

A MEMÓRIA COLETIVA DA COMUNIDADE DE JOGADORES DO MMORPG CITY OF HEROES HOMECOMING

Helyom Viana Telles Dr. em Ciências Sociais. Docente do IF Baiano - Campus Catu. E-mail: helyom.teles@ifbaiano.edu.br

Matheus Paim Calheiros Discente do Curso Técnico Integrado de Agropecuária - Campus Catu. Bolsista de Iniciação Científica Ensino Médio. E-mail: calheiros527@gmail.com

RESUMO

O projeto "Como os Jogadores Recordam?" tem como objetivo ampliar a compreensão das possibilidades de significação histórica e cultural dos jogos eletrônicos enquanto suporte para a construção da memória coletiva através do estudo das narrativas e práticas de memória da comunidade de jogadores do MMORPG (jogo de interpretação de personagens online e em massa para multijogadores) *City of Heroes* (NCSOFT, 2004). A pesquisa também oferece contribuição à história cultural das comunidades de jogadores. O método utilizado foi a video etnografia virtual que consiste no registro visual da interação humana nas simulações digitais, aliada à análise dos paratextos lúdicos, em particular, os documentos publicados nas principais redes sociais utilizadas pela comunidade de jogadores.

Palavras-chave: Memória Coletiva; videogames; identidade cultural.



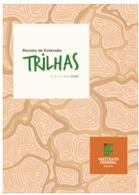
Trilhas está licenciada sob a licença **Creative Commons Attribution 4.0 International License**.

INTRODUÇÃO

Lançado em 2004, e *City of Heroes* foi primeiro MMORPG baseado na temática de Super-Herói, possibilitando ao jogador atuar como Herói ou Vilão na cidade digital de Paragon City. Enquanto MMORPG, *City of Heroes* ganhou notoriedade não apenas pela originalidade da temática, mas pelo enorme leque de escolhas que oferecia aos jogadores na construção, performance do personagem e agência do personagem no mundo digital, possibilitando uma experiência de game play bastante diversificada. A complexidade do jogo era acompanhada por uma comunidade de jogadores bastante receptiva à entrada de novos membros, exibindo nos chats do jogo e na participação nos fóruns, uma ética de colaboração e discussão permanente do game play.

Ainda que, em termo de número de jogadores, *City of Heroes* não possa ser equiparado a um MMORPG como *World of Warcraft* que, em 2016, contava com cinco milhões de jogadores regulares, estima-se que o jogo tenha contado com cerca de oitocentos e oitenta e quatro mil assinantes, número expressivo, se considerarmos que uma cidade como Feira de Santana, na Bahia, possui cerca de seiscentos e nove mil habitantes, sendo superada apenas por Salvador.

Em agosto de 2012, quando a NCSOFT, de modo repentino, anunciou o encerramento do jogo, a comunidade "paragoniana" reuniu-se para protestar contra a atitude da desenvolvedora. Protestos foram organizados nos servidores, e na noite do encerramento do jogo, milhares de jogadores reuniram-se sacudindo tochas até o momento final em que os servidores foram desligados.



Ainda é possível encontrar no Youtube o registro desses eventos vivenciados como uma experiência de dor, perda e desterramento por parte da comunidade de jogadores de City of Heroes que permaneceu engajada e se mobilizou das mais variadas formas. Num primeiro momento, propondo boicotes aos produtos da NCSOFT. Posteriormente, reunindo fundos para a aquisição dos direitos do jogo junto à distribuidor, que se recusou a vendê-los. Em paralelo a isso, a comunidade investiu na captação de fundos para o desenvolvimento de jogos similares. Nos seis anos de seis anos que se seguiram ao encerramento do jogo, os jogadores lançaram mão de diversas práticas memorialísticas em redes sociais e websites, compartilhando vídeos, capturas de telas e narrativas referentes à uma experiência vivida e ausente.

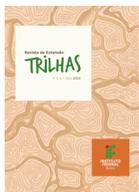
O Projeto “Como os Jogadores recordam?” tem como objetivos o estudo das narrativas e práticas de memória da comunidade de jogadores do MMORPG (jogo de interpretação de personagens online e em massa para multijogadores) City of Heroes – Homecoming, o registro e a documentação da história e a discussão sobre relação entre a incorporação no avatar e a construção da identidade cultural.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

As relações entre mídia e memória ocupam lugar relevante nos debates do campo interdisciplinar conhecido como *memory studies* (ROEDIGER; WERTSCH, 2008). Tem crescido no campo o interesse pela compreensão do papel da mídia na construção de políticas públicas de recordação, produzindo pesquisas que trazem as seguintes perguntas: Como esses modos de lembrar podem operar como representações coletivas do passado? Como atuam fornecendo referenciais culturais para a construção de identidades coletivas? Quais leituras do passado são privilegiadas em detrimento de outras (KEIGHTLEY; PICKERING, 2013). Essas questões têm sido propostas aos mais diferentes tipos de mídia, a exemplo do cinema, da televisão, da internet e da cultura visual em geral.

Por exemplo, definindo a midiaticização como o processo de mudança cultural resultante da crescente interação com a mídia, Hoskins (2011) indaga sobre suas implicações para a memória. O “giro conectivo” promovido pela internet produziu comunicações instantâneas, relações sociais fluidas, complexas e densas. Para ele, uma nova memória, ancorada pela mídia, foi produzida, uma memória descuidada, já que suportes, redes e próteses digitais passaram a atuar como seu suporte, dispensando o indivíduo da necessidade de lembrar. Por outro lado, a disseminação da mídia trouxe consigo um excesso de memória, materializada em arquivos digitais, aos quais estamos conectados e que são constantemente atualizados.

Hoskins (2011) afirma que a hiperconectividade sociotécnica demoliu as fronteiras entre as distinções biológicas, sociais e culturais da memória. Nas redes sociais, usuários constroem e reconstróem informações biográficas, compartilham ativamente arquivos audiovisuais, diluindo a fronteira entre o público e o privado, rompendo as distinções entre o total e o contextual, o efêmero e o permanente,



o arquivo e a narrativa. Mediatizada através de uma variedade de mídias digitais diárias e de trocas multimodais, a memória libera-se da sua ancoragem com o passado e torna-se dinâmica e configurável.

Gibbs (2012) sugere que a disseminação do acesso à internet e a sua integração às práticas comunicativas cotidianas das pessoas permitiu que novas formas de mortuários, rituais e práticas memorialistas se desenvolvessem. Essas práticas têm a característica de estarem menos ligadas à esfera religiosa, e se integrarem mais significativamente à vida cotidiana das pessoas. Nesse contexto, os videogames passaram a ser veículos para a expressão do luto e memorialização dos mortos. Do mesmo modo como fornecem uma contextualização social para a vida, também fornecem um contexto social os cuidados para com a morte.

Examinando as práticas memorialistas presentes no jogo World of Warcraft, o autor identifica inúmeros elementos utilizados pelos designers para oferecerem um significado memorial, seja no ambiente simulacional ou na narrativa, a saber: marcos, monumentos, missões e práticas de preservação do avatar.

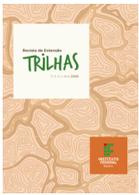
Analisando a produção coletiva de memória por parte dos jogadores, Mukherjee (2011) destaca as práticas autônomas de produção de dicionários, guias e vídeos sobre a jogabilidade, produzidos e compartilhados ativamente por indivíduos ou comunidades de jogadores. Afirma que a própria prática de jogar, em si mesma, já implica no compartilhamento de lembranças e experiências entre grupos de jogadores.

É importante sublinhar que as pesquisas pautadas no conceito de memória coletiva não se restringem ao nível da narrativa. O processo de produção social das recordações envolve consideração de rituais, comemorações e práticas corporais.

As cerimônias comemorativas podem ser descritas como complexas formas de simulações, ações explicitamente representadas como reencenações de atos anteriores. Aqui, a palavra representar significa rerepresentar, trazer algo de volta ao presente (CONNERTON, 1999). O jogo de recordar e esquecer pode ser visto como uma corda tensionada entre o presente e o passado e acionada pelas pressões ou demandas da interação social. Isso significa que uma interação lúdica pode fornecer o contexto social para relembrar, comemorar e reencenar o passado. Também é possível falar em esquemas práticos de memória, uma memória cinestésica presente no uso de instrumentos, técnicas e inscrita nos corpos dos jogadores

Antes de partir para as observações e vivências decorrentes do contato com o jogo e a comunidade é necessário que algumas questões a respeito da etnografia virtual de um MMORPG sejam estabelecidas. É necessário deixar claro que, estudar uma comunidade de um MMO é diferente de estudar uma comunidade de pessoas fora de um ambiente virtual e simulado.

Como discutido por Gomes (2015) em seu artigo “Os modos de existência de um avatar: Imagem,

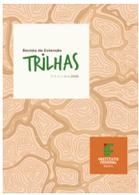


inventário e perfil”, a identidade do usuário/jogador é independente da de seu personagem. O avatar, seja seu aspecto visual, de jogabilidade ou o que simboliza, é um produto do eu offline, uma criação que mesmo refletindo aspectos do jogador por trás dele ainda sim é uma entidade que vai além do próprio jogador. O personagem não necessariamente reflete como o jogador é fisicamente e nem seu alinhamento moral, na verdade, muitas vezes o personagem reflete aspectos da vida do jogador como inseguranças a respeito de sua aparência e corpo ou talvez até uma experimentação de um oposto a seu eu offline. Também é comum que os avatares sejam fruto de arquétipos, inspirados em outros personagens de outras mídias. Sendo assim, interagir com o avatar não é a mesma coisa de interagir com o eu offline por trás dele, afinal o personagem não é simplesmente uma extensão do jogador, mas uma unidade que vai além.

Entretanto, esse aspecto não é de maneira alguma um dificultador para a pesquisa, na verdade não existe a necessidade da aproximação com o eu offline uma vez que as práticas da comunidade são fruto da interação dos personagens com o mundo virtual e entre si. Como é afirmado por Leitão e Gomes (2017), nesse tipo de pesquisa, encontrar jogadores de forma presencial não traria um maior respaldo à pesquisa, sendo assim esse afastamento entre o pesquisador e o eu offline dos personagens faz total sentido. O próprio aspecto do anonimato é algo valorizado de forma geral nos MMO. Seja no jogo Second Life, do trabalho de Laura Graziela, ou no caso do City of Heroes, saber quem está “por trás” do avatar não é, a priori, uma necessidade nem a nível da pesquisa, nem a nível dos próprios jogadores em si. Por esse motivo, a abordagem etnográfica deste trabalho traz as vivências e observações realizadas a respeito do contato com o jogo e a comunidade do City of Heroes não a partir da perspectiva do eu offline pesquisador, mas sim da perspectiva dos fatos vivenciados pelos personagens que aqui assumem a função de personagem pesquisador.

Vale deixar claro também que essa separação de jogador e personagem não significa que esses dois elementos estejam isolados e que a vida virtual do personagem esteja completamente dissociada à vida “real” dos jogadores. Como salientado por Celia Pearce no capítulo 9 do seu livro “Communities of Play Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds” (2009) a respeito do MMO “Uru Live”, estudar jogos desse gênero como mundos fechados e isolados vai de encontro com a antropologia contemporânea e, por isso, é necessário olhar para esses mundos levando em conta o contexto da ludosfera e a transição ao mundo externo de forma mais gradual.

Sendo assim, as vivências do eu offline influenciam o personagem e o caminho que ele traça no mundo virtual, mas o mesmo acontece com o jogador, que muitas vezes leva questões a respeito do seu personagem e do mundo virtual para fora, para sua vida offline, principalmente devido ao processo chamado de agenciamento e ao que a Celia Pearce chama de jogar produtivo. Agenciamento (do inglês, Agency) no contexto da etnografia virtual, segundo Murray (1997), é um termo utilizado para descrever o sentimento experienciado por um indivíduo de que suas ações e decisões geram resultados significativos dentro do meio virtual.



No contexto dos MMORPG, como o caso do City of Heroes, esse conceito é extremamente importante visto que, desde as decisões feitas durante missões até as escolhas de personalização visual e mecânica do avatar, o jogador passa constantemente por esse processo de agenciamento. Esse sentimento de causa e consequência somado às ferramentas de personalização e individualização do personagem fazem com que surja uma relação de extremo afeto entre jogador e avatar, relação essa de extrema importância para essa pesquisa.

Uma outra questão relevante é o que a Pearce discute no capítulo 8 de seu livro que, mesmo sendo uma área de crescente expansão, até mesmo os estudos de jogos compartilham da suposição presente na cultura ocidental “de que brincar é uma perda de tempo”. Até os autores de obras canônicas, as quais enfatizam a importância cultural do jogo, afirmam que uma das características definidoras do jogo é a sua “improdutividade”. Na contramão desse pensamento, o trabalho mostra que o tempo gasto em jogos não seria um desperdício total, na verdade, pode ser (e é) altamente produtivo, “tanto em termos de empreendimento criativo, quanto de esforço colocado na construção da comunidade” (PEARCE, 2009).

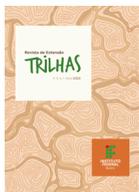
Partindo desse princípio defendido pela autora e por nós pesquisadores, brincar é um ato de produção cultural e, muitas vezes, material. Esse processo de produção é definido por Pearce como “jogar produtivo”, um exemplo disso que acontece no City of Heroes são as wikis colaborativas sobre o jogo. Além do material resultante da experiência do jogo de forma direta, também foi realizado um questionário nos dois principais fóruns da comunidade do City of Heroes: o Reddit r/Cityofheroes e o Homecoming Foruns. O questionário contou com 6 perguntas que incluíam questionamentos a respeito de quando a pessoa começou a jogar, se jogou o game antes do fechamento, qual o sentimento a respeito do shutdown e do renascimento do COH, entre outras coisas. Os questionários estão disponíveis em:

https://www.reddit.com/r/Cityofheroes/comments/pzlgkg/calling_all_heroes_and_villains/

<https://forums.homecomingservers.com/topic/31763-calling-all-heroes-and-villains/>

O Shutdown e o luto

O encerramento do jogo por parte da NCsoft foi um duro golpe a comunidade do City of Heroes. A primeira década do século XXI foi marcada pelo surgimento de diversos MMORPG, alguns atingindo grande sucesso como World of Warcraft (WOW) e outros tendo um ciclo de vida mais curto e uma “morte” prematura devido a baixa quantidade de jogadores. O City of Heroes, mesmo não atingindo um gigantesco sucesso como o WOW, não foi nem de longe um caso de fracasso. Em 2012, quando o jogo foi fechado, o MMO contava com uma comunidade grande e ativa, com muitos jogadores diários e grupos ativos. A decisão da NCsoft de fechar o jogo não parecia ter uma justificativa válida, a comunidade do jogo era ativa, os jogadores pagavam a assinatura mensal e a empresa já possuía



planos para futuras atualizações e adições de conteúdo ao jogo. O descontentamento por parte da comunidade foi óbvio e esperado, os jogadores não aceitavam que aquele mundo, aquela comunidade e aqueles personagens com qual jogaram por 8 anos simplesmente desaparecessem de um dia para o outro devido a uma decisão da NCsoft.

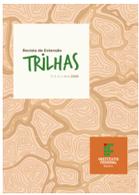
Mesmo existindo dezenas de MMORPGs variados durante a “época de ouro”, o City of Heroes possuía uma abordagem com relação a sua temática (heróis e vilões) e suas mecânicas de gameplay, extremamente únicas. Devido ao alto grau de personalização que o jogo oferecia, o sentimento de agenciamento experienciado pelos jogadores também era igualmente alto. Particularmente falando, criar um personagem hoje em dia no City of Heroes Homecoming é um verdadeiro processo de exercício de criatividade e não era diferente na época que o jogo era distribuído oficialmente. Subir de nível, principalmente em níveis mais altos, não é um processo tão rápido e por isso o jogador precisa empenhar diversas horas de jogatina em um único personagem para evoluir suas habilidades. Essa questão somada com as possibilidades de personalização a curto e longo prazo, geram um grande sentimento de afeto pelo avatar por parte do jogador, um alto nível de agenciamento. Sendo assim, para a comunidade, o fechamento do jogo não significou apenas o encerramento de um serviço, mas sim a morte real de todos aqueles avatares e do mundo com o qual eles conviviam, uma verdadeira diáspora virtual. Retratar o luto da comunidade devido ao shutdown é essencial para entender suas práticas de rememoração. É possível identificar a intensidade da experiência de lutos dos jogadores ao analisarmos os depoimentos abaixo citados extraídos das redes sociais pesquisadas:

“Joguei de agosto de 2005 até a noite em que os servidores fecharam. O fechamento foi o mais próximo da depressão que eu já estive. Milhares e milhares de horas de memórias e experiências se foram em um único momento... deixaram uma lacuna considerável na minha vida. Felizmente, tenho uma esposa que teve empatia o suficiente para poder ajudar, embora não entendesse completamente.” (Brw316, Reddit, 02/10/2021)

“(...) Tente imaginar as pessoas que lhe venderam seu animal de estimação mais amado enviando uma carta oficial no correio dizendo: “Pedimos desculpas, mas decidimos que você não tem mais permissão para ter seu animal de estimação porque ainda somos legalmente donos dele. Em 3 meses vamos voltar e levar seu animal de estimação para sempre. Apenas aceite que é a coisa certa a fazer e é o momento certo para fazê-lo, não se incomode em perguntar por que porque não há nada que você possa fazer para impedir que isso aconteça. Tenha um bom dia! Sinceramente, NCSOFT” Eu senti como se um membro da minha família tivesse sido estrangulado até a morte enquanto eu assistia impotente. Não consegui fazer login de novo, e amaldiçoarei a NCSOFT até o dia em que morrer.” (Rio Mopery, Homecoming Forums, 03/10/2021).

Rememoração e enascimento

O período entre 2012 e o renascimento do jogo em 2019 foi marcado por um gigantesco processo de luto e diversas tentativas de recriação do jogo. A comunidade chegou a tentar negociar os direitos do game com a empresa detentora, mas não obtiveram sucesso nas negociações que permanecem até hoje em dia em tramitação. Alguns projetos da comunidade apostavam na criação de um novo jogo, uma continuação espiritual para o City of Heroes, como foi o exemplo do Ship of Heroes e outros



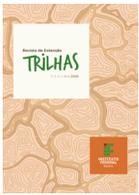
projetos que tentaram replicar as mecânicas e a estética do COH. Outros tentaram por um caminho mais comum quando o assunto são jogos finalizados: re-erguer os servidores do jogo de forma colaborativa. Não foi uma tarefa fácil, esse processo exige que os jogadores tenham acesso aos arquivos dos servidores que, por muito tempo, foram arquivos de propriedade exclusiva da NCsoft. Em meio a tudo isso, alguns participantes da comunidade descobriram que haviam pequenos servidores privados onde alguns jogadores convidados podiam re-jogar o tão amado game. Logo essa notícia se espalhou pelos fóruns, o que gerou uma certa revolta pois enquanto a comunidade tentava reerguer o jogo, alguns secretamente já possuíam os arquivos necessários. Assim, em 24 de abril de 2019, foi lançado ao público o City of Heroes Homecoming, um servidor aberto e completamente funcional do antigo game. Para a comunidade o renascimento do jogo foi, como o próprio nome diz, uma “volta para casa” (Homecoming).

“Pouco depois de perder minha esposa para o câncer, descobri o Homecoming. E realmente senti vontade de voltar para casa. Me ajudou a superar a dor.” “Eu recriei meu personagem principal favorito, passei pelo tutorial, e chorei como um bebê quando entrei no Atlas Park e vi os outros jogadores. Então, novamente quando eu ouvi a música Steel Canyon. Então, mais uma vez quando me reconectei com velhos amigos. Foi um ambiente de alta umidade por um tempo.” (DoctorDitko, Homecoming Forums (2021))

Um recurso chave do jogo que foi extremamente essencial para a rememoração da comunidade foi a opção de backup e carregamento da construção do personagem em arquivo. O construtor de personagem do City of Heroes permitia e permite que o jogador salve as suas escolhas, tanto visuais quanto de estilo de jogo em um arquivo externo, que pode ser carregado novamente para o jogo sempre que quiser. Quando diante do fechamento iminente do game, alguns jogadores salvaram seus personagens favoritos nesses arquivos, como uma forma de não perder esses avatares e quem sabe um dia poder revivê-los. Quando o Homecoming chegou, muitos deles puderam então finalmente utilizar esses arquivos e recriar seus antigos avatares. Essa prática de rememoração foi bem recorrente entre os jogadores antigos, não apenas utilizando os arquivos dos personagens, mas também através da lembrança, tentando refazer os avatares como eles eram no passado. Em resposta no Reddit e no Homecoming, os jogadores Delta, PLVRIZR e TheOtherTed, afirmaram terem recriado seus personagens através do arquivo.

CONCLUSÃO

Diante dos resultados discutidos neste trabalho, é possível afirmar que a comunidade do City of Heroes possui diversas práticas de rememoração, principalmente ligadas às práticas que caracterizam a comunidade. Seja interagindo com os jogadores, acessando os fóruns antigos ou vendo registros da época (como vídeos) fica claro que o fechamento do jogo, além de descontentar a comunidade do game, foi extremamente impactante na vida dos jogadores. É possível enxergar as sequelas desse evento na comunidade, principalmente na preocupação dos jogadores em manter o servidor vivo e



evitar possíveis problemas por copyright com a NCSoft. O senso de comunidade, de ajudar o próximo, ensinar e integrar são algumas das características que definem bem a comunidade do COH. As práticas de rememoração ficam bem evidentes principalmente na questão da relação dos jogadores com os personagens. A recriação de personagens antigos foi algo constatado por praticamente todos os jogadores que jogaram o City of Heroes original e que estavam engajados com o jogo antes ou quando aconteceu o shutdown, seja através do arquivo ou da memória. Quando não recriaram o personagem exatamente iguais, fizeram versões “melhoradas” de seus personagens, mudando alguma questão de gameplay ou até mesmo incluindo a ideia do shutdown como um recurso narrativo na história de seu personagem.

Entretanto, a rememoração do período pré-shutdown também foi observada em outras práticas da comunidade, como a especialização dos servidores em PVP e RP (Role-Playing), um tipo de atuação virtual na qual o jogador incorpora seu personagem, agindo de acordo com a “personalidade” que foi atribuída a seu char, como um alter ego, recriação de supergrupos e superbases.

Sendo assim, devido ao alto nível de agenciamento, o apego criado aos personagens e a construção coletiva da comunidade, fica claro que mesmo em comunidades virtuais de jogos como este caso do City of Heroes pode ocorrer esse processo de diáspora e o sentimento de perda e luto coletivo de forma tão intensa e legítima quanto a de processos de dispersão de povos na vida “real”.

REFERÊNCIAS

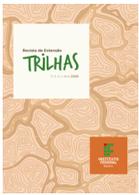
CONNERTON, Paul. **Como as sociedades recordam**. Oeiras: Celta, 2^a ed, 1999.

GIBBS, M. *et al.* Tombstones, uncanny monuments and epic quests: memorials in world of warcraft. **Game Studies - The International Journal of Computer Game Research**, [s.l.], v. 12, issue 1, Sept. 2012. Disponível em: <http://gamestudies.org/1201/articles/gibbs_martin>. Acesso em: 18 jun. 2013.

GOMES, Laura Graziela. “Os modos de existência” de um avatar: imagem, inventário e perfil. Vivências, **Revista de Antropologia**, v.1, n. 45, 2015, p. 97-124. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/vivencia/article/view/8254>>. Acesso em 30 de novembro de 2021.

HOSKINS, Andrew. Media, memory, metaphor: remembering and the connective turn. **Parallax**, [s.l.], v. 17, n. 4, 2011, p. 19–31. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13534645.2011.605573>>. Acesso em: 26 jul. 2015.

KEIGHTLEY, E.; PICKERING, M. (Orgs.). **Research methods for memory studies**. UK: Edinburgh University Press, 2013.



LEITÃO, Débora; GOMES, Laura. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. **Revista Antropolítica**, v. 1, n. 42, Niterói, 1. sem. 2017, p.42-65.

MUKHERJEE, Souvik. Re-membering and Dismembering: Memory and the (Re)Creation of Identities in Videogames . **Games and Philosophy Conference**, 2011 .Disponível em:< [http://www.academia.edu/532662/Re-membering and Dismembering Memory and the Re Creation of Identities in Videogames](http://www.academia.edu/532662/Re-membering_and_Dismembering_Memory_and_the_Re_Creation_of_Identities_in_Videogames)> . Acesso em 10 jun.2013.

PEARCE, Celia. **Communities of play**: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds. MIT Press, 2009.

ROEDIGER, Henry. L; WERTSCH, James V. Creating a new discipline of memory studies. **Memory Studies**, [s.l.], v. 1, n. 1, 2008, p. 9-22.

Recebido em: 23/01/2023

Aprovado em: 31/05/2023

Publicado em: 10/08/2023