

O Universo Paralelo de Priston¹

Julherme José PIRES²

Angélica LÚERSEN³

Universidade Comunitária Regional de Chapecó, Chapecó, SC

RESUMO

O Universo Paralelo de Priston é uma reportagem do estilo “jornalismo gonzo” produzida para a disciplina de Jornalismo Literário do quarto semestre (2011/2) do curso de Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo da Unochapecó. A internet provocou uma transformação no conceito das comunidades humanas. Reflexo disso, comunidades nascem o tempo todo em todos os lugares, e a facilidade de entrar e sair delas, proporciona uma nova sociedade disforme. O objetivo de cada membro nessas novas comunidades também sofre alterações.

PALAVRAS-CHAVE: priston; jogos; sociologia; sociedade; gonzo.

1 INTRODUÇÃO

O Universo Paralelo de Priston é uma reportagem de quatro laudas, baseada no conceito de vivência do repórter para extrair o máximo de informação do objeto de estudo. A imersão no jogo Priston Tale⁴ (servidor brasileiro) durou dois anos e a apuração, as entrevistas e a prospecção de informações complementares, se deram no período de dois meses pelas terras virtuais do MMORPG. A partir do jogo, buscou-se o cruzamento de conceitos sociológicos para compreender a sociedade virtual da qual os jogadores de Priston fazem parte. O

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria Jornalismo, modalidade Produção em jornalismo interpretativo.

² Estudante do 9º semestre do Curso de Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo da Unochapecó, email: julherme@unochapeco.edu.br.

³ Orientador do Trabalho, professora do Curso de Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo da Unochapecó, email: angelica.luersen@gmail.com.

⁴ www.priston.com.br

trabalho foi produzido pelo acadêmico Julherme José Pires, no segundo semestre de 2011, na disciplina de Jornalismo Literário, ministrada pela professora, e orientadora deste, Angélica Lüersen.

2 OBJETIVO

Produzir uma reportagem sobre a sociedade em que vivemos, utilizando uma plataforma dentro da rede mundial de computadores, principal responsável pelas condições sociais instauradas na civilização atual, principalmente no Ocidente. Mostrar como as relações pessoais, baseadas nos novos moldes de comunidade, se modificaram profundamente e criaram um ambiente superficial e sem um firme propósito.

3 JUSTIFICATIVA

A escolha pelo Massively Multiplayer Online Game (MMORPG), em português Jogo Online para Múltiplos Jogadores, Priston Tale se deu por ser o mais popular jogo no modelo RPG virtual entre os brasileiros. Partindo disso, apurou-se a probabilidade de uma comunidade virtual como esta representar a vida em sociedade na “vida real” atualmente. Constatadas as semelhanças sociais, dentro de uma ruptura comunitária crescente, o jogo espelha um fenômeno social e político de união popular contra um inimigo e de liquidez contemporânea. Num deles, os membros usuários permanecem numa guerra sem fim e no outro, a solidez baseada em instituições intransigentemente firmadas, se esvai a cada alteração do curso da vida real e do jogo.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A proposta previa uma reportagem no estilo de jornalismo gonzo, em que o repórter imerge no objeto de estudo a ser reportado. Nos dois últimos anos, o autor deste trabalho esteve jogando Priston Tale (servidor brasileiro) e partiu para a produção da reportagem com experiência vasta e com fontes já pré-firmadas. O personagem do repórter durante a apuração final e da produção da reportagem foi da classe dos Magos da tribos Morions.

Como o autor já tinha jogado por longo tempo, seu personagem já estava no “nível 81”, o que deu liberdade para o repórter perpassar pelos mais diversos cenários do mapa de Priston Tale e conversar com personagens dos mais elevados níveis, e que jogam a mais tempo.

Foram dois meses de pesquisa e levantamento de dados on e offline. Produziu-se uma série de entrevistas em formato de texto direto da janela de chat do jogo e por aplicativos de mensagens instantâneas pela internet. Um conjunto considerável de jogadores participaram de uma enquete sobre o objetivo da participação no jogo. O resultado rendeu o direcionamento para o primeiro ângulo de abordagem da reportagem: a inexistência de um final para o jogo.

A forma de organização dos membros do jogo também chamou atenção pelo fato de ser inconstante. Eis o segundo ângulo de abordagem escolhido. Os dois fatores formam um reflexo por inteiro do período pelo qual os cientistas sociais chamam de pós-modernidade ou contemporaneidade. A partir de necessidade de assimilação da realidade deste período da civilização humana, a apuração passou para a parte teórica. Uma ampla pesquisa envolveu livros de sociologia, filosofia, história e até de ficção. Como exemplo disso, a obra "1984", de George Orwell, reconhecido romance publicado em 1948. O livro deu os caminhos para a reportagem encontrar os eixos societários que fizeram junções as teorias psico-sociais pontualmente abrangentes.

Dentre os autores pesquisados, estão Gilles Deleuze, Zygmunt Bauman, Zygmunt Freud, Max Weber, e conseqüentemente os antecessores e inspiradores dos trabalhos destes. A pesquisa teve por base encontrar algumas explicações para o comportamento dos membros jogadores de Priston Tale e fazer uma associação com os membros da sociedade contemporânea — principalmente do Ocidente.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

"Comunidades de carnaval" parece ser outro nome adequado para as comunidades em discussão. Tais comunidades, afinal, dão um alívio temporário às agonias de solitárias. (BAUMAN, 2001, p.229).

A reportagem é uma análise profunda, escrita com o auxílio da técnica do jornalismo literário de descrição esclarecedora e detalhada sobre a comunidade proposta no

MMORPG Priston Tale. Foi alcunhada na vivência e interação do autor com o ambiente do jogo. Mostra como os membros se relacionam e o que buscam dentro daquela grande comunidade virtual.

Como pontua o sociólogo polônes Zigmun Bauman, uma das maiores referências em estudo do período atual, este período é marcado pelas incertezas. O niilismo impera, e, portanto, aquilo que é disposto com convicção e com tom de certeza torna-se verdade e é considerado como estratégia de fácil dominação dos sentidos.

Por isso mesmo essa forma de "derreter os sólidos" deixava toda a complexa rede de relações sociais no ar - nua, desprotegida, desarmada e exposta, impotente para resistir às regras de ação e aos critérios de racionalidade inspirados pelos negócios, quanto mais para competir efetivamente com eles. Esse desvio fatal deixou o campo aberto para a invasão e dominação (...). (BAUMAN, 2001, p.10)

Entram aí os amplos sentidos de guerra. O primeiro deles, é estabelecer uma relação de pertencimento. Como a guerra não traz grandes vitórias, o membro jogador não precisa temer o fim da batalha, e esta falta de fim gera uma constância no estado de progressismo comunitário, como se o sentido real fosse a união para a evolução comum. E este estado existe em ambas as sociedades para esconder as problemáticas interiores e estender a união e o patriotismo.

O jogo Priston Tale é baseado numa guerra em que todos os membros usuários lutam pela evolução de nível contínua, contra monstros virtuais em maior número. Há apenas dois espaços de combate entre os membros usuários em todo o mapa. O espaço PVP (player versus player) é um mapa que permite aos jogadores se confrontarem dentro das regras comuns do jogos, já o Castelo de Bless é uma modalidade de combate baseado em uma batalha de dominação de um castelo, apenas para clãs de alto nível. Estes clãs são as instituições mais sólidas encontradas no jogo.

No entanto, mesmo os clãs de grande tradição terminam facilmente pela alta rotatividade de membros usuários. Apesar de um grande volume dos membros jogadores serem crianças, os principais comandantes destes clãs são adultos, muitos deles provedores de renda, e impossibilitados de grande permanência em função do jogo. Isso torna a sociedade de Priston suscetível a mudanças constantemente.

Esse estado de guerra permanente aliado a inconstância dos membros jogadores provoca uma fácil “aproximação entre estranhos” e uma fácil desconjuntura comunitária. Isso porque dentro da grande comunidade de Priston Tale, há várias comunidades.

Enquanto antes as comunidades eram firmadas naturalmente, dependendo de proximidade geográfica, grau de parentesco e relações históricas, hoje temos um conceito mais maleável de comunidade. As pessoas escolhem, entram e saem constantemente, e criam comunidades diversas vezes ao longo da vida. Por exemplo, se um membro jogador de Priston Tale sair de um clã, estará deixando uma comunidade, se não entrar mais no jogo também estará deixando uma comunidade. Se ele criar um clã, pode estar criando condições para a formação de uma comunidade.

Assim, Priston Tale dá a possibilidade de os membros usuários criarem suas próprias comunidades em torno de todo o sistema. As novas comunidade, segundo Bauman: Oferecem um "objetivo comum" (virtual) em torno do qual comunidades virtuais podem se entrelaçar, alternadamente atraídas e repelidas pelas sensações sincronizadas de pânico (às vezes moral, mas geralmente imoral ou amoral) e êxtase. (BAUMAN, 2011, p. 229)

6 CONSIDERAÇÕES

Sociologia e comunicação não são apenas disciplinas próximas, mas uma não consegue existir em sua integralidade sem a outra. A sociologia é preciosa para entender os mecanismos que guiam as sociedades e como elas se relacionam internamente e externamente, princípios essenciais para os estudantes de comunicação.

Compreender o tempo em que vivemos agora é imprescindível para atuar num campo em que a sociedade e as pessoas pertencentes a ela e as comunidades são o objeto de tratamento jornalístico e produtores diretos de informação. Suas relações e as mudanças provocadas por elas têm que ser estudadas.

Uma pesquisa ampla pode render bons frutos em reportagens e dar sentidos mais humanos aos produtos de comunicação a serem implementados nos mais variados veículos.

A guerra, contudo, não é mais a luta desesperada e aniquiladora que costumava ser nas primeiras décadas do século vinte. É uma luta de objetivos limitados entre combatentes incapazes de destruir um ao outro,

sem causa material para guerrear e sem mesmo qualquer genuína divergência ideológica. (ORWELL, 1948, p134.)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zigmunt. **Modernidade líquida**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

DELEUZE, Giles. **Post-scriptum Sobre as Sociedades de Controle**. In L'Autre Journal, nº 1, maio de 1990, e publicado em Conversações, 1972 – 1990 / ; tradução de Peter Pal Pelbart. Rio de Janeiro : Ed 34, 1992.

ORWELL, George. **1984**. Tradução de Wilson Velloso, 29ª Edição. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2004.