

Intercomunicação como ferramenta de articulação entre jogadores durante uma pré-partida de Dota 2

Ana Gabriela Marcolino Noaro

Instituto de Ciências Humanas Comunicação e Arte
Universidade Federal de Alagoas, UFAL
Maceió, Brasil
e-mail: anagabrielam.n@gmail.com

Vitor Marcolino Sarmento Maia

Faculdade de Letras - Fale
Universidade Federal de Alagoas, UFAL
Maceió, Brasil
e-mail: vitor.marcolino@gmail.com

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 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, foi feita uma análise do diálogo estabelecido entre três jogadores numa pré-partida, utilizando algumas categorias da Análise da Conversação, além de estudos de cibercultura e games que regem todo o trabalho.

Palavras-chave- intercomunicação, game, MOBA, Dota 2

I. INTRODUÇÃO

A relação do homem com a tecnologia tem se naturalizado cada dia mais com as interações tecnossociais proporcionadas pela evolução dos aparatos tecnológicos. A massificação da internet trouxe a inserção da sociedade contemporânea no ambiente virtual a partir do ciberespaço, que deu outro significado ao modo como as pessoas se relacionam, trazendo novos costumes para a sociedade. O ciberespaço é definido, por Lévy [1], como sendo um “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” [1, p. 92].

O ambiente virtual é capaz de abrigar toda uma realidade complementar a do mundo real, contando com vários elementos e vivências impossíveis de acontecerem fora da tela de um dispositivo eletrônico. Ou seja, o espaço regido por computadores e internet supre o espaço físico, mas é composto pelo tempo real e ocupado por agentes humanos, e, por isso, chamado de realidade aumentada: “No lugar de um espaço fechado, desligado do mundo real, o ciberespaço colabora para a criação de uma ‘realidade aumentada’” [2, p. 114].

A relação do ser humano com a tecnologia se tornou mais estreita por conta da “comunicação planetária” em que vivemos, que, como aponta Lemos [2], é marcada por uma “interação com as informações”, diminuindo assim a interação com o objeto e aumentando a interatividade com o conteúdo de emissão, a dita interação digital. Isso se deu graças à web 2.0, conhecida como web participativa, que permitiu a interação e produção direta do usuário na rede. Esse período tecnológico se mostra bastante significativo, pois conta com a difusão dos mecanismos de comunicação em rede. Primo [3, p. 1] a define como “a segunda geração de serviços online”, que “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”.

As ferramentas de chat possibilitaram a troca de mensagem simultânea entre os internautas, aproximando as pessoas do meio digital a partir das redes sociais online, que foram as grandes propulsoras do contato mediado pela internet. O conjunto de conexões e atores que compõem a estrutura social é o que entendemos por redes sociais; as que são mediadas pela internet como Instagram e Facebook, por exemplo, são as redes sociais online, pois trabalham com as representações dos atores.

As interações vão se moldando de acordo com as ferramentas disponíveis nesses espaços de expressão, que podem ser síncronas ou assíncronas; como esclarece [4], quando evidencia [5]. Uma comunicação síncrona, segundo [4, p. 32], é “aquela que simula uma interação em tempo real”, na qual “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”.

A expectativa de resposta imediata é propriedade dos programas de comunicação, como o Messenger e o Skype, que, de acordo com a disponibilidade de interação do usuário anunciada através do status (Online, Ausente, Ocupado, Offline), medeiam o contato entre os interagentes. A depender da demanda do internauta, as ferramentas disponíveis em cada programa poderão ser usadas para suprir a necessidade dele, como o Skype para uma reunião numa chamada por voz ou conversas informais num grupo do Discord. Por não precisar da presença física entre os interatores para acontecer, a comunicação pela internet conta com a criação e o fortalecimento de laços sociais entre pessoas geograficamente distantes, como aponta [4].

Esses novos espaços, apontados por Recuero [4], é o que pode ser entendido, por Lemos [2], como ciberespaço: “O ciberespaço é hoje um espaço (relacional) de comunhão, colocando em contato, através do uso de técnicas de comutação eletrônica, pessoas do mundo todo” [2, p. 139]; sendo, mais adiante, apresentado como “incubadora espontânea de formas mediáticas”, por conta da dinâmica social que a internet criou.

Os jogos eletrônicos online são integrantes importantes do ciberespaço, tanto pela interação digital, quanto pela imersão do jogador na atividade lúdica que reforça a importância do ambiente virtual. Esses jogos acompanham de forma constante o progresso da tecnologia, acumulando funções e criando ferramentas novas dentro de seus lançamentos. A chegada da internet de alta velocidade possibilitou seu desenvolvimento acelerado, 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 do gênero MOBA, dois jogos semelhantes foram selecionados como componentes empíricos: *Defense of the Ancients* (DotA) e sua sequência, desenvolvida pela empresa Valve, *Dota 2*. O foco dado à primeira análise foi sobre a intercomunicação dos jogadores durante as partidas; por intercomunicação, entende-se ser a relação interativa entre os agentes intercomunicadores que agem com liberdade criativa, apenas com filtros de cunho moral, como aponta [6] ao citar Raymond Williams [7]:

“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 [sic] emissor e receptor seriam substituídas pela “idéia [sic] 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” [6, p. 6].

A análise foi feita através de uma entrevista semi-estruturada, via 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 interatores, do convite para jogar até o contato entre os interagentes durante as partidas. Também foi feita a análise da conversação de uma pré-partida do MOBA, que é o momento de interação decisivo para o desenrolar de toda a partida.

II. MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA (MOBA) E DEFENSE OF THE ANCIENTS (DOTA)¹

A série de jogos *Warcraft* contou com a inserção de um software que permitia aos jogadores criar seus próprios *mods* 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 popularidade 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 MOBA, que consiste num estilo de jogo *Player vs. Player* (PVP) 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 (cinco) por time. *Defense of the Ancients* foi o grande difusor do gênero e o que firmou o modelo do mapa característico dele (Fig. 1).

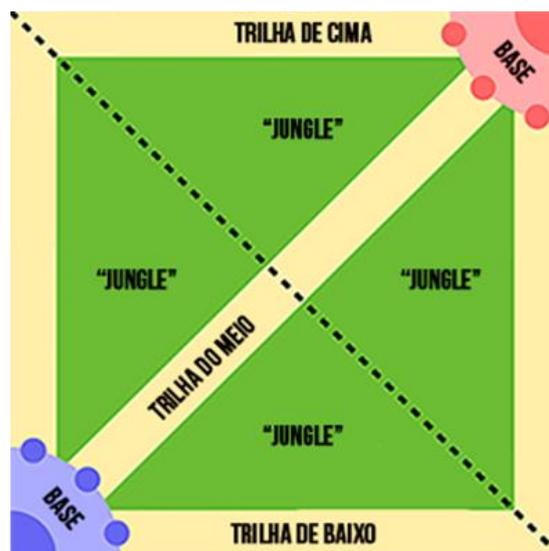


Figure 1. Mapa dos jogos pertencentes ao gênero MOBA.
Fonte: <<https://queesela.net/moba/>>

A mecânica do *mod* funciona da seguinte forma: existem dois times, *Sentinel* e *Scourge*, e vence a equipe 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). A imagem (Fig. 2), a seguir, é um registro da interface do DotA que mostra a base aliada, o herói selecionado e o minimapa no canto inferior esquerdo da tela.

¹ Parte dos argumentos aqui apresentados estão publicados em trabalho apresentado no INTERCOM Nordeste 2019.



Figure 2. Interface do DotA.

Fonte: <<https://nims11.wordpress.com/2013/06/19/running-dota-1-on-linuxwith-full-customkeys/>>

Para conseguir recursos e comprar itens que amplificam os status do personagem principal, a cada 30 segundos, uma onda de *lane creeps* (criaturas de trilha) percorre automaticamente as trilhas do mapa em direção à base do time adversário, essas unidades atacam qualquer alvo inimigo que as atravessa e, quando mortas, geram dinheiro e experiência para subir de *level* (cujo o máximo para cada personagem é 25). O mesmo acontece ao matar um herói inimigo.

III. INTERAÇÃO SOCIAL ENTRE JOGADORES²

As locadoras foram os espaços que promoveram a interação entre os jogadores, na época auge dos arcades no Brasil. Elas se tornaram muito populares entre os *gamers* de um mesmo bairro, pois, além de locar, era possível jogar os games; ambiente, esse, propício para discussão e promoção de atividades sociais. Com a chegada da internet banda larga, esses espaços físicos foram sendo transformados em virtuais; por conta da convergência midiática, principalmente, esses ambientes de interação passaram a residir no ciberespaço, possibilitando que laços sociais pudessem ser criados a partir da rede mundial de computadores, não sendo mais a distância geográfica um impeditivo. O surgimento da web 2.0 facilitou as interações de todos os nichos, principalmente entre os membros da comunidade *gamer*. Com base na dinamicidade oriunda das transformações tecnológicas, define [8, p. 27]: “Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando”. Assim como ferramenta de aproximação entre internautas disponibilizam canais de chat, a primeira versão do DotA disponibiliza uma ferramenta de chat para jogadores se comunicarem, porém, só era possível jogar conectado a uma Local Area Network – LAN. Desta forma, para que fosse possível jogar com pessoas distantes, era necessário que os jogadores utilizassem um simulador de LAN, ou seja, uma plataforma que simulasse a interconexão local de computadores, para se conectarem uns com os outros. A maioria dos jogadores utilizava o *Garena* ou *Ranked Gaming Client* (RGC), que também continham chat para que os usuários pudessem se relacionar.

² A entrevista contida neste tópico foi publicada em trabalho apresentado no INTERCOM Nordeste 2019.

A fim de compreender melhor a vivência dos jogadores no MOBA, foi escolhida a entrevista como metodologia. Os critérios de escolha das fontes foram: a acessibilidade, a experiência no jogo e a participação no cenário competitivo. Na cidade de Maceió, ocorrem campeonatos de bairro, cujo organizador foi um dos entrevistados, Pedro Lima. Sua trajetória no game acompanhou a transição do DotA enquanto *mod* até sua sequência, mas passou a participar do cenário competitivo somente no DotA 2. Em virtude disso, foi sugerido, como fonte para melhor fundamentar a pesquisa, o ciberatleta alagoano Tharcio Medeiros, conhecido como Baga entre as pessoas do meio. Por fim, optou-se por acrescentar um jogador que, além de acompanhar o esporte eletrônico, entendesse da mecânica ali apresentada, enquanto engenheiro de software, Marcos Leal.

Pelo conhecimento prévio sobre o assunto, foi utilizada a entrevista semi-estruturada. Todas aconteceram no dia 30 de março de 2019, via Whatsapp. Foram elaboradas 8 perguntas, 5 destinadas às vivências e laços sociais estreitados durante as partidas de DotA e DotA 2, enquanto as outras 3 foram específicas sobre o processo de interação por voz e suas implicações dentro do jogo. O primeiro contato com as fontes aconteceu pelo aplicativo de mensagens instantâneas e todas concordaram em contribuir para a pesquisa. As respostas foram obtidas depois de 2 dias de espera, respeitando o tempo disponível das fontes para responder.

As plataformas que serviam como suporte para o DotA também eram espaço de interação, como afirma o ciberatleta alagoano Tharcio “Baga” Medeiros: “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” [9].

A internet se torna um elemento indispensável para que haja a integração dos agentes humanos no DotA; desta forma, vale ressaltar que os jogadores, quando não estão em grupo, são desconhecidos jogando no mesmo time. Para se obter sucesso durante a partida, é necessário que se estipulem estratégias, fazendo com que a interação entre os demais participantes seja de grande importância. Nas primeiras versões do DotA, o *mod* oferecia uma caixa de chat em sua interface para os *players* se comunicarem entre si por texto. 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: “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” [10].

A comunicação textual é de grande utilidade para os jogadores durante a partida, podendo servir para alertar a todos sobre armadilhas inimigas ou para elaborar estratégias ofensivas. As mensagens no DotA podem ser enviadas para os aliados, para um jogador específico ou para todos os participantes da partida. O tempo levado para digitar os caracteres, no lugar de auxiliar a equipe, também pode representar perigo, uma vez que as ações dentro do jogo são em tempo real e a falta de foco pode colocar em risco o bom desenvolvimento do jogo.

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. [11] 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.

Os programas de comunicação, unidos a partidas que duram em média 40 minutos, criam um espaço de interação que ultrapassa as estratégias de jogo e acabam por estreitar laços sociais entre os jogadores. É de costume que as salas de chat reúnam uma quantidade excedente às 5 pessoas por equipe, fomentando interações de todo tipo. O jogo acaba por ser utilizado como motivação para aproximar pessoas da mesma comunidade virtual, onde os jogadores se reúnem fora do game para interagir durante a partida ou não.

Através do que pondera [12], quando relata que “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” [12, p. 92], é possível evidenciar, por exemplo, a natureza da comunicação sucedente, após um dado usuário adicionar outro em sua lista de amigos no Skype.

O DotA deixou de ser apenas uma modificação do *Warcraft* para se tornar um jogo completo, o Dota 2. A empresa norte-americana Valve assumiu o desenvolvimento do MOBA a partir de 2012 e o jogo pôde contar com diversas melhorias de jogabilidade e gráficos, entre esses *updates* foram incutidos mecanismos de interação por voz que facilitaram a organização de estratégias sem precisar sair do game. O DotA 2 continua a ser melhorado e modificado a cada atualização oferecida pela desenvolvedora, mas será foco do presente trabalho a inserção da ferramenta de comunicação por voz.

O ciberatleta “Baga” ressalta que, na comunicação por voz, as emoções controlam o rumo da conversa e introduzem os assuntos. O que pode levar à existência dos jogadores ditos tóxicos, os que se exaltam desrespeitando os membros do time, como também, daqueles mais descontraídos, que deixam a experiência mais agradável para o grupo. Para ele, a intercomunicação influencia diretamente no resultado final da partida, uma vez que ele mesmo já passou por diversas situações desagradáveis em que a negatividade de um jogador chegava ao ponto de fazer com que ele quisesse desistir da partida.

O ciberatleta “Doca” acredita ser tóxica a comunicação pelo uso da ferramenta para os jogadores brasileiros, contrapondo com o cenário europeu, no qual, segundo ele, é diferente, é bem mais amigável. 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. Enfatiza ele, ainda, que a aproximação que vinha a

acontecer entre os jogadores, ora pela desenvoltura, ora pelo carisma do *player*, quase sempre resultava na criação de fortes laços sociais, visto que o conteúdo das interações é permeado dos mais diversos assuntos.

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” [13, p. 15].

As práticas interacionais, durante uma partida de Dota 2, podem ser desagradáveis e ofensivas para os participantes. Se um jogador se sentir lesado pela comunicação agressiva de outro, o jogo oferece recursos que silenciam os usuários desejados, para, desta forma, não visualizar nem ouvir nada que ele venha a comunicar. Visando o bem-estar dos usuários, no final da partida, o MOBA destinou um espaço para denunciar ou elogiar a conduta dos jogadores. Entre os critérios, tem um chamado “uso abusivo da comunicação”, que é próprio para alertar sobre a toxicidade de alguns interatores. Entende-se por toxicidade, as 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 (Fig. 3 e 4).

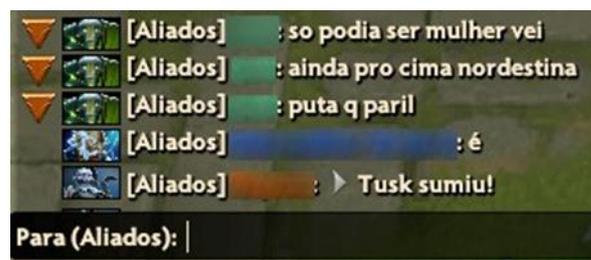


Figure 3. Printscreen tirado durante uma partida Turbo de DotA 2

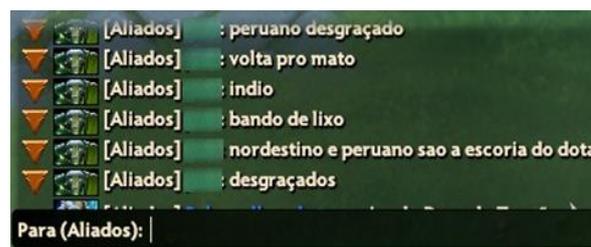


Figure 4. Interação tóxica atingindo nordestinos e peruanos

IV. ANÁLISE DA CONVERSAÇÃO DE UMA PRÉ-PARTIDA

A pré-partida, neste trabalho, refere-se ao momento ligeiramente anterior à partida propriamente dita. Ela corresponde ao momento que os jogadores, amigos/conhecidos ou não, estão diante das telas iniciais, habitualmente as de seleção de personagem (Fig. 5), fase, desafio ou qualquer que seja a decisão a ser tomada para começar a “encenação” lúdica. Por ter esse caráter de poder de escolha concedido ao usuário, de qual sua trajetória dentro das regras contidas no jogo, é natural que cada envolvido pense na melhor forma de se divertir, seja tão somente recreativa, quanto pensando em estratégias que guiarão seus passos para se favorecer ao máximo e obter todos os objetivos desejados (ludicidade). Por essa razão, esse também é um momento de possibilidades e virtualidades, é o momento que as regras devem ser ponderadas junto aos objetivos e, desta forma, se faz essencial a comunicação interpessoal, a troca de conhecimentos, a conversação.



Figure 5. *Printscreen* da tela de seleção de personagens.

A conversação deve ser entendida não apenas como o resultado de um emissor codificar, numa certa língua, e transmitir uma mensagem que será recebida e decodificada, nessa mesma língua, por um receptor, mas como todas as formas de interação verbal, nas quais há algum nível de simetria entre as partes e espontaneidade criativa [14]. Assim, não é tão somente comunicar com participação de mais de uma pessoa, nem apenas uma comunicação simétrica; na conversação, deve-se considerar, além daqueles, um ou mais tópicos a serem discutidos, organicidade própria, na qual os interlocutores planejam e replanejam seus dizeres a cada momento de interação (turno), formalidade e recursos não-verbais [15]. No caso de a comunicação ser mediada por computador, destacam-se como recursos: a paralinguagem e os silêncios.

Com a mediação do computador, a conversação pode ser efetivada tanto na comunicação síncrona, quanto na assíncrona, com possibilidade de ser feita a troca de mensagens tanto na modalidade falada, quanto na escrita e, por fim, sendo nesta última, as regras de comunicação ditadas pelo software que realiza a intermediação entre os tantos participantes, ordenando as mensagens e limitando as ações deles. É relevante salientar que, na comunicação síncrona falada, quem compõe as regras são os atores no momento em que as mensagens são trocadas, tal qual acontece na conversação natural não mediada, na qual a

organização dos turnos é, tão somente, criativa e espontânea. Por outro lado, a comunicação assíncrona, especialmente a escrita, por conta da indexação das informações, sobressai como forma de persistência no espaço digital.

Está presente, na Comunicação Mediada por Computador, um traço mais abrangente nas fases conversacionais de abertura e fechamento, o status, o qual pode ser representado por presença ou ausência, respectivamente.

Para o presente estudo, foi feita uma transcrição a partir de áudio colhido de uma partida de DotA 2, travada por três jovens que concordaram em ceder sua gravação. A partida inteira tem 43 minutos e 54 segundos, sendo transcritos os 8 minutos e 30 segundos iniciais do áudio, correspondentes à pré-partida para, então, ser analisada. Participaram da partida 3 rapazes de 25, 26 e 28 anos de idade, apenas o de 28 anos morando geograficamente distante dos outros dois; todos em suas casas se comunicando e jogando pela internet. Os três amigos haviam marcado para jogar e, como ferramenta de chat, utilizaram o aplicativo Discord, pelo qual a partida foi gravada. Apesar da ciência da gravação, o jogo marca um momento de descontração para eles, o que faz manter a comunicação informal e espontânea.

Na perspectiva da interação, mesmo sendo uma situação de comunicação simétrica (na qual todos os interlocutores não "ameaçam a face" de nenhum outro), observa-se que há disputa pelo turno de fala sempre que um tema novo é levantado, o que pode ser verificado pelas constantes sobreposições de vozes. Como característica do desenvolvimento do texto falado (localmente planejado, dinâmico, coproduzido), o diálogo é permeado de repetições, pausas, hesitações, como também, de gírias, regionalismos e marcadores conversacionais (com destaque aos fáticos). Por conta de se tratar de um diálogo de um nicho específico, num dado ambiente de interação, com características próprias, há utilização de termos técnicos que evidenciam ainda mais o jogo (nome de personagens, nome de itens e termos tão somente utilizados por *gamers*).

Há dois momentos bem marcados no diálogo, o primeiro, marcado pela abertura do diálogo, do jogo e a espera pela quantidade mínima de usuários para poder iniciar a seleção de personagens, e o segundo, a seleção do personagem por todos integrantes dos times (momentos anteriores à partida de fato). É verificado que assim que inicia, fala-se sobre design, mudanças/atualizações no jogo, das dificuldades enfrentadas pelos novos jogadores; também sobre configurações, críticas à tradução e brincadeiras diversas. Quando se inicia a seleção de personagens, observa-se que os comentários são mais focados, ainda que alguns temas continuem a ser tópicos, surgem dúvidas e conselhos pensados nas possíveis estratégias. É de suma importância verificar a presença da estratégia já tendo em vista a mecânica do jogo para a partida, com detalhamento do que é devido para obter êxito e por que caminho do mapa que cada um pretende percorrer, como também, adjacente a isso, os papéis e itens a serem comprados, por conseguinte.

V. CONCLUSÃO

Os jogos eletrônicos são identificados como mídia interativa, desde as locadoras e, mais adiante, as *Lan Houses*, ambientes sociais proporcionados por eles. DotA, e suas ferramentas online, pode ser tido também como um espaço de interação social, mediador da comunicação entre os participantes que podem estar geograficamente distantes. Criam-se, desta forma, “territorialidades simbólicas” [2] que aproximam os agentes envolvidos.

Por a primeira versão do DotA possuir, tão somente, a escrita como forma de interação, seus jogadores buscaram maneiras mais efetivas de melhorar o desempenho durante as partidas, como aponta [16, p. 26]: “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”.

O engenheiro de software e jogador do MOBA, Marcos Leal, explana sobre o ponto-chave da 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”. Ele ainda explica mais: “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” [17]. Essa declaração ilustra quão mais eficaz e ágil o processo interativo no jogo DotA 2 se tornou, em 2013, a partir da inserção de mecanismos de voz, ao invés de apenas escrita, pois o interator é posto como participante decisivo dentro do cenário do game. Lemos [2, p.113], ao citar [18, p. 249], afirma que: “um programa é dito interativo quando seu utilizador pode modificar o comportamento ou o desenrolar”.

A rotina do jogo reforça laços sociais, criados também a partir dele, de tal forma, que o convívio no ciberespaço pode se estender a outras plataformas de comunicação, o que reforça o conceito de comunidades virtuais, [2, p 140]: “as comunidades formadas a partir das redes telemáticas mostram como novas tecnologias podem atuar não apenas como vetores de alienação e de desagregação, mas também como máquinas de comunhão, de compartilhamento de ideias e sentimentos, de formação comunitária”. Os usuários que optam por outros canais, normalmente já tem algum tipo de relação, visto que, para se comunicarem através deles, é necessário um perfil para cada um e que se adicionem na mesma plataforma.

Os jogadores de DotA 2, os que fazem uso de sua ferramenta de comunicação por voz, quando não estão em grupo, são completamente desconhecidos e seus primeiros contatos são efetivados na pré-partida, então a interação deveria consequentemente ser mais cautelosa.

Filtrar as pessoas que acessam um game online é difícil e, por mais esforço que seja feito, é mínimo, de forma que se torna complicado garantir que seus usuários respeitem o jogo e os demais participantes. Os jogadores que interferem negativamente, seja por interação tóxica ou por desempenho prejudicial ao time, são classificados como “desmancha-prazeres”, por Huizinga [13, p. 15], e “têm

tendências fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por um certo elemento lúdico”.

Entende-se que as regras da conversação são determinadas pelos seus interagentes a partir do conceito de polidez, que está atrelado aos “aspectos do discurso que são regidos por regras cuja função é preservar o caráter harmonioso da relação interpessoal” [19, p. 77]. Para se obter uma comunicação bem-sucedida, é necessário que os atores prezem pelo caráter harmônico da interação, respeitando as normas sociais às quais estão submetidos e contribuindo para diminuir a toxicidade presente no ambiente digital.

Como conclusão, é observado que a inserção dos mecanismos de interação por voz do game DotA 2 contribuem para o êxito da partida, desde a pré-partida. Para isso, é necessário que seus integrantes façam uso de forma ética e ajudem a fomentar uma boa relação entre todos os interatores. O próprio jogo possui ações de combate aos “desmancha-prazeres”, sendo possível atribuir-lhes consequências negativas, para qualquer tipo de uso da ferramenta de cunho pejorativo.

REFERÊNCIAS

- [1] P. Lévy, *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- [2] A. Lemos, *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*, 7th ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- [3] A. Primo, "O aspecto relacional das interações na Web 2.0," *E-Compós*, vol. 9, no. 1, 2007, pp. 1-21, doi:10.30962/ec.153.
- [4] R. Recuero, *Redes sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- [5] E. M. Reid, "Electropolis: communication and community on internet relay chat," B.A. Thesis, Sch. of Hist. and Philos. Studies, Melbourne Univ., Melbourne, 1991.
- [6] A. Primo, "Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo", *Revista FAMECOS*, vol. 7, no. 12, 2000, pp. 81-92, doi:10.15448/1980-3729.2000.12.3068.
- [7] R. Williams, *Television: Technology and Cultural Form*. Glasgow: Fontana/Collins, 1979.
- [8] H. Jenkins, *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2013.
- [9] T. Medeiro, private communication, Mar. 2019.
- [10] P. Lima, private communication, Mar. 2019.
- [11] R. Recuero, "A Conversação como Apropriação na Comunicação Mediada pelo Computador," in *Comunicação, Cultura de Rede e Jornalismo*, 1st ed., D. Schroeder Buitoni and R. Chiachiri (Org.), São Paulo: Almedina, 2012, pp. 259-274.
- [12] L. A. Andrade, "A Galáxia de Lucas: Sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos," M.S. thesis, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2007.
- [13] J. Huizinga, *Homo Ludens*, 4th ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- [14] L. A. Marcuschi, *Análise da Conversação*, São Paulo: Ática, 1986.
- [15] A. P. Dionísio, "Análise da Conversação", in *Introdução à Linguística 2 – domínios e fronteiras – Vol. 2*, F. Mussalín and A. C. Bentes, São Paulo: Cortez, 2012.
- [16] B. Monte de Assis and L. Miranda Costa, "Interações Sociais e Dinâmicas Comunicacionais nos Games", *Animus Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, vol. 15, no. 30, 2016, pp. 21-44, doi:10.5902/2175497721855.
- [17] M. Leal, private communication, Mar. 2019.
- [18] D. Nora, *Les conquérants du cybermonde*. Paris: Calmann-Lévy, 1995.
- [19] C. Kerbrat Orecchioni, *Análise da Conversação: Princípios e Métodos*. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.