

UMA BREVE DESCRIÇÃO SOBRE A CIBERCULTURA DOS HUE BR

Wesley Kozlik Silva¹

Faculdade Guairacá

Jamile Santinello²

Universidade Estadual do Centro-Oeste- UNICENTRO

Graziella Medeiros Guadagnini³

Universidade Estadual do Centro-Oeste- UNICENTRO

RESUMO

A internet é um espaço que há algum tempo tem promovido interações entre pessoas das mais diversas partes do mundo. Desse modo podem surgir questionamentos acerca dos comportamentos dos usuários dessa rede, ou seja, uma vez que essas variadas culturas entram em contato, é possível que haja uma hibridização delas ou até mesmo o surgimento de novas culturas em rede, que podem ser chamadas de cibercultura (LÉVY, 2009). Assim, o objetivo do trabalho é analisar e descrever uma cultura específica, criada nesse espaço, chamada Hue br. A metodologia utilizada para se chegar ao objetivo é a pesquisa etnográfica virtual, que permite interação com o grupo pesquisado. Como resultado verificou-se várias características dessa cibercultura, entre elas destaca-se a zoeira ou escárnio acima de qualquer outro objetivo. Os resultados apontam para uma construção da cibercultura a partir de resistências às imposições de jogadores de outras nacionalidades, principalmente relacionada ao idioma falado nos servidores de jogos *online*.

Palavras-chave: Cibercultura; identidade; hue br; redes sociais; zoeira.

¹ Docente no curso de Psicologia da Faculdade Guairacá. Mestre em Educação pela UNICENTRO. Especialista em Atendimento Educacional Especializado. Graduação em Psicologia no ano de 2011 - Faculdade Guairacá. E-mail: weskozlik@hotmail.com

² Doutora em Comunicação (ECO-UFRJ-2010-2013). Mestre em Educação (UEM/PR-2004-2006). Especialista em Computação aplicada ao Ensino (UEM/PR-1999). Programa de Formação Pedagógica (CEFET/PR-2000). Graduada em Tecnologia em Processamento de Dados (UNOPAR/PR-1995-1997). Atualmente é Professora efetiva da Universidade Estadual do Centro-Oeste- UNICENTRO. E-mail: jamilesantinello@gmail.com

³ Mestranda em Educação pela Universidade Estadual do Centro-Oeste. Pós-graduada em Fotografia pela Universidade de Araraquara. Graduada em Artes Visuais - Design de Interiores pela Universidade Federal de Goiás. E-mail: grazibetina@hotmail.com

A BRIEF DESCRIPTION ON THE CYBERCULTURE OF HUE BR

ABSTRACT

The internet is a space that has for some time been promoting interactions between people from the most diverse parts of the world. In this way questions may arise about the behaviors of the users of this network, that is, once these various cultures come into contact, it is possible that there is a hybridization of them or even the emergence of new network cultures, which can be called cyberculture (LÉVY, 2009). Thus, the objective of the work is to analyze and describe a specific culture, created in this space, called Hue br. The methodology used to reach the objective is the virtual ethnographic research, which allows interaction with the researched group. As a result several characteristics of this cyberculture have been verified, among them the noise or derision above any other objective stands out. The results point to a construction of cyberculture based on resistance to the imposition of players of other nationalities, mainly related to the language spoken in online gaming servers.

Keywords: Cyberculture; indentity; hue br; social networks; noise.

UNA BREVE DESCRIPCIÓN SOBRE LA CIBERCULTURA DE LOS HUE BR

RESUMEN

La Internet es un espacio que desde hace algún tiempo ha promovido interacciones entre personas de las más diversas partes del mundo. De este modo pueden surgir cuestionamientos acerca de los comportamientos de los usuarios de esa red, o sea, una vez que esas variadas culturas entran en contacto, es posible que haya una hibridización de ellas o incluso el surgimiento de nuevos cultivos en red, que pueden ser llamadas de cibercultura (LÉVY, 2009). Así, el objetivo del trabajo es analizar y describir una cultura específica, creada en ese espacio, llamada Hue br. La metodología utilizada para llegar al objetivo es la investigación etnográfica virtual, que permite una interacción con el grupo investigado. Como resultado se verificaron varias características de esa cibercultura, entre ellas se destaca la zoeira o escarnio por encima de cualquier otro objetivo. Los resultados apuntan a una construcción de la cibercultura a partir de resistencias a las imposiciones de jugadores de otras nacionalidades, principalmente relacionada al idioma hablado en los servidores de juegos online.

Palabras clave: Cibercultura; identidad; hue br; redes sociales; trifulca.

INTRODUÇÃO

O computador deu acesso à maior rede de informações existente até hoje, a internet. Esta pode ser considerada como um grande banco de dados, que permite que seus usuários possam compartilhar, refletir e discutir essa grande massa de conteúdo. O acesso a esta rede tem crescido cada vez mais em todo o mundo e, pode-se dizer que esse crescimento passou a influenciar direta ou indiretamente no desenvolvimento de diversas atividades do homem, sejam elas econômicas, culturais, educacionais, de lazer, política, etc.

A comunicação eletrônica transformou o campo da mediatização de massas, oferecendo a “construção de eus imaginários e de mundos imaginados novos recursos e novas disciplinas”, oferecendo meios para vasta espécie de construção do eu em todo o tipo de contexto e para qualquer tipo de pessoa (APPADURAI, 2004, p.14). Nem as imagens desse sistema, nem os espectadores “cabem em circuitos ou audiências que facilmente se confinam a espaços locais, nacionais ou regionais” (APPADURAI, 2004, p.15).

Então, este cenário de interações cibernéticas tem como característica a aproximação de usuários de diferentes partes do mundo, ampliando o acesso de um local (no mundo físico) para um ambiente de fronteiras menos limitadas. É nesse cenário que, inevitavelmente, surgem questionamentos acerca do comportamento dos usuários em rede, como são reconhecidos diferentes grupos na internet, como as fronteiras entre os grupos acontecem, se elas realmente existem e se as culturas dos grupos são hibridizadas ou recriadas.

Para responder a estes questionamentos o objetivo deste artigo é realizar uma análise acerca da descrição da identidade cultural de um grupo específico no Facebook. Tal grupo denomina sua cultura como “Hue br”, o que aponta para a presença de fatores que possam ser identificados através de uma análise dos componentes dessa cultura. Para tal, faz-se necessária a seleção de informações através de conversas dos membros, entrevistas não-estruturadas e documentos pertencentes ao grupo.

Ora, é preciso que haja o apontamento dos principais conceitos utilizados para a análise a ser construída acerca da cibercultura estudada. Assim, adiante descreve-se um breve recorte das principais correntes teóricas que auxiliam nesta análise.

Conceitos de cultura e identidade cultural

A construção do conceito de cultura e identidade cultural é tema de vastas discussões por teóricos da sociologia, antropologia, psicologia e outros. Esta gama de áreas que estudam tais conceitos leva a um ciclo de constantes reconstruções dos termos, resultado de buscas para aprimorá-los. Porém, o que se tem até o momento tem sido útil na prática da investigação e análise das diferentes culturas e identidades culturais.

Para entender a construção do conceito de cultura uma boa leitura é o livro “Cultura: um conceito antropológico” de Roque de Barros Laraia. No livro o autor faz uma trajetória histórica acerca das tentativas de se conceituar a cultura chegando até as teorias modernas sobre tal conceito. Considera-se que a primeira definição de cultura a partir da antropologia foi dada por Edward Tylor, e este aponta que a cultura “trata-se de um fenômeno natural que possui causas e regularidades, permitindo um estudo objetivo e uma análise capazes de proporcionar a formulação de leis sobre o processo cultural e a evolução” (LARAIA, 2001, p. 30).

Boas descreve uma definição, em crítica a Tylor, baseada na ideia de que as culturas seguem caminhos diferentes umas das outras em função de diferentes vivências históricas que enfrentou (LARAIA, 2001), assim não se pode considerar a cultura como algo passível de estudo objetivo. O que se nota é que desde as primeiras definições há dicotomia entre os autores.

O autor segue com uma série de definições e discussões as quais abrangem capacidades orgânicas do homem, o desenvolvimento da linguagem, o desenvolvimento do bipedismo, a importância da habilidade manual, o surgimento de regras nos grupos, a criação e interpretação de símbolos, até chegar nas definições modernas.

Uma das definições modernas que Laraia (2001) cita é a de Lévi-Strauss, que defende a cultura como uma construção simbólica e cumulativa na mente humana. Assim, Lévi-Strauss tem estudado a cultura a partir de mitos, arte, parentescos e linguagem. Outra definição moderna que Laraia (2001) aponta é a de Geertz, que considera que a cultura é uma espécie de programa que pode ser instalado no homem, considerando-a como regras e instruções que governam os comportamentos dos indivíduos em seus contextos.

As últimas definições citadas apontam para uma linha histórica da construção do conceito de cultura, e aqui não se pretende um ecletismo, mas, justamente nota-se que a diferença entre um conceito do outro promove uma dialética capaz de aprimorar cada vez mais a definição de cultura. É esta dialética ressaltada por Barth (2000), quando aponta que as fronteiras étnicas também se mantêm a partir do contato com outros grupos.

Barth (2000) constrói uma prática acerca do estudo da cultura que, ao mesmo tempo em que aponta críticas a conceitos mais objetivos, indica soluções para o seu estudo. O termo cultura necessita estar envolto a questões que são contraditórias visto que não possui em sua singularidade uma verdade absoluta.

O autor aponta a importância da discussão sobre os fenômenos que pode-se abordar para a desconstrução do conceito de cultura. As percepções que existem no mundo são a todo momento montadas e moldadas com as vivências e construções (BARTH, 2000). Assim, percebe-se uma tendência para a construção da cultura dos grupos a partir da definição dos próprios grupos, um conceito que é continuamente construído.

Considerando os conceitos de cultura expostos, a identidade cultural segue uma definição também construída historicamente. Hall (2005) aponta três concepções diferentes de identidade, o sujeito do iluminismo, o sujeito sociológico e o sujeito pós-moderno.

O sujeito do iluminismo tem um caráter mais individual, segundo Hall (2005), este seria um indivíduo centrado, dotado de capacidades de razão, ação e consciência, tendo um núcleo que emerge pela primeira vez quando o indivíduo

nasce, desenvolvendo-se com ele e permanecendo na mesma essência durante a existência do sujeito.

O sujeito sociológico é de caráter mais complexo, envolvendo o mundo ao redor. Para Hall (2005) o núcleo deste sujeito não é autônomo, mas formado na relação com outras pessoas (importantes para ele), que mediam os valores, interpretações e símbolos (cultura) no contexto que o cerca. O sujeito sociológico tem uma essência interior, porém que é modificada com um diálogo contínuo com o exterior.

Acerca do sujeito pós-moderno, Hall (2005) afirma que o sujeito antes estável, tendo uma única identidade, está fragmentado composto por várias identidades, como resultado de mudanças institucionais e estruturais. “O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático [...] não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente”. Assim, a identidade é definida de maneira histórica e não biológica (HALL, 2005, p. 12).

Cibercultura e Culturas híbridas

Sobre o conceito de Cibercultura, Lévy (2009, p. 16), considera ser um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente como crescimento do ciberespaço”. Ou seja, aponta-se para comportamentos humanos dentro de determinado espaço cibernético.

Com relação ao ciberespaço, seria o local em que a cibercultura acontece. (LÉVY, 2009, p. 15-16) explica que o conceito seria:

O novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

Levy (2009) mantém uma posição otimista acerca do ciberespaço figurando que este seria um movimento internacional em que os jovens podem experimentar diferentes formas de comunicação das mídias clássicas, com a vantagem que isso acontece coletivamente. O autor reafirma seu ponto de vista alegando que “aqueles que denunciam a cibercultura hoje têm uma estranha semelhança com aqueles que desprezavam o rock dos anos 50 e 60” (p. 9), considerando que o rock foi o porta-voz dos anseios de uma enorme parcela da população mundial.

Nesse sentido o ciberespaço não poderia ser considerado como autônomo, ou uma entidade existente independentemente do restante, ou ainda separado da sociedade e cultura. Assim, pensar-se-ia o ciberespaço como produto da cultura e da sociedade, e este produto continua numa interação, sendo alterado e alterando a sociedade e a cultura (LÉVY, 2009).

Ao pensar no ciberespaço como forma dinâmica atuante entre a cultura e a cibercultura, direciona-se a atenção para as possibilidades de culturas em formatos híbridos. Um dos autores que trabalham com essa ideia é Canclini (1989), que afirma que começa muito antes do rádio e televisão a homogeneização das culturas autóctones na América. O autor afirma que a colonização, a cristianização e a educação monolíngue já foram fatores que hibridizaram as culturas da América.

Adiante, Canclini (1989, p. 264) propõe-se três processos para explicar a hibridização de culturas. O primeiro seria “a quebra e mescla dos aspectos que organizam os sistemas culturais”, ou seja, orientar as culturas em foco para um só norte. O segundo seria “a desterritorialização de processos simbólicos”, o que impede o reconhecimento da origem desses processos simbólicos. Por fim, “a expansão de gêneros impuros”, que o autor dá como exemplo os quadrinhos, ou seja, uma mistura de pintura a um texto.

METODOLOGIA

A fim de atender aos objetivos propostos o método de pesquisa adotado foi a pesquisa etnográfica virtual, considerando que o pesquisador encontra-se imerso (ou

participante) na rede social da cultura analisada de modo a selecionar informações acerca dos valores, práticas e significados do grupo estudado, através de entrevistas e documentos.

Na pesquisa etnográfica virtual ressalta-se que o pesquisador irá mergulhar no cotidiano do grupo a ser estudado, de modo a dar sentido aos comportamentos dos seus membros, através das relações que observa (HINE, 2000). Para elucidar esse tipo de pesquisa, primeiramente faz-se necessária um breve entendimento da pesquisa etnográfica.

A esse respeito, considera-se que a etnografia pertence à concepção fenomenológica da ciência, e esta se interessa pelo estudo dos aspectos subjetivos do homem e seus comportamentos. Desenvolvida na Antropologia, a etnografia pode ser considerada como a tentativa de descrever uma cultura. “O etnógrafo encontra-se, assim, diante de diferentes formas de interpretações da vida, formas de compreensão do senso comum, significados variados atribuídos pelos participantes às suas experiências e vivências e tenta mostrar esses significados múltiplos ao leitor” (ANDRÉ, 2008, p. 16-17).

Acerca das ações da pesquisa etnográfica, André (2008, p. 28) pontua que a observação é chamada de participante porque “parte do princípio de que o pesquisador tem sempre um grau de interação com a situação estudada, afetando-a e sendo por ela afetado”. Ainda a autora aponta que “as entrevistas têm a finalidade de aprofundar as questões e esclarecer os problemas observados”, e acerca dos documentos “usados no sentido de contextualizar o fenômeno”. Para a autora, o pesquisador é mediador na seleção das informações, sendo o instrumento principal também na análise dessas informações, mantendo interação constante com o objeto pesquisado.

Essas ações foram consideradas nessa pesquisa à medida em que buscou-se verificar e retratar como o grupo descreve a si mesmo, mostrando mais uma das características da pesquisa etnográfica, que é a preocupação com o significado e as experiências dos componentes do grupo estudado (ANDRÉ, 2008).

Assim, pode-se dizer que há uma aproximação da etnografia virtual e da pesquisa etnográfica, e sua existência pode ser justificada pelo fato de haverem situações no meio digital que necessitam de um olhar específico, principalmente por ser mediada por um computador (HINE, 2000; SEGATA, 2008).

Embora, haja a necessidade desse olhar diferenciado, nessa pesquisa os procedimentos seguiram a proximidade com a etnografia, destacando-se apenas as especificidades entre esses dois tipos de pesquisa principalmente nas análises.

Dessa forma, o procedimento foi a escolha de um grupo específico, cujo nome foi preservado para proteção de dados pessoais, na rede social Facebook, com o propósito de observar e selecionar informações documentais na página e também entrevistar os membros do grupo. A seleção de informações seguiu, então, a configuração de uma entrevista não-estruturada.

Correspondendo às técnicas da pesquisa etnográfica virtual, iniciou-se por uma seleção de informações já postadas no grupo há algum tempo e somente depois disso houve a interação. Nessa segunda parte eram colocadas postagens na página do grupo para que fossem respondidas com símbolos e linguagem características do mesmo. As postagens recebiam comentários e os comentários que mais recebiam curtidas eram selecionados como informações a serem analisadas para esta pesquisa.

É importante considerar que mesmo com a imersão do pesquisador no grupo a ser pesquisado não há a intensão de introduzir modificações no ambiente, ou seja, as situações e pessoas envolvidas são observadas em suas manifestações naturais (ANDRÉ, 2008).

A análise dos resultados é agrupada adiante nos seguintes tópicos, para fim de organização: fatores históricos; campo de interação e comunicação; disposição geográfica; características significativas; símbolos e palavras; interesses; incorporação de indivíduos; liderança e; política.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A descrição a seguir é apontada pelo próprio grupo estudado e as discussões geradas não foram parte das respostas dos membros do grupo. É importante ressaltar que as citações diretas colocadas no texto não são somente opinião de um único membro, mas de vários, explicitado através do mecanismo do botão de curtir do Facebook. Portanto as citações que aparecem são as que mais tiveram curtidas, tornando-se citações plurais.

Fatores históricos

O nome ou termo que denomina a cibercultura Hue br foi criado a partir de situações envolvendo, em sua maioria, jogos *online*. Um dos membros do grupo considera que:

O nome *HUE BR* foi dado porque o jogo *online* Ragnarok⁴ foi infestado por brasileiros. Nem todos eram chatos [...], mas a grande maioria entrava com *hack*⁵ e se comunicava entre si. Como não sabiam falar inglês para identificar quem era gringo e quem era brasileiro eles simplesmente falavam 'BR?' e o outro respondia 'BR!' e a multidão de BRs saiam voando e/ou matando os outros jogadores enquanto diziam 'HUEHUEHUEHUEHUE' (*sic*).

Outros membros apontam que os brasileiros tinham um comportamento inadequado em servidores de jogos internacionais: “Nessa época não havia tantos servidores BR de jogos, então os brasileiros se enturmavam com os norte-americanos frequentemente. Os brasileiros costumavam ser tóxicos, sacaneavam ou mendigavam recurso nos servers internacionais” (*sic*).

A partir disso um norte-americano produziu um vídeo⁶ que denunciava esses comportamentos dos brasileiros. O vídeo foi muito divulgado no ciberespaço pelos próprios brasileiros, que acabaram aderindo com muito mais amplitude à essa descrição, disseminando a cibercultura para outros espaços.

⁴ É um jogo *online* desenvolvido pela empresa sul-coreana Gravity Corp® em 2002.

⁵ Refere-se à reconfiguração ou reprogramação de um sistema de função de forma não autorizada pelo proprietário, administrador ou designer.

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=1ADX1opl7Vg>.

Parte dos comportamentos tóxicos dos brasileiros nos jogos era pela obrigatoriedade do uso somente da língua inglesa, que os administradores e usuários do Ragnarok de outros países determinavam. Alguns brasileiros que desobedeciam a essa regra eram castigados e acabavam por inflamar os outros jogadores brasileiros, montando clãs para destruir as campanhas de jogadores não brasileiros, principalmente dos estadunidenses (FRAGOSO, 2014).

A autora ainda afirma que o embate é mais antigo e inicia-se nos *photolog*⁷ desde 2003, quando os usuários de outros países reclamavam que os brasileiros estavam postando fotos de má qualidade.

Porém, talvez as expectativas sobre os comportamentos dos brasileiros em interação com pessoas de outros países sejam muito mais enraizadas historicamente para outros países, considerando, por exemplo, o personagem do Universo Disney, Zé Carioca. Este, é descrito nos quadrinhos como um personagem cordial, mas malandro, indolente e fanfarrão (SANTOS, 2002). Isso aponta para uma predisposição a esperar que os brasileiros já se comportem de maneira inadequada em qualquer lugar.

Disposição Geográfica e Campo de Interação e Comunicação

Os entrevistados sugerem que a maior concentração de membros da cultura está em jogos *online*, “páginas do Facebook destinadas a zoeira” (*sic*), e “no youtube nos vídeos do tipo poop br⁸” (*sic*).

Nesses locais os membros se reúnem para realizar suas diversas atividades além de discutir sobre vários outros assuntos. São “grupos, geralmente criados com intuito de discutir sobre jogos e acabam futuramente por falar de questões em geral” (*sic*). O grupo analisado tem membros de todos os estados brasileiros e também

⁷ É um site de fotografias com o intuito de postagem de fotos realizada pelo usuário na intenção de compartilhamento com sua comunidade.

⁸ São vídeos que misturam uma série de referências humorísticas sem uma sequência lógica, ou que apresente uma narrativa normativa.

brasileiros de fora do país. Além das comunidades *online*, por vezes eles se reúnem pessoalmente nas suas regiões para jogar ou falar sobre jogos.

A forma de comunicação é relatada também da seguinte maneira: “sempre que vejo um brhue ele está utilizando o chat pra incomodar os gringos (uso de frases curta em outro idioma pra xingar, geralmente frases construídas de forma incoerente)” (*sic*).

A afirmação acima, acerca das frases incoerentes (no inglês construídas pelos brasileiros, assemelha-se muito a um fenômeno descrito por Anzalduá (2009, p. 305), quando relata sobre a “língua de rebelião” - o *Pachuco* - linguagem que é construída propositalmente contra os padrões formais impostos. No caso dos Hue br a intenção se volta, não apenas para a subversão, mas também para provocação de alvoroço e repelo, o que caracteriza definitivamente essa cibercultura, além de resistir a uma espécie de colonização por meio da língua, como caracteriza Canclini (1989).

Características Significativas

Acerca das características significativas dessa cibercultura os membros consideram que um Hue br deve “encontrar a zueira não importa onde” (*sic*), ter “criatividade para zuar a vida alheia” (*sic*) e perder o amigo, mas não a piada.

Um dos entrevistados aponta que:

Eu acho que o que realmente define um hue br agora são os antigos sofrendores de Bullyng. Eu sempre sofri Bullyng na escola quando era menor e acho que graças a isso eu virei um hu3 pois como as pessoas me zoavam eu sempre quis zoar tbm as vezes quando eu faço o hu3 eu passo dos limites mas quem não passa? (*sic*).

Outro entrevistado aponta para os pontos positivos de se ter um Hue br por perto, “quando disposto tenta ajudar ao máximo seus colegas (até mesmo de outras nacionalidades)” (*sic*) e como pontos negativos “quando baixa o santo zoa tudo e todos” (*sic*).

Quando questionados se todo brasileiro pertence a essa cibercultura, as seguintes respostas foram encontradas: “Dentro dos nossos corações, todo mundo que joga é hue no fundo da alma” (*sic*); “não, tem brasileiros que jogam os jogos *online* sem ser “tóxico” ou mesmo desrespeitar os outros, apesar de muitos serem

"hue br", apenas pela zoeira e pela toda a bagagem que o "hue br" significa" (*sic*); "creio que não, mas é algo comum porque é algo reforçado na cultura" (*sic*).

A fala a respeito do bullying é isolada, porém peculiar e levou a bastante discussão dentro do grupo. Não demonstra ser uma característica essencial, mas aponta algo importante acerca de como a zoeira dos Hue br pode ser entendida por outras pessoas, no Brasil ou em outros países.

Há uma divisão do grupo acerca de todo brasileiro ser Hue br. Para se discutir esta situação apela-se para as características apontadas pelo o próprio grupo acerca de quem é um Hue br. As primeiras falas apontam para uma zoeira sem limites, até mesmo se decorre na perda de um amigo. Porém outras falas apontam para a possibilidade de uma comunidade colaborativa quando há a identificação. Ainda, algumas apontam para o brasileiro como Hue br por natureza e outras falas como isso não sendo uma regra.

Nesse sentido Ribeiro (1995, p. 245), indica uma formação do Brasil intencional e anárquica ao mesmo tempo, em que intencional seria o projeto da colonização do Brasil, e o caráter "selvagem e socialmente irresponsável" seria o anárquico. Essas constatações mostram a dualidade dos comportamentos brasileiros descritos pelo grupo acerca da zoeira. Assim, pode-se entender que a zoeira teria uma concepção irresponsável e anárquica, enquanto a intencionalidade respeita os projetos originais de influências externas para o comportamento dos brasileiros nos jogos.

Símbolos e palavras

O maior símbolo que identifica a cibercultura Hue br é a imagem abaixo, produzida pelo norte-americano que fez o primeiro vídeo já citado sobre os Hue br.

Imagem Hue br

Fonte: site <http://www.wowgirl.com.br/2015/01/19/wowpop-hue-hue-hue>.

Existem outras figuras chamadas memes, mas todas retiram algo desta apresentada acima. A palavra meme foi cunhada pelo etólogo e biólogo Richard Dawkins (1979) que a considera como um replicador de cultura ou uma unidade de transmissão cultural. O autor indica que quando se planta um meme na mente de outra pessoa, transforma-se a mente dessa pessoa em um meio de transporte para este meme.

As palavras ou frases mais utilizadas para identificar um Hue br são: “é só escrever no chat “huebr” que instintivamente aparecem muitas respostas, ou também utilizar “hue” em nick-name pode ajudar a fazer aliados mesmo sem uma forma de comunicação, apenas por “empatia” (sic); “Give money pls” (sic), que em tradução livre seria “me dê dinheiro por favor”; “Help me or I report u”(sic), significa “me ajude ou eu te reporto”, no caso à administração do jogo que pode banir o jogador; “HUEHUE BRBR” (sic); “The zueira never ends⁹” (sic); “Hu3br”(sic); e “WW gp izi Huehue 11/09”¹⁰ (sic).

Nos ambientes de jogos *online* que são os locais onde se falam essas palavras, os brasileiros podem ser considerados como minorias, pois acontece justamente a segregação destes pelos outros países. Partindo desse princípio, as palavras utilizadas para a identificação remetem ao sentido de diacríticos descritos por Barth (2000). Esses diacríticos seriam sinais facilmente identificáveis para anunciar a identidade de uma comunidade.

O diacrítico “WW gp izi Huehue 11/09” (sic), mostra como é intenso o sentimento de repulsa dos Hue br pelos norte-americanos, uma vez que esse diacrítico é apresentado diante de uma vitória brasileira em jogos e relembra o atentado do World Trade Center como uma derrota norte-americana.

⁹ Devendo significar: “a zoeira nunca acaba”. O erro na ortografia do inglês é proposital, a fim de gerar desconforto nos jogadores de outros países.

¹⁰ Explicado pelos membros, indica que foi uma vitória fácil (“WW gp” no correto seria “GG wp” Good Game well played, em tradução livre “Bom Jogo bem jogado”, porém é trocado para fins de provocação; “izi” referente ao inglês “easy” ou “fácil”; e 11/09 relacionado ao atentado das torres gêmeas nos EUA).

Interesses e incorporação de indivíduos

Os membros consideram que os maiores interesses dos Hue br são: “que a zoeira nunca tenha fim” (*sic*); “que o circo pegue fogo” (*sic*); “ver o ódio alheio” (*sic*); “rir, não importa qual custo” (*sic*); “escrotizar o maior número de coisas possível deixando a marca brasileira seja de qualidade ou de avacalhamento das coisas” (*sic*); e “tornar tudo uma brincadeira, sendo assunto sério ou não” (*sic*). Interesses, estes, são sempre aplicados em jogos *online*, redes sociais e sites de vídeos, como já visto.

Acerca da incorporação de outros indivíduos ao grupo, preza pelas seguintes características: “único, e último requisito: seja um brasileiro” (*sic*); “seja zoeiro, seja brasileiro, esteja na internet” (*sic*); “estrague o joguinho dos outros nasça aqui e zoe em serve global” (*sic*); “vc não se torna, vc nasce um” (*sic*) “nasceu no Brasil vc já é, o ar que vc respira é hu3, e um hu3 não se torna ele é, vc tem que nascer com o dom” (*sic*).

Nota-se a afirmação quase unânime de que um Hue br deve nascer com a capacidade de adquirir o entendimento dessa cultura e isto acontece principalmente com brasileiros. Assim, o que aparentava ser uma fronteira tênue entre qualquer nacionalidade pelo fato das relações serem na internet, ou seja, não há monumento ou terra para se afirmar uma identidade (CANCLINI, 1989), na realidade teve efeito inverso, a reafirmação da identidade brasileira quase sem possibilidades para que outras nacionalidades compartilhem destes comportamentos.

Dessa forma, mesmo com um ambiente em que pode ocorrer a hibridização de culturas, houve uma resistência com relação à desterritorialização de processos simbólicos, considerando a quantidade de memes que existem nessa cibercultura, e também houve resistência à educação monolíngue, apontados por Canclini (1989) como fatores que auxiliam na hibridização cultural.

Liderança e política

A organização é feita por um grupo de 4 fundadores da página na internet e mais um grupo de 24 administradores eleitos pelos fundadores e aceitos pelo grupo. O grupo total é formado por aproximadamente 400 mil membros.

Os fundadores e administradores produziram um compilado de regras para o grupo, obedecendo a leis gerais da Constituição brasileira para a internet e regras internas, principalmente relacionadas a possíveis conflitos e marketing dentro da página.

Caso algum membro desobedeça às regras, ele pode ser denunciado por qualquer membro ao administrador ou fundador do grupo. Este membro é levado a um julgamento e pode ser banido do grupo, temporariamente ou permanentemente, entre outras sanções.

Há, então uma organização bastante clara de liderança e regras, tornando o grupo bastante homogêneo acerca das suas convicções e defesas que necessitam fazer sobre seus próprios comportamentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O espaço proporcionado pela internet promove uma série de questionamentos acerca dos comportamentos dos seus usuários. O trabalho buscou responder parte destes questionamentos através da descrição e análise de uma cibercultura em um grupo específico do Facebook.

No processo de caracterização, conhecimento e interação demonstrou-se uma devolutiva, por parte dos participantes, proveitosa, bem articulada e de envolvimento com a pesquisa, pois não foram apenas as respostas às entrevistas, os participantes se envolveram em longas conversações, feitas a partir das interações no grupo a respeito do tema, demonstrando que a metodologia foi adequada para a pesquisa.

O grupo estudado apresenta alguns padrões culturais, descrito pelos autores (CANCLINI, 1989; BARTH, 2000; HALL, 2005; LARAIA, 2001; LÉVY, 2009), caracterizando-os em: fatores históricos; campo de interação e comunicação; disposição geográfica; características significativas; símbolos e palavras; interesses; incorporação de indivíduos; liderança e política.

Os fatores históricos trazem informações interessantes sobre o início dos comportamentos dos brasileiros, considerados tóxicos, em servidores norte-americanos, trazendo a possível visão externa sobre jogadores brasileiros. Porém, talvez essa concepção de que brasileiros possam ser fanfarrões é mais antiga e é demonstrada em outros meios, como o caso do Zé Carioca no Universo Disney.

A forma de comunicação também se apresenta como uma característica marcante, uma vez que os Hue br sempre estão subvertendo o idioma norte-americano, por meio de frases sem sentido ou xingamentos, o que demonstra resistência às normas impostas a eles. Além disso, há uma das características marcantes da cultura que é encontrar zoeira em todas as ações possíveis, ou seja, a resistência pode ganhar mais força no grupo por ter um caráter cômico.

Acerca dos símbolos e palavras, há uma imagem (já apontada no texto) que simboliza toda essa cibercultura, além das palavras utilizadas para identificar membros deste grupo e também as expressões com erros na escrita do inglês, que possuem sempre a característica de resistência.

Em suma, os resultados e discussões apontaram para uma construção da cibercultura Hue br com características próprias e bem delineadas, além de resistências às imposições de jogadores de outras nacionalidades, principalmente relacionada ao idioma falado nos servidores de jogos *online*. E essa resistência permeia quase todas características dos comportamentos dos Hue br na internet.

Considera-se que o objetivo do trabalho foi alcançado, e elucida e dá margem para outras pesquisas relacionadas ao tema como, por exemplo, o relato de um dos participantes no acometimento do bullying em sua infância no ambiente escolar, o papel da escola no reconhecimento dessa situação e que também é assimilada pela cibercultura.

Abrange também investigações no processo formativo de professores e que estes possam desenvolver pesquisas de cunho etnográfico virtual sobre esta cibercultura, gerando uma aproximação entre professor-aluno, a capacidade de utilização de símbolos e memes nos ambientes de aprendizagem e na compreensão do grupo escolar encontrado atualmente nas salas de aula.

Outras pesquisas também se apresentam dando possibilidade de incorporação da cultura Hue br por pessoas de outras nacionalidades, que de certa forma não apareceu nas respostas dos membros, a resistência e permanência desse grupo nos jogos *online*, além das modificações que o grupo possa sofrer após um tempo de estudo.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli Elza Dalmazo Afonso de. *Etnografia da Prática Escolar* / Marli Elza Dalmazo Afonso de André - 14 ed. - Campinas, SP: Papyrus, 2008.

ANZALDUÁ, Gloria. *Como domar uma língua selvagem*. Traduzido por: Joana Plaza Pinto e Karla Cristina dos Santos. Revisão da Tradução: Viviane Veras. Cadernos de Letras da UFF - Dossiê: Difusão da língua portuguesa, no 39, p. 297-309, 2009.

APPADURAI, Arjun. *Dimensões culturais da globalização: a modernidade sem peias*. Tradução: Telma Costa. Lisboa: Teorema, 2004.

BARTH, Frederik. *O guru, o iniciador e outras variações antropológicas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2000.

CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F., Grijalbo, 1989.

DAWKINS, Richard. *O gene egoísta*. Belo Horizonte: Itatiaia, São Paulo: Edusp, 1979.

FRAGOSO, Suely. 'HUEHUEHUE' 'BRBR?' *The carnivalesque grieving behavior of Brazilian online gamers*. CaTaC'14: Culture, Technology, Communication: Celebration, Transformation, New Directions. Oslo, 2014.

HALL Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 10a ed. Rio de Janeiro: DP & A; 2005.

HINE, Christine. *Virtual Ethnography*. London: Sage, 2000.

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura, um conceito antropológico*/ Roque de Barros Laraia. - 14 ed. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

RIBEIRO, Darcy. *O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil*. 2 ed. São Paulo: Companhia das letras, 1995.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *Zé Carioca e a cultura brasileira*. INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Salvador/BA, 2002.

SEGATA, Jean. Entre Sujeitos: o ciberespaço e a ANT. *Anais do II Simpósio Nacional de Pesquisadores em Cibercultura*, 2008, São Paulo.