



VANESSA CRISTINA DE ABREU TORRES HRENECHEN
(ORGANIZADORA)

Desafios na Convergência entre Mídia, Comunicação e Jornalismo

Atena
Editora
Ano 2019

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen
(Organizadora)

Desafios na Convergência entre Mídia, Comunicação e Jornalismo

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Executiva: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Lorena Prestes
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof.ª Dr.ª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
D441	Desafios na convergência entre mídia, comunicação e jornalismo [recurso eletrônico] / Organizadora Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. Formato: PDF Requisitos de sistemas: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-563-1 DOI 10.22533/at.ed.631192608 1. Comunicação social. 2. Jornalismo. I. Hrenechen, Vanessa Cristina de Abreu Torres. CDD 303.4833
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

O e-book apresenta uma série de estudos sobre a área da comunicação. Dentre os artigos, há uma discussão sobre os reflexos causados pela construção do Viaduto Clóvis Roberto de Queiroz, popularmente conhecido como Viaduto da UFMT por estar situado no acesso principal para a Universidade Federal de Mato Grosso. O local que antes era sombrio e esquecido, tornou-se um lugar de manifestações artísticas, políticas e de protestos do cotidiano. O trabalho propõe a reflexão sobre a intervenção urbana na transformação dinâmica de um lugar e a forma como o espaço se comunica com a cidade.

Outro estudo da obra avalia a midiatização dos processos migratórios dos venezuelanos para Roraima e a forma como a audiência se refere ao estrangeiro nos comentários das notícias publicadas pelo G1 Roraima, no ano de 2016. A discussão ocorre a partir do texto “A viagem das ideias” de Renan Freitas Pinto e da relação entre as opiniões formadas sobre os povos do Novo Mundo e os migrantes que atravessam fronteiras atualmente em busca de melhores condições de vida.

Há também um levantamento das reportagens que trataram de temáticas socioambientais e foram vencedoras da categoria principal do Prêmio Esso de Jornalismo desde sua criação - que ocorreu em 1956 - até 2015. A partir da Análise de Conteúdo de Bardin (1977), os autores verificaram quantas reportagens socioambientais foram premiadas, em quais anos ganharam o prêmio, em quais veículos foram publicadas, quais histórias contavam e com quais estratégias narrativas foram apresentadas.

Por fim, um dos trabalhos presentes neste e-book investiga casos de conteúdos inadequados disseminados pelo youtuber Julio Cocielo, acusado de racismo nas publicações realizadas em suas redes sociais. O objetivo é compreender a repercussão e o impacto que os influencers possuem na vida de seus seguidores, e como essa grande visibilidade pode resultar na crise de carreira. Nesse contexto, outro artigo revela como se dá o processo de influência do Instagram nos transtornos alimentares como Anorexia e Bulimia. O estudo aponta para a relação da rede social com a autoestima dos internautas consumidores desse conteúdo.

Nesta obra, os estudos trazem de forma abrangente a comunicação social e mostram diferentes perspectivas e áreas de atuação, o que contribui tanto para o campo da pesquisa, quanto para o desenvolvimento profissional daqueles que estão no mercado de trabalho.

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
A FOTOGRAFIA QUE ACONTECIMENTALIZA O EVENTO HISTÓRICO	
Maria Cecilia Conte Carboni	
DOI 10.22533/at.ed.6311926081	
CAPÍTULO 2	15
A REPERCUSSÃO DE JÚLIO COCIELO: IMPACTO DAS PUBLICAÇÕES INADEQUADAS NO PÚBLICO E NA CARREIRA DO INFLUENCIADOR DIGITAL	
Laize Ferreira dos Santos	
Letícia Bezerra Silva	
DOI 10.22533/at.ed.6311926082	
CAPÍTULO 3	26
A VIAGEM DAS IDEIAS E O PROCESSO DE INFERIORIZAÇÃO DO OUTRO ESTRANGEIRO NA MIGRAÇÃO VENEZUELANA PARA RORAIMA	
Gersika do Nascimento Bezerra	
Manuel José Sena Dutra	
DOI 10.22533/at.ed.6311926083	
CAPÍTULO 4	38
ALTERAÇÕES DA PAISAGEM URBANA COM A CONSTRUÇÃO DO VIADUTO CLÓVIS ROBERTO DE QUEIROZ	
Fabiane Krolow	
José Serafim Bertoloto	
Débora Moreira Mello	
DOI 10.22533/at.ed.6311926084	
CAPÍTULO 5	50
APONTAMENTO A CERCA DO PROGRESSIVE WEB APPS	
Patrícia Esteves Trindade	
Letícia Passos Affini	
DOI 10.22533/at.ed.6311926085	
CAPÍTULO 6	61
DOTA 2: ANÁLISE DA INTERCOMUNICAÇÃO E CONVERSAÇÃO EM REDE ENTRE JOGADORES ONLINE DE MOBA	
Ana Gabriela Marcolino Noaro	
Laís Barros Falcão de Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.6311926086	
CAPÍTULO 7	71
EDUCAÇÃO, MÍDIA E ESPETÁCULO NA CULTURA SUL-RIO-GRANDENSE: PRODUÇÕES DISCURSIVAS SOBRE A FEIRA DO LIVRO DE PORTO ALEGRE/RS NO ENCARTE CADERNO DA FEIRA DO JORNAL ZERO HORA	
Gisele Massola	
DOI 10.22533/at.ed.6311926087	

CAPÍTULO 8	84
JORNALISMO AMBIENTAL NO PRÊMIO ESSO: LEVANTAMENTO DE REPORTAGENS SOCIOAMBIENTAIS	
Mariana Moreira de Menezes Leonel Azevedo de Aguiar	
DOI 10.22533/at.ed.6311926088	
CAPÍTULO 9	96
LULA NO RS: UMA LEITURA DAS NOTÍCIAS EM CORREIO DO POVO, DIÁRIO DE SANTA MARIA, GAÚCHA ZH E SUL 21 SOBRE A VISITA À SANTA MARIA	
Cadiani Lanes Garcez Viviane Borelli	
DOI 10.22533/at.ed.6311926089	
CAPÍTULO 10	109
MEIO AMBIENTE NO JORNAL IMPRESSO: UMA ANÁLISE DO JORNAL A GAZETA	
Jeferson Boldrini da Silva Cecília Nobre de Freitas Eveline dos Santos Teixeira Baptistella	
DOI 10.22533/at.ed.63119260810	
CAPÍTULO 11	122
MIDIATIZAÇÃO DO JUDICIÁRIO: QUANDO JULGAR É DIAGRAMAR	
Marcos Reche Ávila	
DOI 10.22533/at.ed.63119260811	
CAPÍTULO 12	133
NARRATIVAS TRANSMÍDIA E SUAS INTERFACES GRÁFICAS EM GAMES	
Missila Loures Cardozo Marina Jugue Chinem	
DOI 10.22533/at.ed.63119260812	
CAPÍTULO 13	146
O INSTAGRAM E SEUS REFLEXOS NOS TRANSTORNOS ALIMENTARES: A INFLUÊNCIA DA REDE SOCIAL NO DESENVOLVIMENTO DE ANOREXIA E BULIMIA	
Milena Cristina Peres Kátia Zanvettor Ferreira	
DOI 10.22533/at.ed.63119260813	
CAPÍTULO 14	156
PROJEÇÃO E CIRCULAÇÃO DO ESPETÁCULO: AS AÇÕES DO MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL MIDIATIZADAS NAS REDES SOCIAIS	
Fabio Luiz Witzki Vanessa de Cássia Witzki Colatusso	
DOI 10.22533/at.ed.63119260814	
CAPÍTULO 15	168
RELAÇÃO DIRETA ENTRE MARCA E CAUSAS SOCIAIS: A IMPORTÂNCIA DO POSICIONAMENTO DA NIKE NO CASO COLIN KAEPERNICK E O RACISMO	
Giovana Tiemi Mizushima Casimiro Roberto Gondo Macedo	
DOI 10.22533/at.ed.63119260815	

SOBRE A ORGANIZADORA.....	178
ÍNDICE REMISSIVO	179

DOTA 2: ANÁLISE DA INTERCOMUNICAÇÃO E CONVERSAÇÃO EM REDE ENTRE JOGADORES ONLINE DE MOBA

Ana Gabriela Marcolino Noaro

Estudante de Graduação do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Alagoas, e-mail: anagabrielam.n@gmail.com

Laís Barros Falcão de Almeida

universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL
Docente na Universidade Federal de Alagoas e orientadora do trabalho
e-mail: lais_falcao@yahoo.com.br

Trabalho apresentado na IJ 1 – Jornalismo do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo realizar um estudo sobre a intercomunicação entre os jogadores do game Dota. Reconhecendo a internet como mediadora das interações, os canais de chat como: *TeamSpeak* (TS), Discord também são utilizados como principais ferramentas de comunicação online, mas com os mecanismos de conversação por voz presentes no DotA 2, o jogo se reafirma como mídia interativa. Foram feitas entrevistas com três ciberatletas para melhor definir o cenário do MOBA, enquanto estudos de cibercultura e games regem todo o trabalho.

PALAVRAS-CHAVE: intercomunicação; game; MOBA; DotA 2.

INTRODUÇÃO

A popularização da internet trouxe a inserção da sociedade contemporânea no ambiente virtual que ressignificou as relações, as práticas sociais e passou a incutir no nosso cotidiano novos hábitos, principalmente na maneira de produção e no acesso ao ciberespaço. Isso tudo se deu graças à web 2.0, conhecida como web participativa, permitindo a interação e produção direta do usuário na rede. É o momento da internet significativo para o presente estudo, pois conta com a difusão dos mecanismos de comunicação em rede, Primo (2007) a define: “A Web 2.0 é a segunda geração de serviços online e caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo” (p. 1). A comunicação entre os internautas se tornou mais eficaz graças às ferramentas de chat que permitiram um contato simultâneo entre os usuários, podemos evidenciar as redes sociais online como incentivadoras deste tipo de relação e aproximação das pessoas ao meio digital. Por rede social, entendemos ser o conjunto de conexões e atores que compõem a estrutura social, quando nos referimos às

redes sociais online, estamos falando das que são mediadas pela internet, como: Facebook, Twitter e todas as que trabalham com as representações dos atores. As interações vão se moldando de acordo com as ferramentas disponíveis nesses espaços de expressão, como aponta Recuero (2009), serão evidenciadas as síncronas (Reid, 1991) para o presente estudo.

Uma comunicação síncrona é aquela que simula uma interação em tempo real. Deste modo, os agentes envolvidos têm uma expectativa de resposta imediata ou quase imediata, estão ambos presentes (on-line, através da mediação do computador) no mesmo momento temporal (RECUERO apud REID, 2009, p. 32).

Os chats e demais programas de comunicação como o MSN, Skype, Discord, entre outros, contam com essa expectativa de resposta imediata, inclusive por possuírem um status (Online, Ausente, Ocupado) para informar aos demais usuários sua disponibilidade de interação. A intenção de uso desses canais de chat dependerá do internauta utilizá-los para determinados fins, como uma simples conversa ou uma reunião online, por exemplo. Como a comunicação pela internet dispensa a interação física, pode-se dizer que fortalece os laços sociais mesmo que os interatores estejam distantes, como aponta Recuero (2009):

Isso quer dizer que a comunicação mediada por computador apresentou às pessoas formas de manter laços sociais fortes mesmo separadas a grandes distâncias, graças a ferramentas como o Skype, os messengers, e-mails e chats. Essa desterritorialização dos laços é consequência direta da criação de novos espaços de interação (p. 44).

Esses novos espaços apontados por Recuero, entendemos ser o que Levy (1999) definiu como ciberespaço: “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (p. 92). O ambiente virtual é capaz de abrigar toda uma realidade complementar à real, contando com vários elementos e vivências impossíveis de acontecerem fora da tela de um dispositivo eletrônico. Evidencio os jogos online como integrantes importantes do ciberespaço, tanto pela interação, quanto pela imersão do jogador na atividade lúdica que reforça a importância do ambiente virtual.

Os jogos eletrônicos acompanham de forma constante o progresso da tecnologia, acumulando funções e criando novas ferramentas dentro de seus lançamentos. A chegada da internet de alta velocidade permitiu o desenvolvimento de jogos que utilizassem a rede como parte imprescindível de seu funcionamento, dando margem à criação de outros gêneros que permitem a interatividade entre mais de um jogador, como: os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) e os *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Dentro dessas opções, foram escolhidos dois jogos semelhantes que pertencem ao gênero MOBA como componentes empíricos para analisar a intercomunicação durante a experiência de se jogar uma partida de Defense of the Ancients (DotA) e sua sequência, Dota 2, desenvolvida pela empresa norte-americana Valve. Por intercomunicação entendo ser a relação interativa entre os agentes intercomunicadores que agem com liberdade

criativa, apenas com filtros de cunho moral, como aponta Primo ao citar Raymond Williams:

Portanto, para Williams, a questão da interatividade deveria abarcar a possibilidade de resposta autônoma, criativa e não prevista da audiência. Dessa forma, poderia se chegar a um novo estágio onde as figuras dos pólos emissor e receptor seriam substituídas pela “idéia mais estimulante” de agentes intercomunicadores. Tal termo nos chama a atenção para o fato de que os envolvidos na relação interativa são agentes, isto é, ativos enquanto se comunicam. E se comunicação pressupõe troca, comunhão, uma relação entre os comunicadores ativos é estabelecida com possibilidade de verdadeiro diálogo, não restrito a uma pequena gama de possibilidades reativas planejadas a priori. (PRIMO apud WILLIAMS, p. 6, 2000)

Para complementar a análise, também foi feita uma entrevista via e-mail e Whatsapp com três jogadores que participaram de forma direta do cenário de DotA, um deles chegando a competir pelo time brasileiro, tanto na época do *AllStars (Defense of the Ancients)* como do Dota 2. Foram elaboradas 8 perguntas sobre como acontecia a comunicação entre os jogadores, do convite para jogar até a interação durante as partidas. Minha experiência de nove anos como jogadora do MOBA também serviu para fomentar o conteúdo do artigo.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) e Defense of the Ancients (DotA)

A série de jogos Warcraft contou com a inserção de um *software* que permitia aos jogadores criar seus próprios *mods*¹ a partir dos elementos presentes neles. Em 2002, o terceiro lançamento da série contribuiu para que Kyle Sommer, mais conhecido como Eul, criasse a primeira versão do mapa DotA. O *mod* se popularizou entre os jogadores que podiam fazer alterações nele, disponibilizando, de forma constante, versões alternativas do mapa.

A expansão do terceiro lançamento, intitulada *Warcraft III: The Frozen Throne*, trouxe várias melhorias na jogabilidade e na estética visual do game. A partir dessas melhorias e da propagação do mapa entre os jogadores, os desenvolvedores decidiram reunir os *upgrades* (atualizações) significativos dessas versões e criar uma definitiva para o DotA, foi o chamado *Defense of the Ancients: AllStars*. Em 2004, a proporção do DotA atingiu um alto nível, e o designer de jogos Steve Feak, conhecido por “Guinsoo”, assumiu o desenvolvimento do *mod*. Pouco tempo depois o designer recebeu uma proposta para trabalhar em outro jogo e o IceFrog continuou desenvolvendo o MOBA.

Como dito anteriormente, DotA pertence ao gênero MOBA², que consiste num

1 Abreviação de *Modification* (modificação), *Mod* é um termo usado para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de forma diferente da original, desde pequenas alterações até a criação de jogos novos a partir do conteúdo original.

2 Mais informações sobre a história do MOBA disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JmLGYQ0P-fRc>>. Acesso em: 14 abril de 2019.

3 Refere-se a uma modalidade de jogos eletrônicos multijogador na qual jogadores enfrentam-se mutuamente. Em alguns jogos se utiliza este termo para designar um local em que os jogadores podem atacar e matar uns aos outros.

estilo de jogo *Player vs Player* (PVP)³ entre dois times, com durabilidade definida, os jogadores começam com a mesma quantidade de moeda e a aquisição de itens e recursos se dá durante a partida. Existe um limite para o número de jogadores, no geral são 5 por time. *Defense of the Ancients* foi o grande difusor do gênero e o que firmou o modelo do mapa característico dele:

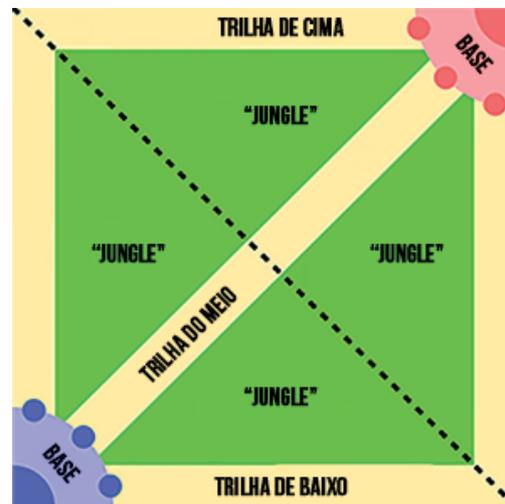


Figura 1: Mapa dos jogos pertencentes ao gênero MOBA. Fonte: significados.com.br

A mecânica do *mod* funciona da seguinte forma: existem dois times com 5 jogadores cada, *Sentinel* e *Scourge*, e vence o time que conseguir destruir a base do adversário mais rápido. Os personagens principais, chamados de heróis, são controlados e selecionados por agentes humanos, possuem atributos que definem suas funções durante a partida e a escolha dos equipamentos, são eles: inteligência, agilidade e força. Cada herói dispõe de em média quatro habilidades que podem se alternar entre ativas (as que podem ser usadas quando o jogador decidir) e passivas (as que quando selecionadas oferecem status para o herói).

Para conseguir recursos e comprar itens que amplificam os status do herói, a cada 30 segundos uma onda de *lane creeps* (criaturas de trilha) percorre automaticamente as trilhas do mapa em direção a base do time adversário, essas unidades atacam qualquer alvo inimigo que as atravessa e quando mortas, geram dinheiro e experiência para subir de *level*. Além disso, matar um herói inimigo também proporciona recursos. O nível máximo que os personagens podem chegar é somente até o 25.

Interação Social Entre Jogadores

Antes da internet banda larga, na época de ouro dos *arcades* aqui no Brasil, também se popularizaram os espaços sociais destinados aos jogos eletrônicos e à interação entre os jogadores, foram as chamadas locadoras. Eram ambientes criados para reunir os amantes de videogame, geralmente do mesmo bairro, para discutir sobre games, jogar, locar jogos, entre outras atividades sociais ligadas ao

universo gamer. O ciberespaço e a convergência midiática transformaram esses ambientes físicos em virtuais, possibilitando a construção de laços sociais a partir da rede mundial de computadores desconsiderando a distância geográfica, com ascensão na web 2.0, que facilitou as interações de todos os nichos inclusive entre os membros da comunidade *gamer*.

Por convergência entende-se ser o progresso dos meios que resultaram numa comunicação multimídia com mais dinamicidade como aponta Jenkins (2008): “Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando” (p. 27). Alguns ambientes são mais propícios para a interação social, mas qualquer plataforma que disponibiliza canais de chat será possível a aproximação entre internautas.

Falando especificamente do DotA, em sua primeira versão era necessário que os jogadores utilizassem um simulador de LAN, ou seja, uma plataforma que simulasse a interconexão de computadores para se conectarem uns com os outros. A grande concentração de jogadores utilizava o Garena ou *Ranked Gaming Client* (RGC). Esses programas também continham chat para que os usuários pudessem se relacionar. Muitas aproximações aconteciam nas próprias plataformas como afirma o ciberatleta alagoano Thárcio “Baga” Medeiros:

Com o RGC, era só entrar na fila de espera. Como jogava muitas horas por dia, no chat da plataforma já começava a interagir com algumas pessoas que jogavam e assim ia criando uma rede de amizade/conhecidos. Depois de muitos jogos e se te avaliassem bem, criavam os laços. Assim, adicionava no Skype e marcava para entrar na fila de espera juntos (MEDEIROS, 2019).

Não podemos esquecer que no DotA é essencial que as partidas aconteçam online. Nem sempre os jogadores se conhecem e a interação é imprescindível para um bom desenvolvimento de jogo, para isso as primeiras versões do DotA disponibilizavam em sua interface uma caixa de chat que poderia ser usada entre os *players* durante o game. O jogador Pedro “Doca” Lima e integrante do time alagoano “MCZ E-sports” desde 2015, enfatiza a comunicação como um dos três pilares que regem o MOBA.

O DotA é um jogo que treina a capacidade de cada pessoa de exercer seu pensamento no sentido de planejar uma estratégia que eventualmente a leve a vitória. No jogo, para seu time sair vitorioso, precisará preencher (em regra) três pilares importantíssimos, que são eles: a comunicação, a noção de jogo e a mecânica (LIMA, 2019).

As conversações aconteciam por texto e tinha a opção das mensagens serem enviadas para os aliados, para um player específico ou para todos os jogadores da partida. Em alguns casos facilitava as jogadas em grupo, mas o tempo que era levado para digitar os comandos tornava a interação menos efetiva e desconcertante. Segundo “Baga” o próprio chat era negligenciado pelos integrantes do time, apenas ocasionalmente era levado a sério. Os jogadores, para manter o foco nas estratégias

do jogo, buscaram então canais de chat que permitissem a intercomunicação por voz entre os interatores, como: Ventrilo, Skype, TeamSpeak, entre outros programas que têm como função mediar essas conversações simultâneas entre os usuários. Recuero (2012) reforça que por acontecer online, a Comunicação Mediada pelo Computador (CMC) tem a capacidade de envolver mais de dois indivíduos e as conversações em rede, de serem sustentadas pelos interagentes. Especificando a necessidade de uma interação mais direta entre os participantes da mesma comunidade virtual durante a vivência de uma partida de DotA, é importante evidenciar:

A conversação, no ambiente mediado pelo computador, assim, assume idiosincrasias próprias que são decorrentes da chamada apropriação dos meios para o uso conversacional. Ela é, portanto, menos uma determinação da ferramenta e mais uma prática de uso e construção de significado dos interagentes, sejam essas ferramentas construídas para isso ou não (RECUERO, p 11).

As partidas de DotA duram em média 40 minutos, o que dá margem para que a interação do time não seja somente sobre a estratégia a ser seguida, mas sirva também para estreitar laços sociais entre os gamers. O espaço destinado à intercomunicação mediado pelos programas de chat, permitem que um número excedente à quantidade máxima de jogadores se integre numa sala de conversação e seus participantes possam, desta forma, utilizar o jogo como motivação para aproximar pessoas da mesma comunidade virtual.

Os usuários que integram uma mesma comunidade virtual conversam diariamente, promovendo trocas simbólicas e ideológicas, porém seus laços não são criados por elementos de ordem geográfica – mas por causa de interesses compartilhados (ANDRADE, 2007, p 92).

Para se manter uma conversa pelo Skype, por exemplo, é necessário que o usuário adicione o outro em sua lista de amigos, fazendo com que as trocas simbólicas e ideológicas aconteçam naturalmente ainda que fora do jogo. O ciberatleta “Baga”, ressalta que quando nos comunicamos por voz, as emoções controlam o rumo da conversa e introduzem os assuntos. Existem os jogadores tóxicos que se exaltam desrespeitando os membros do time, como existem os mais descontraídos que deixam a experiência mais leve. Para ele, a intercomunicação influencia diretamente no resultado final da partida, uma vez que já passou por diversas situações desagradáveis em que a negatividade de um jogador era tão alta ao ponto de fazer com que ele quisesse desistir da partida.

Em 2012, o DotA se tornou produto da desenvolvedora Valve e deixou de ser apenas um *mod* para se tornar um jogo completo, o Dota 2. Ele contou melhorias de gráficos e jogabilidade notadas por toda comunidade *gamer* e foram embutidos mecanismos de interação por voz que possibilitaram a organização de estratégias sem precisar sair do MOBA. O foco no presente trabalho são apenas as que se referem a interação social durante a partida, mas houveram outras tantas modificações na interface e na mecânica do jogo.

O ciberatleta “Doca”, apesar de reconhecer a importância dessa ferramenta para

o desempenho do time, acredita ainda ser tóxica para muitos jogadores brasileiros, afirmando que o cenário de DotA 2 europeu é diferente e mais amigável.

Percebo que o Dota é um jogo que pode tanto unir quanto afastar pessoas. A realidade que vejo é que o jogo imensamente mais afasta que aproxima, visto que as pessoas que jogam não são “moralmente evoluídas” a ponto de lidar de maneira positiva com seus próprios erros nem dos erros dos seus teammates (membros do time), e assim por consequência, se deixam levar pela emoção, ignorando totalmente a razão, e falam, gritam, xingam de modo que transmitem essa energia negativa para os demais membros do time, que ao término do jogo recebem essa negatividade e espalham cada vez mais e mais, como uma toxina que é espalhada de jogador para jogador, e infelizmente no Brasil, esta é a realidade que vejo de maneira empírica (LIMA, 2019).

Em contrapartida, o alagoano “Baga”, que participa do cenário competitivo de DotA desde 2013, acredita que de toda forma deva haver uma maneira educada de se comunicar pela ferramenta do jogo para que nenhum aliado entenda a mensagem de maneira negativa, pois se faz mais dinâmica do que a caixa de chat. A aproximação que acontecia entre os jogadores era muitas vezes pela desenvoltura do *player* ou seu carisma, podendo criar fortes laços sociais a partir do jogo. O conteúdo das interações são dos mais diversos, como ressalta “Baga”:

Em uma porcentagem acho que seria 40% falando do jogo, 60% de qualquer tipo de assunto, seja familiar até qualquer asneira. Lembro de ter dado muito conselho por experiência vivida e recebi vários também de grandes amigos. Era sempre uma troca. Principalmente de pessoas que eram de outro estado ou até de outra cultura. Tive alguns amigos argentinos e outros que moraram fora do país por muito tempo. A conversa era rica de experiência, lição de vida, etc (MEDEIROS, 2019).

A vivência em jogo massivo faz com que os atores naturalmente se agrupem por estarem jogando coletivamente, tornando a interação entre os jogadores indispensável e algumas vezes o motivo pelo qual se está jogando. Esse agrupamento acontece quando se torna rotina na vida dos usuários e o laço social efetivamente se estreita, então são formadas as comunidades que têm o jogo como interesse principal, mas acabam se firmando fora dele, como explica Huizinga:

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam a fundação de um clube. Mas a sensação de estar “separadamente juntos”, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça (HUIZINGA, 2008, p. 15).

Caso o jogador se sinta lesado de alguma forma por conta das práticas interacionais durante uma partida de Dota 2, o jogo oferece ferramentas que permitem silenciar um ou mais usuários para não visualizar nem ouvir nada que ele tente comunicar. No final de cada partida, o game também nos possibilita denunciar a má conduta de um jogador. Entre os critérios tem um chamado “uso abusivo da comunicação” que é próprio para alertar sobre a toxicidade de alguns interatores. A toxicidade citada durante o presente artigo faz referência a posturas agressivas

e preconceituosas que alguns jogadores podem ter durante a partida de jogos competitivos. Foram registrados alguns exemplos desse comportamento tóxico disseminado por meio da caixa de chat presente no jogo:

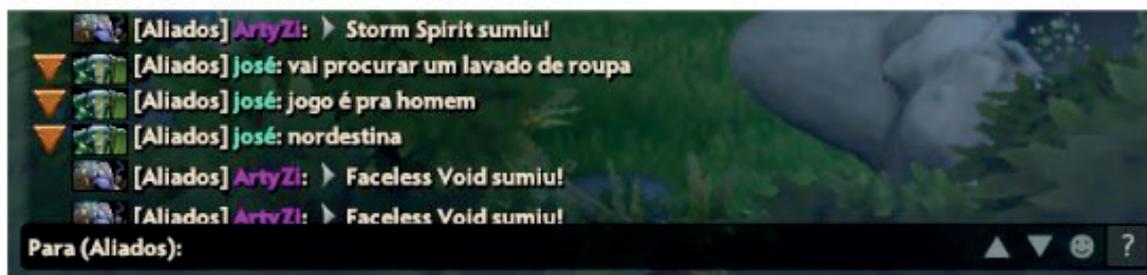


Figura 2: Printscreens tirado durante uma partida Turbo de Dota 2. Fonte: Autora

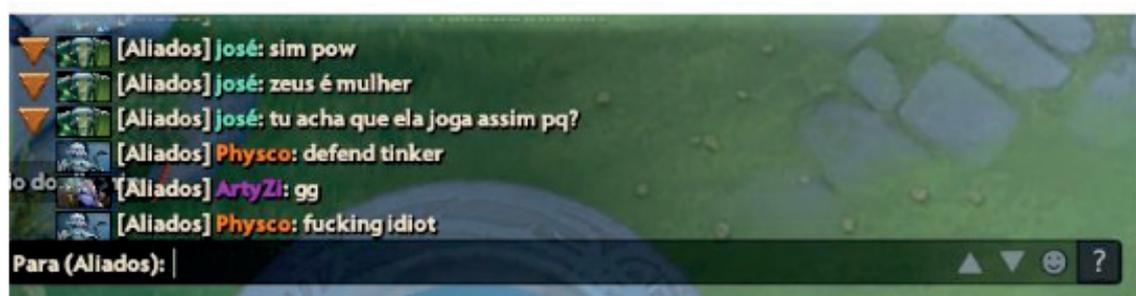


Figura 3: Interação tóxica com mais de um participante Fonte: Autora

Conclusão

Os ambientes sociais originados a partir dos jogos eletrônicos, como as locadoras e mais adiante as Lan Houses, nos permitem reafirmar o jogo como mídia interativa dentro e fora do mundo virtual. Especificamente se tratando do DotA e suas ferramentas online, podemos dizer que o MOBA é também um espaço de interação social servindo como mediador da comunicação entre os participantes que podem estar geograficamente distantes.

Entendo que por ser um game online, a filtragem das pessoas que o acessam é mínima, fazendo com que seus usuários não necessariamente respeitem o jogo e os demais participantes. Coloco esses jogadores rebeldes que interferem negativamente, seja com a interação tóxica, seja com desempenho prejudicial para o time, na classificação de desmancha-prazeres apontada por Huizinga:

“Todavia, frequentemente acontece que, por sua vez, os desmancha-prazeres fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias. Os fora da lei, os revolucionários, os membros das sociedades secretas, os hereges de todos os tipos têm tendências fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por um certo elemento lúdico. (HUIZINGA 2008, p. 15).

Esse tipo contrário de comunidade se faz presente em todos os games, não é exclusivo do Dota e reconheço que as ferramentas destinadas à interação podem amplificar tanto negativamente, quanto positivamente o desempenho dos

participantes. Marcos Leal, engenheiro de software e jogador do MOBA, nos traz o ponto chave sobre a comunicação dinâmica durante o game:

A comunicação escrita é bem mais lenta que a verbal, o que faz muita diferença em um jogo de estratégia em tempo real como DotA. É importante que haja sinergia e sincronia em muitas ações dentro do jogo, fazendo com que apenas 300 milissegundos sejam a diferença entre um abate inimigo bem sucedido ou um contra-ataque inimigo que resulta na morte de um aliado. (LEAL, 2019).

Desta forma, comprovo que o processo interativo no jogo DotA 2 se tornou mais eficaz e ágil a partir da inserção de mecanismos, em 2013, que permitiram que a intercomunicação entre os jogadores acontecesse por voz ao invés de apenas escrita. Ações dentro do jogo podem ser praticadas a partir da comunicação do time, colocando o interator como participante decisivo dentro do cenário do game. Tendo em vista que a rotina de jogo reforça laços sociais criados também a partir dele, o convívio no ciberespaço acaba se estendendo do MOBA até outras plataformas de comunicação, reforçando o conceito de comunidade virtual.

Existe um leque de possibilidades interativas na rede e como a primeira versão do DotA não possuía outra a não ser por escrita, os jogadores naturalmente buscaram outras formas mais efetivas para melhorar o desempenho durante a partida, como aponta Assis e Costa: “A partir dessas possibilidades de participação mais ativa da sociedade em relação às mídias, os atores sociais buscam diferentes formas de interagir entre si em diferentes espaços” (2016, p. 26).

É comum que os usuários que optem por utilizar outros canais de chat já tenham algum tipo de relação, até porque para se comunicar através deles é necessário que se crie um perfil na plataforma e se adicionem, então podemos identificar um vínculo pré-estabelecido entre esses interatores. Quando nos referimos ao Dota 2 e sua ferramenta de comunicação por voz, devemos lembrar que os jogadores, quando não estão em grupo, são completamente desconhecidos, então a interação deveria consequentemente ser mais cautelosa.

O tipo de tratamento utilizado é de valor moral dos participantes da partida, podendo agradar ou não o receptor da mensagem. Concluo afirmando que a inserção dos mecanismos de interação por voz do game DotA 2 podem contribuir para o êxito da partida, se seus integrantes fizerem uso de forma ética ajudando a fomentar uma boa relação entre os interatores. O próprio jogo possui ações de combate aos desmancha-prazeres atribuindo consequências negativas para qualquer tipo de uso da ferramenta de cunho pejorativo.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Luiz Adolfo de Paiva. **A GALÁXIA DE LUCAS: Sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos**. Niterói, 2007.

ASSIS, Bruno Monte de; COSTA, Luciana Miranda. **Interações Sociais e Dinâmicas Comunicacionais**. Rio Grande do Sul: Animus, v.15 n. 20, 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva 2008.

JENKINS, Johan. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LEAL, Marcos. **Marcos Leal**: depoimento [mar. 2019]. Entrevistadora: Gabriela Noaro. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2019. Entrevista concedida a autora.

LIMA, Pedro. **Pedro Lima**: depoimento [mar. 2019]. Entrevistadora: Gabriela Noaro. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2019. Entrevista concedida a autora.

MEDEIRO, Thárcio. **Thárcio Medeiros**: depoimento [mar. 2019]. Entrevistadora: Gabriela Noaro. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2019. Entrevista concedida a autora.

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. Brasília: E-Compós, v. 9, p. 1-21, 2007.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo**. Recife: Revista Famencos, n. 12, p. 81-92, 2000.

PIERRE, Lévy. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

RECUERO, Raquel. A Conversação Como Apropriação na Comunicação Mediada Pelo Computador. In: BUITONI, Dilecia Schroeder; CHIACHIRI, Roberto (Org.). **Comunicação de Rede e Jornalismo**. São Paulo: Almedina, 2012, p. 259-279.

_____. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SOBRE A ORGANIZADORA

VANESSA CRISTINA DE ABREU TORRES HRENECHEN: Graduada em Comunicação Social/Jornalismo (UEPG); mestre em Crítica de Mídia (UEPG). Tem 10 anos de experiência em assessoria de imprensa. Atualmente é proprietária de agência de publicidade que presta serviços na área de marketing e comunicação empresarial.

ÍNDICE REMISSIVO

C

Comunicação 1, 2, 5, 6, 13, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 33, 37, 38, 46, 48, 51, 57, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 74, 75, 84, 85, 88, 90, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 103, 104, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 116, 120, 121, 122, 124, 131, 132, 136, 137, 156, 157, 160, 162, 165, 166, 167, 171, 177, 178

Consumo 17, 74, 75, 76, 90, 98, 100, 110, 111, 129, 134, 147, 148, 149, 150, 155, 169

F

Facebook 17, 62, 130, 132, 148, 166

Fotografia 1, 2, 3, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 86, 87, 88, 89, 144, 149

G

Games 7, 61, 64, 68, 133, 134, 140, 143

I

Identidade 30, 37, 39, 76, 86, 138, 143, 169, 173, 175

Influencers 5, 15, 16, 17, 18, 21, 23

Instagram 5, 7, 17, 146, 148, 149, 150, 151, 152, 154, 155, 174, 175

Internet 16, 17, 18, 22, 23, 24, 51, 52, 54, 61, 62, 64, 70, 74, 97, 117, 122, 132, 158, 160, 169, 170

J

Jornalismo 2, 5, 7, 61, 70, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 95, 101, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 131, 159, 178

M

Marca 7, 7, 105, 134, 140, 165, 168, 169, 172, 173, 174, 175, 176

Meio Ambiente 7, 90, 93, 94, 109, 110, 111, 114, 118, 119, 121, 138, 139, 156

Midiatização 5, 7, 23, 26, 33, 72, 122, 123, 130, 131, 158, 159, 167

N

Narrativas 5, 7, 28, 33, 73, 81, 84, 102, 133, 135, 136, 137, 138, 143, 144

Notícia 24, 28, 33, 36, 49, 97, 101, 103, 104, 105, 106, 107, 118, 161, 167

P

Publicidade 76, 144, 168, 169, 170, 171, 178

R

Relações Públicas 15, 96

T

Transmidia 142, 143

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-563-1

