladino | Dano | Couro | Adagas, Armas de Punho, Machados de uma mão, Maças de uma mão, Espadas de uma mão |
|  Sacerdote | Cura, Dano Mágico à Distância | Tecido | Adagas, Maças de uma mão, Cajados, Varinhas |
|  Xamã | Cura, Dano | Malha, Escudos | Adagas, Armas de Punho, Machados, Maças, Cajados |
|  Mago | Dano Mágico à Distância | Tecido | Varinhas, Adagas, Espadas de uma mão, Cajados |
|  Bruxo | Dano | Tecido | Adagas, Espadas de uma mão, Cajados, Varinhas |
|  Monge | Tanque, Cura, Dano Corpo a Corpo | Couro | Armas de Punho, Machados de uma mão, Maças de uma mão, Espadas de uma mão, Armas de Haste, Cajados |
|  Druída | Tanque, Cura, Dano | Tecido, Couro | Adagas, Armas de Punho, Maças, Armas de Haste, Cajados |
|  Caçador de Demônios | Dano Corpo a Corpo, Tanque | Couro | Glaives de guerra, Adagas, Armas de Punho, Machados de uma mão, Espadas de uma mão |
|  Cavaleiro da Morte | Tanque, Dano Corpo a Corpo | Placa | Machados, Maças, Espadas, Armas de Haste |

Tabela construída de acordo com as informações disponíveis em: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/classes/> - acessado em 30/04/2018.

ANEXO C: Abas de Coleções de Aparências e Conjuntos



ANEXO D: Janelas de Transmogrificação por Itens e por Conjuntos



ANEXO E: Lista de conquistas de Aparências Por Ordem Alfabética

- A moda do Covil: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe do Covil Asa Negra.
- A original: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 1 do JxJ.
- Aparência implacavelmente ótima: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 7 do JxJ.
- Argussando os sentidos: Coletar qualquer conjunto de armadura de Antorus, o Trono Ardente.
- Beleza indomada: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 16 do JxJ.
- Catálogo de inverno: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Cidadela da Coroa de Gelo.
- Costura de alta temperatura: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe das Terras do Fogo.
- Cruelmente retrô: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 9 do JxJ.
- Energicamente: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 3 do JxJ.
- Estética imortal: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe de Naxxramas.
- Estilo de uma terra além: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe do Covil de Gruul, de Karazhan e do Covil de Magtheridon.
- Estilo do cruzado: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Prova do Cruzado.
- Estilo selvagem: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 17 do JxJ.
- Fabuloso: Desbloquear as conquistas listadas abaixo. > Título: o Fabuloso
- Ferozes e furiosos: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 6 do JxJ.
- Glamour do Crepúsculo: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe do Bastião do Crepúsculo e do Descenso do Asa Negra.
- Guarda-roupa dos Deuses Antigos: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Alma Dragônica.

- Isso é tão do milênio passado: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe do Baluarte da Noite.
- Levando o Thori'dal para tomar um solzinho: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe do Platô da Nascente do Sol.
- Luxo de um, lich de outros: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 8 do JxJ.
- Menos (piedade) é mais: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 10 do JxJ.
- Moda órquica: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Fundação da Rocha Negra.
- Moda tropejante: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe do Trono do Trovão.
- Modelagem malévola: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 12 do JxJ.
- Modista: Arma e Mão Secundária: Coletar 100 aparências de armas ou itens de mão secundária.
- Modista: Cabeça: Coletar 100 aparências de itens de cabeça.
- Modista: Camisa: Coletar 15 aparências de itens de camisa.
- Modista: Cintura: Coletar 100 aparências de itens de cintura.
- Modista: Costas: Coletar 200 aparências de itens de costas.
- Modista: Mão: Coletar 100 aparências de itens de mãos.
- Modista: Ombros: Coletar 100 aparências de itens de ombros.
- Modista: Pernas: Coletar 100 aparências de itens de perna.
- Modista: Pés: Coletar 100 aparências de itens de pés.
- Modista: Pulsos: Coletar 100 aparências de itens de pulsos.
- Modista: Tabardo: Coletar 15 aparências de itens de tabardo.
- Modista: Torso: Coletar 100 aparências de itens de torso.
- Mogg-Saron: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe de Ulduar.
- Moguerrificação: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 18 do JxJ.
- Mostrando as garras: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série JxJ 23, 24 ou 25.
- Passarela cataclísmica: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 11 do JxJ.

- Preto é o novo preto: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe do Templo Negro.
- Pura quentchura: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe do Núcleo Derretido.
- Reconstrução Total: Edição Vil: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Cidadela Fogo do Inferno.
- Segundas intenções: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 21 ou 22 do JxJ.
- Sem misericórdia: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 2 do JxJ.
- Sha do Luxo: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe do Coração do Medo e do Terraço da Primavera Eterna.
- Só é fashion mesmo quando dói: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 14 do JxJ.
- Só um conjunto: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Caverna do Serpentário e d'O Olho.
- Tendência retrô: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Tumba de Sargerias.
- Top Model: Desbloquear um conjunto de armadura de classe de 10 níveis de raide ou séries do JxJ diferentes. > Título: Estilista
- Trapos transados: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 4 do JxJ.
- Uma Helya para chamar de sua: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Provação da Bravura.
- Use com orgulho: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 15 do JxJ.
- Visual Letal; Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 5 do JxJ.
- Visual para oprimir: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 13 do JxJ.
- Vitória vândice: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe da Série 19 ou 20 do JxJ.

- Yaass'shaarj: Coletar qualquer conjunto de armadura de classe do Cerco a Orgrimmar.

9. APÊNDICE

APÊNDICE A: Questionário intitulado “*World of Warcraft* e a ferramenta de transmogrificação”

Questão 1: Qual sua idade?

Respostas:

5% Entre 11 e 15 anos de idade
30,1% Entre 16 e 20 anos de idade
37,3% Entre 21 e 25 anos de idade
18,2% Entre 26 e 30 anos de idade
9,4% Acima de 31 anos de idade

Questão 2: Qual seu sexo/gênero?

Respostas:

75,7% Masculino
23,4% Feminino
0,6% Transgênero
0,3% Prefiro não dizer

Questão 3: Qual sua preferência de facção?

Respostas:

43,5% Horda
31,2% Aliança
25,3% Não tem preferência, joga nas duas facções

Questão 4: Qual sua preferência de sexo na criação do seu personagem / character?

Respostas:

42,3% Feminino
57,7% Masculino

Questão 5: Em qual especialização você prefere / possui mais afinidade em jogar?

Respostas:

66,9% DPS
14% Tank
19% Healer

Questão 6: O que interfere na sua decisão de raça na criação do personagem?

Respostas:

13,6% Passivas
60% Aparência
26,4% Classes disponíveis para a raça

Questão 7: Você utiliza transmogs?**Respostas:**

96,7% Sim
3,3% Não

Questão 8: Você costuma ir a masmorras/raides em busca de transmogs?**Respostas:**

85,8% Sim
14,2% Não

Questão 9: O que motiva a mudança da aparência de seus itens (armadura e armas)?**Respostas:**

50,8% Os itens não combinam entre si
42,5% A aparência dos itens não agrada
29,1% A cor dos itens não agrada
45,2% Aquisição de novas aparências de itens
23,6% Aquisição de itens raros
20,1% Semelhança entre jogador e personagem
28,5% Deixar o personagem mais atraente
31,2% Se destacar dos outros jogadores na aparência

Questão 10: O que o seu personagem transmogrificado influencia na comunidade e/ou na sua relação social dentro do jogo?**Respostas:**

40,8% Os outros jogadores me elogiam
51,0% Os outros jogadores me perguntam onde consegui a aparência do item
39,1% Animo os amigos para ir em busca de novos itens em raides e masmorras
5,4% Participo ou monto concursos de transmog
13,1% Nada / É só uma questão pessoal

Questão 11: Como você se sente em relação a aparência do seu personagem quando você consegue deixa-lo como você sempre quis?**Respostas:**

63,8% Me sinto satisfeito (a) e deixo ele com a mesma aparência até aparecer um novo item que me interesse
46,0% Me sinto satisfeito (a) porém nunca paro de ir em busca de novas combinações de itens
12,1% Pra mim sempre está faltando alguma coisa, ainda não consegui deixar meu personagem como eu sempre quis