

A prática do griefing dentro das regras do jogo: uma análise do jogo Dota 2

Gabriela Birnfeld Kurtz

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Brasil.



Figura 1: Screenshot do vídeo “Dota2 Rage: Road to 0 MMR”, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4B8ZZDZHDbl>>

RESUMO

Os jogos eletrônicos multiplayer proporcionam aos usuários um espaço de convivência e entretenimento, mas também carregam as tensões das relações humanas. Nestes ambientes, alguns indivíduos entram no jogo para burlar as regras, prejudicar e irritar outros jogadores. Essa prática tem um nome específico no meio dos games: chama-se griefing, e os praticantes dele são os griefers. De acordo com Fragoso [1], estes termos designam jogadores e suas ações que perturbam outros usuários, prejudicando a experiência do jogo. Para Consalvo [2], são as regras de um game que fazem ele ser único, e define a forma com a qual ele será conduzido. Contudo, muitos jogadores utilizam essas regras para praticar o griefing. No presente artigo, o objetivo é observar a atuação desses indivíduos quando estão em um jogo multiplayer que não permite a quebra das regras: Defense of the Ancients 2. Por meio da análise de 6 vídeos de partidas gravadas por usuários e postadas no Youtube, encontrou-se diversas estratégias de griefing dentro das regras do jogo, como: utilizar habilidades de personagens para prejudicar os colegas do time, ajudar o time adversário a matar um colega de equipe e se valer de recursos sonoros e visuais do game para irritar os outros jogadores.

Palavras-chave: jogos online, griefers, dota 2.

ABSTRACT

Multiplayer electronic games provide the users a space of acquaintanceship and entertainment, but also carry the human relations tensions. In these places, some individuals enter the game to cheat, harm and irritate other players. This practice has an specific name in the game environment: it is called griefing, and its practitioners are the griefers. According to Fragoso [1], these terms designate players and their actions that disturb other users,

harming the game experience. For Consalvo [2], the rules of a game that make it unique, and define the way it is going to be conducted. However, many players use these rules to practice griefing. In the present article, the objective is to observe these individuals acting when they are in a multiplayer game that does not allow rule breaking: Defense of the Ancients 2. Through the analysis of 6 videos matches, recorded by users and posted on Youtube, it has been found many griefing strategies inside the rules of the game such as: using characters abilities to harm other team mates, help the opposite team kill a companion and using the game's visual and sound resources to annoy other players.

Keywords: online games, griefers, Dota 2.

1 INTRODUÇÃO

Ao entrar em uma partida de Defense of the Ancients 2 (Dota 2), o jogador precisa ter alguns fatores em mente: as regras do jogo, as estratégias para vencer a equipe adversária e que terá de lidar com os colegas de time, seres humanos assim como ele. E, por conta disso, existe um alto grau de imprevisibilidade. Neste jogo, duas equipes com cinco jogadores cada, se enfrentam para destruir as bases adversárias. Os principais problemas podem ocorrer quando os outros jogadores não sabem as regras corretamente, não tem experiência nas estratégias que levam à vitória, ou simplesmente não possuem habilidade no jogo. Isso pode levar a frustrações, mas nada se compara com usuários que entram na partida com o objetivo de estragar o jogo alheio.

A prática de “estragar” um jogo de outros usuários por meio de ações como spamming, trollagem, e a utilização de ofensas e provocações tem um nome específico no meio dos games: chama-se griefing, e os praticantes dele se chamam griefers. De acordo com Fragoso [1], no meio online estes termos designam jogadores e suas ações que perturbam outros usuários, tornando a experiência do jogo ruim, dolorosa e, por vezes, traumática.

Para Consalvo [2], são as regras de um game que fazem ele ser único, e define a forma com a qual ele será conduzido, mas mesmo

*email: gabriela@sidicom.com.br

assim muitos jogadores buscam burlar as mesmas para vencer, ou então, para praticar o *griefing*. Em muitos jogos multiplayer, por exemplo, é possível se valer de estratégias para burlar as regras, de forma que o jogador que realiza as trapaças tem vantagem sobre os outros usuários. Contudo, a quebra das regras de um jogo não é a única forma de se atuar contra os outros jogadores. Os *griefers* também podem agir dentro delas e, mesmo assim, prejudicar os outros colegas de equipe, subvertendo as regras existentes.

No presente artigo, o objetivo é observar a atuação dos *griefers* no jogo Dota 2, que não permite a quebra das regras. Inicialmente, serão discutidos os conceitos dos limites de um vídeo game para além da teoria do círculo mágico de Huizinga [3], inserindo uma visão mais complexa e voltada para a ação das pessoas nos jogos, proposta por Gary Crawford [4][5]. A seguir serão apresentados alguns conceitos acerca dos *griefers* e sua atuação nos games. Para a investigação empírica, será apresentada a análise de 6 vídeos de partidas gravadas por usuários e postadas no Youtube, com o objetivo de compreender a atuação desses *griefers* levando em consideração as ações realizadas dentro das regras do jogo e suas consequências, bem como a reação dos outros usuários.

2 UMA VISÃO COMPLEXA DOS VÍDEO GAMES

Ao desenvolvermos um estudo relacionado a jogos no ambiente digital, sejam eles em consoles, arcades, dispositivos móveis, computadores e outras tecnologias, é importante buscar um termo que defina e delimite a área de análise. Crawford [5] realiza essa discussão em seu livro “Video Gamers”. Conforme o autor, há diversas expressões que se encaixam, dependendo da área onde os estudos iniciaram ou são conduzidos, como *computer games* (jogos de computador) ou *digital games* (jogos digitais). No entanto, salienta que o uso da expressão vídeo games, para definir o objeto é mais adequada, tanto por ser o termo mais utilizando na academia quanto na vida cotidiana.

Apesar de ser relevante uma definição para o que são os vídeo games, Crawford [5] considera que é mais importante compreender esses jogos como construções complexas do que buscar uma definição do que eles são, haja vista a variedade de games e modos de jogar. Logo, de acordo com o autor, a pesquisa deveria se concentrar no que um vídeo game significa e como ele é utilizado e consumido pelos jogadores. E esta é a perspectiva do presente trabalho, pois considera-se mais relevante nesse momento a análise da performance e dos usos dos jogadores do que em uma definição propriamente dita.

Partindo para a discussão das fronteiras de um vídeo game e o que rege seu funcionamento, é necessário trazer o início dos estudos de jogos em geral, frequentemente atribuído a Huizinga [3]. O historiador escreve que as regras são um fator muito importante no conceito do jogo. Para o autor, elas são absolutamente obrigatórias e não permitem dúvidas. No momento em que elas são transgredidas, o jogo acaba, entrando em colapso. Outra posição do autor é a da existência de um círculo mágico, no qual os participantes de um jogo “entram”, e este espaço seria muito particular dos jogos, separado do cotidiano.

Para Crawford [4], o problema da ideia do círculo mágico e da teoria de Huizinga em geral é que é útil apenas para entender o “jogar”. Enquanto o círculo mágico pode ser utilizado para compreendermos o que ocorre dentro dele, não reconhece, ou tem a capacidade de entender que regras específicas se aplicam a todos os aspectos da vida. Logo, além de os jogos em geral não serem “descolados” da vida cotidiana, também não são a única manifestação social restrita por regras e pelo contrato entre os participantes. Basta pensarmos, por exemplo, em uma sala de aula. É um ambiente regido por regras, onde normalmente um professor ensina algo aos alunos e ele tem a autoridade de reger o acontecimento, permitir, falas, etc. No momento em que essas

regras são quebradas, encontra-se um distúrbio na aula, mas não necessariamente impede que ela acabe. O mesmo pode ser visto em jogos, inclusive em vídeo games. Crawford [4] está correto ao apontar a relevância de existir estudos que forneçam um entendimento sociológico dos vídeo games, capazes de munir os pesquisadores com um entendimento compreensivo da vida social, localizando os games e o ato de jogar como parte de uma tela muito mais ampla.

Ainda que se critique a teoria de Huizinga, não há como negar sua contribuição ao apontar que os jogos possuem regras. No caso dos vídeo games, conforme Crawford [4] aponta que os jogadores sempre terão opções restritas definidas pelas limitações das tecnologias, os objetivos dos desenvolvedores e também as ideologias por trás deles. Contudo, tudo isso sempre terá o impacto do social, com consequências muito mais amplas que as regras de um jogo, ainda que essas regras pautem muito do que ocorre. Isso porque os vídeo games são diferentes entre si, justamente porque tem regras diferentes, e dificilmente terão exatamente as mesmas [2].

O social é, então, a força motriz que leva um jogo adiante e garante que os resultados sejam imprevisíveis. Para Sicart [6], o jogo coletivo é um movimento entre a ordem e o caos. É importante pensar na ordem como a intencionalidade das regras e nos momentos em que os jogadores agem conforme as mesmas, e o caos todas as forças destrutivas que podem existir. Sejam elas de ordem técnica (problemas em servidores e na internet, por exemplo), ou de ordem social (como a quebra das regras, ou o *griefing* em geral).

O caos causado por conta dos jogadores e seus atos, são o que importam no artigo. Os estudos de Consalvo [2] demonstram que o ato de quebrar as regras pode gerar novas formas de jogo, de comportamentos, sem destruir a natureza do mesmo. Dentro de um jogo existe esse potencial de transgressão, que pode ser uma escolha do jogador quebrar ou não as regras. Ou, então, como se propõe nesta pesquisa, pode ser uma escolha do jogador subverter as regras por diversos motivos, e isso não significa o colapso do sistema, mas uma nova forma de pensar a atividade e seus objetivos: gerando novos significados ao vídeo game.

Para sustentar tal afirmação, busca-se apoio na obra de Galloway [7], que defende que para se entender os vídeo games, é preciso compreender como a ação existe no *gameplay*, com uma atenção especial para as tantas variações e intensidades. As pessoas se movem quando jogam no computador, ou em consoles, executando ações, utilizando a fala, entre outras ações. Entretanto, as máquinas também agem, tanto em resposta às ações executadas pelo usuário quanto independentemente delas. Para Galloway [7], é importante pensar nos vídeo games também como sistemas de software, capazes de dar respostas limitadas dentro de suas predefinições. Isso porque a existência do código é o que dá vida ao jogo, e é por meio de sua lógica que as ações dos usuários são interpretadas. Para o autor, pressionar o botão de pausa é tão significativo quanto disparar uma arma, bem como estratégias de jogo são tão importantes como as trapaças. Portanto, as pessoas podem agir dentro das limitações do software e das regras e ainda assim quebrar o contrato definido entre os jogadores, sem que isso acabe com o jogo em si.

3 OS GRIEFERS NOS GAMES

Os jogadores que tem como objetivo perturbar o jogo dos outros usuários por meio da utilização de ofensas, provocações e outros recursos mais específicos, como o spamming¹, trollagem² chamam-se griefers, e a prática é denominada griefing. No meio online, esses indivíduos tornam a experiência de jogo alheia muito desagradável, dolorosa e até traumática [1]. Consalvo [2] observa que, para os griefers, o prazer do jogo reside na reação dos outros, aqueles que estão sendo prejudicados.

É possível dizer que esses indivíduos estão jogando outro jogo, regido por suas próprias regras, cujo objetivo é prejudicar o jogo alheio e causar dor e tristeza. Para alcançar esses objetivos, utilizam o spam e a trollagem, provocando e ridicularizando os demais. Por contar com regras e objetivos próprios e bem definidos, aliados a uma ambientação mais explícita, a circunstância de jogo permite algumas formas de griefing que são próprias dos games [1].

Fragoso [1], ainda explica que os griefers contam com muitas práticas para atingir o objetivo de prejudicar a experiência dos outros jogadores. Dentre elas, encontram-se as que são de interesse desta pesquisa: xingamentos e insultos, prejudicar o próprio time para que o mesmo seja derrotado e bloquear caminhos e movimentação. Também, em sua pesquisa, Fragoso observa a prática de um grupo de jogadores brasileiros durante partidas de games chamados HUEs (que não é fixo ou organizado de antemão, mas se identifica entre si por suas práticas de griefing e trollagem, por exemplo). Entre as ações de griefing desse grupo, encontram-se algumas interessantes ao presente estudo: ameaçar denunciar outros jogadores por racismo, cometer suicídio, jogar mal de propósito, ou fingir que não entende as instruções passadas pelo time por uma suposta falta de dominância na língua que está sendo falada.

O griefing pode ter algumas variações, conforme descrito por Foo e Koivisto [8], e dividido em quatro categorias: intimidação; imposição de poder, trapaça e ganância. Para Fragoso [1], em seu estudo dos griefers brasileiros, há uma quinta categoria: o deboche. Para a autora, esses jogadores atuam ridicularizando a si mesmos, fingindo ser menos habilidosos ou mais ignorantes do que realmente são. Adiantando um pouco a análise do presente artigo, percebeu-se que há muito do deboche também nos vídeos analisados de Dota 2, filmados em diversas partes do mundo, o que leva a conclusão de que não são apenas os brasileiros que realizam essa ação dentro da categoria do deboche.

No entanto, se há griefers em Dota 2 e em tantos outros jogos multiplayer que são capazes de prejudicar tanto um jogo que chegam na possibilidade de derrota, por que as comunidades de jogadores ainda se mantêm? De acordo com Juul [9], os jogadores nunca param de buscar experiências de dor e fracasso. Para o autor, “é a ameaça do fracasso que nos dá algo para fazer em primeiro lugar” [9, p.45]. Ainda conforme Juul, nos jogos há dois tipos de fracasso: o real ocorre quando um jogador investe seu tempo em jogar um jogo e fracassa; o fictício é o que sucede com o personagem no mundo ficcional do jogo. Poderíamos adicionar, dentro do real, uma variante: quando o jogador não atinge o objetivo do jogo por conta de outros indivíduos que estão em seu time – o que não depende da habilidade do jogador, e sim, da boa

vontade de terceiros. E é por isso que os griefers são tão bem-sucedidos. A dor da derrota em uma partida pode ser maximizada quando independe do jogador em questão, e sim, foi por culpa dos outros. Mesmo assim, movidos por essa “ameaça do fracasso”, descrita por Juul [9], os indivíduos continuam a jogar e entrar em novas partidas.

4 AS REGRAS DO DOTA 2

Antes de partir para a análise dos vídeos, é importante descrever as principais regras e o funcionamento do jogo analisado. Aquelas que não forem mencionadas nessa sessão, serão explicadas conforme aparecerem nos vídeos. Todas as regras foram obtidas a partir da experiência da pesquisadora e do site oficial do game Dota 2³. O objetivo principal do jogo é vencer a equipe inimiga destruindo seu cristal. As equipes se dividem em duas, com cinco integrantes cada, e cada uma possui um lado do mapa (Radiant e Dire), desenvolvido para fornecer as mesmas possibilidades de vitória. O mapa tem três caminhos (chamados de linhas ou lanes em inglês) principais até a base adversária, chamados de top (cima), middle (meio) e bottom (baixo), e são protegidos por 3 torres em cada caminho, que precisam ser destruídas para que o time possa avançar no mapa. Todas as ações ocorrem em tempo real.



Figura 2: Mapa do jogo. Disponível em: <www.pcinvasion.com/a-beginners-guide-to-dota-2-part-one-the-basics>

Cada jogador escolhe um herói dentro das 110 opções. Não podem haver heróis repetidos. Cada um deles possui um grupo diferente de habilidades, com uma inclinação especial para atributos de força, agilidade ou inteligência. Dependendo do personagem escolhido, o papel do jogador muda, pois cada herói é adequado para uma linha e com um propósito distinto. Os papéis definem o que o jogador precisa inevitavelmente executar, como matar, dar suporte aos jogadores, empurrar linhas, iniciar uma batalha de grupo, entre outros. Cada herói começa no nível 1 e pode ir até o nível 25, e ganha experiência matando creeps (soldados da equipe inimiga, que se movem automaticamente para a base oposta em grupos), neutrals (monstros do mapa) ou jogadores inimigos. Ao ganhar um nível, o jogador ganha 1 ponto,

diversas formas. Um exemplo é ridicularizar uma pessoa perante uma comunidade mais ampla, de forma a desmoralizá-la [1].

³ Disponível em: <http://www.dota2.com/>. Acesso em 05 de jun 2016.

¹ Hess [10] define o spamming como a geração e envio de enormes quantidades de texto (que por serem tão grandes perdem ou sentido se algum dia tiveram algum) que se tornam irritantes justamente por não cessarem. Em exemplo disso é copiar e colar uma mesma frase muitas vezes no chat de algum jogo.

² A trollagem define um conjunto de atividades realizados pelos jogadores com a intenção de perturbar os demais usuários e fomentar conflitos, e estes objetivos podem ser alcançados de

que precisa escolher se coloca para ganhar ou aprimorar suas habilidades ou se colocará para aumentar status (ataque, defesa, agilidade). Além disso, o jogo conta com uma série de itens que precisam ser comprados durante as partidas, com o dinheiro (gold) obtido da mesma forma que se obtém experiência. Estes itens fornecem diversos atributos para os jogadores, como mais velocidade, poder de ataque, aprimoramento de habilidades, ou até novas habilidades de jogo. A combinação dos pontos de experiência com os itens é chamada de build, e há umas mais adequadas que outras para cada herói.

Dentro do jogo, é possível jogar partidas públicas (as chamadas pubs), que aumentam o nível do jogador (utilizado para nivelar os usuários, para que jogadores com experiências semelhantes se encontrem), ou então ranqueadas (ranked), que atribuem um valor, o Match Making Rating, que fica público para os outros jogadores e determina o quão habilidoso o usuário é, e também o nivela a outros jogadores para encontrar partidas. Ainda, os jogadores podem conversar entre si tanto dentro quanto fora da partida via chat e dentro do jogo também via voz.

5 ANÁLISE

Para compreender as atividades dos grieferes dentro do jogo, realizou-se uma análise de 6 vídeos postados por jogadores no Youtube, que mostram trechos de partidas. O critério de escolha foi uma busca pelas palavras-chave “griefing dota 2”, “trollando dota 2” e “trolling dota 2”. Foram assistidos diversos vídeos e escolhidos aqueles que contavam com ações de jogadores que se encaixaram na definição de griefing apresentada neste trabalho e que mostravam jogadores manipulando as regras para tornar a experiência dos outros jogadores do time desagradável. A listagem de vídeos⁴, seus links de acesso e alguns dados importantes se encontram na tabela a seguir.

Nome do vídeo	Link	Data	Duração	País de origem
Dota 2 extreme rage	https://www.youtube.com/watch?v=uBZy34iWVjw	27/06/13	4 min e 05 seg	Reino Unido
Dota 2 Rage: Road to 0 MMR	https://www.youtube.com/watch?v=4B8ZZDZHDbl	19/01/15	5 min e 44 seg	Reino Unido
Trollando no Dota 2	https://www.youtube.com/watch?v=6tIGA9FkNpI	24/04/14	2 min e 17 seg	Brasil
Dota 2 - How to take the first rune - HUE HUE BR STYLE	https://www.youtube.com/watch?v=G7pUTHp95SE	16/11/15	1 min e 51 seg	Brasil
GMoBM Dota 2 Griefing: "Your team has trolls on it"	https://www.youtube.com/watch?v=NG_JQEvfjnY	16/03/14	2 min e 35 seg	Não Disponível

⁴ Todos os vídeos foram visualizados no dia 06 de jun de 2016.

⁵ O ping é um recurso do Dota 2 que serve para avisar os jogadores de algo no mapa. Pressionando uma determinada tecla

How to make your team abandon in 6 Minutes - Dota 2 Griefing	https://www.youtube.com/watch?v=e4oI5J6G568	07/10/15	3 min e 54 seg	Canadá
--	---	----------	----------------	--------

Tabela 1: Vídeos analisados.

Assim, os vídeos estão divididos entre diferentes países (à exceção do penúltimo, que não foi possível encontrar a localização, mas sabe-se que a linguagem principal é inglês). Os vídeos serão descritos e analisados individualmente, para que depois se esbocem conclusões sobre o conjunto inteiro da observação. Todas as conversas que tiverem sido proferidas em inglês serão traduzidas pela autora.

5.1 Dota 2 extreme rage

O vídeo trata de um episódio gravado pelo jogador dono do canal no Youtube. Por meio do uso de pings⁵, quatro jogadores homens (incluindo o dono do canal) irritam uma jogadora mulher, que reage com gritos e xingamentos. A própria descrição do vídeo já demonstra a intenção do griefer: “Eu apenas comecei a gravar na metade, mas cara, essa garota estava genuinamente furiosa. Nós pingamos legitimamente talvez três vezes, e ela começou a gritar assim. Foi bem alarmante. Então, naturalmente, nós pingamos mais”. Os jogadores aproveitaram a situação para realizar o griefing, ou seja, a intenção de estragar a partida não iniciou antes da partida.



Figura 3: Screenshot do vídeo. Leshrac recebendo ataques dos inimigos enquanto é “pingado” por Bloodseeker.

O vídeo inicia quando a partida já está em 11 minutos, com o placar 6 mortes a 6. Ou seja, o jogo estava equilibrado em mortes para os dois times. Contudo, a jogadora que estava utilizando o personagem Leshrac se desentende com outro jogador que está como o herói Bloodseeker (dono do canal), pois ambos são heróis que precisam estar no caminho do meio do mapa. A partir daí outro jogador, que está com o personagem Nyx começa os pings sobre a jogadora, que reage com gritos e xingamentos. Isso naturalmente a perturba muito para jogar, pois o sinal sonoro e visual atrapalham na concentração. Com o tempo, Bloodseeker e um terceiro jogador também inicia os pings. Pode-se ouvir risadas do dono do canal, se divertindo na situação. O jogo acaba em 39 minutos, com o placar 47 a 22 para a equipe adversária e o cristal destruído. Pode-se notar

do teclado e, ao mesmo tempo, clicando na área que se deseja salientar, um sinal sonoro é emitido, e ao mesmo tempo um ícone visual aparece sobre a área. O ato de realizar o ping se chama pingar em português.

o tempo todo que, a partir do momento que se inicia a provocação, o foco de vencer o jogo muda, partindo para uma perseguição à jogadora.

5.2 Dota 2 rage: Road to 0 MMR

Este é o vídeo mais extenso. É um compilado de várias partidas na qual o dono do canal tem o objetivo de trollar os jogadores de várias maneiras. Sua intenção é clara desde o início, haja vista que seu canal basicamente consiste em vídeos onde ele realiza ações de griefing contra jogadores em diversos locais. Nesse compilado, ocorrem algumas estratégias de uso das regras muito relevantes, e serão descritas brevemente aqui.

Na primeira partida ele está jogando com o personagem Enigma, e mostra em seu inventário de itens que ele comprou seis botas iguais. Elas não tem efeito cumulativo, sendo inútil possuir mais de uma. Isso deixa os outros jogadores furiosos. Um deles, reclama no chat de voz, em um berro: “Mas que porra! ”. Respondendo, o jogador diz: “Isso me faz ir mais rápido”. Um pouco mais além no jogo, outra pessoa sugere que ele compre outros itens adequados a build do personagem, como Mekans e Adaga. Ele concorda, mas vende todas as suas botas e compra Iron Branches (itens que são adequados para o início da partida, e não tem nenhum efeito especial além de aumentar levemente os status). Quando ele morre para 3 oponentes, os colegas de time o xingam, mas ele responde: “Eu não consigo correr rápido o suficiente porque eu vendi minhas botas”.

Em outra partida, ele está jogando com o personagem Io. Ele possui uma habilidade chamada Relocate, que teletransporta ele mesmo e um aliado para qualquer parte do mapa. Quando o tempo expira, os dois retornam ao local anterior. Ele utiliza essa habilidade para teletransportar um colega de time para a fonte inimiga. Na fonte há uma “metralhadora” de tiros mágicos que se direciona para os oponentes. Assim, quando ele realiza esse teletransporte, mata tanto o colega de equipe quanto a ele mesmo antes de a magia acabar e eles retornarem. O jogador grita: “O que você está fazendo? ”, e ele responde: “Estou tentando te ajudar”, em um tom muito calmo.

Em outro momento, ele está jogando como o personagem Shadow Shaman. Ao perceber que dois colegas de equipe estão prestes a lutar contra outros dois oponentes, ele utiliza sua habilidade de Mass Serpent Ward⁶ para prendê-los, de forma que não possam se mexer e que sejam mortos facilmente pelos oponentes.



Figura 4: Screenshot do vídeo. Shadow Shaman prendendo os outros colegas de time em seu ataque.

⁶ Essa habilidade coloca 10 serpentes de fogo lado a lado formando um quadrado em um determinado local definido pelo jogador. Essas serpentes atacam o oponente, mas também podem prender quem estiver dentro delas.

Na partida seguinte ele utiliza o herói Oracle, e utiliza a habilidade Fate's Edict em um colega de equipe durante uma luta com um inimigo. Essa habilidade impede o jogador que recebeu o feitiço de atacar, ao mesmo tempo que fornece 100% de resistência à magia, e pode ser utilizada tanto em aliados quanto inimigos. Se não tivesse sido lançada, o aliado teria matado o oponente. Contudo, impedido de atacar, ele quase é morto pelo oponente e escapa no último segundo. Ao ser questionado pelo colega via chat: “Você é retardado? ”, ele novamente responde em tom calmo: “Estou tentando ajudar”. Logo, sua estratégia de perturbar os outros jogadores, mesmo que diferente dependendo do personagem utilizado, tem uma origem: fingir que desconhece as estratégias e regras do jogo para irritar os demais, o que ele, de fato, consegue.

5.3 Trollando no Dota 2

O vídeo inicia com uma luta entre os times sem sinais de trollagem. É mais para o final do vídeo, a partir de 1 min e 37 que o dono do canal coloca uma legenda: “como trollar seu amigo”. Ele está jogando com o personagem Lina. O outro colega de equipe, utilizando o herói Timbersaw pede para que ele dê mana⁷, pois ele possui o item capaz de fazer isso. Contudo, ele está longe da Lina ainda, mas está a caminho. O dono do canal então usa o item antes que ele possa chegar, restaurando apenas a própria mana.



Figura 5: Screenshot do vídeo. Lina ativando o item de restauração de mana longe do alcance do Timbersaw.

O Timbersaw diz pelo chat de voz: “Porra, porque não esperou eu chegar, viado? ”, e ele responde: “trouxa”. Assim, percebe-se que houve uma intenção clara de não ajudar o colega de equipe, e a ação realizada se deu quando o jogador viu uma oportunidade de trollar.

5.4 Dota 2 – How to take the first rune – HUE HUE BR STYLE

Este vídeo é uma edição feita pelo dono do canal, e não se sabe dizer se foi ele que jogou ou se gravou a partir de uma partida pré-existente. O interessante é o recurso utilizado para o griefing. Assim que uma partida inicia, os personagens tem um minuto para se posicionarem. Ao final desse minuto, uma corneta soa e a

⁷ Mana é o recurso utilizado pelos heróis para performarem suas habilidades. A quantidade de mana que um herói possui depende de seu status de inteligência e dos itens que possui. A mana é gasta cada vez que o personagem utiliza uma habilidade.

partida começa oficialmente. Junto a isso, duas runas que dão 100 de ouro a quem pegar aparecem em dois pontos do mapa. O que se observa nesse vídeo é dois jogadores do mesmo time se posicionando para a runa do bottom. Um deles está jogando com o personagem Anti-Mage, que precisa de dinheiro durante a partida para ter itens que matam os adversários. Ou seja, ele precisaria pegar a primeira runa. O outro está jogando de Tiny, que não necessariamente precisa. Contudo, o Tiny espera até o momento exato e, com sua habilidade Toss⁸ para jogar o Anti-Mage para longe da runa, e pegar para si. Assim, ele se vale de uma habilidade para obter a runa, mesmo que não seja adequada para ele pegar.



Figura 6: Screenshot do vídeo. Momento em que o personagem Tiny joga o Anti-Mage para cima.

5.5 GMoBM Dota 2 Griefing: “Your team has trolls on it”

Neste vídeo, dois jogadores de uma mesma equipe se juntam para realizar o griefing na partida. Isso pode ser percebido pois em seus nomes de jogadores no Dota 2 há a identificação “[GMoBM]”⁹. O curioso neste vídeo é que, antes de iniciar a partida, um dos jogadores do time adversário avisa que o oponente tem trolls no time, dizendo que os GMoBM estavam em seu time na partida passada, e ainda diz: “desculpem”. Assim, percebe-se que os dois jogadores já haviam feito algo na partida anterior que os classificou como indivíduos mal-intencionados.

Na partida em questão, um deles está com o personagem Tiny. Assim como no vídeo anterior, ele usa a habilidade “Toss” para jogar um colega de equipe (que está com o personagem Visage), mas dessa vez, para cima de dois jogadores inimigos. Ele faz essa ação mais de uma vez, e o colega de equipe é sempre morto pelos oponentes, o que gera irritação, manifestada via chat. Além disso, sempre que o colega tentava escapar, ele bloqueava o mesmo de voltar para perto da torre que o protegeria com o próprio corpo.

⁸ Essa habilidade faz com que Tiny pegue o jogador mais próximo (aliado ou inimigo) e jogue-o para um local determinado pelo jogador dentro de um raio.

⁹ Esse tipo de identificação, entre colchetes, indica que os jogadores são de uma mesma equipe, e é colocada pelos próprios jogadores antes de seus nomes.



Figura 7: Screenshot do vídeo. Visage sendo atacado pelos oponentes após ser lançado por Tiny

O segundo jogador está em outra parte do mapa, como Omniknight, um personagem focado no suporte. Ele compra itens incompatíveis com sua build e não ajuda o jogador que está com o herói Void, que precisaria ser auxiliado para ter dinheiro para comprar itens que matam os oponentes. Em um momento, quando Void é atacado, ele sai de perto propositalmente. As ações de ambos fazem com que os colegas de equipe abandonem a partida em 8 minutos de jogo.

5.6 How to make your team abandon in 6 Minutes – Dota 2 Griefing

Neste vídeo o dono do canal diz ensinar como fazer o time sair do jogo por rage quit¹⁰, em uma partida ranqueada. Assim, seu objetivo é realizar diversas ações que culminem no abandono da partida por parte dos colegas de equipe. O personagem que ele escolheu foi o Omniknight, como no vídeo analisado anteriormente. Dentre as ações, ele atrapaalha o farm¹¹ do colega de equipe que deveria juntar dinheiro para itens (está com a heroína Drow Ranger), batendo nos creeps de forma a impedir que o outro jogador os matasse e ganhasse dinheiro com eles. O colega reclama: “Você nem está pegando eles, você apenas está fodendo eles para mim”. Logo, ele percebe que é alvo de griefing.



Figura 8: Screenshot do vídeo. Omikight (acima) atrapalhando o farm de Drow Ranger (abaixo).

¹⁰ Rage quit é uma expressão popular entre os jogos multiplayer, e indica que os jogadores abandonaram a partida por terem ficado com raiva.

¹¹ Farm se refere ao ato de conseguir dinheiro ou experiência em um jogo matando personagens inimigos, creeps ou personagens neutros.

Ele também compra itens que não são compatíveis com a build de seu herói, e não ajuda os colegas de equipe em lutas, fugindo intencionalmente. Em uma ocasião, todos os colegas morrem menos ele, que escreve no chat: “Por que ‘feedar’¹²”? Um dos jogadores responde no chat: “Sério, estou saindo”, e abandona a partida, e os outros colegas de equipe o seguem. Assim, a intenção deste jogador é claramente a de atrapalhar tanto o jogo que os outros não aguentem ficar na partida, e o objetivo para esse indivíduo não é vencer o jogo, mas testar a paciência de seus colegas de equipe, algo que consegue fazer no vídeo em questão.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os vídeo games tem mais do que apenas a capacidade de divertir. Eles são também um teste de paciência, uma tensão sempre existente entre o sucesso e o fracasso e, nos jogos multiplayer, tem uma forte influência dos jogadores. As regras dos jogos são muito importantes para defini-los, mas a manipulação dessas regras diz mais ainda sobre o jogo em si e também sobre a sociedade. O fato de jogadores utilizarem as estratégias descritas na análise demonstra que ter domínio nas regras não necessariamente significa que as pessoas jogarão bem. Nesses casos, o conhecimento trouxe a novas formas de praticar o griefing, irritando os colegas de time por meio do abuso intencional de habilidades que não haviam sido planejadas para prejudicar a equipe, mortes intencionais, uso e compra errada dos itens e até uso de elementos do jogo externos ao uso do personagem, como o ping do primeiro vídeo.

Dessa forma, pode-se perceber que o círculo mágico é, de fato, muito além de algo que você pode entrar, concordar com as regras e, se elas forem quebradas, o jogo termina. Em alguns casos analisados, o jogo acabou com o abandono dos participantes, mas nenhuma regra foi quebrada de fato. Toda a atividade de griefing foi realizada dentro das possibilidades imaginadas dentro do Dota 2. Além disso, as pessoas que tinham atitudes tóxicas no jogo estavam se divertindo a sua própria maneira, com um objetivo completamente diferente daquele pensado para o jogo, que seria vencer a equipe inimiga. Para os griefers, o prazer estava em irritar a própria equipe, muitas vezes fazendo chacota de si mesmos, ou fingindo não ter habilidades de jogo. O contraste entre a irritação dos alvos das trollagens e a calma dos griefers também foi evidente. Logo, o ato de jogar um vídeo game não está inscrito apenas no momento em que uma partida inicia ou acaba. Ele está permeado pelo social em todos os aspectos, pois há uma cultura do griefing que faz com que muitos jogadores tenham o objetivo de estragar o divertimento alheio por prazer, e inclusive iniciam as partidas com a ideia já em mente, sendo uma estratégia traçada antes do ato de jogar. O mesmo pode ser dito sobre as postagens no Youtube, que revelam, muitas vezes, uma intenção de criar conteúdo social e exibir os feitos realizados nas partidas.

REFERÊNCIAS

- [1] S. Fragoso. HUEHUEHUE eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos online. In: *XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*: Foz do Iguaçu, 2014. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-1787-1.pdf>> Acesso em: 02 jul 2015.
- [2] M. Consalvo. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

¹² Feed se refere ao ato de morrer muitas vezes para a equipe inimiga, “alimentando” – como a própria origem da palavra em inglês sugere - o oponente com dinheiro e experiência. Em

- [3] J. Huizinga. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- [4] G. Crawford. Forget the magic circle (or towards a sociology of video games), in: *Under the Mask 2*, University of Bedfordshire, 2009. Disponível em: <<http://usir.salford.ac.uk/19350/>>. Acesso em: 04 jun 2016.
- [5] G. Crawford. *Video Gamers*. Nova York: Routledge, 2012.
- [6] M. Sicart. *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press, 2014.
- [7] R. Galloway. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- [8] C.Y. Foo.; E.M.I. Koivisto. Defining Grief Play in MMORPGs: Player and Developer Perceptions. In: *International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*: Singapore, 2004. Disponível em: <<https://wiki.cc.gatech.edu/designcomp/images/0/00/P245-foo.pdf>> Acesso em 06/06/2016.
- [9] Juul. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: MIT Press, 2013.
- [10] E. Hess. *Yib's Guide to Mooing: Getting the Most from Virtual Communities on the Internet*. Bloomington: Trafford Publishing, 2003.

português, comumente se diz que o colega de equipe está “feedando”, de um verbo inventado a partir da palavra em inglês.