Agressividade Performática: Representações Midiáticas, Alteridades Sociais e Batalhas de MMORPGs[1]

Daniela Cristina Costa PRIVADO[2]
Centro Universitário do Maranhão, São Luís, MA
Thales Henrique Nunes PIMENTA[3]
Ligia Claudia Gomes de SOUZA[4]
Universidade Veiga de Almeida, Cabo Frio, RJ

Resumo: Usuários de RPGs do ciberespaço, ainda que se caracterizem pelo uso de seus personagens, efetuam atuações sociais que compõem suas ciberidentidades. A alteridade social que, em cibersociedades, define discursos separatistas é um fenômeno meramente autóctone ou um fato predeterminado por realidades sociais de internautas que a fundam no ciberespaço? Se o comportamento das cibercomunidades de jogos eletrônicos advém das representações coletivas que antecedem o ingresso de indivíduos em seu interior, as vivências coletivas de *webgames* podem ser atuações sociais e, em consequência, ter um valor para a empiria? Por meio da presente pesquisa empiricista, apresenta-se um estudo quantitativo e qualitativo de Tibia, que é um jogo cujas alteridades sociais parecem estar ligadas à identidade que os poloneses e mexicanos atribuem, por meio de representações midiáticas, à população brasileira.

Palavras-chave: alteridades sociais; MMORPGs; representações midiáticas.

Introdução

A alteridade social que define discursos separatistas em cibersociedades de jogos cibernéticos é um fenômeno que apenas se origina em razão do local em que existe ou é um fato predeterminado pelas múltiplas realidades sociais dos internautas que a criaram no ciberespaço? Se os comportamentos das cibercomunidades de um jogo eletrônico são decorrências de representações coletivas que precedem o ingresso de indivíduos em seu

[1] Trabalho apresentado na DT de **Comunicação Multimídia** da Intercom Júnior – VII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação: evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Licencianda do curso de Letras com habilitação em Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Respectivas Literaturas do Centro Universitário do Maranhão (UniCEUMA). Correio eletrônico: danieprivado@hotmail.com

[3] Graduando do curso de Comunicação Social da Universidade Veiga de Almeida (UVA) de Cabo Frio (RJ), monitor da cátedra de Estudos em Comunicação e estagiário da Secretaria de Educação, Ciência e Tecnologia da Prefeitura da Cidade de Cabo Frio. Correio eletrônico: thales@live.it

[4] Professora adjunta do curso de Psicologia da Universidade Veiga de Almeida (UVA) de Cabo Frio (RJ), doutora em Psicologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e orientadora deste estudo empírico, que teve os seus resultados apresentados no último bimestre do ano de 2010 – durante a cátedra optativa de Psicologia Social. Correio eletrônico: claudiapsisocial@gmail.com

interior, a vivência coletiva em *webgames* também é uma atuação social e, portanto, tem algum valor para o conhecimento empírico? Quais metodologias científicas poderão ser empregadas em análises de ciberjogos, que nestes tempos já são ambitudes sociais?

Neste estudo empiricista (que foi planejado, desenvolvido e apresentado durante o segundo bimestre da cátedra teórica de Psicologia Social do segundo semestre do ano de 2010), propõe-se uma adjunção da metodologia empiricista empregada em pesquisas qualitativas e quantitativas da área sociopsicológica à metodologia netnográfica, embora aqui não componhamos análises ciberculturais, visto que pretendemos nos orientar pelo ciberempirismo – que foi elaborado no México e será ulteriormente descrito. A presente pesquisa científica, portanto, destinou-se ao recolhimento de representações sociais que, durante algumas análises, mostraram-se interassociadas às representações midiáticas do povo brasileiro – e concorreram para as formações da outridade dos usuários brasileiros de Tibia em suas cibersociedades.

A propositura desta pesquisa ciberempírica abarca uma síntese de representações sociais – que foram captadas por meio da entrevista interpessoal dos usuários poloneses, mexicanos e brasileiros de Tibia – e examina batalhas e conflitos sociais que acontecem em sua dinâmica coletiva, que teve suas etapas descritas e consideradas uma "alteridade representativa", ou seja, os jogadores de Tibia, embora se caracterizem pelo uso de seus personagens, processam atuações sociais e, em consequência, estruturalizam identidades coletivas. Destarte, não se pôde considerá-las autóctones e tampouco classificá-las como um simples produto de movimentações psicossociais externas a Tibia, pois elas resultam de processos interacionais cuja estrutura bifronte será doravante analisada.

Dados cronológicos e proposições lúdicas de Tibia

Dentro de um mundo aparentemente mediévico cujos personagens podem matar duendes, bruxas, amazonas, vermes gigantes, seres ultramundanos e pessoas comuns, os jogadores de Tibia têm de salvaguardar suas vidas, confrontar fortes oponentes, assumir missões extenuantes e transcender suas posições sociais.

No ano de 1995, três alunos de uma universidade alemã decidiram criar um jogo que prosseguisse a lógica interativa de quaisquer RPGs (e pudesse ser utilizado no meio cibernético). Stephan Börzsönyi, Ulrich Schlott e Stephan Vogler visaram engendrar um

inédito mundo que, além de sua proposta lúdica, detivesse interfaces gráficas que pudessem dessemelhá-lo de outros jogos que lhe eram contemporâneos.

Tibia não é um jogo graficamente sofisticado e, em face de sua operacionalidade bidimensional, apresenta uma dinâmica visual que não costuma impressionar as pessoas que o usam. A vista isométrica de Tibia é limitada a uma posição aérea, ademais de não permitir aos seus jogadores uma visão de alcance horizontal, ou seja, às vezes não se vê o que ocorre fora dos limites de sua janela principal.

Embora existam RPGs que a seus usuários apresentam objetivos determinados a partir de critérios narrativos, interacionais ou espontâneos, Tibia não possui um objetivo predeterminado que deva ser alcançado, visto que os seus jogadores podem selecionar a aventura que mais lhes possa interessar e seus mundos continuam a evoluir, mesmo que neles alguns jogadores deixem de estar. No instante em que um jogador toma parte num mundo de Tibia, ele passa a ser representado por um personagem – que pode ser vestido a gosto de seu dono, recolorido em quaisquer momentos, treinado por meio de embates físicos e evoluído conforme as possibilidades atuacionais de sua futura carreira.

Os usuários de Tibia podem criar vários personagens em suas contas. Entretanto, eles apenas podem alocar seus personagens em um mundo que, depois de ser escolhido, não pode ser abandonado. Tibia atualmente possui 72 mundos e os seus servidores estão localizados na Alemanha e nos EUA. Cada personagem pode explorar as ambiências em que se insere. Pode-se interagir com o mundo em que se estiver ou defrontar os inimigos que são correntemente controlados por outros indivíduos.

Os personagens de Tibia se tornam mais fortes conforme vencem suas lutas. Dos monstros e jogadores que mata, um personagem tibiano obtém pontuações experienciais e objetos que ele pode utilizar para se alimentar, curar-se ou se defender de ameaças que seu mundo lhe pode apresentar. Quando um personagem tibiano alcança pontuações que o seu nível experiencial exige para ascender a um nível posterior, ele se torna mais forte e consegue prosseguir missões mais trabalhosas. As missões de Tibia, que são chamadas de *quests*, exigem a busca de tesouros ou a morte de monstros difíceis, por exemplo.

O nível experiencial de um personagem em Tibia é um fator que determina a sua força e o torna superior diante de outros jogadores, ademais de lhe possibilitar a escolha de uma carreira. Ele pode ser um druida, um feiticeiro, um paladino ou um cavaleiro – e posteriormente se tornar, após alcançar seu 20º nível, um mestre feiticeiro, um cavaleiro

de elite, um druida ancião ou um paladino real. Cada carreira, em Tibia, dispõe das suas habilidades físicas e mágicas.

Tibia possui 72 mundos em que se pode jogar e, portanto, esta pesquisa empírica teve de se dedicar ao estudo de um mundo intitulado de Trimera (cuja existência data do dia 11 de fevereiro de 2003). Trimera, além de ser um mundo tibiano, é um servidor que está hospedado nos EUA desde a sua criação – e a maioria dos jogadores que o utilizam é composta por poloneses, mexicanos e brasileiros, que usam a língua inglesa em quase todos os seus processos interacionais.

Controle social e sistemas punitivos de mundos tibianos

Trimera é um servidor de "Open PvP" – que é um sistema duelístico cujas regras permitem aos jogadores de Tibia as lutas inconsensuais. Trimera, portanto, é um mundo em que se pode livremente matar outros jogadores, embora assujeite os seus usuários às regras de um sistema normativo denominado de "Skull System". Indivíduos que matam outros jogadores de Tibia recebem caveiras coloridas que permanecem apostas aos seus nomes – durante tempos que equivalem ao número de pessoas que eles mataram. Todos os jogadores obtêm *white skulls* quando assassinam ou apenas atacam personagens com que dividem um mesmo mundo. Se um jogador é levado à morte, o seu assassino tem de receber uma caveira branca, que permanece ligada ao seu nome por 15 minutos.

A morte de um jogador que possui uma caveira branca é considerada legítima no jogo, já que ele ameaça a ordem social de Tibia. Quando um jogador ataca o tibiano que possui uma caveira branca, o atacante recebe uma caveira amarela (que isenta o jogador cuja caveira branca ainda existe de receber quaisquer punições em razão de seus ataques defensivos). Um jogador ganha *red skulls* se matar três – ou mais de três – jogadores em um mesmo dia, sete (ou mais de sete) pessoas em uma mesma semana ou dez jogadores num mesmo mês.

A caveira vermelha permanece emparelhada ao nome de jogadores desordeiros e apenas some depois de 30 dias – que começam a ser contados após o último assassinato que eles tenham promovido. Então, os jogadores que intencionam alcançar o fim de *red skulls* não devem matar outros indivíduos, pois o tempo das suas esperas sempre poderá regredir aos 30 dias iniciais se houver mais assassinatos. Usuários de Tibia que possuem

caveiras vermelhas, quando são mortos por monstros ou qualquer jogador, sujeitam-se à perda de todos os seus equipamentos.

Quando um jogador não possui caveiras, ele somente perde alguns dos seus itens depois de morrer – e às vezes não os perde. As caveiras vermelhas costumam chamar as atenções de jogadores que, em momentos imprevisíveis, podem ferir e matar seus donos para obter aparatos valiosos, já que os possuidores de *red skulls* desestabilizam a ordem coletiva dos mundos de "Open PvP".

Um jogador pode receber uma caveira negra quando matar seis (ou mais de seis) usuários num único dia, dez (ou mais de dez) jogadores numa mesma semana e 20 – ou mais de 20 – jogadores num mesmo mês. No momento em que um indivíduo passa a ter uma caveira negra aposta a seu nome, ele é automaticamente impossibilitado de matar e atacar outros jogadores que não tenham caveiras, direcionar ataques mágicos, usar runas que lhes possibilitem atacar monstros (ou pessoas) por meio das magias que elas detêm, evocar criaturas mágicas, titerear cadáveres e controlar monstros.

Caveiras negras permanecem adjuntas ao nome de um jogador durante 45 dias e, eis senão quando, podem implicar a perda total dos itens de seus detentores no momento em que eles morrem. Além de *black skulls*, existem as caveiras amarelas que um usuário de Tibia pode receber quando tiver agredido outros jogadores – mas apenas personagens agredidos podem visualizar caveiras amarelas, pois elas lhes garantem uma revanche.

Mesmo que receba caveiras porque ameaça a vida de outros jogadores durante o seu jogo, qualquer pessoa poderá se defender dos seus agressores. Então, a morte de um personagem que tenha um crânio amarelo adjunto ao seu nome se torna um "assassinato justificado". Crânios amarelos são especiais. Se um jogador possui um crânio vermelho, negro ou branco e é atacado por outros jogadores, ele pode se valer da "legítima defesa" para matá-los, mesmo que os seus ofensores não tenham caveiras.

A legítima defesa permite que quaisquer indivíduos, em Tibia, matem jogadores e não sejam subsequentemente penalizados em razão de seus crimes. O teor moralizante e normativo das reprimendas sociais que advêm da instituição dos crânios coloridos, em Trimera, foi estatuído para que nenhum jogador de Tibia reincida em ocasionar mortes e ataques propositais, ou seja, o sistema de caveiras coloridas é um conjunto de regras que regulam batalhas, evitam conflitos e justificam homicídios. Quando as práticas sociais e os processos interacionais de uma coletividade correspondem a um sistema de normas e

punições, tem-se uma ordem social – que somente pode ser considerada efetiva, todavia, quando há entes sociais que admitem se submeter aos seus mecanismos de controle, têm oportunidades para conduzi-la à criação de comportamentos que se consolidem além de suas restringências e podem ser intermediados pelos atributos associativos que ela tende a possuir (Alvarez, 2004, p. 170). Portanto, antes de ser considerada uma cibersociedade por meio do método empírico que doravante utilizaremos, Trimera já pode ter seus entes sociais classificados como integrantes de uma estrutura societária dotada de uma ordem coletiva cujas ações e manutenções são sistêmicas, impulsoras e intermediantes.

Deve-se dessemelhar, entretanto, a estrutura social de Trimera das tramas sociais de nossa coletividade, pois os ciberjogos tendem a possuir normatizações que precedem o ingresso de jogadores em seu ambiente social e são criações de quem os idealiza. Não se pode esquecer, contudo, que muitas regras societárias que nós seguimos antecedem a nossa existência, ou seja, um jogo ciberneticamente utilizado por diversos indivíduos se inspira na ponte disforme que o associa à nossa realidade social. Zanolla (2007, p. 1334) assere que quaisquer indivíduos que adentram o universo simbólico de jogos eletrônicos precisam relativizar valores e ideais, *id est*, as pessoas têm de adaptar sua aprendizagem social ao espaço cibernético em que estão incursas. Portanto, os jogos eletrônicos são os espaços lúdicos em que indivíduos operam à luz de uma práxis, que é um patamar muito mais subjetivo e complexo que uma simples cópia que os jogos eletrônicos tendem a ser considerados de nossa realidade social (Adorno, 2003, p. 101).

Metodologia dos estudos empíricos em jogos cibernéticos

Jogos cibernéticos que propiciam o desenvolvimento ordenado de tecidos sociais em seus interiores são extensões eletrônicas da realidade social (Zanolla, 2007, *passim*). Portanto, eles não devem ser considerados espaços improfícuos diante das metodologias empíricas. Ao adiantarmos o debate atinente à valia de todas as evidências empíricas do ciberespaço e o julgarmos um espaço público cujas socializações se processam segundo a ação dos internautas, despontam algumas dúvidas.

Em uma efervescência social, por exemplo, nós adotamos e abandonamos nossas máscaras sociais, ou seja, redefinimos a nossa atuação social. Entretanto, como ocorrem os processos interacionais em ciberjogos? Um mesmo grupo de indivíduos pesquisados,

em diferentes situações ou ambitudes sociais, redefiniria a cada deslocamento espacial o conjunto de resultados da pesquisa do empiricista que os tenha analisado. Já se sabe que nós não agimos segundo os nossos pensamentos egocentrados sem que coerções sociais ou representações coletivas encaminhem as nossas ações.

Podemos classificar os jogos cibernéticos como espaços sociais em que se criam personalidades a partir do momento em que se apercebe uma manipulação dos conceitos que facilitam o nosso encaixe em grupos sociais. Todavia, o remanejo de personalidades no ciberespaço não é efetivado pelo sistema informático em que um indivíduo se insere, ou seja, os meios não subvertem as personalidades. Os entes sociais as modificam. Tem-se uma liquidez identitária que, embora surja no ciberespaço, costuma advir de vontades ou aspirações socialmente preexistentes.

Sherry Turkle (1997, p. 30-48) nos afirma, por exemplo, que o ciberespaço é um ambiente cujas ferramentas impulsaram um xeque na essência do conceito da identidade que conhecíamos antes do advento dos cibermeios, pois seus múltiplos mecanismos nos fornecem um plano simbólico em que podemos ter um eu descentralizado que existe em diversos "mundos", incorpora variados personagens em momentos que simultaneamente transcorrem, não se limita a hiatos temporais para viver diferentes autorrepresentações e não depende de influxos específicos para se transmutar.

Se há ocasiões em que é necessário um eu que lhes possa ser mais adequado, nós recorremos a raciocínios egocentrados para projetar autoimagens ideais no espaço social cujos processos interacionais nos demandam identidades normalizadas. Goffman (1990, p. 32) afirma que as personas são partes de nossas atuações individual e coletiva porque funcionam em várias situações do nosso quotidiano e podem orientá-las. Então, por que razão não se pode estender a função do empirismo ao ciberespaço, visto que há atuações sociais em ciberjogos? Personas – que são a origem etimológica da palavra intitulada de "personagem" – são todos os sujeitos que passamos a ser conforme se urdem os enredos de um espaço social (*Ibid.*, p. 52). As personas que se incorporam a internautas possuem comportamentos frequentemente orientados por necessidades, ou seja, nenhuma persona cibernética age ou reage sem um intento que preceda seu comportamento.

Os grupos sociais que figuram em cibercoletividades possuem participantes reais e, em consequência, determinam os aspectos de seu "cibercomportamento". No entanto, como nós podemos determinar a existência de uma comunidade cibernética? Quando se

pretende definir a existência de uma cibercomunidade, deve-se ver o espaço cibernético por meio de quatro parâmetros empíricos. Membros de uma hipotética cibercomunidade precisam estar relacionados por intentos semelhantes, têm de prosseguir uma linguagem cujos processos significacionais se restrinjam ao espaço cibernético que ocupam, devem possuir identidades estabelecidas e precisam preservar sua ordem social (Amaral; Natal; Viana, 2008, p. 34-38).

Já que este estudo não se destina a compreender – a partir dos fenômenos sociais processados em Tibia – a cultura da violência e da derrota de uma cibersociedade, não é netnográfico o seu conjunto de metas investigativas, embora a netnografia se espelhe na metodologia etnográfica que, por meio das suas fases de construção do conhecimento, já está previamente balizada em um empirismo formal – porque tem de analisar imagens e autoimagens identificadas a partir de representações sociais que ilustram os discursos da comunidade que se deseja examinar. Por meio das autoinserções de um pesquisador nos processos interacionais mediados por computadores – que redundam na composição das cibercomunidades – e de suas subsequentes análises teóricas, abandona-se o plano físico para que o campo cibernético seja enfim considerado um espaço social que não se limita ao conceito da lugaridade, visto que é um território que permanentemente existe, mesmo que nele um sujeito deixe de estar, e reputado tanto um aparato cultural quanto um meio de relacionamentos que o transformam em um objeto de estudo adequado ao campo das pesquisas científicas (*Ibid.*, p. 36).

Quando se fala das experiências empíricas, pensa-se em entrevistas interpessoais e observações atentas de intercursos sociais (que precisam acontecer sem a interferência direta dos indivíduos que visam analisá-las). A metodologia empírica que se emprega na construção do conhecimento de realidades sociais é diferente dos estudos empíricos que são realizados no ciberespaço, pois o ciperempirismo[5] pode ser mais exequível e menos dispendioso que o empirismo formal.

Um estudo empírico das ações de internautas nos seus jogos eletrônicos pode ser menos invasivo e artificial que grupos focais ou entrevistas reais – visto que em espaços sociais de *webgames* os cibernautas não precisam esconder ou simular discursos porque é garantido seu anonimato por intermédio da representatividade de seus personagens.

[5] O termo nominado de "ciberempirismo" foi cunhado pelo sociólogo mexicano Israel Hernández Ceballos, no ano de 2009, na Universidade de Veracruz. Mais informações referentes ao termo supracitado podem ser acessadas por meio do endereço: <http://actores-sociales.blogspot.com/2009/08/construyendo-al-cibernicola.html>.

O ciberempirismo, portanto, reconhece a existência das "ciberpopulações" e, em consequência, considera-as uma plataforma social cujos microssistemas são autônomos, visto que elas apresentam comportamentos inspirados em nosso comportamento quando obedecem a um sistema de leis societárias, que regem ou desdizem interações localistas e independentes. Então, pode-se compreender a pesquisa ciberempírica como uma coleta das informações que provêm de fontes diretas – isto é, internautas – que conhecem ou experienciam o tema da pesquisa que um empiricista objetiva realizar e podem ensejar a origem de contrapontos, remodelamentos e enriquecimentos teoréticos.

Qual orientação empírica, entretanto, poderia ser, afora a netnografia destinada à delimitação de atributos ciberculturais e à execução de entrevistas interindividuais, uma baliza científica para o firmamento de um ciberempirismo adequado ao estudo científico de Tibia, numa era em que o plano de imanência de diversos parâmetros empíricos já se ressente da instabilidade identitária de nossa sociedade cibernetizada?

Solange Mostafa (2010, p. 163) afirma que o empirismo ingênuo de John Locke, por exemplo, oportunizou a elaboração do pensamento empiricista de David Hume, que teve as suas ideias reinterpretadas pelo conhecimento de Deleuze para que chegássemos, portanto, ao empiricismo de Bruno Latour. No entanto, o empirismo latouriano pretere a importância dos conceitos que se correlacionam – que está presente nos pensamentos de Hume – para chegar à observação dos objetos que constituem causas (*Ibid.*, p. 164).

Quando Moscovici (2003, p. 184) nos afirma que representações sociais definem o significado de fenômenos societários e os associam a práticas ou realidades sociais, as suas propriedades são consideradas limitadas a uma função fragmentária que – eis senão quando – pode constituir realidades comuns e, em consequência, aduzir atores sociais ao engano, isto é, à produção de imaginários coletivos. Então, não poderíamos nos aferrar à observação empírica de objetos que constituem causas dentro do ciberempirismo porque os ciberjogos detentores de sociedades demandam a compreensão de um tripé composto por grupos sociais, ações e ideias que se correlacionam.

Neste estudo ciberempírico, portanto, optamos utilizar o empirismo de Hume, já que Mostafa (2010, p. 163) o classifica como uma abordagem empírica que considera as relações de causalidade uma criação humana, ou seja, crenças transformadas em valores por meio de processos interacionais nos fazem acreditar em "verdades" que acrescem ao plano simbólico em que estamos inseridos uma aparência estável e imutável. As crenças

e os valores, *exempli gratia*, são objetos de estudo da Psicologia Social – que também se volta à análise científica das representações coletivas.

Se os objetivos do ciberempirismo, em Tibia, são a captagem das representações sociais criadas a partir das vivências externas à sua ambitude coletiva, a compreensão de interações performáticas e o estudo crítico da relação de ideias que define as alteridades sociais de ciberjogos, ele tem de se orientar pelo empirismo de Hume – que se associa à metodologia netnográfica para resultar em um ciberempirismo que consiga se dedicar às representações coletivas. Antes de comentarmos os encargos, paradoxos e problemas de representações sociais presentes em Tibia, o nosso primeiro questionamento se referia à coleta interpessoal de dados que nos permitiria identificá-las.

Quando se pretende principiar uma coleta de dados, um investigador sensato tem de compreender que todas as suas perguntas precisam se conformar à dinâmica social de seus entrevistados. Destarte, tivemos de aprender o "internetês" anglófono, já que todos os momentos em que estivemos dentro de Tibia nos exigiam uma linguagem rápida que não desinteressasse os indivíduos pesquisados e um vocabulário descomplicado que lhes pudesse eximir de raciocínios fastidiosos. Então, as entrevistas pessoais tiveram roteiros simples para que não estorvássemos a nossa recolha de representações sociais. Optamos elaborar questões curtas e utilizar vocábulos desconexos que, no transcurso deste estudo ciberempírico, ensejaram-nos uma captação de respostas sortidas e contraponteadas.

Durante a compreensão do "internetês" anglófono, também tivemos de conhecer a história de Tibia – que foi anteriormente relatada – e criar um resumo dos costumes de sua ciberpopulação, que neste ínterim pode ser intitulado de *ethos*. Quando Tibia teve as suas cibercomunidades identificadas e compreendidas, tivemos de listar as comunidades tibianas mais relevantes, que passaram por uma triagem e nos permitiram concluir que a cibercomunidade pesquisada deveria ser Trimera – em razão do tempo de sua existência e da soma de pessoas que nela se encontram.

Quando Trimera foi escolhida para ser a cibercomunidade analisada neste estudo empiricista, fomos forçados por peculiares circunstâncias a descobrir os espaços sociais de Tibia em que poderíamos processar nossas abordagens investigativas, já que diversos ambientes do jogo supracitado nos ofereciam riscos de morte – em função de monstros e jogadores violentos que nos poderiam encalçar e assassinar. Algumas pessoas inquiridas foram contatadas por intermédio de seus correios eletrônicos, mas a maioria das pessoas

que indagamos durante a realização desta pesquisa empírica foi entrevistada em um tipo de agência bancária em que os jogadores depositam seus pertences valiosos em cofres e podem interagir com outros atores sociais sem serem interpelados ou agredidos.

Enquanto nos propúnhamos a identificar representações coletivas nas respostas e memórias individuais dos jogadores que inquirimos, tivemos de experienciar momentos conflituosos para que pudéssemos compreender a função das representações sociais que o jogo possui em lutas interpessoais e intergrupais. Se tivéssemos nos aferrado à análise das respostas dos jogadores que entrevistamos e ignorássemos as 23 batalhas que vimos acontecer, o presente estudo deixaria de ser empírico e apenas seria netnográfico. Então, houvemos de observar lutas promovidas por diferentes grupos sociais de Trimera, todos os comportamentos que não redundam no seu congraçamento dentro de Tibia e as faces controversas de suas rixas, disputas territoriais e revanches, por exemplo.

Em virtude de nosso interesse pelos conflitos sociais de Trimera, observamos em várias de suas paisagens bidimensionais as dinâmicas duelísticas de Tibia e também nos inserimos em diversas batalhas performáticas (por meio dos personagens que criávamos e intitulávamos segundo a onomástica das nações a que pertencem os três grupos sociais de Tibia para induzir seus jogadores à ilusão do pertencimento que – em vários dos seus intercursos sociais – automaticamente ocorre quando se sabe qual é a nacionalidade dos indivíduos com que se dialoga) cujos duelistas personificaram países e se representaram por meio de autoimagens grupalmente compartilhadas[6].

O presente estudo empírico, portanto, valeu-se de uma metodologia quantitativa, já que quantificamos algumas respostas dos usuários de Tibia que inquirimos (ainda que não tenhamos usado questionários que orientassem todas as nossas perguntas), e qualitativa – pois esquadrinhamos algumas das representações sociais que figuram no discurso separatista das cibercomunidades de Trimera, além de termos observado os fenômenos e conflitos sociais que elas tendem a produzir.

[6] Onomásticas são listagens, conjuntos e coleções de nomes próprios. Durante a organização deste estudo empiricista, pesquisamos onomásticas do Brasil, da Polônia e do México para que pudéssemos ter um cabedal de identidades e de personas adequadas a diferentes nacionalidades ao longo das batalhas representativas de Tibia. Se nos nominássemos Patrycja, por exemplo, seríamos considerados uma jogadora polonesa. Se nos intitulássemos Edgardo ou Germán, por exemplo, poderíamos ser identificados como um jogador mexicano. Embora um dos integrantes de nosso grupo tenha conversado com os jogadores mexicanos de Tibia porque é hispanofalante, houvemos de aprender algumas saudações e frases polonesas para interagirmos com os polacos de Trimera. Ao longo de nossos inquéritos pessoais, entretanto, a personagem que utilizamos possuía o nome da atriz Kirsten Caroline Dunst e o idioma que falamos foi o inglês, ainda que os tibianos do Brasil que entrevistamos tenham conversado conosco por meio do "internetês" brasileiro.

Respostas e resultados das entrevistas interpessoais

Ao longo das entrevistas interindividuais que realizamos em Trimera, as pessoas que inquirimos tiveram as suas respostas dispostas em três categorias que correspondem às suas nacionalidades. Os dados quantitativos se referem à nacionalidade dos jogadores que entrevistamos, à sua idade, a seu sexo, ao tempo que gastam em Tibia, ao que fazem contra os seus agressores depois de serem mortos e ao que decidem fazer nos momentos em que avistam indivíduos que poderiam matar.

Este estudo empírico analisa os inquéritos pessoais de um grupo de 26 jogadores de Tibia. Oito jogadores são mexicanos, nove jogadores são brasileiros e nove jogadores são poloneses. 46% dos entrevistados afirmaram que matam jogadores e 54% asseriram que jamais praticaram homicídios em Tibia.

38% dos jogadores pesquisados chamam amigos mais fortes ou reúnem grandes grupos de pessoas para se vingar de quem os tenha anteriormente assassinado. Usuários de Tibia que perseguem os seus agressores para matá-los sem pedir pela ajuda de outros indivíduos totalizaram 24% de todas as pessoas que inquirimos. 38% dos jogadores não praticam revanches em Tibia e preferem voltam a jogar depois de serem mortos.

A média etária dos jogadores inquiridos equivale a 14 anos de idade, mas alguns ainda são crianças – e outros já são adolescentes. 100% dos jogadores que entrevistamos são homens, conquanto saibamos que existem tibianas que poderiam ter aparecido neste estudo. A maioria dos jogadores de Tibia, entretanto, é masculina. A média de horas que as pessoas entrevistadas devotam ao jogo estudado na presente pesquisa empírica perfaz 6h30m, que não se dispartem entre diferentes horários de um mesmo dia, isto é, todos os jogadores que entrevistamos utilizam Tibia sem entrepausas.

O primeiro mexicano entrevistado teme os jogadores brasileiros. Ele disse que já fora alertado de sua “índole perigosa” em diversos momentos e, todavia, afirma-nos que ainda não foi morto por um brasileiro. O segundo mexicano entrevistado prefere treinar, prosseguir missões e se divertir em grupos de seu país – embora seus colegas conheçam poloneses que os ajudam a matar monstros fortes. Ele conta que brasileiros são mortos por ataques massivos quando perturbam mexicanos. O terceiro mexicano que entrevistamos não gosta de poloneses porque os considera “doentes”. Ele conta que os mexicanos são “excelentes jogadores” e gostam de brigas, mas sua opinião relativa aos brasileiros é

negativa. Conta-nos ele que brasileiros assassinam e se divertem porque são *chimps*[7] que residem em moradas pobres. O quarto mexicano inquirido asseverara que brasileiros são muito inteligentes, ainda que não sejam honestos. Ele diz que brasileiros perguntam se o seu alvo sabe jogar, possui armas caras, tem um equipamento raro, usa runas caras, pode se defender, consegue desfechar ataques fortes e é veloz porque intencionam conhecer a sua maior fraqueza para posteriormente assassiná-lo. O quinto mexicano pesquisado não se sente seguro diante dos jogadores brasileiros e poloneses de Tibia. Ele diz que alguns brasileiros, em momentos imprevisíveis, começam a afirmar aos seus alvos que os estão caçando e pedem moedas ou equipamentos em troca de sua segurança – ademais de nos dizer que brasileiros são tão violentos quanto os bandidos do Rio de Janeiro.

O sexto mexicano pesquisado conhece muitos brasileiros honestos e não crê que a fama negativa do Brasil em Trimera esteja vinculada à sua violência urbana. O sétimo mexicano inquirido não classifica os jogadores brasileiros de Tibia como os criadores de conflitos sociais, rixas e disputas territoriais de Trimera. Ele conta que muitos jogadores das três nações de que falamos matam fortes oponentes porque gostam de enriquecer os seus "currículos" – embora estejam cientes dos danos que causam em Trimera. O oitavo mexicano inquirido desgosta de brasileiros porque eles lhe dizem que querem conversar, são simpáticos e se emulam em parecer honestos, mas depois tentam matá-lo.

Nas respostas supraexpostas, pôde-se perceber a presença imponente de mitos ou estereótipos que tenderam a aduzir os jogadores mexicanos a graves generalizações, isto é, os oito mexicanos anteriormente observados têm formas negativas de conhecimento a respeito dos jogadores brasileiros que nos parecem ter sido socialmente reestruturadas e partilhadas em Trimera, posto que também haja a presença de representações midiáticas na interpretação mexicana dos brasileiros. Elas se mostraram muito evidentes.

O primeiro polonês entrevistado nos dissera que brasileiros são perigosos porque conhecem a rotina dos seus alvos, sabem os nomes das pessoas influentes de Tibia e, em alguns casos, pesquisam a sua importância nos outros servidores em que eles costumam jogar. O segundo polonês pesquisado considera os brasileiros uma "raça suja" que nasce municiada e *accustomed to the traffic of drugs*. O terceiro polonês inquirido não se julga favorável à presença de mexicanos e brasileiros em Tibia, além de optar por grupos que

[7] Chimpanzés são popularmente chamados de *chimps* nos EUA, embora também tenham sua imagem associada pelas correntes etnocêntricas do povo estadunidense à sua minoria afrodescendente. Portanto, a resposta que assinalamos se parece inspirar em um pensamento racista, já que o Brasil é mundialmente conhecido por sua diversidade étnica.

preferencialmente pertençam a seu país. O quarto polonês que entrevistamos afirma que os brasileiros latrocinam em Tibia porque a educação que eles recebem de suas famílias é deficiente e as escolas que frequentam são muito precárias. O quinto polonês inquirido considera mexicanos uma horda de *lazy punks* que não sabe treinar e rouba monstros de outros jogadores. Ele nos conta que vários jogadores dizem desgostar de brasileiros sem nunca terem sido atacados ou mortos por um brasileiro.

O sexto polonês pesquisado se declara um fã dos tibianos brasileiros, já que eles se valem de seus esforços para auferir todas as vantagens de qualquer jogo eletrônico. O sétimo polonês pesquisado detesta jogadores mexicanos – e os assassina quando os vê à sua volta. Ele também diz que jogadores brasileiros são violentos e parecem os bandidos cariocas de "favelas", que ele referenciou ao citar um filme brasileiro[8]. O oitavo polonês entrevistado considera mexicanos e brasileiros seus inimigos. O nono polonês inquirido considera pacientes, frios e desonestos os brasileiros presentes em Trimera.

Considerações finais

Se existe uma realidade comum aos integrantes da cibersociedade de Trimera e a sua rede de socializações se particulariza por comunidades que determinam a identidade de outras nacionalidades por meio de noções equivocadas das pessoas que não integram os seus domínios simbólicos, tem-se um evidente imaginário social e, em consequência, o seu espectro ideativo pode incitar a produção intersubjetiva de alteridades e conflitos sociais. Alteridades estabelecidas em uma rede de desconsensos sociais podem provocar exclusões, separatismos ou segregações sociais e não devem ser consideradas, portanto, resultados diretos da construção de nossa realidade social, pois elas também resultam da coexistência de representações e rejeições sociais.

Alguns jogadores que entrevistamos disseram nunca ter sido mortos ou atacados por um brasileiro, ainda que tenham assumido que os evitam. Outros jogadores disseram que já foram alertados da ameaça que o Brasil representa dentro de Tibia – conquanto as suas impressões tenham sido *a fortiori* modificadas quando eles perceberam que tinham se equivocado. Se apercebemos desacordos entre a identidade que um indivíduo assume e as representações coletivas a que ele deveria estar compatibilizado, reinterpretamos os

[8] Ele citou um bordão do filme intitulado "Tropa de Elite" que, em sua tradução inglesa, grafa-se: "Ask to quit".

seus atos e, destarte, redefinem-se nossos esquemas cognitivos. Há barreiras linguísticas e socioculturais, entretanto, que impedem alguns tibianos de ponderar as representações coletivas que eles têm adotado para compreender seus colegas brasileiros.

Pôde-se compreender que o conhecimento superficial da cultura brasileira vindo de filmes e notícias, por exemplo, faz os usuários de Tibia interserirem seus imaginários coletivos no espaço cibernético, determinar alteridades sociais e possibilizar altercações divisionais. Portanto, deve-se borrar todo pensamento maniqueísta respeitante aos jogos eletrônicos que tenda a classificá-los como os únicos promotores de barbarismos, agressões e diferenças sociais (Adorno, 2003, p. 100-101), pois fatos ocorridos no exterior de MMORPGs podem se projetar ao seu interior. Não nos pode surpreender, neste ínterim, a familiaridade dos usuários de Tibia à hostilidade performática que eles tanto reforçam quanto experienciam. A violência presente em jogos eletrônicos embasa a sua existência em uma cultura apologética de imagens que hoje singulariza a sociedade ocidental e não pode ser ignorada (Zanolla, 2007, p. 1343) – em face de seu caráter generalizante.

Referências

ADORNO, T. W. **Experiência e criação artística:** arte e comunicação. Lisboa: Edições 70, 2003.

ALVAREZ, M. C. Controle social: notas em torno de uma noção polêmica. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 168-176, jan./mar. 2004.

AMARAL, A. R.; NATAL, G. M.; VIANA, L. R. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 1, n. 20, p. 34-40, set./dez. 2008.

GOFFMAN, Erving. **The presentation of self in everyday life.** London: Penguin Books, 1990.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais:** investigações em Psicologia Social. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MOSTAFA, S. P. Um banho de empirismo: de Hume/Deleuze ao empirismo radical de Bruno Latour. **Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 1, n. 1, p. 161-181, jan./jun. 2010. Disponível em: <http://revistas.ffclrp.usp.br/incid/issue/view/4>. Acesso em: 11 de nov. 2010.

TURKLE, S. **A vida no ecrã:** a identidade na era da internet. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

ZANOLLA, S. R. Indústria cultural e infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 28, n. 101, p. 1329-1350, set./dez. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v28n101/a0428101.pdf>. Acesso em: 3 de nov. 2010.