
Jogos eletrônicos e cultura mediada por computadores: paradoxos culturais e organizacionais advindos das inovações em tecnologias de informação

Electronic games and computer-mediated culture: organizational and cultural paradoxes resulting from innovations in information technology

Takeyoshi Imasato¹

timasato@ea.ufrgs.br

Zilá Pedrosa Mesquita²

zmesquita@ea.ufrgs.br

Resumo

As tecnologias de informação e a microeletrônica, por meio dos computadores pessoais, Internet, e-mail, entre outras ferramentas, estão inegavelmente criando mudanças na dinâmica das relações sociais, modificando, por consequência, elementos culturais da sociedade contemporânea. Na contramão destas inovações tecnológicas convivemos, ainda, com um antigo fato da nossa civilização que não cessa de se reproduzir: a guerra. Este trabalho apresenta uma situação em que estes dois conjuntos de eventos históricos se encontram. Por meio de um estudo de caso da comunidade formada de brasileiros chamada Brazilian Power, pessoas que se uniram para jogar America's Army, jogo eletrônico criado pelo exército dos Estados Unidos, este artigo tem como objetivo analisar e compreender a cultura organizacional da referida organização e desvendar alguns paradoxos culturais advindos das novas tecnologias de informação.

Palavras-chave: cultura organizacional, cibercultura, comunicação mediada por computadores, jogos eletrônicos.

Abstract

Information technologies and microelectronics, through personal computers, Internet, e-mail, among others tools, are undeniably creating changes in the dynamics of social relations and consequently modifying cultural elements of contemporary society. On the other hand we are confronted with an old fact of our civilization that still persists: war. This article discusses a situation where these two sets of historical events come together. By presenting a case study of a community formed by Brazilians called Brazilian Power, people who gather to play America's Army, an electronic game created by the United States Army, this article analyzes and tries to understand the culture of this organization and to disclose some of the cultural paradoxes resulting from new information technologies.

Key words: organizational culture, cyberculture, computer-mediated communication, electronic games.

¹ Mestre em Administração pelo Programa de Pós-Graduação em Administração da Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – PPGA/ EA / UFRGS. Professor da Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – EA/UFRGS.

² Doutora em Geografia pela Universidade de São Paulo – USP. Professora do Programa de Pós-Graduação em Administração da Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – PPGA/ EA/UFRGS.

Introdução

Neste início de século XXI pode-se constatar que vivenciamos dois tipos de fenômenos distintos: de um lado, uma crescente inserção de novas tecnologias de processamento e transmissão de dados no nosso cotidiano e, do outro, uma preocupação de alguns países com atentados terroristas. Ao mesmo tempo em que se percebe um discurso das “maravilhas” que o mundo moderno proporciona com a inserção de novas tecnologias em nosso dia-a-dia, aumenta-se igualmente um discurso do “terror”, inflamado principalmente com os atentados realizados contra os Estados Unidos no dia 11 de setembro de 2001 e contra a Espanha no dia 11 de março de 2004.

A Guerra do Golfo, ocorrida entre 1990 e 1991 entre países aliados à Organização das Nações Unidas (ONU) e o Iraque, trouxe um novo conceito: acompanharíamos, a partir de então, “guerras ao vivo”, ou seja, as tecnologias de transmissão de imagem e som se desenvolveram a tal ponto que seria possível acompanhar a sua transmissão ao mesmo tempo em que elas eram feitas. Ataques à capital do Iraque, Bagdá, foram transmitidos instantaneamente para todo o mundo de acordo com os fatos ocorridos durante o conflito armado.

A violência, as guerras em si não são uma novidade na história da humanidade. A história da humanidade está repleta de relatos de guerras e conflitos armados, chegando ao auge da barbárie na Segunda Guerra Mundial, quando ocorrem as mortes de milhões de pessoas, incluindo a criação do famigerado e nefasto termo “genocídio” no nosso vocabulário. O início do século XXI estava envolto por um sentimento, uma vontade de que uma nova era de paz pudesse estar em curso para as sociedades humanas, mas este desejo aparentemente desabou junto com o atentado de 11 de setembro nos Estados Unidos. O país com a maior potência econômica e militar do mundo foi aterrorizado com a destruição dos famosos prédios gêmeos, *World Trade Center*, além de ver atingido o Pentágono, o edifício que simboliza o “cérebro” militar do país. Como resposta a este ato, vários países, liderados pelos Estados Unidos, iniciaram uma campanha antiterrorismo, utilizando-se de força militar, gerando novamente mais conflitos armados, derramamento de sangue e, repetindo a história, mais guerras. Com o discurso de estar realizando “ataques preventivos” contra nações hostis e de estar auxiliando os países atacados ao lhes permitirem instaurar o sistema democrático de governo, esses países iniciaram incursões militares contra o Afeganistão e o Iraque, além de advertir outros, como a Coreia do Norte, Irã e Síria, duran-

te o ano de 2002³. Os ataques de 11 de março na Espanha trouxeram uma onda de temor à Europa. Reino Unido, França, Itália são países que temem ser os novos alvos de atentados terroristas. O Iraque, ocupado pelas forças militares principalmente dos Estados Unidos e da Inglaterra, sofre com os ataques de grupos armados. Por sua vez, estes dois países também lidam com a dificuldade de relacionamento com a população local, como o noticiário de todo o ano de 2004 atesta.

Não alheio ao contexto social que o envolve, o advento de tecnologias de processamento e transmissão de dados, em especial os computadores pessoais, os *personal computers* (PCs), a rede mundial de computadores (*www: World Wide Web*) e a Internet trouxeram uma nova dinâmica na comunicação entre pessoas durante o final da década de 1990. Se, por um lado, a guerra passa a ser transmitida ao vivo a partir de 1990, por outro lado as relações interpessoais passam também pela possibilidade de serem “on-line” no final da mesma década. Em outras palavras, a mesma tecnologia que permite a transmissão da guerra passa a possibilitar a comunicação e a relação de pessoas simultaneamente em lugares distantes geograficamente sob uma nova forma. Termos como *e-mail*, Internet e *sites* aparecem como palavras corriqueiras no cotidiano, em especial em áreas submetidas a intensos processos de urbanização e, principalmente, entre públicos com acesso a computadores. Essas tecnologias inseriram uma dinâmica nova na comunicação, em que dados e informações circulam em todo o mundo com uma velocidade jamais vivenciada até então.

O impacto das novas tecnologias, não apenas de comunicação, fez surgir um campo de pesquisa que se denominou cibercultura. Essa noção de cibercultura está longe de possuir um único sentido na literatura, havendo uma série de interpretações para o seu uso. Schroeder (1994), por exemplo, liga este termo a dois aspectos: ao “pós-modernismo ciborgue”, tema que gira em torno das fronteiras entre humanos e máquinas; e ao movimento *cyberpunk*, um movimento de jovens que envolvem as idéias futuristas, equipamentos de informações e comunicações.

Para Escobar (1994, 1995), o conceito está ligado especificamente às novas tecnologias em duas áreas: inteligência artificial e biotecnologia. Os adventos destas tecnologias estão sendo incorporados, para o autor, nos novos ambientes culturais que vivenciamos no cotidiano com relação às novas formas de ciência e tecnologia. Lévy (1999) define cibercultura como um conceito que especifica o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço⁴. Em suma, o

³ Keller (2002) expõe algumas reflexões interessantes a respeito do impacto desta nova posição do governo norte-americano dentro do contexto sociopolítico dos Estados Unidos, denunciando, por exemplo, a utilização da agenda militar para desviar a atenção do escândalo da empresa Enron.

⁴ “O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o ‘universo oceânico’ de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (Lévy, 1999, p. 17).

que parece unir o tema, por via de regra, é a busca de uma interligação das tecnologias modernas, principalmente a Internet e o ciberespaço, na vida cotidiana do homem sob uma nova terminologia: cibercultura.

As discussões a respeito da relação do homem e da tecnologia, porém, não são um tema novo, são discussões que remontam à Grécia antiga (Rüdiger, 2003a). A cibercultura busca uma nova interpretação de velhas questões humanas que tratam do conhecimento técnico e das relações sociais, agora buscando avaliar o impacto dos novos conhecimentos técnicos, tal como a Internet, sobre a sociedade. O problema dos autores que utilizam esta abordagem é que, de forma geral, consideram que a tecnologia se constitui em um fenômeno isolável do contexto que a cria, como uma força autônoma e independente (Rüdiger, 2003a e 2003b). Este posicionamento, além de questionável, limita o potencial de interpretação da análise das relações sociais, podendo criar dificuldades na condução da pesquisa antropológica e isolando a cultura da técnica.

Estes dois conjuntos de eventos históricos, guerras e novas tecnologias, se encontram, de forma aparentemente despretensiosa e ingênua, em um jogo eletrônico que influencia o cotidiano de milhares de pessoas. É o *America's Army* (denominado daqui para a frente pela sigla "AA"), jogo eletrônico desenvolvido pelo exército dos Estados Unidos com o auxílio do Departamento de Defesa norte-americano. O jogo, que foi disponibilizado para o público no dia 4 de julho de 2002 (dia em que se comemora o dia da independência nos Estados Unidos), é classificado como um jogo de tiro do tipo primeira pessoa⁵ onde se simula uma situação de combate militar real. O AA possui uma grande popularidade, tendo chegado a mais de 3,2 milhões de cadastros inscritos junto ao *site* oficial do jogo (*America's Army*, 2004). O objetivo do jogo, segundo o manual do mesmo (*America's Army*, 2003), é informar o público norte-americano sobre as oportunidades de carreira no exército dos Estados Unidos. O acesso ao jogo é gratuito, não há qualquer taxa de inscrição ou mensalidade para que se tenha o direito de continuar jogando. As despesas de desenvolvimento e manutenção do jogo são todas cobertas pelo governo americano, que utilizou 7 milhões de dólares de um total de 2 bilhões das verbas destinadas para o fomento do recrutamento ao exército no intento de cobrir os custos (*PC Gamers*, 2004).

Uma das características do AA é que ele só pode ser jogado com a presença de outros jogadores, pois não possui

nenhuma programação de inteligência artificial. A forma mais comum de se encontrar outros jogadores é a partir da Internet. O AA, seguindo o exemplo de outros jogos do gênero, como o *Counter Strike*, possibilitou a criação de "clãs"⁶. Clãs são grupos de jogadores que se unem sob uma mesma denominação. É dentro deste contexto que surge o Brazilian Power (utilizaremos a grafia "BP" para designarmos este grupo), um grupo de jogadores de AA que se caracteriza por ser um clã formado exclusivamente por brasileiros. Ele foi formado em meados do segundo semestre de 2002 por um grupo de cinco jogadores. A história do início deste clã remonta a um encontro casual entre dois vizinhos que, a partir de uma conversa casual na garagem do prédio em que moravam na cidade do Rio de Janeiro, descobriram que estavam jogando o mesmo jogo, o AA, e decidiram começar a jogarem juntos pela Internet. Com a participação de mais um amigo de um deles e outros dois jogadores que conheceram jogando AA pela Internet, os cinco jogadores decidiram criar um grupo próprio, mesmo tendo recebido um convite para entrar em um clã⁷. O nome do grupo derivou de uma brincadeira que eles faziam, escrevendo no espaço de *chat* do jogo (o espaço para a comunicação entre os participantes durante as partidas) a frase ">>>>THIS IS SHOTIME OF<<<<< BRAZILLIAN POWER!!!!". Foi escrito em inglês porque geralmente se utiliza esta língua para se comunicar com jogadores de outras nacionalidades, mas é comum encontrar pessoas se comunicando em diversas outras línguas. "SHOTIME" é um trocadilho que, em inglês, mistura as palavras *shot* e *time*, significando que é "a hora do tiro" do "poder brasileiro". A partir da decisão de criar o clã, formalizaram a criação junto ao programa administrador do jogo, criaram um *site* na Internet e começaram a recrutar novos membros para o grupo.

O objetivo deste trabalho é o de analisar aspectos culturais que envolvem esse grupo de jogadores, o Brazilian Power, com o jogo eletrônico AA. Neste trabalho não se entende a cultura como uma estratificação da divisão sócio-cultural, em que há uma cultura dita erudita (ou de elite, culta) e uma correspondente cultura popular (ou ingênua, inculta), como expõe Chauí (2003) ao explicar como se constitui predominantemente a idéia de cultura. Seguiremos a concepção que compreende a cultura como um sistema de símbolos e significados compartilhados socialmente estabelecidos, que servem como mecanismo de controle (Geertz, 1973; Motta, 1995 e 1997; Smircich, 1983) das sociedades humanas. Portanto, neste enfoque, a ênfase reside no aspecto simbólico

⁵ Jogos de primeira pessoa são aqueles em que a visão do jogador simula a visão humana. Em outras palavras, a visão que se tem do jogo e que é reproduzida pela tela do computador busca mostrar o jogo da mesma forma como se estivéssemos dentro do jogo, como se fosse uma câmera colocada sobre a cabeça de uma pessoa e transmitida para a tela do monitor do computador.

⁶ Os jogadores se referem aos clãs com o termo em inglês *clan* ou *clans*. Pode-se definir um clã, para fins deste trabalho, como um conjunto de pessoas que se integram dentro de um mesmo grupo para atuar de modo cooperativo em jogos eletrônicos.

⁷ O motivo para não entrar no clã chamado CVN a que foram convidados se deve, segundo o relato, a um problema de relacionamento entre um dos fundadores e o jogador que fez o convite a eles. A intenção inicial deles era entrar em um clã, mas repentinamente resolveram criar um clã próprio.

impregnado em atos, pensamentos e palavras que presidem a convivência social. É por isso que a ação simbólica necessita ser interpretada, lida ou decifrada para que seja entendida.

Para a antropologia contemporânea, os homens vivem num universo de significados que decodificam sem cessar. Desta forma, não apenas as palavras, mas as expressões, as posturas, as ações de toda a natureza, os objetivos que utilizam conferem um sentido aos outros homens. Também os sentidos das ações, sua direção, são decodificados da mesma forma. Esses significados estão longe de serem universais. Eles são, ao contrário, ligados a uma espécie de linguagem particular. É por essa razão que podemos afirmar que a cultura é, antes de mais nada, linguagem, código. É dessa maneira que a cultura fornece aos grupos e às nações um referencial que permite aos homens atribuir um sentido ao mundo no qual vivem e às próprias ações (Motta, 1995, p. 198).

Não há a percepção de “cultura forte”, “boa” ou “ruim”, “melhor” ou “pior”, mas sim que diferentes grupos de pessoas possuem diferentes formas de interpretar as suas ações (Jelinek *et al.*, 1983) e, portanto, de expressá-la pela linguagem. A cultura não é uma qualidade, ela é um contexto, um sistema de relações (Motta, 1995). Ela não é uma coisa ou *status*, é tanto um produto como um processo constantemente criado e recriado pelas interações correntes entre pessoas (Berger e Luckmann, 2001). É constituída de valores, crenças e pressupostos básicos, ritos, rituais e cerimônias, estórias e mitos, tabus, heróis e anti-heróis, normas, formas de comunicação, sagas, lendas e outros símbolos e conjuntos de aspectos simbólicos (Trice e Beyer, 1984; Motta, 1995). A análise desses componentes é que permite interpretar as significações que se atribuem às ações.

Retornando a nosso objetivo, interessa-nos perceber como esses componentes simbólicos da cultura se inscrevem em uma interação intersubjetiva dentro de um jogo eletrônico e um grupo social delimitado.

A pesquisa

A presente pesquisa se constitui em um estudo de caso (Yin, 1994) do clã *Brazilian Power*. A pesquisa iniciou-se com um período de experiência prática do jogo AA na sua versão 1.9.0, durante duas semanas no mês de fevereiro de 2004, quando se procurou uma aproximação do meio em que o grupo BP está inserido, além de se procurar compreender a dinâmica que envolve o jogo. A segunda etapa constituiu-se da

realização de entrevistas informais e não estruturadas com um dos membros do clã sobre o funcionamento do grupo e da busca do histórico deste clã junto a um dos seus fundadores. A partir das informações levantadas, elaborou-se um questionário estruturado com respostas abertas. A elaboração desse questionário contou com a contribuição direta de um membro do grupo. O questionário foi enviado por *e-mail* no início do mês de março de 2004 a todos os membros do BP e foi recebido durante todo o mês. Houve retorno de 50%, ou seja, 35 respostas dentre os 70 membros. A terceira etapa concentrou-se na análise das respostas obtidas, mais especificamente na busca da compreensão dos significados compartilhados entre os membros, objetivando determinar as bases sociais e a sua importância no contexto das relações sociais (Geertz, 1973).

O enfoque deste trabalho não é tecnológico, no sentido de que a tecnologia de informação, a Internet ou o jogo AA seja o foco central. Abordaremos o tema sob o sentido antropológico, em que procuramos contextualizar não apenas o sentido da comunicação mediada pelo computador, mas buscando analisar aspectos geográficos, de identidade e poder dentro das comunidades mediadas pela Internet (Wilson e Peterson, 2002).

O jogo

O AA é um jogo militar, onde se simulam algumas situações do recrutamento ao exército dos Estados Unidos, mas é centrado principalmente em recriar situações de combate militar em diversos tipos de terreno. Como o jogo é norte-americano, a língua oficial do jogo é o inglês. A primeira etapa do jogo, antes de ser possível participar em partidas conectados pela Internet, é a passagem pelo “treinamento básico de combate”. Este treinamento, se por um lado concentra-se em passar os comandos necessários para que se possa jogar o jogo, por outro recria a situação de treinamento realizado dentro do exército, como, p. ex., treinamentos físicos utilizando obstáculos, utilização de armamento militar, tiro ao alvo e simulação de um combate urbano. Esta etapa do jogo funciona, sem dúvida, como um rito de passagem⁸ (Trice e Beyer, 1984) a que se é submetido. Mesmo para se jogar o jogo, a condição mínima é completar o treinamento básico, que, mesmo que não exija condicionamento físico ou psicológico, torna necessária uma coordenação motora por parte do jogador. O teclado possui 42 botões com comandos com diferentes funções, e somadas a elas há 12 diferentes informações

⁸ Ritos de passagem se caracterizam pelas celebrações em que a mudança de um estado para outro (por exemplo, da infância para a adolescência) é posta em relevo; são ritos que acompanham toda mudança de lugar, estado, de posição social e de idade (Cavedon, 2003, p. 122). O rito de passagem significa que o estado de alguém mudará e, com ele, a percepção que os outros têm dele, as expectativas e responsabilidades atribuídas e assumidas, bem como a percepção de si mesmo (Trice e Beyer, 1984; Motta, 1995).

que aparecem na tela, além de se ter que estar alerta para a localização das forças inimigas e os tiros das suas armas.

Todos os jogadores devem ter um apelido (*nickname*). O apelido deve ser uma combinação única de letras com até 25 caracteres. A seleção de um nome é um passo aparentemente simples, mas que tem importância posteriormente, pois é a forma como as pessoas são conhecidas e reconhecidas dentro do jogo e do grupo social.

Os gráficos do jogo são muito detalhados. Há uma grande sensação de realismo devido à tecnologia de gráfico em três dimensões (3D) utilizada pelo software AA. A noção que se tem de distância é recriada pelo jogo com muita fidelidade à realidade. Mas o que mais chama a atenção no jogo são os sons. Os sons de múltiplos disparos simultâneos e explosões de granadas recriam com perfeição um combate armado. Os sons, aliados com a tecnologia de 3D, fazem com que se tenha uma noção da distância em que ocorreram os disparos ou explosões. Como um simulador de combate militar, ele realmente é muito convincente. Sente-se, dentro dos estímulos visuais e sonoros, uma sensação de elevação da adrenalina, o aumento dos sentidos ligados aos reflexos. Porém, percebe-se que, ao experimentar o jogo, não se perde a noção da “realidade”: a sensação é de se estar usando apenas um simulador no computador.

A comunicação entre os jogadores, no que diz respeito à comunicação interpessoal, se dá, majoritariamente, por meio de uma área destinada para *chat*. É neste espaço que é possível conhecer novas pessoas, trocar experiências com relação ao jogo, comentar detalhes com relação à partida que se está jogando, etc. Assim como é possível que não se interaja neste espaço, basicamente não digitando nada nele, também é possível tentar conversar com outros jogadores sobre temas relacionados ou não com o jogo.

No AA há 22 cenários diferentes, e em cada um há algum tipo de objetivo a se cumprir. Sempre se dividem os jogadores em dois times, um de ataque e outro de defesa. A programação do jogo faz com que o jogador sempre jogue como militar americano contra terroristas, independentemente do fato de se estar atacando ou defendendo⁹. Os “locais” onde ocorrem as partidas, os cenários, são localizados a partir de servidores. Um servidor é um computador que tem um sistema operacional instalado com a finalidade de compartilhar recursos entre os outros computadores interligados por um mesmo segmento de rede. Basicamente é uma máquina que, no AA, processa o cenário, autentica usuários e faz a ponte entre os computadores.

É neste contexto, dentro do jogo AA, que se dá o

surgimento do grupo BP. O jogo, sem dúvida, impulsiona a criação do clã, mas como ferramenta que é, não assume centralidade única, não se constitui por si só como ator central, como será demonstrado a seguir.

O *Brazilian Power*

Como já foi dito, o BP surgiu a partir de uma iniciativa de cinco pessoas que, a partir de uma afinidade em comum, desenvolveram ações voltada à criação de um clã. Dentre os 35 questionários recebidos para análise, apenas dois eram de mulheres, havendo, assim, uma ampla maioria masculina nesta organização. A média de idade dos respondentes foi de 24 anos, sendo que o membro mais jovem tinha 12 anos e o mais velho 40 anos, sendo o clã, portanto, formado majoritariamente de jovens adultos¹⁰.

A análise do grupo será realizada sob dois enfoques diferentes. O primeiro se refere à análise dos atos de comunicação entre os membros, mediados principalmente pelas tecnologias de transmissão de dados, mostrando a importância deste componente para a criação de uma cultura organizacional. O segundo buscará identificar os símbolos compartilhados que constroem sentido para o contexto em que a organização interage, onde o palco da interação é o meio virtual do jogo eletrônico.

Comunicação

Pessoas interagem por trocas de mensagens. Essas mensagens podem ser realizadas por meio de verbalizações, vocalizações (sons que não expressam palavras, tom de voz, intensidade, etc.) e comportamentos não-verbais (gestos, aparência, postura, etc.). A cultura é criada, sustentada, transmitida e mudada através das interações sociais baseadas na comunicação e nos significados criados pelas diversas ações (Schall, 1983). A comunicação, porém, pode ser mal interpretada se for considerada como uma ação perfeita, onde há um emissor, a transmissão de uma mensagem, a decodificação por parte de um receptor e uma resposta ao emissor. A comunicação é uma ação complexa e imprecisa, que pode não transmitir o que imaginávamos ou ser interpretada de uma forma diferente da que se pretendia. A seguir, mostraremos as principais formas de comunicação entre os membros do grupo BP que são mediadas pelo computador por meio da Internet.

Primeiramente, retornando a um dos componentes que desencadearam a criação do BP, uma conversa entre dois vi-

⁹ Isso demonstra, como mencionamos no início deste trabalho, a forte inserção do jogo num tema concomitante com a discussão de se estar realizando “ataques preventivos” contra grupos hostis.

¹⁰ Esse é um indicativo factual que demonstra que os jogos eletrônicos não são mais uma forma de entretenimento eminentemente infantil, sendo cada vez mais uma opção de lazer e consumo para muitos adultos.

zinhos mostrou como um ato cotidiano de comunicação, a fala, alicerçou a criação de elementos culturais entre pessoas. Após decidirem que iriam jogar juntos por meio da Internet, utilizavam o telefone (outro artefato tecnológico de comunicação) para combinar os detalhes de onde (qual servidor) e quando. Dentro do jogo utilizavam o *chat* (sala de conversação), que usa o texto como forma de comunicação, não só para interagirem entre os membros do grupo, mas também com os outros jogadores que estavam presentes na partida.

Mas foi a partir da instalação de um *software* chamado Roger Wilco (RW) que a comunicação entre os membros criou uma nova dinâmica. O RW é um programa de computador que permite criar um canal de comunicação que, por meio da Internet, conecta os computadores e possibilita que os usuários se comuniquem por meio da voz. Utilizando um microfone e os equipamentos de som (caixa de som ou fone de ouvido) ligados ao computador, esse *software* possibilitou um novo tipo de comunicação utilizando o computador e a Internet. Assim, foi possível dar uma nova dinâmica às partidas, pois tornou-se possível trocar informações em voz, em vez de ter que digitá-las no teclado, ao mesmo tempo em que se pôde criar um espaço para se conversar a respeito de outros temas comuns (principalmente no intervalo entre a eliminação em uma partida e o início da próxima). Quebra-se o clima impessoal que existe na Internet, em que a comunicação é feita majoritariamente de forma escrita. A voz possibilita a comunicação utilizando as sutilezas da expressão vocal, em que pequenas diferenças entre o timbre de voz e a intensidade do som, por exemplo, diferenciam o significado de uma frase. O RW, posteriormente substituído pelo *software* Team Speak (TS), uma versão mais atualizada do mesmo tipo de programa, auxiliou, sem dúvida, na criação, aglutinação e crescimento do clã. Para entrar no canal do TS, é necessário o cadastro de senha e de usuário. Portanto, sem um convite daqueles que administram o canal, não é possível participar das conversações. O *software* permite a visualização de quem está conectado no momento em que ele é acionado, ampliando as possibilidades de comunicação através da imagem. O que se observou é que quando se pretendia jogar AA, também era acionado o TS. Ao se visualizar quem estava conectado ao TS, cumprimentavam-se os presentes, ora de forma individual (utilizando o apelido pessoal), ora de forma geral. No contexto atual, onde há a presença de 70 membros, o canal funciona como uma verdadeira reunião virtual, na qual mais de 50 pessoas podem estar conectadas ao mesmo tempo.

Uma das características da Internet, a capacidade de conectar globalmente os computadores, é replicada aqui. Apesar de ser formado exclusivamente por brasileiros, condição básica para ser membro, muitos membros do BP vivem no exterior. Grande parte dos membros reside no Brasil, com uma concentração nos estados do Rio de Janeiro e São Paulo. Mas

alguns membros moram nos Estados Unidos, no Japão e em países da Europa. A distância física não impede que brasileiros que estão fora do país sejam membros do grupo. A tecnologia de comunicação permite que pessoas de diferentes regiões do mundo interajam socialmente, não só em forma de texto e imagem, mas agora também por voz.

A formalização da existência do grupo foi seguida pela criação de um site. Ele centraliza a passagem de informações para pessoas dentro e fora do BP. Também localiza a organização dentro do ciberespaço, criando uma sensação de localização dentro da rede de computadores pelo seu endereço <www.brapower.com.br>. A comunicação dentro do *site* não é apenas textual, combinando a ela elementos visuais como desenhos, imagens do jogo, animações, fotos, etc.

Os fóruns de discussões também estão localizados dentro do *site* do grupo. Os fóruns são divididos em dois grupos, nos quais há tópicos em que são discutidos temas abertos ao público e outros que são apenas para os membros internos. Os temas abertos ao público estão relacionados a informações técnicas do jogo no que diz respeito aos *hardwares* e *softwares*, informações sobre o BP, dicas para jogar AA, discussão de assuntos diversos ligados ao entretenimento, etc. É solicitado que as pessoas interessadas se cadastrem junto ao grupo para que possam participar, para que se possa saber quem está afirmando cada sentença. O número de cadastrados ultrapassou mil pessoas no mês de abril de 2004. Nos fóruns internos são debatidas questões de interesse exclusivo dos membros da organização, tais como o recrutamento de novos membros, atividades em conjunto, divisão de tarefas, pagamento de contas, etc.

As principais formas de comunicação entre os membros do BP utilizando a Internet estão contidas no Quadro 1. O uso combinado dessas ferramentas dentro do contexto de um jogo eletrônico é que cria uma dinâmica diferenciada das demais formas de interação.

Construção dos símbolos compartilhados

A efetivação da criação do clã junto à central do jogo AA permite que os seus membros incorporem no seu apelido o nome do grupo. Todos os clãs possuem um símbolo, sempre formado com uma abreviação do nome do grupo entre colchetes. O símbolo criado pelo BP foi [Br@.P], chamado de "Tag" (rótulo, etiqueta em inglês) pelos usuários. No caso de um dos membros que utilizava o apelido de Saci, passou a se chamar [Br@.P]_Saci. Assim, a visualização e identificação de que um jogador é ou não membro de um clã são simples. O símbolo adotado pelo grupo faz parte da sua identidade: ele é visível e compartilhado entre os membros.

O recrutamento de novos membros ocorria em etapas. Primeiramente, ao se encontrar um brasileiro jogando, convidava-se esta pessoa para participar do canal de comu-

nicação RW. Se houvesse uma empatia mútua, era feito um convite para que ela se juntasse ao BP e adicionasse o *Tag* ao seu apelido. Este ritual de passagem a que os membros em potencial eram submetidos – e, em sendo aprovados por seus avaliadores – permitia que cada um fosse aceito como sendo um membro do grupo. Hoje, o processo inclui inserir, por um período experimental, o *Tag* [Br@.P-r], que indica para os integrantes do grupo tratar-se de um membro recruta. Em sendo aprovado, retira-se o “-r” do *Tag*, sinalizando assim a efetivação do recruta como membro do grupo.

O rito de passagem garante que aqueles que se juntam ao grupo estejam de acordo com grande parte do seu modo de funcionamento. Durante o período de passagem, ele é introduzido às normas de conduta do grupo, por mais simples que elas sejam, e sua conduta é avaliada. A aprovação ou rejeição da incorporação de um novo membro é decidida por uma votação de todos os atuais membros do clã, utilizando o fórum de discussão. Se, por um lado, aqueles que são avaliados precisam demonstrar que têm afinidades com os demais membros, por outro, aqueles que avaliam estão afirmando e reafirmando a sua identidade ao refletir sobre a inclusão ou exclusão de pessoas na organização. Não há a questão unilateral em que apenas o avaliado é submetido a um teste. Toda vez que se discute a inclusão ou a exclusão de alguém no grupo, parte do que as pessoas concordaram como regras do grupo são postas à mostra, e a partir delas é que há a constante definição e redefinição da identidade do clã.

A existência da exigência da nacionalidade brasileira para integrar o grupo faz replicar a discussão de cultura nacional e cultura da organização, do clã. Sem dúvida, visualizam-se características que possibilitam a observação e diferenciação de ambas na pesquisa junto ao BP. Os traços da identidade

brasileira iniciam pelo idioma utilizado para a comunicação. O português é a língua falada e escrita do grupo. Há, sem dúvida, a utilização de abreviações na escrita, típicas no contexto da Internet. Porém, o que desejamos evidenciar é que, mesmo dentro de um ambiente em que a língua majoritariamente utilizada é o inglês, como neste caso em que o jogo é originário de um país de língua inglesa, faz-se uso da língua materna, reforçando a identidade nacional. Alguns nomes típicos do folclore, da fauna e da história brasileira surgem, de forma espontânea, como apelidos adotados por alguns membros. Saci, Lobo-Guará, Lampião, Xavante são alguns desses exemplos. Um dos símbolos da cultura nacional, a bandeira do Brasil, também faz parte deste posicionamento, pois ela surge dentro do *site* do grupo juntamente com a logomarca do clã.

A identidade do grupo se forma a partir da conjunção de elementos nacionais acima descritos, mas também é formada por um conjunto de crenças, códigos e símbolos criados pela própria dinâmica das relações entre o grupo. A avaliação de novos recrutas, por meio de um rito de passagem, auxilia a desvendar parte desses elementos. Os pontos que são avaliados e apreciados pelo grupo sintetizam os valores da amizade, os laços criados entre os membros. Mesmo cientes da distância física entre eles, o TS possibilita uma interação que permite uma maior proximidade entre as pessoas do grupo. Se a relação interpessoal é valorizada, ela surge como um símbolo compartilhado entre os integrantes da organização. As ações, *a priori*, estão direcionadas para a criação e manutenção deste valor, sendo esta relação também um parâmetro de avaliação.

O BP também aluga um servidor, onde pode processar o cenário que desejar dentro do AA. Com o servidor, há um local onde as pessoas da organização sempre podem jogar, onde haverá pessoas conhecidas. O servidor, juntamente com o *site* e o fórum, passa a simbolizar espaços de pertença para

Quadro 1 – Ferramentas e lócus utilizados para a comunicação por meio da Internet.

	Descrição	Característica
Chat do jogo	É uma área que permite a troca de mensagens escritas durante as partidas de AA.	Utilizado exclusivamente durante as partidas.
Fórum	Possibilita a discussão de temas selecionados por meio do <i>site</i> .	O debate é realizado por meio de mensagens que ficam armazenadas no <i>site</i> .
Roger Wilco ou Team Speak	Cria um canal de comunicação paralela ao jogo que permite a utilização da voz para a comunicação via Internet.	Utilização da voz para a comunicação.
<i>Site</i>	Endereço eletrônico que permite a transmissão de informações sobre o BP.	Localiza no ciberespaço o BP em relação aos demais.

Quadro 2 – Elementos culturais compartilhados.

[Br@.P]	Simboliza o BP durante as partidas e é incorporado como parte do apelido da pessoa.
Identidade brasileira	Ser brasileiro é requisito básico para se tornar membro do grupo. A identidade brasileira surge como uma posição em relação às demais nacionalidades que existem entre os clãs.
Relações Interpessoais	As relações interpessoais são valorizadas pelos membros, em especial o espírito de amizade e companheirismo. Estes surgem como um valor a ser respeitado e uma condição para ser parte do grupo.
Roger Wilco ou Team Speak	O <i>software</i> faz parte da história do BP como um artefato que permite a união do grupo e uma comunicação diferenciada utilizando a Internet.
Servidor, Site e Fórum	Simbolizam áreas que pertencem ao BP e possibilitam a interação.

os integrantes do clã. Para melhor compreender esta relação simbólica, valemo-nos da metáfora da casa e da rua de Da Matta (1987). Esses três espaços simbólicos funcionam como a casa do grupo, como um ambiente familiar e um sentimento de domínio pertencente ao clã que, acima de tudo, serve aos membros do grupo como uma afirmação de que eles criaram um espaço no qual podem ser reconhecidos pelos seus pares.

O Quadro 2 sintetiza os principais elementos culturais compartilhados observados nesta pesquisa. É no jogo eletrônico que as interações ocorrem, mas são as pessoas que criam a forma como se constrói um sentido dentro do contexto social. É por isso que a cultura referencia estes elementos materiais e imateriais, pois é ela que permite atribuir um sentido ao mundo no qual vivem e às próprias ações.

Poder e ideologia

O uso da Internet, que tem grande parte das suas informações armazenadas na língua inglesa, e de um jogo eletrônico desenvolvido por e para norte-americanos, utilizando o tema militar, fazem emergir situações paradoxais. Esses paradoxos consistem em mesclar entretenimento com assuntos importantes da vida em sociedade, como guerras, políticas públicas e educação. Há ainda o fato de valer-se de um jogo que, como todo jogo, não passa de um simulacro da realidade. Entretanto, um novo paradoxo se insinua: este jogo simula uma outra realidade, bem diversa daquela em que os jogadores têm a sua identidade nacional enraizada, desvinculada do contexto social e histórico deles, o que nos leva a ponde-

rar sobre o poder da ideologia que se encobre sob “um simples jogo”.

O debate de temas relacionados ao poder e à ideologia dentro deste contexto, sugerido por Wilson e Peterson (2002, p. 460), faz-se necessário na medida em que as relações sociais passam a ser moldadas por esses temas. Entendemos o poder, para fins deste trabalho, a partir do conceito criado por Foucault (1987)¹¹, em que o poder não é uma “coisa”, não é algo que se possui, que se ganha ou que se perde, mas sim uma possibilidade que todos possuem, que se exerce. O poder surge nas relações sociais e por elas é criado, sustentado e reproduzido.

O tema do poder surge no jogo AA no momento em que este retira do contexto do mundo situações reais de exercício de poder e as recria. Em outras palavras, os criadores do jogo utilizam-se de ideologia para escamotear os fatos sociais que fazem surgir os conflitos militares. Há apenas o mundo maniqueísta do herói contra o bandido, do bem contra o mal. O jogo mostra quem é o inimigo e o aliado, retirando todo o resto do conhecimento dos jogadores, ignorando o contexto social que cria tais situações e sua complexidade. Dizer que o AA é apenas um jogo, uma diversão inofensiva, é condenar-se a uma visão ingênua e por demais simplista: é ignorar a potência de sugestão, ou, em outras palavras: o propósito ideológico que o entretenimento pode exercer sobre os jogadores caso não haja uma reflexão crítica.

No caso do AA, um dos objetivos explícitos é o de “educar o público norte-americano sobre as oportunidades de carreira no exército dos Estados Unidos” (America’s Army, 2003). Se existe o propósito de educar, o jogo poderia ser até mais realista do que é. As cenas de violência visual, base de um

¹¹ Lamentamos não dar o devido espaço para uma explanação mais precisa do conceito de poder de Michel Foucault, um dos principais filósofos do século XX. Acreditamos que, mesmo de forma limitada, o conceito de poder do autor deveria ser aqui citado, pois toda a análise deste trabalho está íntima e indissociavelmente vinculada ao conceito desenvolvido pelo referido autor.

conflito alicerçado na violência, foram retiradas do jogo, tornando-o adequado para o público com idade superior a 13 anos nos Estados Unidos. A violência se torna uma fantasia aceitável do mundo. Não há sangue dentro do jogo. As granadas arremessadas não dilaceram as pessoas, como seria possível observar no mundo físico. Os corpos que ficam no chão parecem estar ali apenas esperando para acordarem para o início de uma nova partida. A mensagem que se passa é: a “guerra é divertida”, às custas do esquecimento das atrocidades das guerras e as conseqüentes mortes, danos físicos e psicológicos por elas causados, omitindo-as, obliterando-as da consciência do jogador.

No caso do BP, por exemplo, não há, de forma geral, uma simpatia ou apoio a ações militares. Porém, o jogo é extremamente apreciado pelos jogadores, o que poderia assemelhar-se a um apoio indireto ao exército dos Estados Unidos. Fortuitamente, contudo, insere-se outro paradoxo: nota-se um indício de sentimento antiamericano, não tanto pelos atos de guerra do país, mas pelo contato com os próprios americanos pela Internet. Os relatos coletados mostram que muitos americanos tratam brasileiros com menosprezo, chegando ao ponto extremo de exigirem que se falasse inglês dentro do *chat* do jogo. Mesmo que esse tipo de atitude não possa ser generalizado, é um fator que acaba fortalecendo um sentimento nacionalista como resposta. Em um ambiente onde o inglês é a língua mais utilizada, poder-se-ia imaginar que haveria uma tendência a uma padronização de elementos simbólicos. Porém, observou-se, ao contrário, um movimento de reforço de um sentimento de identidade nacional.

Considerações finais

Procurou-se neste trabalho pôr em evidência alguns paradoxos encobertos. São situações aparentemente irrelevantes, mas que envolvem uma complexa trama de relações sociais. Interpretar os significados criados para o contexto estudado é um grande desafio, e, como afirmou Geertz (1973), estes significados criados socialmente não param de se codificar. Em outras palavras, a dificuldade não está apenas em compreender o fenômeno em um dado momento, mas entender e aceitar também que ele é um processo contínuo que não cessa no momento da pesquisa.

O aporte da dita cibercultura poderia ser visto como limitado para um estudo antropológico e sociológico, pois restringe o âmbito de interpretação. Concordamos que enclausurar a análise da cultura na relação entre homem e máquina, pessoa e ciberespaço, é insuficiente para que se capte a complexidade que é trabalhar o significado das novas tecnologias de comunicação dentro da sociedade em que vivemos e das relações sociais que ela está recriando.

A Internet, por meio dos computadores, cria novas pos-

sibilidades de relações sociais. Uma dessas vias abertas são jogos eletrônicos que utilizam a rede mundial de computadores para reunir jogadores numa mesma partida. Como o trabalho em equipe dentro do jogo é desejável para um melhor desempenho, a porta aberta pelo *chat* é bem-vinda para, na comunicação, inaugurar novas formas de linguagem. Ademais, como se pôde perceber, outros *softwares* possibilitam um canal diferente de comunicação; ao proporcionar o uso da voz, permitem uma personalização maior dentro da Internet e uma aproximação ao mundo presencial.

O espaço eletrônico criado pelo exército dos Estados Unidos, no qual um jogo é parte integrante de uma campanha de promoção da carreira militar nesse país, é utilizado e re-elaborado pela organização estudada, o Brazilian Power, de um modo diferente. O jogo acaba por ser uma atividade de entretenimento que, com a incorporação de outro *software*, como o TS, possibilita que haja não apenas uma diversão individual, mas que se crie uma verdadeira comunidade de jogadores. O *clã* possui um local específico de encontro, mesmo que de forma virtual. Lá suas idéias são expressas, suas individualidades são exercidas, mas também há uma constante atividade de organização do grupo além de, obviamente, jogar-se o jogo AA.

Os significados criados pelos participantes do *clã*, por meio do computador e da Internet, possuem uma dinâmica diferente das relações encontradas antes da introdução desses meios de comunicação. Porém, esses significados não estão dissociados do meio social, em que outros fatores, como a identidade local, geografia e política afetam a interpretação dos fatos, e por conseguinte, a própria cultura.

A linguagem é uma das portas para a criação de novas interpretações. No ambiente da rede de computadores, a introdução de novas palavras está muito relacionada a termos técnicos ligados aos *hardwares* e *softwares*. Alguns exemplos encontrados nesta pesquisa são *Tag*, TS, RW, AA, servidor, etc. Compreender os termos utilizados é o primeiro passo para a compreensão do contexto na Internet, uma das formas contemporâneas em que a cultura está sendo recriada. Em outras comunidades, sejam elas de diários pela Internet, *sites* de jogos ou de encontros, utilizam-se outros tipos de *softwares*, criando outro tipo de vocabulário. As gírias e abreviações são comuns, e é necessário que se preste atenção nesses detalhes, exemplos de recriação da linguagem como expressão da cultura.

Como sugestão de pesquisas futuras, o estudo da recriação da cultura ligada a outros tipos de comunidades, como a de pessoas que criam *sites* de diários, os *blogs*, daqueles que entram em *sites* de encontros pela Internet e de outros jogos eletrônicos, pode colaborar para que se busque compreender melhor a dinâmica das novas formas de comunicação dentro da rede de computadores.

Retornando ao objetivo específico do trabalho, no con-

texto norte-americano, a pesquisa de como o jogo AA está afetando a percepção sobre o exército americano poderia contribuir para que se entenda se há ou não uma maior identificação com esta organização e, por conseguinte, se isso pode afetar o crescimento dos alistamentos, que naquele país são voluntários.

Agradecimentos

Agradecemos a inestimável colaboração de todos os membros do clã Brazilian Power, sem a qual não seria possível a realização deste trabalho. Também gostaríamos de agradecer pelas colaborações oferecidas por Neuza Rolita Cavedon e Fabiano Andersson para este trabalho.

Referências

- AMERICA'S ARMY. 2003. *Gameplay Manual: Version 1.9.0*. Disponível em www.americarmy.com, acesso em 8/03/2004.
- AMERICA'S ARMY. 2004. *Website Home*. Disponível em www.americarmy.com, acesso em 11/03/2004.
- BERGER, P.L. e LUCKMANN, T. 2001. *A construção social da realidade*. 20ª ed., Petrópolis, Vozes, 247 p.
- CAVEDON, N.R. 2003. *Antropologia para administradores*. Porto Alegre, Editora da UFRGS, 182 p.
- CHAUÍ, M. 2003. *Convite à filosofia*. 13ª ed., São Paulo, Ática, 2003, 424 p.
- DA MATTA, R. 1987. *A casa & a rua: espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil*. Rio de Janeiro, Guanabara, 140 p.
- ESCOBAR, A. 1994. Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture. *Current Anthropology*, **35**(3):211-231.
- ESCOBAR, A. 1995. Anthropology and the Future: New Technologies and the Reinvention of Culture. *Futures*, **27**(4):409-421.
- FOUCAULT, M. 1987. *História da sexualidade: a vontade do saber*. Rio de Janeiro, Graal, 152 p.
- GEERTZ, C. 1973. *The Interpretation of Cultures*. New York, Basic Books, 470 p.
- JELINEK, M.; SMIRCICH, L. e HIRSCH, P. 1983. Introduction: A Code of Many Colours. *Administrative Science Quarterly*, **28**:331-338.
- KELLER, D. 2002. "The Axis of Evil", Operation Infinite War, and Bush's Attacks on Democracy. *Cultural Studies & Critical Methodologies*, **2**(3):343-347.
- LÉVY, P. 1999. *Cibercultura*. São Paulo, Editora 34, 260 p.
- MOTTA, F.C.P. 1995. Cultura nacional e cultura organizacional. In: E. DAVEL e J. VASCONCELOS (orgs.), *Recursos humanos e subjetividade*. Petrópolis, Vozes, p. 197-207.
- MOTTA, F.C.P. 1997. Cultura e organizações no Brasil. In: F. MOTTA e M.P. CALDAS, *Cultura organizacional e cultura brasileira*. São Paulo, Atlas, p. 25-37.
- PC GAMERS. 2004. Kicking Ass: Special Forces-style. *Pc Gamers*. Mimeo.
- RÜDIGER, F. 2003a. *Introdução às teorias da cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo*. Porto Alegre, Sulina, 151 p.
- RÜDIGER, F. 2003b. Confronto com o pensamento da cibercultura: utopia, catastrofismo e teoria crítica na interpretação da cultura tecnológica contemporânea. In: Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação, 26, 2003, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte, Intercom.
- SCHALL, M.S. 1983. A Communication-rules Approach to Organizational Culture. *Administrative Science Quarterly*, **28**:557-581.
- SCHROEDER, R. 1994. Cyberculture, Cyborg Post-modernism and the Sociology of Virtual Reality Technologies. *Futures*, **26**(5):519-528.
- SMIRCICH, L. 1983. Concept of Culture and Organizational Analysis. *Administrative Science Quarterly*, **28**:339-358.
- TRICE, H.M. e BEYER, J.M. 1984. Studying Organizational Cultures through Rites and Ceremonials. *Academy of Management Review*, **9**(4):653-669.
- WILSON, S.M. e PETERSON, L.C. 2002. The Anthropology of Online Communities. *Annual Review of Anthropology*, **31**:449-467.
- YIN, R.K. 1994. *Case Study Research: Design and Method*. 2ª ed., Thousand Oaks, Sage, 171 p.

Recebido em 12/2004
Aceito em 04/2005