

PROCESSOS SOCIAIS DE ESTEREOTIPIA EM MUNDOS VIRTUAIS¹

José Carlos Ribeiro²
Thiago Falcão³

Resumo: O artigo traça um panorama das práticas sociais observadas em mundos virtuais que ensejam a existência de processos de formação estereotípica. Sugerimos que tais fenômenos se processem em duas mecânicas distintas: (1) uma atrelada à esfera da produção dos mundos virtuais como bens simbólicos, que filtraria estereótipos para facilitar a assimilação da narrativa em questão, simplificando a representação cultural, e (2) outra relacionada ao comportamento dos jogadores, no sentido de apropriação da estrutura do jogo, onde práticas de categorização tradicionais trabalhariam produzindo capitais simbólicos, que por sua vez funcionariam como veículos do processo de estereotipia. Utilizamos como base para nossas reflexões, uma exploração do MMORPG World of Warcraft, mundo virtual exemplar no que se refere ao desenvolvimento de dinâmicas sociais particulares.

Palavras-Chave: Estereótipos, Mundos Virtuais, MMORPGs.

1. Introdução

Surgindo na Inglaterra, na forma de MUDs⁴, a hibridização entre os mundos fantásticos da literatura e a hipermídia ganhou força e nome na década de 1990, quando foi desenvolvido o *Ultima Online* (Origin Systems, 1997), um dos mais famosos mundos virtuais da história, inaugurando uma era dourada para o entretenimento via rede. A partir de então, ampliou-se a complexidade presente em tais ambientes, transformando-os, assim, em um campo fértil de estudo; despertando o interesse pelo entendimento do vasto leque de práticas sócio-comportamentais comumente adotadas pelos usuários.

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação e Sociabilidade”, do XVIII Encontro da Compós, na PUC-MG, Belo Horizonte, MG, em junho de 2009.

² Professor Doutor do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Facom/UFBA. Pesquisador do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC) / Ciberpesquisa. Professor Adjunto do Departamento de Psicologia (UFBA). Email: jcsr01@gmail.com.

³ Aluno do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia. Membro do Grupo de Pesquisa em Cibercidades (GPC) / Ciberpesquisa. Email: falc4o@gmail.com.

⁴ *Multi-User Domains*. Ambiente virtual multiusuário navegável via texto. Para mais informações, visitar <http://www.mud.co.uk/richard/>.

Considerando-se tais mundos virtuais como representações online persistentes que contêm a possibilidade de interação síncrona entre usuários, e entre estes e um universo navegável, mostra-se evidente a possibilidade de explorações sociais que se revelam diante dos seus frequentadores. Assim, mundos virtuais apresentam-se como ambientes sedutores nos quais as existências dos seus habitantes se dão através de representações persistentes dos usuários, contrastando com mundos representados tradicionais de ficção, que são mundos apresentados como habitados por pessoas reais, mas que não são exatamente habitáveis, no sentido de vivenciá-los de formas imersiva e interativa (KLAstrup, 2003).

Mas como essas práticas possíveis de serem exploradas se apresentam de fato nestes ambientes? Existem particularidades que as diferenciam das observadas comumente nas relações face a face (GOFFMAN, 1996) ou mesmo daquelas promovidas em outros ambientes e dinamizados pela comunicação mediada por computador (RIBEIRO, 2003)? Como podemos observar, tais questões revelam a necessidade de análises que visem discutir aspectos sociais específicos, buscando compreender as particularidades presentes. Conforme apontado por Yee (2007), uma dessas manifestações sociais observadas nos mundos virtuais é a expressão da estereotipia. De acordo com suas palavras, “usuários em ambientes *online* podem satisfazer as expectativas e os estereótipos de identidade de seus avatares” (YEE, 2007, p.27). Embora pertinentes, as conclusões apontadas pelo autor não se revelam satisfatórias quanto à proposta de compreensão do fenômeno em seus aspectos estruturais e dinâmicos. A idéia que move o presente artigo é precisamente esta, de preenchimento desta lacuna teórica. Assim, as nossas principais perguntas são: “É possível o desenvolvimento de estereótipos em ambientes virtuais? Se sim, de que forma?”

Para respondê-las, debruçaremos inicialmente sobre os processos de estereotipia, para, num segundo momento, fazermos uma introdução sobre os ambientes online de entretenimento, recaindo finalmente sobre o título *World of Warcraft* (Activision/Blizzard Entertainment, 2004).

2. Estereótipos e estereotipia

A idéia de estereotipia foi cunhada originalmente sob a essência do campo da comunicação, a partir das reflexões propostas por Walter Lippman nos anos 20. O autor, através de uma peculiar interpretação da realidade social, foi um dos primeiros a lançar luz aos fatores que desencadeiam e se relacionam com a idéia dos estereótipos. Sua concepção tratava estereótipos como sendo “imagens mantidas nas cabeças das pessoas” que ajudam a fazer com que simplifiquemos os processos de cognição.

Embora contestada em diversos aspectos, a idéia central de simplificação do processo de entendimento da realidade se replica em grande parte da bibliografia atual sobre o tema (YZERBYT, ROCHER e SCHADRON, 1997; OPERARIO e FISKE, 2003, entre outros), e a concepção de que os estereótipos possuem uma função mediadora entre a realidade e a construção da mente hoje é bastante aceita pela comunidade científica.

Tal panorama, entretanto, só veio consolidar-se em meados da década de 1970, quando a perspectiva cognitivista passou a ser predominante em diversas áreas das ciências sociais. Desde então, a idéia corrente é que a informação social é por demais complexa para ser processada de forma direta satisfatoriamente, e, portanto, precisaríamos de um mecanismo que ajudasse no processo de categorização – processo pelo qual um estímulo individual é localizado como pertencendo a um grupo. Essa simplificação das idéias seria proveniente de um conteúdo residual adquirido via experiências, pelo meio das quais imagens ficariam registradas e existiriam como um tipo de mediação – sendo usadas para poder apoiar o processo cognitivo – entre memórias e comportamentos.

Seguindo essa perspectiva, diversas propostas conceituais foram desenvolvidas nas últimas décadas. Operario e Fiske (2003), por exemplo, traçam seu conceito ressaltando os seguintes aspectos dos estereótipos: são constelações de crenças e são formas de se pensar sobre as pessoas e sobre os grupos aos quais elas pertencem. A idéia de Yzerbyt, Rocher e Schadron (1997), por outro lado, revela um olhar um pouco mais complexo, haja vista que acreditam, de fato, que os estereótipos não posam só como dispositivos que facilitam nossa relação com o ambiente caótico cotidiano, mas também produzem significados subjetivos para o mundo, funcionando como *gestalts* “iluminadoras” que suprem aqueles que percebem o mundo com um conjunto de peças interconectadas de dados.

Como podemos perceber, tais proposições se revelam potencialmente instigantes quando articuladas com as características presentes nos mundos virtuais. Vamos explorar então essas particularidades.

3. Mundos Virtuais

Mundos virtuais são ambientes multiusuário, navegáveis espacialmente através de um avatar e mediados por computador que, apesar de deverem muito de sua lógica aos MUDs, funcionam hoje como sua evolução, portando gráficos potentes, mitologias complexas e uma capacidade de receber milhões de jogadores no sistema de forma simultânea.

A dinâmica social inerente a tais ambientes virtuais mediados por avatares subverte a lógica solitária do jogo eletrônico tradicional, ampliando o espectro de relações sociais que pode ser desenvolvido quando dado o processo de imersão. Mundos virtuais são, então, híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais (KLASTRUP, 2003), e como se deve esperar, modificam certos atributos herdados de suas partes contribuintes.

Objetivamente, mundo virtual é um ambiente simulado baseado na interação via computador, no qual os usuários ‘habitam’ estes espaços. Tal ‘habitação’ geralmente é mediada através de uma representação na forma de figuras humanóides, que podem ser desenhadas tanto em 2D quanto em 3D⁵, que transitam em espaços configurados dentro do ambiente.

A metáfora da habitação é aqui apoiada sobre um conceito utilizado por Klastrup (2003): *worldness*. A preocupação da autora está principalmente associada à criação da experiência presencial num mundo virtual. Baseando-se em questões do tipo: “Como você descreveria a experiência de ‘estar lá’ ou a experiência de habitar o mundo virtual?”, “O que cria essa experiência?” ou “Como podemos interpretar o que acontece quando você está lá dentro?”, ela tenta, então, desenvolver uma poética dos mundos virtuais, ocupando-se principalmente em entender o que o faz um mundo virtual experienciado. Essa seria a idéia que a palavra *worldness* transpareceria, quando associada a tal teoria.

(...) para entender totalmente os processos complexos contidos na criação da experiência, eu acredito que precisamos unir o conhecimento de atuação (*performing*) online, narrativas interativas (*interactive storytelling*) e trabalhos cibertextuais na análise também. Todos esses elementos juntos criam o sentimento de *worldness* e nos habilitam a sentir-nos envolvidos, talvez até imersos, em um mundo virtual (KLASTRUP, 2003, p. 1)⁶.

⁵ 2D e 3D são termos utilizados para referenciar animações em duas e três dimensões.

⁶ Tradução nossa: “(...) to fully understand the complex processes at work in creating experience, I argue that we need to encompass knowledge of online performing and of interactive storytelling and cybertextual works in an analysis too. All

Mostra-se claro que a maneira como este mundo é percebido torna-se parte fundamental na sua composição, uma vez que é através destes processos de (re)leitura e de (re)configuração dos elementos narrativos, propiciados pelos dispositivos técnicos possíveis de serem utilizados nos ambientes (variáveis técnicas), e das demandas individualizadas dos jogadores (variáveis psicossociais), é que o mundo virtual vai adquirindo o formato de ambiência imersiva.

3.1. *World of Warcraft* e sua dinâmica de funcionamento

O MMORPG⁷ *World of Warcraft*, ou *WoW*, hoje conta com mais de onze milhões de jogadores por todo o mundo. A ele, duas características são inerentes: (1) uma linha narrativa extensa e complexa embasa o jogo no que diz respeito ao roteiro, e (2) um complexo sistema de regras figura por baixo de toda a jogabilidade, regido por matemática e que passa despercebido pela maioria dos jogadores. É importante perceber aqui que essas duas características se mostram diretamente associadas com a nossa proposição neste trabalho: a de que a idéia de estereotipia, quando associada a tais mundos, descende da própria composição das suas características formatadoras. Desta forma, de acordo com nossa proposta, o processo de daria em dois graus distintos (mas complementares): a estereotipia representacional estaria ligada ao aspecto narrativo, enquanto a estereotipia comportamental estaria ligada à idéia da estrutura de regras. Voltaremos a este ponto mais à frente.

A franquia *Warcraft* foi lançada pela Blizzard em 1994 com o jogo *Warcraft: Orcs & Humans*, que se localizava narrativamente em um cenário de fantasia medieval, e dava origem a várias seqüências que atravessariam os anos 1990 e 2000, seguindo sempre a tradição de sua primeira edição, concentradas, cada uma das continuações, no gênero dos jogos de estratégia⁸.

Jenkins (2006, p. 114) identifica a prática de trabalhar mundos imaginários como uma das grandes mudanças no modo como a indústria midiática pós-1970 lida com a produção de bens simbólicos apoiados sobre a lógica da narrativa. Tal prática foi adotada pela Blizzard

these elements together create the feeling of “worldness” and enable us to feel involved with, maybe even immersed in, a virtual world”.

⁷ *Massive Multiplaye Online Role-Playing Game*: Gênero vivenciado de maneira massiva que incorpora características de um RPG, como a evolução do personagem e a necessidade de superar certos desafios, mas sem ter propriamente um fim.

⁸ Jogos onde o jogador controla exércitos inteiros, construindo cidades e tentando derrotar outros exércitos.

após o último de seus jogos de estratégia relacionados à franquia, *Warcraft 3: The Frozen Throne*, e a narrativa, que até então era um mero recorte da história de um mundo ficcional, passou a ser trabalhada em diversos suportes – como literatura tradicional, na imagem de trilógias; e na figura do próprio ambiente virtual –, dando focos diferentes aos mais diversos aspectos da mesma. Com o lançamento do ambiente multiusuário, então, a complexidade da simulação instaurada pelos jogos de estratégia da série foi diminuída – ao invés de controlar exércitos lutando contra outros exércitos, o jogador passou a controlar apenas um personagem (seu avatar), e passou a interagir com outras pessoas (com seus avatares), inculcando, assim, uma lógica de organização social ao ambiente que não existia anteriormente.

Com relação à estrutura de regras, cada usuário, no momento de sua criação, escolhe uma Classe à qual fará parte seu avatar. A classe escolhida determina, grosso modo, o papel que o usuário irá desempenhar quando em reunião em um grupo, quando utilizando o avatar em questão. Outro ponto que também é escolhido no momento da criação do personagem é a Raça, a qual é um atributo de cunho categorizador mais óbvio – um modo de enquadrar o avatar inicial quase que instantaneamente, já que todas as raças do jogo carregam fortes traços da raça humana em seu desenho: todos são bípedes com a postura ereta, sua compleição física é semelhante no que diz respeito à organização dos membros e nas feições do rosto. É importante deixar claro que das dez raças que são dadas para que um jogador escolha, cinco o levarão para a facção da Aliança (que teoricamente representaria ideais iluministas de razão e civilidade) e cinco para a facção da Horda (que representaria aspectos mais voltados à essência bestial do homem), mantendo assim um equilíbrio de quantidade de escolhas.

A idéia base que sustenta a dinâmica de funcionamento do *WOW* se configura na superação de objetivos propostos pela estrutura de regras, que levarão o personagem a se tornar mais e mais poderoso com o decorrer de seu tempo de uso; os objetivos normalmente envolvem combater antagonistas (já que do ponto de vista narrativo o jogador é sempre o protagonista) controlados pelo computador.

Entretanto, alguns objetivos são desenhados pela estrutura de regras para só serem superáveis quando dois ou mais jogadores se reúnem em um grupo, promovendo a assunção de papéis diferenciados no processo interacional desencadeado. A relação entre jogadores – através de papéis exercidos pelos mesmos –, seria inerente a presença de um *ethos*: da

formação de um caráter cultural e social firmemente atrelado ao ambiente de jogo, e que se desenvolveria precisamente por sua causa, imbricado ao aspecto técnico, levando em conta seu fator de apropriação.

Que hábitos se desenvolvem entre aqueles que jogam? Que códigos são utilizados entre os jogadores? Estas perguntas requerem reflexões que ultrapassam o escopo temático do presente artigo, mas tangenciam a idéia de que em resposta à presença desse suposto *ethos* estaria uma das bases para o desenvolvimento do processo de estereotipia.

A própria agregação de jogadores em torno de organizações com objetivos semelhantes já enseja a formação de grupos diversos – e a partir daí, é razoável supor que crenças a respeito de tais grupos venham a se formar. Indo além, várias das características que podem ser lidas nestes ambientes acabam por traçar limites, influenciando no processo de formação de grupos – características que podem, a princípio, parecerem vãs, mas que acabam por ditar comportamentos, e assim sendo, gerar mecanismos de mediação – idéias que influenciam no modo como a informação é acessada na memória – que justificariam a proposição de que é possível a presença de estereotipias em mundos virtuais.

4. Estereotipia em *WoW*

Adotamos a posição, junto com alguns autores (TAJFEL, 1969; OPERARIO e FISKE, 2003), de que o processo de estereotipia se formata a partir das crenças compartilhadas sobre as diferenças (reais ou não) percebidas pelos membros dos diversos grupos a respeito dos modelos de condutas e comportamentos sociais evidenciados nas diversas trocas efetivadas entre eles. Neste sentido é que afirmamos que a interação promovida pelos membros dos vários grupos pode ser influenciada mediante o modo como se lida com tais crenças, e que esse processo pode ser constatado se tomarmos como referência dois pontos específicos da estrutura dos mundos virtuais.

O primeiro deles diz respeito ao fator de representação do mundo, ou seja, como o mundo, por sua vez um bem simbólico produzido por uma companhia com interesses financeiros, se desvela diante dos olhos daqueles que o experienciam, e como este mundo passa a criar estratégias de caracterização que podem ser usadas para mediar a relação entre usuário e mitologia.

O segundo volta-se para um atributo de cunho menos narrativo, mais associado ao modo como há uma apropriação, por parte dos jogadores, da estrutura de regras. Dá-se exatamente no espaço entre o que é oferecido em potência e como o jogador escolhe se apropriar daquilo. A combinação entre potência e prática, então, seria um fator definidor, no caso dos mundos virtuais – trabalhando como símbolo em comum num processo de criação cultural.

Partimos agora para a análise do primeiro destes pontos (o relacionado ao fator representacional), argumentando sobre um possível esquema do processo de estereotipia em mundos virtuais associado ao modo como a informação se desvela ao jogador, no entendimento do mundo como bem simbólico.

4.1. Estereotipia Representacional em WoW

A produção em massa de fantasia ganhou força econômica especialmente no fim da década passada; e o lançamento da transposição da trilogia de Tolkien para o cinema, *O Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel*, em 2001, desencadeou uma avalanche de produções voltadas para o tema, formatadas em diversas mídias. A este respeito, Jenkins comenta:

Quando eu comecei, você submetia uma história, porque sem uma boa história, você não tinha realmente um filme. Depois, quando as continuações começavam a ser produzidas, você submetia um personagem, porque um bom personagem podia dar suporte a múltiplas histórias. Hoje, você submete um mundo, porque um mundo pode dar suporte a múltiplos personagens e múltiplas histórias, através de múltiplas mídias (JENKINS, 2006, p. 114).

Dito isto, há três fatores que precisam ser levados em conta: (1) formas culturais estão sempre em diálogo, e é praticamente impossível encontrar algo que seja completamente puro ou original; (2) os jogos eletrônicos (incluindo a idéia de mundos virtuais como desenvolvida no presente texto) se sobressaem hoje como dispositivos que reafirmam a expansão da experiência narrativa para outros meios, outras mídias (JENKINS, 2006); e (3) é mais que comum encontrar princípios da intertextualidade em bens simbólicos desenvolvidos a partir deste contexto.

O que o presente artigo aponta como sendo um grau representacional de estereotipia associado ao processo de produção do mundo enquanto bem simbólico é, portanto, um fator relacionado a essa dimensão intertextual. Ao introduzir toda uma mitologia diferenciada – e de mundo diferenciada – os designers precisam se valer de estratégias que simplifiquem o entendimento do mundo – o que remete a uma aplicação da idéia de que os estereótipos seriam estruturas cognitivas que teriam como função “simplificar” o entendimento das situações, mediar o modo como as informações são ativadas (STANGOR e SCHALLER, 1996), e nos dar *scripts* de como nos comportarmos em contextos diferenciados.

É possível encontrar várias dessas referências estereotipadas no *WoW*, desde o modo como algumas raças dançam, aos seus sotaques, e costumes. Vejamos o caso dos *Blood Elves*. Os membros desta raça possuem tons de pele claros, são brancos, cabelos longos com tons variando do loiro ao ruivo ou preto e uma postura geralmente hiper-arrogante explicada narrativamente pelo desenvolvimento da raça perante o mundo. Numa comparação com a cultura da humanidade, eles seriam o mais próximo dos ideais estéticos da era vitoriana a povoar o universo do *WoW*. Dentro da narrativa construída, nenhum dos outros povos possui uma essência cultural tão desenvolvida quanto os *Blood Elves*. É importante mencionar que o contexto no qual eles se encaixam está relacionado basicamente a uma situação de decadência explicada pela narrativa – seu império foi praticamente destruído, e sua raça, sempre orgulhosa de si, profundamente humilhada –, e essa situação seria uma forte influência sobre os vários aspectos comportamentais representados na diegese desenvolvida, enquadrando-os em uma representação estereotípica de si e dos outros.

Outro aspecto que ressalta em relação aos *Blood Elves* refere-se ao componente da sexualidade. Sabemos que a discussão sobre sexualidade referente aos elfos sempre acompanhou a obra de Tolkien, tendo o próprio escrito várias passagens se referindo aos hábitos sexuais da raça (TOLKIEN, 1993; 1996; 1997). Francamente inspirados na raça de Tolkien, os *Blood Elves* herdaram precisamente o mesmo estereótipo. Não bastasse o estereótipo herdado da cultura popular – em se supondo que a obra de Tolkien possa ser considerada como imbricada ao imaginário da cultura popular - a situação é muitas vezes agravada quanto ao enquadramento efetivado, uma vez que a raça ainda possui ações reforçadoras *in-game*, executadas pelos avatares, que remetem claramente de forma jocosa a essa crença sobre eles.

Outro fator interessante é que no mundo virtual, na totalidade das raças disponíveis, ao jogador não é permitido alterar a “massa corporal” do avatar: em *WoW* é impossível encontrar avatares gordos demais ou magros demais, o que já demonstra certa preocupação com a representação da compleição física, e ecoa o estudo de Blaine (2007) sobre a má repercussão dos estereótipos de obesidade. Quanto à categoria gênero, num primeiro plano, os NPCs se comportam, em momentos de interação com personagens homens e mulheres, com a mesma atitude, inclusive com relação às falas e ao tom utilizado.

Comumente o discurso é de superioridade racial e de superação dos reveses, associadas ao universo masculino, com falas como “*hold your head high*” (mantenha sua cabeça erguida), ou “*glory to the sin’dorei*” (glória aos *sin’dorei*)⁹. Entretanto, ao analisarmos os comportamentos em questão mais a fundo, principalmente em relação à postura, ao modo de se mover e pular e principalmente seus *emotes*¹⁰, podemos perceber que diversas atitudes executadas pelos exemplares masculinos dos *Blood Elves* fazem parte de uma construção estereotípica humorística do gênero, com relação a essa raça em geral.

Para avaliarmos um pouco melhor essas situações, vejamos o seguinte exemplo: dois jogadores discutiam sobre criar novos avatares. Um jogador, do sexo masculino, dono de dois personagens cujos gêneros dos avatares eram femininos (um deles referenciado aqui por seu nome, Alieril), conversava no *guild chat*¹¹ sobre o fato de ter criado um novo personagem, um *Blood Elf (BE)*, desta vez:

[Monstifor]: Por que você só joga com avatares femininos, Ali?

[Alieril]: Hmm, eu gosto deles, só isso. Não tenho nenhuma explicação real.

[Alieril]: E por sinal, eu acabei de fazer um personagem novo. *Blood Elf*, avatar masculino, *priest*.

[Monstifor]: Você tem dúzias de personagens-mulheres e criou um homem BE? Não existe isso de homem BE.¹²

⁹ A Blizzard criou uma língua fictícia que seria falada pelos *Blood Elves*. Sin’dorei significa ‘Crianças do Sangue’ (*Children of the Blood*), e é um epíteto que foi dado aos *Blood Elves*, dentro da diegese, por seu líder. Mais informações sobre a língua podem ser encontradas em <http://www.wowwiki.com/Thalassian>.

¹⁰ *Emotes* são ações programadas pela Blizzard e que podem ser eventualmente executadas pelo avatar.

¹¹ O *guild chat* em *WoW* se porta de forma semelhante a um canal nos antigos programas de IRC.

¹² Tradução nossa: “[Monstifor] says: why do you only play female toons, ali?”

[Alieril] says: hhm, i just like them. no real explanation here..

[Alieril] says: and btw, I just created a new toon, a male BE priest.

[Monstifor] says: you have dozens of girl toons and you created a male BE? There's no such thing as male BEs”.

Ao analisar o dado diálogo, surge uma clara interpretação de que os *Blood Elves* do gênero masculino seriam endereçados como necessariamente portando características homossexuais. O mesmo discurso é replicado em *posts* no fórum oficial do mundo virtual, mediado pela Blizzard, como no recorte de diálogo¹³ transcrito:

[É] mais aceitável jogar com um *Blood Elf* homem se eu for uma mulher? Eu entrei num grupo para ir em Zul'Aman e todo mundo começou 'OLHA, BLOOD ELF GAY', mas assim que eu entrei no *ventrilo*¹⁴, as pessoas mudaram o discurso para 'Ah, outro *healer*, ótimo'. É verdade que a maioria das pessoas acha que os homens *Blood Elves* são femininos?¹⁵ (*WoW Official Forums*, 19/03/2008, *online*).

Voltando ao ponto central, a idéia ao mostrar tais fatores é que, em um ambiente que contém mais de onze milhões de usuários, incutir tais atributos na raça dos *Blood Elves* seria um jeito de lidar com a homossexualidade de forma natural ou simplesmente direcionar a associação de tais atributos entre os jogadores?

A mídia especializada possui basicamente as mesmas questões em relação ao problema. O site *WoW Insider*¹⁶ publicou em uma das suas colunas uma discussão entre dois de seus membros¹⁷ sobre o tópico enfocado aqui, enquanto em um site alinhado com o movimento homossexual, o colunista é da opinião de que a Blizzard possui uma política de “joguem, mas não sejam vistos, não deixem que os heterossexuais jogando saibam que vocês estão aí, ou eles vão enlouquecer”¹⁸.

O perigo, neste caso, não é a figura da homossexualidade ou sua presença (seja ela intencional ou não), talvez o que perturbe os ‘donos’ dos discursos aqui apresentados seja, por um lado, o fato de o baixo fator de customização dos personagens do mundo não facilitar a diferenciação entre um avatar e outro – o que já enseja uma outra construção problemática, com relação à busca por unicidade, autenticidade – e por outro, a narrativa construída assentada, em sua essência, na associação e manutenção de idéias preconcebidas a respeito de determinadas práticas e comportamentos sociais. Sendo assim, em nosso exemplo, e de

¹³ Em: <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicId=5286578227&sid=1>

¹⁴ *Ventrilo*: software de comunicação no qual um usuário consegue se comunicar verbalmente com todos os outros que estão no mesmo grupo.

¹⁵ Tradução nossa: “*Is it more "acceptable" to play a male blood elf if I'm a girl? I joined a pug ZA and people were all "OH MALE BLOOD ELF GAY" but as soon as I got on vent, it was "Oh hey, another healer, cool." Is it true that most people think male blood elves are girly?*”

¹⁶ <http://www.wowinsider.com>

¹⁷ <http://www.wowinsider.com/2008/03/30/he-said-she-said-does-blizzard-support-homosexual-stereotyping/>

¹⁸ http://gaygamer.net/2008/03/world_of_warcraft_elves_gay_st.html

acordo com essa perspectiva interpretativa, *Blood Elves* do sexo masculino teriam, por status ontológico, tais atributos ativadores da estereotipia, do preconceito.

4.2. Estereotipia Comportamental em WoW

Como dito anteriormente, o segundo modo pelo qual os processos de estereotipia se desenvolvem no mundo virtual *WoW* se refere a um atributo de cunho menos narrativo, e mais relacionado aos processos de apropriação, por parte dos jogadores, da estrutura de regras. Uma distribuição cronológica do processo de interação entre usuário e mundo localizaria tal formação estereotípica num momento posterior ao da anteriormente explicada – porque ao invés simplesmente de inculcar deixas cognitivas no processo de produção do bem simbólico que é o mundo, o que chamamos de desenvolvimento comportamental da estereotipia depende da existência do usuário: de sua interação com o mundo, ali disponível em potência.

Em princípio, tudo o que pode ser categorizado pode ser veículo para o desenvolvimento dos processos de estereotipia. Em *WoW*, as categorizações são muitas: umas simplesmente providas do ambiente (como classes e raças) e outras da interface do jogador para com essa primeira (ou seja, jogabilidade). Estas últimas assentadas com base na desenvoltura com a qual o jogador se relaciona para com (1) a interface e para com (2) os desafios instituídos pelo jogo, acaba por fabricar processos de criação de capital, baseados principalmente em reputação (quem é o melhor jogador?) e em posse de bens virtuais (quem possui o melhor *gear*¹⁹?) (MALABY, 2006).

O avatar, nestes ambientes, é alinhado por uma série de características que bem podem servir como categorização social primária (sendo raça uma das mais importantes). Quando saímos da esfera da projeção narrativa e retornamos para o *offline*, para o jogador, o cenário já se desenha de forma diferenciada – jogadores que pertencem ao mesmo grupo delineado por *common attributes* dentro do mundo podem simplesmente se posicionarem em grupos diferentes com relação à sua vida *offline* (um deles sendo latino, por exemplo, enquanto o outro é de origem genética escandinava) – e vice-versa (irmãos que jogam com raças diferentes em facções diferentes, por exemplo).

¹⁹ Jargão para a palavra ‘equipamento’, referenciando armas, armaduras e coisas do tipo.

Vamos nos concentrar, então, para explicar a idéia dos processos de estereotipia associados a essa criação de capital, em uma idéia que permeia a teia de crenças associada ao MMORPG em questão. A hipótese sobre a qual nos apoiamos é a de que existe, por parte dos jogadores, a crença de que certa classe de personagem (*Hunters*²⁰) possuiria uma série de características que tornariam seu processo de evolução no universo criado pelo jogo (processo comumente chamado de *Player VS. Environment* – PVE, no jargão²¹) mais simples e que por tal motivo, a dada classe abrigaria a maioria dos jogadores considerados ineptos ou menos desenvolvidos.

Dado o fato que os usuários se distribuem em classes diferentes e que a interação grupal é precedida pelo pertencimento de um jogador a uma determinada classe, podemos perceber, com base em observações, que existe a crença de que a desenvoltura do usuário com relação ao ambiente do jogo varia de classe para classe, e principalmente que os jogadores que utilizam de outras classes de personagem diferentes da classe *Hunter* percebem os que a utilizam de forma depreciativa.

Tal crença é sustentada ainda pela cunhagem de termos *in-game* que funcionam como reforçadores desta prática discriminativa. Um dos mais conhecidos é o termo *huntard*²², criado das palavras *Hunter*, significando a classe, e *retard*, que quer dizer ‘retardado’, no sentido de mentalmente inepto. O termo é universalmente utilizado, tendo se tornado jargão oficial – e sua própria existência, assim como sua explicação, no site especializado WoWiki²³, já, de certa forma, confirmam a existência da crença. E assim, a dinâmica de processos de estereotipia vai se consolidando.

5. Considerações Finais

Por meio de uma incursão exploratória que articulou alguns conceitos voltados para a questão da estereotipia e processos de interação social que podem se desenvolver mediados pelo computador nesse tipo de ambiente, o presente artigo apontou alguns fatores que podem levar à idéia de que a estereotipia não é absolutamente exclusiva do comportamento face a

²⁰ Classe de personagem cuja funcionalidade principal é o combate à distância.

²¹ PvE é o sistema de jogo no qual o jogador se concentra em superar os obstáculos impostos pelo próprio jogo – personagens controlados pelo computador (Non-player Characters – NPCs) que geram situações de combate. É o sistema oposto ao PvP – *Player versus Player* – que só é possível em ambientes online e no qual os jogadores confrontam, além dos obstáculos impostos pelo próprio jogo, outros jogadores.

²² <http://www.wowwiki.com/Huntard>

²³ <http://www.wowwiki.com/>

face dos seres humanos. Tivemos por intuito sublinhar que, em tais ambientes, com especificidade em *WOW*, pode-se detectar dois tipos distintos, porém correlacionados, de estereotipia: um voltado para a questão representativa, que toca em conceitos como o do essencialismo e deriva-se de uma estratégia de produção adotada pela empresa encarregada da administração do mundo enquanto bem de consumo para fazer com que sua narrativa possa ser assimilada de maneira mais intuitiva; e outro que estaria relacionado ao comportamento dos jogadores e em sua apropriação do ambiente, na práxis social desenvolvida a partir da estrutura narrativa proposta pelo jogo.

Analisando estes aspectos, o que se evidencia é a contínua inter-relação entre os dois formatos na composição e articulação dos processos de estereotipia detectados através de um olhar mais acurado sobre os ambientes dos mundos virtuais. Tendo este ponto como referência, podemos concluir que a própria estrutura de regras inerente ao jogo, e o modo como tal apropriação se dá, de certa forma, vão modificando a interação entre jogadores, formatando práticas e comportamentos sociais, tornando-se estrutura criadora de variados tipos de capital e (sub)cultura no ambiente. É cabível, portanto, aprofundamentos teórico-metodológicos que busquem compreender a reprodução de valores sociais e ideológicos inadequados nestes mundos virtuais, e - em última instância - sugerir modificações de tais práticas.

Referências

- BLAINE, B. **Understanding Obesity Stereotypes and Weightism**. In: B. BLAINE, *Understanding the Psychology of Diversity*. Londres: Sage, 2007
- GOFFMAN, E. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1996.
- JENKINS, H. **Convergence Culture. Where Old and New Media Collide**. Nova Iorque e Londres: New York University Press, 2006.
- KLASTRUP, L. **Towards a Poetics of Virtual Worlds**. Copenhague: Tese de Doutorado, 2003.
- MALABY, T. **Parlaying Value: Capital In and Beyond Virtual Worlds**. In: *Games and Culture*, 1, 141-163, 2006.
- OPERARIO, D.; FISKE, S. **Stereotypes: Content, Structures, Processes and Context**. In R. BROWN, & S. GAERTNER, *Blackwell Handbook of Social Psychology: Intergroup Processes*. Oxford: Blackwell, 2003.
- RIBEIRO, J. C. **Um olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço: aspectos sócio-comunicativos dos contatos interpessoais efetivados em uma plataforma interacional on-line**. Salvador: Tese de Doutorado, 2003.

STANGOR, C., & SCHALLER, M. **Stereotypes as Individual and Collective Representations.** In C. MACRAE, C. STANGOR, & M. HEWSTONE, *Stereotype and Stereotyping.* Nova Iorque: Guilford Press, 1996

TAJFEL, H. **Cognitive Aspects of Prejudice.** *Journal of Social Issues*, 79-97, 1969.

TOLKIEN, J. R. **Morgoth's Ring: The Later Silmarillion Part One, Volume 10 of The History of Middle Earth.** Londres: Houghton Mifflin Co, 1993.

_____. **The Peoples of Middle-Earth, Volume 12 of The History of Middle Earth.** Londres: Houghton Mifflin Co, 1996.

_____. **The End of the Third Age.** Londres: Houghton Mifflin Co, 1997.

YEE, N. **The Proteus Effect. Behavioral Modification via Transformations of the Digital-Self Representation.** Stanford: Tese de doutorado, 2007.

YZERBYT, V., ROCHER, S., & SCHADRON, G. **Stereotypes as Explanations: A Subjective Essencialistic View of Group Perception.** In R. SPERAS, P. OAKES, N. ELIEMERS, & S. A. HASLAM, *Psychology of Stereotyping and Group Life.* Oxford: Blackwell, 1997.