

A SOCIABILIDADE VIRTUAL DA COMUNIDADE BRASILEIRA DE DESTINY 2 NA PANDEMIA DE COVID-19

RAPHAEL DE TARANTO¹

Resumo: A partir de uma etnografia da comunidade brasileira do jogo multiplataforma *Destiny 2*, estudou-se a sociabilidade virtual de seus jogadores durante a pandemia de COVID-19 no Brasil e se ele contribuiu para que o jogador lidar com questões derivadas do período. Após compreender a identidade virtual do gamer e como se dá a interação entre a comunidade brasileira do jogo, verificou-se também uma espécie de solidariedade comunitária e mortuária por jogadores falecidos durante o momento pandêmico. Por fim, cruzou-se os dados da pesquisa realizada com teorias principalmente de Erving Goffman e Pierre Lévy, para investigar se há relação entre o que foi observado na pesquisa realizada e nos conceitos de *ator-espectador* do primeiro autor e de *virtual* do segundo.

Palavras-chave: covid-19; Identidade Virtual; Jogos Eletrônicos; Pandemia; Sociabilidade.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho pretendeu estudar a sociabilidade virtual da comunidade brasileira de *Destiny 2* durante a pandemia de covid-19 no país. O jogo eletrônico foi lançado pela Bungie em 2017 e é gratuito, online, multijogador, se encaixa no gênero de Tiro em Primeira Pessoa (FPS) e pode ser descrito como de mundo aberto e um *Looter Shooter*, ou seja, um game em que, através das mortes inimigas, o jogador obtém recompensas. Está disponível em 13 idiomas, inclusive no português brasileiro, e nas seguintes plataformas: PC, Stadia, Playstation 4 e 5 e Xbox One, Series X/S e Cloud Gaming.

No jogo, a entidade *Viajante* imageticamente lembra a Lua. Seus poderes não são todos conhecidos, mas tocou diversos mundos e permitiu que suas civilizações embarcassem em uma *Era Dourada*: um momento de paz e desenvolvimento tecnológico. Em conta da perseguição realizada pela *Treva*, que lembra uma pirâmide preta, e de seus seguidores, o Viajante fugiu desses planetas e abandonou aquelas civilizações à própria sorte. Muitas colapsaram e essas e outras passaram a persegui-lo para obter seu poder, destruí-lo, restaurar ou começar suas Eras Douradas. Assim, ao tocar a Terra, o quase extermínio total da população humana se seguiu e levou à construção da Última

¹ Raphael de Taranto é bacharel em Ciências Sociais pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (FESPSP) e pós-graduando em Gestão de Big Data e Business Analytics pelo Centro Universitário SENAC. À época do envio do artigo, o autor ainda não tinha ingressado na pós-graduação.

Cidade para a luta contra os inimigos por meio de humanos renascidos pelo Viajante e imbuídos de seu poder luzente: os Guardiões.

2. ANÁLISE HISTÓRICA E DA SÉRIE SOCIABILIDADE

O site SteamDB (2021) aponta que, ao ficar gratuito em 2019, o jogo alcançou o maior pico de jogadores de sua história no PC: 292.513 jogadores simultâneos. Em 2020, o jogo teve em média 84.660 jogadores por dia, sendo maio o mês com menor número de jogadores diários registrados: 49.075. Em novembro, quando a expansão Além da Luz foi lançada: a presença de jogadores aumentou 156,2% em comparação a outubro, alcançando 132.315 jogadores em média por dia e um público de 398.815 na Twitch, plataforma utilizada para transmissões de jogos com interação entre o jogador e o público. O SteamSpy (2021) informa que há mais de 4,5 milhões de visualizações nos 50 vídeos sobre o jogo mais assistidos do YouTube e publicados entre 20 e 27 de abril de 2021.

Já o site PlayerCounter (2021) afirma que a comunidade brasileira de Destiny 2 é a quarta mais ativa diariamente, representando 5,93% dos jogadores diários em uma lista de cinco países que juntos somam 55,38% dos acessos por dia. O site Gamstat (2021) computou até novembro de 2020 os acessos de jogadores da plataforma Playstation e informou que, em relação ao número total de jogadores do jogo de cada país, o Brasil é aquele em que proporcionalmente Destiny 2 é mais popular. Na rede social Facebook, a comunidade brasileira se faz presente principalmente em dois grupos: Destiny 2 Brasil (Grupo 1), com 52,2 mil membros, e Destiny 2 Brasil ® (Grupo 2), com mais de 29,2 mil participantes. Esses números foram extraídos em 13 de junho de 2021 e permitem algumas afirmações: a comunidade brasileira de Destiny 2 possui uma presença considerável no jogo e o primeiro grupo de Facebook aqui apresentado possui mais membros dessa comunidade. É essencial destacar que se utiliza aqui a ideia de *comunidade virtual*, de Rheingold (1995 *apud* RECUERO, 2009) sobre estes grupos comporem um agregado social originado na internet e no qual se formam redes de relações pessoais no ciberespaço.

Em primeiro lugar, decidiu-se investigar como tais grupos de Facebook são utilizados por seus membros, entretanto, em conta do grande volume de postagens diárias, principalmente no Grupo 1, percebeu-se que seria difícil selecionar o material empírico para análise. Assim, com o intuito de buscar uma linguagem comum entre as publicações e para garantir sua genuinidade, optou-se pela construção de um quadro semântico dividido nas séries Sociabilidade e Morte, cada qual com suas categorias e, no caso da segunda, com seus próprios filtros de pesquisa. Tal divisão foi realizada a partir do que se observou nos grupos desde o início de 2021: na maioria dos casos, as postagens se enquadram em Sociabilidade, mas também saltou aos olhos do pesquisador um grupo de publicações sobre o falecimento de jogadores durante a pandemia, o que será explicado logo mais.

Deste modo, no que diz respeito à série Sociabilidade, analisou-se os 50 posts de cada grupo que apareceram primeiro ao pesquisador por meio da opção de visualização Nova Atividade às 10

horas do dia 29 de julho de 2021. Assim, criou-se as oito categorias que podem ser conferidas no Quadro 1 para as 100 postagens realizadas entre os dias 18 e 29 de julho de 2021.

Quadro 2 – Análise das cem postagens da série *Sociabilidade*

	Curtidas ou reações		TOTAL	Comentários		TOTAL
	<i>Grupo 1:</i> 859 (50)	<i>Grupo 2:</i> 508 (50)	1367 (100 posts)	<i>Grupo 1:</i> 547 (50)	<i>Grupo 2:</i> 261 (50)	808 (100 posts)
<i>Atualizações sobre o jogo</i>	103 (4)	2 (1)	105 (5 posts)	46 (4)	18 (1)	64 (5 posts)
<i>Dicas</i>	0 (0)	20 (2)	20 (2 posts)	0 (0)	17 (2)	17 (2 posts)
<i>Divulgar canais como do YouTube e da Twitch</i>	188 (8)	120 (10)	308 (18 posts)	50 (8)	10 (10)	60 (18 posts)
<i>Tirar dúvidas</i>	90 (13)	197 (16)	287 (29 posts)	132 (13)	171 (16)	303 (29 posts)
<i>Juntar um grupo para jogar ou divulgar um Clã</i>	68 (16)	21 (14)	89 (30 posts)	84 (16)	60 (14)	144 (30 posts)
<i>Memes</i>	355 (5)	335 (2)	690 (7 posts)	157 (5)	65 (2)	222 (7 posts)
<i>Reclamações sobre o jogo</i>	40 (1)	25 (2)	65 (3 posts)	78 (1)	26 (2)	104 (3 posts)
<i>Vídeos de jogadas</i>	275 (3)	145 (3)	420 (6 posts)	157 (3)	24 (3)	181 (6 posts)

Fonte: Elaboração própria.

É possível perceber que a somatória entre curtidas ou reações e comentários aponta que a maior parte das interações nas postagens aconteceram naquelas que se enquadram nas categorias Memes, Vídeos de jogadas e Tirar dúvidas. Desse modo, se conclui que o Grupo 2 é mais utilizado para os jogadores sanarem suas dúvidas, ou ao menos mais atenção a isso é dada pelos membros desse espaço, enquanto o Grupo 1 é local de divulgação de canais e de jogadas ao mesmo tempo em que ambos os grupos possuem a presença marcante e frequente de memes.

Além disso tudo, é importante destacar que se a quantidade de postagens analisadas fosse maior ou se a análise ocorresse a partir de posts realizados mais próximos de eventos do jogo – como

o lançamento de uma nova temporada ou atividade nova –, talvez os resultados não fossem os mesmos. Mesmo assim, acredita-se que o processo realizado aqui é suficiente para apontar que as oito categorias supracitadas aparentemente são satisfatórias para organizar as expressões de interação e sociabilidade nos grupos estudados, além de reforçar que em quase todos os casos o Grupo 1 possui mais interações do que o Grupo 2, esse último mais considerado pelos jogadores para apresentarem ou sanarem uma dúvida.

Ainda, entre os dias 30 de maio e 17 de julho de 2021, aconteceu a terceira edição de um evento da comunidade brasileira no Facebook chamado Concurso Destiny Fashion, realizado pela página Ironlife com parceria de diversas páginas e perfis conhecidos da comunidade. Os jogadores interessados em participar deviam enviar uma mensagem pela rede social para a página organizadora com uma foto de seu guardião vestindo a combinação de armaduras mais estilosa possível para concorrer ao prêmio de 3 mil pratas, moeda paga e interna do jogo, o qual seria dividido entre três vencedores. De 266 entradas, os organizadores selecionaram três guardiões de cada classe para a última etapa e a comunidade votou em postagens da página Ironlife com o uso de reações específicas que correspondiam a cada finalista, somando 74 votos no total.

Aqui, confirmou-se o potencial desses grupos de Facebook para reunir e organizar ao menos parte da comunidade brasileira de Destiny 2, mas, antes de encerrar a análise sobre esses dois espaços aqui analisados, é necessário recuar e explicar brevemente sobre outro jogo digital para também dissertar sobre mais um tipo de interação que se percebeu nesses grupos e que se encaixa na série Morte.

3. ANÁLISE HISTÓRICA E DA SÉRIE MORTE

No início de Call of Duty: Advanced Warfare, lançado pela Activision, em 2014, o jogador percebe-se parte do exército estadunidense e perde um colega em meio a uma batalha. Ao final da missão, o personagem se encontra no funeral de seu amigo e é possível ler a seguinte mensagem no centro da tela: “Aperte ‘F’ para dar os respeitos”, em tradução livre. A cena foi ridicularizada e considerada cômica por muitos, na época, por não permitir que o jogador elaborasse seus pensamentos e luto por conta própria, mas o obrigava a apertar um botão e, assim, solidarizar-se (D’ANASTASIO, 2019; DAS, 2021).

Desde então, a ideia de “apertar o F” ganhou espaço na comunidade gamer por meio de memes e adquiriu duplos sentido e uso. Por um lado, o F aparece em situações de chateação ou tristeza, como nas reações às mortes analisadas e que serão explicadas abaixo tal qual quando um jogador que está transmitindo seu jogo na Twitch morre em um momento crucial e seu público comenta a letra em questão. Também pode aparecer de forma irônica, por exemplo, quando a internet do colega de jogo cai ou um jogador que está transmitindo na Twitch derruba seu lanche no chão.

Referente ao período de 26 de fevereiro de 2020 e 30 de abril de 2021, encontrou-se 13 postagens nestes grupos, por meio de sete filtros de pesquisa, em que era anunciado o falecimento de algum membro da comunidade ou de uma figura ligada ao universo dos jogos eletrônicos, fosse por

memes ou dublagem de personagens. Ao longo delas, encontrou-se 21 trejeitos específicos do jogo e somaram-se 6.815 curtidas ou reações e 2.032 comentários. Cada uma recebeu em média 500 reações e 156 comentários, sendo que 599 é o maior número de comentários que uma das postagens recebeu, sendo que ela também alcançou 1.167 curtidas ou reações. Os comentários foram agrupados em quatro categorias: “F”, “F + texto”, “Meus sentimentos e variações” e “Outros”. Ainda, verificou-se trejeitos específicos do jogo em todas as situações que anunciavam a morte de um jogador. Em nenhum caso o uso somente da letra “F” nos comentários ficou abaixo de 67%, alcançando até mesmo 96,2% em uma dessas postagens e, em média, foi utilizada 200 vezes por postagem. Percebe-se aqui que o uso da letra “F” faz parte do rito solidário e fúnebre entre os membros dessa comunidade que é *gamer*, mas que se identifica por jogar Destiny 2 em vez do jogo em que tal modismo surgiu.

De toda forma, despontou a curiosidade do pesquisador os anúncios de mortes dentro de uma comunidade que funciona em torno de um universo virtual e, em especial, ao redor de um jogo eletrônico específico. O uso da letra “F” claramente representa uma espécie de modismo originado no mundo gamer, mas que é transcendente ao jogo em que se originou, ao Destiny 2 e ao mundo virtual em si. Nomeia-se, aqui, todas as reações e comentários às postagens, como *solidariedade mortuária*, uma vez que esses ritos buscam honrar e dar os devidos respeitos tal qual se faz em um funeral fora das telas. É interessante destacar, ainda, que diversas mensagens de condolências nessas postagens são destinadas às famílias e amigos do falecido, independentemente de fazerem parte ou não dos grupos de Facebook, além de que em uma ocasião os colegas de um jogador falecido enviaram flores ao seu funeral com uma faixa personalizada.

4. ANÁLISE TEÓRICA

A partir da análise das duas séries, pode-se afirmar aqui que o jogo multijogador massivo online (MMO), funciona como “um novo ‘terceiro espaço’ para sociabilidade informal como pubs, cafés e outros lugares tradicionais de encontro” (Steinkuehler & Williams, 2006, p. 886, tradução nossa). Para os dois autores, esses terceiros espaços contribuem para a formação de vínculos e relações sociais em que, apesar de não permitirem um envolvimento emocional profundo, expõem o indivíduo a diversos pontos de vista.

Pierre Lévy (1999) definiu o conceito de *ciberespaço* como um espaço de realidade multidirecional e virtual de reunião de inúmeras mídias e interfaces – por exemplo e respectivamente: jornais e rádios; chats e fóruns – que permitem interações simultâneas. Acredita-se ser possível acrescentar à composição desse conceito tanto as redes sociais, como o Facebook, quanto os jogos online, como Destiny 2, uma vez que exercem funções similares às mídias e interfaces supracitadas. A *cibercultura*, por sua vez, diz respeito à interação no ciberespaço (LÉVY, 1999) e é uma nova forma cultural universal, cujo diferencial se dá na falta de um sentido global ou totalizante, uma vez que não há um modelo a ser seguido em conta das rápidas movimentações e transformações que nela ocorrem (BIRO, 2019). Por mais que ele seja acessado por diversos indivíduos cada qual com suas histórias, experiências, gostos e ideias, toda e qualquer interação ali realizada compõe uma espécie

de *inteligência coletiva* que torna possível reconhecer o outro como um sujeito dotado de inteligência (LÉVY, 1998). O autor ainda reitera que esse reconhecimento levaria à complementaridade de saberes e que os sujeitos deixariam de julgar-se por condições sociais, étnicas, entre outras. De certa forma, pode-se afirmar que, para Lévy (1999), a cibercultura é uma potência de uma valorização mútua que promove o crescimento de todos por meio de um nomadismo no ciberespaço, pois ele não diz respeito a um espaço geográfico específico, mas ao salto “de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. Os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés, forçando-nos à heterogênesse” (LÉVY, 1996, p. 23).

Lévy (1996) afirma que *virtual* se origina de *virtus*, que significa força ou potência. Deste modo, explica que *virtual* não é o oposto de *real* – como afirma crer o senso comum –, mas de *atual*, pois uma semente é uma árvore virtual, ou seja, uma árvore em potencial, porém, não o é agora. Deste modo, o virtual diz respeito a um desprendimento do espaço e do momento atual: com tantas novas velocidades e espaços, nunca se está presente em algum lugar. O ciberespaço virtual é, portanto, potência de diversos lugares e nele desaparecem limites que são claros no real, como a diferenciação entre público e privado, uma vez que “a virtualização é sempre heterogênesse, devir outro, processo de acolhimento da alteridade” (LÉVY, 1996, p. 25), ou seja, no virtual a identidade é colocada em xeque uma vez que o corpo sai de si e passa a compor outro que é coletivo. Lévy (1996), ainda, deixa claro que o processo de virtualização não é sinônimo de alienação nem de reificação e que:

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não-presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. (LÉVY, 1996, p. 21, grifo do autor)

Leandro Galvão (2016, p. 110) afirma que a virtualização é “a passagem de uma resolução para o problema que lhe é inerente”. No caso das redes sociais, o perfil é a identidade virtual do usuário, ou seja, a concretização do problema de identidade. Tal questão é resolvida pela identidade pessoal, que é atual. Como o virtual é a mutação da identidade, em vez do indivíduo definir-se por quem é na atualidade, ele “passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático” (LÉVY, 1996, p. 17-18), num espaço que se transforma a todo instante. Tudo isso colabora para inserir o perfil da rede social e a participação em *Destiny 2*, no caso, como parte da questão aqui debatida por Lévy sobre o virtual, uma vez que o autor considera que:

É virtual toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular. (LÉVY, 1999, p. 47, grifo do autor)

Deste modo, ao interagir por meio dos dois grupos de Facebook aqui analisados e/ou dentro do jogo *Destiny 2*, os membros da comunidade brasileira do game compartilham experiências, memórias e um pouco de si de forma fragmentada, o que permite aos outros colher essas informações de modo a construir um corpo comum, o que será explorado adiante por meio da interpretação de

Goffman (2002). Diferentemente do que se faz ao reunir bolas de gude em um saco, em que não é possível duas ocuparem exatamente o mesmo espaço, no virtual as perspectivas e informações se sobrepõem, gerando interferências, contradições e até mesmo conflitos dentro de um corpo coletivo a ser denominado aqui de *comunidade*.

Em conta de *Destiny 2* ser um jogo eletrônico, ele se encontra na escala dos sentidos de Lévy (1999), a qual o autor elaborou para explicar que quanto maior o grau de imersão e simulação do real, maiores são os graus de virtualidade e de controle do representante do indivíduo nesse ambiente virtual. O nível mais forte diz respeito à realidade virtual e pode incluir o uso de óculos, luvas e materiais que fornecem uma profunda experiência imersiva em que se tem a impressão de “estar imerso na situação definida por um banco de dados” (LÉVY, 1999, p. 70). O segundo nível não exige a tridimensionalidade, obrigatoriamente, mas uma imersão e navegação por meio de controles em que, em geral, se tem um representante que exhibe a cada ato do usuário uma imagem do mundo virtual. Aqui encaixa-se *Destiny 2*, uma vez que no jogo é possível “controlar seu acesso a um imenso banco de dados de acordo com princípios e reflexos mentais análogos aos que o fazem controlar o acesso a seu ambiente físico imediato” (LÉVY, 1999, p. 72).

Em *A Representação do eu na vida cotidiana*, o autor canadense Erving Goffman (2002) encara a vida social como um palco de teatro, o que lhe permite a analogia em que coloca indivíduos como atores que encenam papéis diversos e, assim, transmitem determinadas impressões, sejam elas planejadas e a atuação bem-feita ou não. Por um lado, artifícios cênicos como roupas e cenário podem colaborar para a criação de uma determinada imagem, mas traços, *deixas* ou *pontas* perceptíveis na conduta e na fala do ator emitem ao público informações que também compõem a impressão que se terá da representação. Essa *gestão do Eu* ocorre de forma diferente em cada palco e perante certos públicos, além de envolver desde expectativas até hierarquias, códigos de conduta inerentes ao espaço ou grupo e outros fatores. A compreensão disso tudo leva o ator a gerir as impressões transmitidas, ou seja, ditas. Entretanto, como já foi citado, é inevitável emitir não-verbalmente trejeitos na performance que ocorre durante a interação entre os indivíduos envolvidos (GOFFMAN, 2002).

Uma vez que se compreende a vida social como constituída de atores-espectadores, pois se é os dois simultaneamente, é curioso observar e extrapolar a definição de interação, apresentada como “influência recíproca dos indivíduos sobre as ações uns dos outros, quando em presença física imediata” (GOFFMAN, 2002, p. 23): uma vez que o virtual não deixa de ser o real (LÉVY, 1996), essa *presença física* provavelmente se dá, em *Destiny 2*, tanto na visualização e dinâmicas entre os personagens dos jogadores que estão juntos quanto nos casos em que estão reunidos, por exemplo, em uma sala do programa de comunicação voltado a games Discord e estejam jogando juntos ou não. Desta forma, acredita-se ser plausível transferir a presença física requerida por Goffman (2002) para o virtual por meio do fator *estar junto*, o que se observa em situações em que ao menos um dos pontos a seguir se verifique: realização conjunta de atividades e/ou conversa ao longo da jogatina.

De forma prática, considera-se aqui que o conceito de *interação* originado em Goffman (2002) é atravessado pelo de *virtual* de Lévy (1996), tornando o primeiro aplicável também a dois jogadores em uma mesma atividade de *Destiny 2* e/ou em uma sala de Discord. Reconhece-se, aqui, que essa

aplicação particular do conceito de interação por meio do espaço virtual pode se dar de formas distintas, uma vez que engloba diversas variáveis como: a frequência com que esses jogadores se encontram, a quantidade de vezes que o fazem com e sem a participação de outros, por quanto tempo e o quanto conversam dentro e fora da jogatina, além de outros fatores. Entretanto, como tal campo ainda é recente, espera-se que este trabalho contribua suficientemente para suscitar novas investigações que levem em consideração também tais variáveis no estudo da interação virtual.

Disso tudo, verifica-se que há, no virtual, diversas interações acontecendo ao mesmo tempo, já que, uma vez juntos no jogo ou não, esses jogadores frequentemente estarão em atividades com ao menos um terceiro jogador que podem ou não conhecer e ter em suas listas de amigos. Em uma partida de *Artimanha*, por exemplo, há quatro jogadores em cada time e em mapas distintos, mas com alguma frequência um player invade o mapa do adversário. Em última instância, a interação dentro do jogo – preocupar-se em matar o inimigo, tentar emboscá-lo, não morrer para ele, ajudar o time, irritar-se por um jogador da equipe sempre invadir o campo inimigo sem ser efetivo etc. – ocorre, portanto, em uma espécie de teia em que dois jogadores no mesmo esquadrão e conversando pelo Discord compõem apenas um de seus cruzamentos.

Sobre este assunto, pode-se fazer uso da noção de *equipe*, em que Goffman (2002) explica que raramente a encenação é realizada somente por um único ator. O Jogador 1 pode se comunicar e jogar com o Jogador 2 há meses, mas, ao enfrentarem um time muito bom, ou seja, na interação com outros, o primeiro pode trazer ao Jogador 2 novas representações sobre si. De forma mais clara, o ato de *dar rage*, que significa ficar com raiva durante uma partida, pode revelar um jogador que aparentava ser calmo como de fácil irritabilidade e que grita, xinga ou acusa seus companheiros de não colaborarem. Se, para Lévy (1999), há uma clara aproximação entre o jogador de um jogo eletrônico como *Destiny 2* e seu banco de dados de princípios e reflexos, entende-se também que as reações e emoções do jogador, em sua interação por meio do jogo, serão análogas às reações que também existem em interações fora do jogo. Logo, tem-se aqui mais um grau de aproximação entre o real e virtual: não somente o segundo permite certa simulação do primeiro, mas o faz também ao permitir e estimular reações que aproximam o jogador que está no virtual da pessoa que está fora desse ambiente, pois elas – tanto as pessoas quanto as reações – existem em ambos os espaços.

Deste modo, a partir de Goffman (2002) e Lévy (1999), é interessante assumir que os jogadores de *Destiny 2* são atores-espectadores em meio a uma encenação que ocorre simultaneamente a diversas outras e que está sujeita a constantes mudanças, transmissões e emissões de representação em conta da multiplicidade de ambientes, atividades e jogadores e suas reações. Além disso, por nem sempre se conhecerem fora do ciberespaço, essa encenação se assemelha à que se observa em interações que envolvem a presença física, conforme já apontado por Steinkuehler e Williams (2006).

5. ANÁLISE DOS DADOS

Assim, realizou-se uma pesquisa survey entre os dias 13 e 28 de junho de 2021 por meio dos dois grupos de Facebook aqui analisados e através de servidores de Discord. Uma vez que é possível participar, por exemplo, dos dois grupos de Facebook ao mesmo tempo, seria difícil não contar duas vezes a mesma pessoa ao verificar a quantidade total de membros que possuem. Assim, considerou-se desconhecido o número total de pessoas do universo pesquisado e almejou-se 400 respostas para a pesquisa obter um nível de confiança de 95% com um desvio-padrão de 1,96. Ao todo, foram obtidas 416 respostas, cujos dados aparentemente são suficientes para este estudo e levaram o pesquisador a acreditar que não seria interessante realizar entrevistas individuais para colher mais informações.

Dos respondentes, 62% possuem entre 16 e 29 anos de idade, 90% se consideram do gênero masculino; 67% são brancos e 29% pardos ou pretos; 51% estão cursando ou concluíram o ensino superior, e 35% cursam ou concluíram o 3º do ensino médio; 74% vivem nas regiões Sul ou Sudeste, mas obteve-se respostas de todos os estados brasileiros e do Distrito Federal, e 14 moram no exterior; 29% são estudantes, 23% assalariados registrados e 12% autônomos.

Sobre ser *gamer*, 57% se dizem *hardcore* por jogar ao menos uma hora por dia, 29% não sabem e 7% são *casuais* por jogar no máximo uma hora diária. Entre os *gamers hardcore*, a maioria é estudante e/ou possui entre 16 e 24 anos de idade e entre os *casuais* a faixa etária predominante se dá entre 25 e 34 anos; 72% dos respondentes jogam pelo PC, 28% pelo Playstation e 21% pelo Xbox; 42% jogam Destiny 2 todos os dias e 45% entre 3 e 6 dias por semana, enquanto 84,6% afirmaram que jogos digitais são sua principal forma de entretenimento. Ainda, ao menos 376 respondentes possuem todos os conteúdos extras do jogo.

No estudo aqui realizado, não foi apresentada uma definição para o termo *gamer* aos participantes e, ao questioná-los sobre como definiriam tal conceito, criou-se categorias a partir de suas respostas e definiu-se que *é aquele que gosta, se diverte e/ou tem prazer ao jogar*. Além disso, foi possível afirmar que Destiny 2 exerceu ao menos três funções na pandemia: alívio, prazer e ajudar a escapar um pouco dos problemas fora dele. A partir disso, pode-se afirmar *que um jogo digital possui a capacidade de fornecer algum grau de satisfação e de atuar como válvula de escape para alguns problemas*.

Quase 70% dos jogadores se comunicam por voz através do programa Discord e, na pandemia, 84% respondentes jogaram mais jogos digitais, 82% jogaram mais Destiny 2, 76% marcaram mais jogatinas, 71% assistiram a mais conteúdos sobre jogos e 54% gastaram mais com jogos digitais, enquanto 55% discordaram sobre evitarem contar a outras pessoas sobre seu gosto por jogos digitais. Para a surpresa do pesquisador, 37% dos respondentes não fazem parte dos grupos de Facebook, logo, supõe-se que façam parte de ao menos um servidor de Discord em que a pesquisa foi divulgada, sendo que o programa, portanto, aparenta ter muita importância para a organização e concentração dos jogadores da comunidade aqui investigada.

Uma fatia considerável dos respondentes que está nos grupos não interage ali, e colocou-se em xeque novamente se eles são tão importantes para a sociabilidade dessa comunidade como se

pensava. Assim, optou-se por verificar quais são os conteúdos dos grupos que mais atraem seus membros. Os três mais votados foram: *Me atualizar sobre o jogo* (70%), *Memes* (68%) e *Dicas* (66%). Já os menos votados foram: *Formar grupos para jogar* (20%), *Achar o perfil de Facebook de colegas de jogo* (16%) e *Divulgar e/ou encontrar canais sobre Destiny 2, por exemplo no YouTube e na Twitch* (14%).

Como o Discord aparentemente também é um espaço bastante utilizado pela comunidade brasileira do jogo, é possível que, por exemplo, quem busque um grupo para jogar não utilize o Facebook, mas sim um servidor de Discord como os que divulgaram a pesquisa. De todo modo, os grupos de Facebook possuem duas principais funções: *divertir*, através de memes, e *informar*, com dicas e novidades sobre o jogo mesmo que a Bungie publique boletins semanais e traduzidos sobre o jogo. É essencial destacar que a pesquisa contou com uma seção relacionada à experiência do respondente com a covid-19, na qual notou-se aumento de estresse, agressividade, depressão, medo, angústia e problemas para dormir. Muitos desses respondentes confirmaram que Destiny 2 auxiliou bastante para lidarem com o período.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pandemia de covid-19 apresentou e reforçou questões que envolveram de algum modo os participantes desta pesquisa, assim como seu autor. Não se pode deixar de lado o aumento de estresse, sentimento de medo, perda e falta de contato amigos e familiares, entre outros fatores, na realização de uma análise em meio a tal período. Assim, a partir desta etnografia que buscou compreender o impacto de Destiny 2 em seus jogadores brasileiros no tempo especificado, realizou-se um estudo com o público estudado para conhecê-lo e, por meio também de outras pesquisas sobre o universo gamer do país e o impacto da covid-19 no Brasil, foi possível apontar que o jogo digital exerceu principalmente três funções durante a pandemia: alívio, prazer e ajudar a escapar um pouco dos problemas fora dele.

Consequentemente, pode-se afirmar que o jogo digital possui as capacidades de satisfazer o jogador e de atuar como uma espécie de válvula de escape, permitindo-o experimentar sentimentos virtuais e reais, sobretudo a partir das três funções acima e, no caso da comunidade brasileira de Destiny 2, da sociabilidade virtual identificada neste trabalho e potencializada pelo jogo digital. Inicialmente, acreditava-se ser possível compreender as interações da comunidade por meio de suas duas principais comunidades no Facebook, mas suscitou-se ao final a relevância de considerar o Discord como uma plataforma essencial para futuros estudos no meio digital, uma vez que muitos respondentes da pesquisa não faziam parte de nenhum dos grupos na rede social apontada.

Através das teorias de Erving Goffman e Pierre Lévy, conseguiu-se nomear e compreender de melhor forma os resultados do estudo realizado. A interação social coloca o jogador numa posição de ator e de espectador; as trocas sociais e identitárias acontecem a todo momento e os graus de virtualização envolvidos fazem a diferença num jogo em que o avatar corresponde aos movimentos solicitados pelo jogador em tempo real. Uma vez que, em tal ciberespaço, não se é, mas se pode ser,

múltiplas formas de relacionamento e identidade são possíveis, o que requer mais estudos e pesquisas por parte do autor do trabalho.

Por fim, espera-se que este artigo possa contribuir para o enriquecimento do campo de estudos sobre jogos e espaços digitais, principalmente no que diz respeito ao impacto deles na sociabilidade do sujeito. É difícil negar seu potencial que possibilita teias interativas e sobrepostas entre pessoas a partir de uma imersão no virtual e que leva os jogadores a experimentar em algum grau sentimentos reais. Os próximos passos do estudo seria verificar o papel desempenhado pela plataforma Discord, além de investigar a formação de comunidades e de suas dinâmicas nas redes sociais a partir do lançamento de jogos digitais, o que parece ser do interesse das Ciências Sociais ao apontar que o espaço virtual engloba as mais diversas relações, sujeitos e possibilidades de mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIRO, Janos. Pierre Lévy e a cibercultura. *Contrafactual*, Online, 15 dez. 2019. Disponível em: <https://contrafactual.com/2019/12/15/pierre-levy-e-a-cibercultura/>. Acesso em: 07 mai. 2021.

D'ANASTASIO, Cecília. Five Years Of 'F' To Pay Respects. *Kotaku*, Online, 11 abr. 2019. Disponível em: <https://kotaku.com/five-years-of-f-to-pay-respects-1839604767>. Acesso em: 14 mai. 2021.

DAS, Abhimannu. The Meaning of “Press F to Pay Respects” And Its Origin. *AFK Gaming*, Online, 12 mar. 2021. Disponível em: <https://afkgaming.com/articles/esports/News/7093-the-meaning-of-press-f-to-pay-respects-and-its-origin>. Acesso em: 14 mai. 2021.

GAMSTAT. Destiny 2. *GAMSTAT*, Online, 2021. Disponível em: https://gamstat.com/games/Destiny_2/. Acesso em: 27 abr. 2021.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

LEANDRO GALVÃO, C. Os sentidos do termo virtual em Pierre Lévy. *Logeion: Filosofia da Informação*, Online, v. 3, n. 1, p.108-120, 2016.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

PLAYERCOUNTER. Destiny 2 Live Player Count - How Many People Are Playing Now? *PlayerCounter*, Online, [2021]. Disponível em: <https://playercounter.com/destiny/>. Acesso em: 05 mai. 2021.

RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

STEAMDB. Destiny 2. *SteamDB*, Online, [2021]. Disponível em: <https://steamdb.info/app/1085660/graphs/>. Acesso em: 27 abr. 2021.

STEAMSPY. Destiny 2. *Steamspy*, Online, [2021]. Disponível em: <https://steamspy.com/app/1085660>. Acesso em: 27 abr. 2021.

STEINKUEHLER, Constance; WILLIAMS, Dmitri. Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places”. *Journal of Computer-Mediated Communication*, Online, v. 11, p.885-909, 2006.