

“HUEHUEHUE eu sou BR”: spam, trollagem e griefing nos jogos on-line

“HUEHUEHUE I’m BR”: spam, trolling and griefing in online games

Suely Fragoso

Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação e do Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS.

[<suelyfragoso@ufrgs.br>](mailto:suelyfragoso@ufrgs.br)

RESUMO

O artigo trata da reputação de agressividade dos brasileiros em jogos multiplayer online, em particular um grupo conhecido como HUEs ou HUEHUEs. O tema é discutido a partir da descrição de algumas ações desse grupo de jogadores e dos modos como operam sua identificação com o Brasil. A discussão é encadeada conforme as três categorias em que a literatura pré-existente costuma entender o comportamento tóxico em ambientes on-line: o envio de spam, a trollagem e o griefing. Conclui-se que a agressividade nos jogos multiplayer na internet não é privilégio dos brasileiros, e que os HUEHUEs estão longe de serem os jogadores mais violentos no cenário internacional. Nota-se que as ações dos HUEHUEs não constituem novidade na internet, mas, por outro lado, as singularidades de seu modo de agir diferenciam os brasileiros dos jogadores de outras nacionalidades.

Palavras-chave: Games. Agressividade. Griefer. Troll. HUE.

ABSTRACT

This paper is about the reputation of aggressiveness of Brazilians in multiplayer online games, with special attention to a group known as HUEHUEs, or HUEs. It starts with descriptions of some of these players' actions and of the ways in which they perform their identification with Brazil. The discussion progresses according to the three categories usually encountered in the literature about toxic behaviour in online environments: spamming, trolling and griefing. The conclusion is that Brazilians are not the only players to behave aggressively in multiplayer games and that the HUEHUEs are not the most violent gamers. Their actions are not a novelty on the internet, but the peculiarities of the way they act, on the other hand, differentiate those Brazilians from players of other nationalities.

Keywords: Games. Brazilians. Griefer. Troll. HUE.

Introdução

O acesso doméstico à internet no Brasil ainda é privilégio de menos da metade da população e as velocidades de conexão são baixas (CGI, 2013). Apesar disso, a presença dos brasileiros na rede é significativa, tanto pelas dimensões da população do país quanto pelo gosto pelas atividades on-line, expresso pelo

1 Este artigo foi apresentado e discutido no Intercom 2014, GP Cibercultura. Apresenta resultados parciais de pesquisa realizada com apoio financeiro do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

fato de que, desde 2005, os brasileiros permanecem on-line por mais tempo que os usuários da internet de qualquer outro país (Ibope, 2006, 2013). Os usos predominantes são a sociabilidade e o entretenimento, caracterizando um uso intenso da internet para a interação social que costuma ser atribuído à natureza amigável e acolhedora dos brasileiros (Silva, 2005; Ruvolo, 2014). Entretanto, análises dos rastros deixados pelas interações dos brasileiros na internet apontam em outra direção e registram uma estória repleta de agressões e marcada pela violência simbólica (Recuero, 2013). O tema deste texto é justamente esses comportamentos agressivos por parte dos brasileiros na internet. O foco de atenção é o ambiente no qual a associação entre a nacionalidade brasileira e a agressividade nas interações on-line é mais proeminente no momento: os jogos *multiplayer*.

Embora os games sejam menos populares que outras formas de entretenimento e sociabilidade on-line no Brasil, 33% dos brasileiros que acessam a internet utilizam a rede para jogar (CGI, 2013). Em números absolutos, seriam quase 25 milhões de pessoas jogando na rede. Entre elas, encontra-se um grupo que se destaca dos demais por suas práticas de natureza disruptiva bastante específicas e associadas ao Brasil. Não se trata de um grupo fixo, ou mesmo organizado de antemão: embora às vezes os jogadores combinem ações coordenadas, em boa parte dos casos eles parecem reunir-se espontaneamente. O gatilho mais frequente para que isso ocorra é o uso do conjunto de *memes* que os caracteriza, entre os quais se destacam *HUEHUEHUE*, *BR*, *eu sou BR* e imagens associadas ao Brasil, como a representada na Fig.1. Deriva do *meme* HUEHUEHUE o hábito de fazer referência a esses jogadores como HUEHUEs ou apenas HUEs. Mesmo nos contextos em que o *meme* HUEHUEHUE não aparece explicitamente, as ações dos HUEHUEs são denominadas *huezagem*.

■ **Fig.1:** Representação dos jogadores brasileiros on-line. Autoria desconhecida.



Fonte: Fórum *Multiplayer Game Online Hacking* (MGOH).

O comportamento *tóxico*² nos *games* e na internet não é privilégio dos HUEHUEs, nem dos brasileiros. A literatura sobre o assunto costuma dividir as ações disruptivas em ambientes on-line em três categorias: *spam*, *trollagem* e *griefing*. A *huezagem* tem semelhanças com todas elas, mas também tem peculiaridades que a diferenciam, o que sugere que uma boa estratégia para caracterizar o comportamento dos HUEHUEs é situá-lo em relação ao contexto geral das interações tóxicas na internet. Para isso, a próxima seção apresenta uma descrição geral dos HUEHUEs, a partir de registros recolhidos na própria internet. A seguir, a *huezagem* é discutida em termos da categorização das ações disruptivas on-line conforme a literatura existente. A conclusão retoma o pertencimento de aspectos das atitudes dos HUEHUEs às três categorias e destaca a imprecisão da diferenciação entre *spam*, *trollagem* e *griefing*, independentemente do tipo de ambiente ou situação de interação em que ocorram. Maior destaque é dado aos pontos que diferenciam os HUEHUEs de outros *spammers*, *trolls* e *griefers*.

HUEHUEs

Os HUEHUEs podem ser encontrados com relativa facilidade em jogos *multiplayer* e são mencionados em diversos ambientes na internet. O material utilizado como base empírica deste artigo foi coletado através de buscas em cascata realizadas entre janeiro e julho de 2014, iniciando no *Google*, com o *meme HUEHUEHUE*. Os resultados levaram a *sites* informativos, fóruns genéricos, fóruns de *games*, jornais e *blogs*³, cujos conteúdos sugeriram novas palavras e expressões-chave, como *BR?BR?*, *Brazilian* e *gibe moni plos*, por exemplo. Com base nesses registros, é possível situar e exemplificar a *huezagem*.

A origem dos HUEHUEs é atribuída aos confrontos ocorridos em 2003, no jogo *Ragnarok Online*. Jogando em servidores localizados nos EUA, nos quais a comunicação era predominantemente em inglês, os brasileiros procuravam uns aos outros com a pergunta *BR?* e comunicavam-se em português no chat público. Do ponto de vista dos demais jogadores, que não compreendem o que está sendo dito, a conversa entre os brasileiros não passava de ruído e sobrecarregava

2 O uso da palavra *tóxico* neste contexto deriva da expressão *desinibição tóxica*, cunhada por Suler (2005) para caracterizar o efeito de desinibição que resulta de certas condições de interação: anonimidade, invisibilidade, assincronia, introjeção solipsística, imaginação dissociativa e minimização de autoridade.

3 *Know Your Meme*, *Urban Dictionary*; *Reddit*; *Steam*; *League of Legends*, *Dota2*, *World of Warcraft*, *Tecmundo*, *Folha de S. Paulo* e outros.

o canal. As repetições de *BR?BR?* tinham o mesmo efeito, chegando a causar a queda do servidor. A Fig.2 apresenta uma tirinha, de autoria desconhecida, que narra a estória dos brasileiros no *Ragnarok*.

■ **Fig.2:** Como os HUEHUEs teriam estragado o Ragnarok. Autoria desconhecida.



Fonte: lolbot.net

Pressionados por reclamações de jogadores norte-americanos, os responsáveis pelo *Ragnarok Online* criaram um servidor brasileiro. No entanto, os brasileiros continuaram a utilizar os servidores estadunidenses, cujo desempenho e manutenção eram superiores. Sobretudo nos servidores privados, os administradores tentaram preservar os jogadores dos EUA através da proibição do uso de qualquer língua que não o inglês no chat público, sob pena de expulsão imediata.

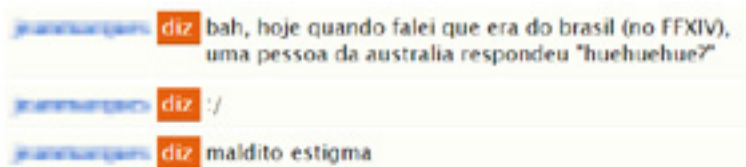
Desnecessário dizer que muitos brasileiros foram banidos imediatamente. Seguiu-se uma imensa revolta na comunidade brasileira. Em um certo fórum [...] eles organizavam ataques e

formavam clãs para lutar contra quem falava inglês em servidores ingleses.

Grupos enormes alcançavam nível máximo e viajavam em bandos em servidores PVP [*player versus player*] perguntando "BR?" [...] Se você não conseguisse responder em português, eles bloqueavam você, às vezes por horas, xingando em inglês muito ruim e sugerindo que você saísse do jogo. Isso levou a um intenso ódio dos brasileiros nesses servidores do RO [*Ragnarok Online*]. Imensos clãs formaram brigadas anti-BR para caçar os brasileiros. Virou uma guerra. (GreenEyedMonster, 24/06/2012, grifo do autor).

Desde então, histórias semelhantes têm se repetido em vários outros games, por exemplo, *Tibia*, *World of Warcraft*, *League of Legends*, *Tera*, *DotA 2*. Ainda hoje, não é incomum que os servidores brasileiros (quando existentes) sejam menos poderosos ou atualizados com menos frequência que os dos EUA, de modo que os jogadores brasileiros continuam preferindo os servidores estadunidenses. Insatisfeitos, outros jogadores organizam petições de bloqueio dos endereços IP do Brasil, recusam-se a jogar com brasileiros e chegam a expulsar os jogadores brasileiros devido à sua nacionalidade. Em muitos casos, as vítimas não são HUEHUEs, mas a associação entre *huezagem* e o Brasil é generalizada (Fig.3).

■ **Fig.3:** Testemunho espontâneo de associação entre o Brasil e o *meme* HUEHUEHUE no site de rede social *Plurk*.



Fonte: a autora.

Por mais irritante, a repetição do *meme* HUEHUEHUE seria insuficiente para que a rejeição aos brasileiros nos jogos on-line tivesse atingido as dimensões atuais. Boa parte dos registros encontrados em fóruns de games reportam três outras características ou atitudes consideradas desagradáveis: o desconhecimento ou mau uso da língua inglesa, a incompetência dos jogadores brasileiros e sua tendência a pedir coisas no jogo (Fig.4).

■ **Fig.4:** Reclamações dos jogadores brasileiros por falta de domínio da língua inglesa (no alto), incompetência (ao centro) e hábito de esmolar (na base).

Ugh I hate brazillians. If you've ever played a not so popular mmorpg, then you'd know how annoying their shit American grammar is. Since they suck so much, they ask for money and items. This is why I quit online games. Now it's come back to haunt me. :(

Dec 31st, 2009 quote

I never played LoL or HoN, and only ever played dota back in WC3. I have heard rumors about Brazilian players being among the most notoriously bad players, but I figured it was just the community's scapegoat when they had a bad game or just an overdone stereotype. Man was I ever wrong. I must have played at least 10 games now that have been ruined because of Brazilian players.

Another phenomenon I've personally seen is the fact that Brazillians tend to ask for handouts in games where trading resources is an option. I'm not sure where this comes from. Perhaps Brazilian culture is more sharing than mine? If it is a more sharing culture, then the Brazillians I have encountered are not particularly reciprocal or courteous about their requests.

Fontes: no alto, *Lolbot.net* (2009). No centro, fórum do *Dota2* em *GameFAQs* (2012). Embaixo, *Reddit* (2012).

Por mais ácidas que sejam, as críticas dos jogadores estrangeiros raramente são tão contundentes quanto a descrição da *huezagem* em uma matéria da *Folha de S. Paulo*, cujo vocabulário criminalizava as atividades dos HUEHUEs, descrevendo-as como *assaltos* e *arrastões*. A matéria falava ainda em *mendicância* e incluía uma prática específica que denominava *mendicância criativa*, cuja descrição corresponde às apresentações de artistas de rua com expectativa de compensação financeira. O fato de que esse tipo de manifestação não é referido em nenhum outro registro, além dessa matéria da *Folha de S. Paulo*, o aparente desconhecimento do jargão dos *games* e as discrepâncias em algumas descrições comprometem a confiabilidade da lista de *táticas mais usadas pelos jogadores tóxicos nos games* on-line divulgada pelo jornal. Porém, apesar de suas incoerências, o conteúdo da matéria foi amplamente reproduzido em *blogs*, *fórums* e *sites* de rede social, inclusive por *gamers*. Com raras exceções, a disseminação consistiu meramente em copiar e colar a matéria do jornal e, alinhando-se ao conteúdo publicado, criticar duramente os HUEHUEs e aconselhar: "Não seja um HUEHUE BR.... Isso não é legal!"⁴. Mesmo nas raras ocasiões em que a adesão da *Folha de S. Paulo* à generalização da *huezagem* a todos os jogadores brasileiros foi contestada, o caráter manipulatório dos termos que relacionam o jogo on-line a práticas criminosas não foi questionado. Entretanto, com a possível exceção da insistência em falar português em

4 Título do post publicado no blog *Donas de Casa que Jogam WoW*. Disponível em: <<http://www.donasdecasawow.com.br/nao-seja-um-huehue-br-isso-nao-e-legal/>> em 21 maio 2013. Acesso em: 17 jul. 2014.

servidores cuja língua oficial é o inglês, as demais práticas dos HUEHUEs não diferem dos comportamentos destrutivos facilmente encontrados em *games* e outros ambientes on-line.

Comportamentos Tóxicos em Interações On-line

As práticas consideradas disruptivas, agressivas ou inadequadas às interações sociais on-line costumam ser divididas em *spam*, *trollagem* ou *griefing*. A literatura sobre o tema associa cada um desses tipos de comportamento tóxico a uma ação ou conjunto de ações específico e discute cada uma dessas categorias em separado dos demais. Por isso, há textos que falam de *spam*, de *trollagem* ou de *griefing* separadamente, como se fosse possível distinguir claramente entre eles. Embora essas divisões possam estar claras para os casos típicos, nem sempre é possível diferenciar entre o que é *spam*, o que é *trollagem* e o que é *griefing*. Além de possuírem fronteiras difusas, essas práticas não são mutuamente excludentes e, portanto, não aparecem necessariamente de forma isolada.

Isso posto, as próximas seções deste artigo acompanharão a literatura e a diferenciação típica. Posteriormente, entretanto, *spam*, *trollagem* e *griefing* serão tratados como manifestações simultâneas ou combinadas, o que corresponde mais de perto às práticas dos HUEHUEs e à realidade das interações sociais na internet em geral.

Spam

A ação mais típica dos HUEHUEs é a repetição exaustiva dos *memes* HUEHUEHUE ou BR?BR?, o que produz uma situação muito semelhante à do quadro do grupo humorístico inglês *Monty Python*, que inspirou o uso da palavra *spam* na internet⁵. O sentido original do esquete, em que as repetições da palavra *spam* funcionam ao mesmo tempo como redundância e ruído, inviabilizando a comunicação, aplica-se também ao envio automático e massivo de mensagens

5 No quadro, que foi ao ar pela primeira vez na década de 1970, uma garçonete descreve para um casal os itens de um menu em que tudo contém *spam*. A freguesa pede algo que não contenha *spam*. Todos repetem várias vezes a palavra, e um grupo de Vikings presente no bar canta *spam spam spaaaam, amado spam, spam, spam, maravilhoso spaaaam*. Surgem outros personagens, como um turista que utiliza um dicionário e um historiador que fala das invasões vikings, todos repetindo a palavra *spam* e aumentando o ruído comunicacional até o nível da entropia.

de e-mail para fins comerciais ou *phishing*⁶. É nesse último contexto que a palavra *spam* tem sido mais frequentemente aplicada nos últimos anos, mas ela permanece válida para todo tipo de interação mediada pela internet, inclusive *games* on-line. No contexto dos *games*, Hess (2003) apresenta uma definição breve e eficaz do *spam* como "enormes quantidades de texto indesejado, cujo volume é tão grande que seu conteúdo se torna inútil ou sem razão de ser" e da ação de enviar *spam* como "gerar tanto texto que a própria quantidade já é ofensiva, independentemente de seu conteúdo" (Hess, 2003, p. 29). Embora não seja difícil encontrar *spam* com o *meme* HUEHUEHUE em fóruns, *blogs* e *sites* de rede social, o alvo preferencial para o *spam* dos HUEHUEs é o *chat* público dos *games*. *Spammear* o *chat* acelera a passagem do texto pela tela, dificultando ou até impossibilitando a comunicação entre os jogadores.

Em um texto inaugural sobre práticas disruptivas on-line, Stivale identifica diferentes motivações para a prática do *spam* e propõe que, ao invés de categorias estanques, é mais produtivo pensar os tipos de *spam* como uma linha crescente que vai da brincadeira (o *spam* cômico, que corresponde às provocações inofensivas entre jogadores) até a violência (o *spam* agressivo, em que as mensagens são ostensivamente hostis e têm a intenção de ofender e magoar). A meio caminho entre esses dois extremos situam-se as situações de ambiguidade (o *spam* ambíguo, que pode ser motivado ou interpretado tanto como brincadeira quanto como agressão) (1997, p. 133). Nas interações internacionais, essa zona de ambiguidade tende a ser mais ampla, pois as diferenças culturais entre os envolvidos facilitam mal-entendidos em que brincadeiras são tomadas como ofensas, e insultos são interpretados com bom humor. A *huezagem* parece tirar partido disso, divertindo-se em agir no limite do que os jogadores de outros países consideram agressividade. Por outro lado, a amplitude da ambiguidade intercultural implica que práticas que não tenham a intenção de agredir também podem ser mal recebidas. Por exemplo, a repetição de *BR?BR?* pode ser sinceramente motivada pelo desejo de encontrar outros brasileiros no jogo para formar equipes que possam se comunicar verbalmente, fator que pode ser decisivo para o sucesso do grupo. Esse *spam* não intencional, originalmente benigno, não é menos perturbador para aqueles que não estão procurando formar times de brasileiros, pois atrapalha a comunicação entre eles.

6 *Phishing* é um tipo de fraude eletrônica que visa obter dados sigilosos, sobretudo nome de usuário e senha, registros bancários, códigos de cartões de crédito, etc.

Trollagem

A expressão *trollagem* é geralmente interpretada como uma referência aos trolls, seres do folclore escandinavo que, em sua versão mais conhecida, vivem embaixo de pontes e cobram pedágio de quem deseja passar. Donath (1998) levanta uma outra possibilidade ao recuperar uma mensagem publicada em uma lista de discussão em 1995, que alertava que um participante do grupo poderia estar usando uma isca para atrair os demais - em inglês, *trolling a baited line*.

Are you familiar with fishing? Trolling is where you set your fishing lines in the water and then slowly go back and forth dragging the bait and hoping for a bite. Trolling on the Net is the same concept - someone baits a post and then waits for the bite on the line and then enjoys the ensuing fight. (Autor desconhecido, 1995, extraído de Donath, 1998, p. 14/26)⁷.

Embora a primeira imagem seja mais difundida, a analogia com a pesca descreve melhor a *trollagem* na internet, que consiste em provocar um ou mais participantes de um ambiente on-line (fórum, lista de discussão, *game*) com a intenção de incitar discordâncias e confrontos, através de comportamentos impertinentes, inferiorização ou ridicularização.

Morrisey (2010) adota uma abordagem voltada para a pragmática e não para os aspectos sociais, culturais ou os conteúdos da *trollagem*. Com base na Teoria da Relevância (Wilson e Sperber, 2005), o autor identifica três constituintes básicos da *trollagem*: a "intenção de primeira ordem", a "intenção informativa" e o "estímulo", que neste texto será denominado 'estímulo ostensivo'⁸. A *intenção de primeira ordem* é o plano geral do *troll*, aquilo que ele realmente quer conseguir com a *trollagem*. A *intenção informativa* é o que o *troll* diz ou faz, o conteúdo que ele enuncia. O *estímulo ostensivo* é a estratégia aplicada pelo *troll* para atingir sua intenção de primeira ordem - é a isca que o *troll* espera que alguém morda, a cobrança para passar pela ponte.

7 A citação não foi traduzida para explicitar esse uso do verbo *to troll*, que não parece ter correspondente na língua portuguesa.

8 A denominação *intenção de primeira ordem* é paralela à expressão escolhida por Morrisey (*high order intention*), que, embora correlata à ideia de "intenção comunicativa" em Wilson e Sperber, não corresponde exatamente a ela. Já a qualificação do estímulo como *ostensivo* adotada no presente artigo vem da obra de Wilson e Sperber, pois Morrisey fala apenas em estímulo (*stimulus*). A expressão *intenção informativa* (*informative intention*) também vem de Wilson e Sperber, mas é utilizada por Morrisey.

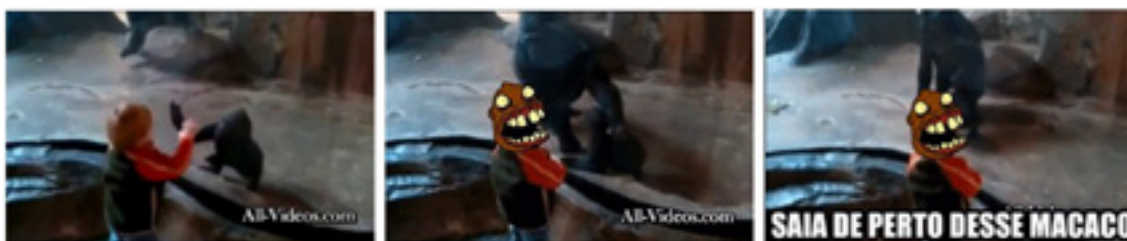
Toda *trollagem* tem a intenção de perturbar os demais e fomentar conflitos, mas isso pode ser alcançado de diferentes maneiras. Um modo bastante comum é ridicularizar uma pessoa, ou um pequeno grupo de pessoas, diante de uma comunidade mais ampla. Nesses casos, o prazer da *trollagem* aumenta quanto melhor a posição do jogador que reage à provocação (ou, em outros tipos de comunidade, quanto melhor a sua reputação). Por exemplo, em algumas ocasiões a intenção de primeira ordem do *gibe moni plos*⁹ não é realmente receber objetos ou dinheiro do jogo, mas irritar o outro jogador até que ele perca o controle. Nesses casos, o HUEHUE atormenta um jogador (tipicamente um jogador experiente) insistindo no *gibe moni plos* até que ele reaja de forma agressiva, para então ameaçar denunciá-lo para os administradores do jogo por racismo (com os memes *I report u* e *thas raciss*). Como em todo caso de *trollagem*, perder a paciência e reagir às provocações é *morder a isca*, o que faz o jogador provocado parecer tolo - e, supostamente, faz o HUEHUE parecer esperto.

Esse mesmo exemplo é peculiar também no modo de enunciação de sua intenção informativa. O HUEHUE pede dinheiro, mas o faz de uma forma infantilizada, que se aproxima do *noob talk*¹⁰. Essa é uma das peculiaridades da *huezagem*: os HUEHUEs se representam feios (como na Fig.1), se fazem de tolos, ridicularizam a si próprios. As versões de um vídeo que circula na *web* exemplificam essa forma de *auto-trollagem* em relação à associação entre os jogadores brasileiros e macacos (Fig.5).

9 O meme *gibe moni plos* é uma corruptela de *give me money please*, utilizado para mendigar. A repetição desse meme é comum e constitui uma forma de spam.

10 *Noob* é um novato (*newbie*), especialmente um que se comporta de modo arrogante, portanto *noob talk*, ou *noob language* é o modo de dizer típico de novatos presunçosos ou insolentes. Uma característica do *noob talk* é o uso excessivo de escrita fonética, infantilóide ou supostamente inventiva, que dificulta a compreensão do que está sendo dito.

■ **Fig. 5:** Associação entre HUEHUEs e gorilas, com legenda em português. No vídeo original, uma criança e um filhote de gorila brincam separados por um pano de vidro. Após algum tempo, a mãe gorila se aproxima e interrompe a brincadeira, retirando seu filhote de perto do vidro e da criança humana. Na figura: à esquerda, quadro da fase inicial do vídeo original. Ao centro, quadro do vídeo alterado, em que a cabeça do menino foi trocada pela do HUEHUE. À direita, quadro da fase final, em que a mãe afasta o filhote do HUEHUE, aparece a legenda em português, indicando autoria brasileira. Autor desconhecido.



Fonte: vídeo original, *YouTube*; vídeo alterado, *Reddit*.

Saber a intenção de primeira ordem dos *trolls*, ou seja, o resultado que eles desejam alcançar, não é o mesmo que saber as razões pelas quais eles *trollam*. A literatura elenca entre os principais motivadores da *trollagem* o divertimento, a vingança, o preconceito, a raiva e a autoafirmação. Entre esses, o entretenimento é a motivação mais generalizada: independente de como agem ou onde agem, todos os *trolls* afirmam se divertir com os resultados de suas ações. Isso é verdade mesmo em relação aos que escolhem *trollar* grupos vulneráveis, como os estudados por Herring e outros (2002). Além da diversão, esses *trolls* parecem ter outras motivações, como a busca de controle e empoderamento, que direciona o *troll* a atacar grupos mais frágeis, por exemplo, pessoas doentes. Já os *trolls* que se voltam para grupos estigmatizados (como homossexuais ou negros) são motivados por raiva e preconceito, por “ódio por pessoas que o *troll* considera diferentes ou ameaçadoras” (Herring e outros, 2002, p. 381). Outro tipo de raiva foi encontrado por Shachaf e Hara (2010), que estudaram *trolls* motivados também por vingança: “[...] ele [o *troll*] está furioso por causa do modo como foi tratado no passado” (entrevistado 6 in Shachaf and Hara, 2010, p. 9/13).

Diante de uma história que inclui a proibição de se comunicarem em sua língua nativa, a expulsão de servidores dos EUA e vários tipos de insultos, não é viável descartar a hipótese de que, como os *trolls* estudados pelos autores citados, os HUEHUEs também sejam motivados por raiva, preconceito, desejo de vingança e/ou necessidade de autoafirmação. Nesse sentido, é importante levar em conta que o alvo típico dos HUEHUEs são jogadores dos EUA, e que o histórico de agressividade entre os brasileiros e os estadunidenses em ambientes

on-line não se limita aos *games*, mas abrange outros confrontos, como o do *Fotolog* (Kahney, 2003) e o do *Orkut* (Fragoso, 2006). Nesse cenário, retomando a ideia da zona de ambiguidade das provocações proposta por Stivale (1997), a *huezagem* seria menos uma brincadeira que os estrangeiros consideram ofensiva do que uma agressão que os brasileiros consideram divertida.

Um aspecto comum a todos os conflitos entre usuários da internet nos EUA e no Brasil é a insistência dos brasileiros em falar português na internet. No caso dos HUEHUEs, o uso da língua materna, a fabricação de corruptelas da língua estrangeira e o vocabulário compartilhado dos *memes* funcionam como marcadores identitários, que são particularmente importantes na construção e reforço da comunidade. Essa referência é reforçada pelo conteúdo dos *memes* vinculados à nacionalidade brasileira, como é o caso de *BR?*, do uso da bandeira (Fig.1) e do uso de uma caricatura de um conhecido jogador de futebol brasileiro como rosto do HUEHUE. A importância dessa simbologia para os HUEHUEs não é uma anomalia. Conforme Donath (1998), a *trollagem* é, antes de mais nada, uma questão de identidade, um jogo de mentiras e manipulações que envolve o anonimato e a fabricação de falsas identidades, inclusive a representação de pertencimento a determinados grupos sociais. Esta última possibilidade permite pensar a *huezagem* tanto como um modo de engajamento (por exemplo, como parte de uma campanha nacionalista na internet) quanto como um jogo de máscaras; esta última mais no sentido Bakhtiniano que no de Goffman. Em Bakhtin,

[a] máscara traduz a alegria das alternâncias e das reencarnações, a alegre relatividade, a alegre negação da identidade e do sentido único, a negação da coincidência estúpida consigo mesmo; a máscara é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização, dos apelidos. (Bakhtin, 1996, p.35).

Assim como os marcadores identitários funcionam como referências para o reconhecimento de outros HUEHUEs, esse sentido carnavalesco da *huezagem* convida à adesão espontânea a esses grupos. O gosto pela ação coletiva é uma das principais diferenças entre os HUEHUEs e outros *trolls* descritos na literatura, que enfatiza a preferência pela ação individual (Donath, 1999; Herring, 2002; Shachaf and Hara, 2010). Ao agir em grupos, os HUEHUEs multiplicam o poder de seu *spam* e ganham força para perturbar jogadores mais fortes do

que eles¹¹. Como regra, entretanto, a denominação *troll* é pouco utilizada em textos científicos sobre ações disruptivas em grupos ou em *games*. Nessas circunstâncias, é mais comum encontrar a denominação *griever*.

Griefing

De acordo com os dicionários de língua inglesa, *grief* designa uma imensa tristeza, luto, ou a fonte desse sentimento. Informalmente, a palavra também é utilizada como sinônimo de problema ou irritação. Nas interações on-line, os derivativos *griefers* e *griefing* fazem referência a esses dois sentidos, ao designar jogadores (e suas ações) que perturbam os demais, tornando desagradável, dolorosa ou até traumática a experiência de jogo. Como destacam Foo e Koivisto (2004), essa é a intenção de primeira ordem dos *griefers*, que não se divertem com o jogo, mas em *estragar* o jogo. É possível dizer que os *griefers* estão jogando outro jogo, regido por suas próprias regras, cujo objetivo é prejudicar o jogo alheio e causar dor e tristeza. Para alcançar esses objetivos, lançam meio do *spam* e da *trollagem*, provocando e ridicularizando os demais. Por contar com regras e objetivos próprios e bem definidos, aliados a uma ambientação mais explícita, a circunstância de jogo permite algumas formas de *griefing* que são próprias dos *games*.

Muitas (mas não todas) as ações típicas da *huezagem* constam em uma compilação de práticas comuns aos *griefers*, realizada por Achterbosch, Miller e Vamplew, a partir de uma revisão de literatura e um questionário on-line. A maioria dos jogadores que respondeu esse questionário, assim como os autores das obras revisadas, era de origem anglo-saxônica. O resultado foi a confirmação de ações como "*spammear* canais de *chat*; xingar e insultar; saquear; armar emboscadas; bloquear caminhos e movimentação; agir de modo predatório em relação a jogadores novatos; trapacear; perturbar eventos e prejudicar seu próprio time"¹² (Achterbosch, Miller e Vamplew, 2013, p.7-8). A lista de atos associados ao *griefing* é completada por estudos com jogadores asiáticos,

11 Como já foi mencionado, não é difícil encontrar menções aos jogadores brasileiros serem ruins e seus personagens fracos. No entanto, é preciso considerar a possibilidade que o personagem utilizado para a *huezagem* não seja o mesmo que é utilizado para jogar 'a sério'.

12 Algumas dessas denominações não são utilizadas em português pelos gamers. A fim de clarificação, a lista corresponde a uma tradução pela autora de "*verbal harassment, spamming chat channels, looting other players spoils of war, corpse and spawn camping, blocking players paths and movement, preying on new players, scamming, and disrupting events as well as your own team*" (Achterbosch e outros, 2013, p.7/8)

que adicionam perseguição; extorsão, formação de gangues e assassinatos¹³ (Chen, Duh e Ng, 2009). Os registros sobre os HUEHUEs recolhidos na *web* para a pesquisa que deu origem ao presente artigo não mencionam todos esses tipos de *griefing*, mas adicionam outros que parecem específicos da *huezagem*: cometer erros de ortografia ou gramática deliberadamente (sobretudo ao xingar outros jogadores em inglês); ameaçar denunciar outros jogadores por racismo; cometer suicídio em meio a batalhas; jogar mal de propósito e fingir que não entende as instruções recebidas ou o combinado com outros jogadores de seu time (apesar de haver demonstrado bom domínio da língua inglesa).

Foo e Koivisto (2004) propuseram que todas as variações do *griefing* podem ser entendidas conforme quatro macro-categorias: intimidação; imposição de poder, trapaça e ganância¹⁴. As ações dos HUEHUEs, entretanto, estariam mais bem situadas em uma quinta categoria: o deboche. Embora o deboche possa ser instrumento de imposição de poder e de trapaça, esse não parece ser o modo como ele é utilizado pelos HUEHUEs. Para fazer chacota, o HUEHUE não faz pouco do outro, mas ridiculariza a si próprio, fingindo ser mais ignorante ou menos competente do que realmente é. Essa caçoada constitui um tipo de empoderamento, mas uma tomada de poder às avessas, que pode ser também interpretada com o auxílio de Bakhtin. Não se trata, porém, de estabelecer uma inversão carnavalesca: os HUEHUEs escapam às sanções que delimitam o próprio carnaval, como os limites de tempo e espaço, preferindo assumir a comicidade teatral do bufão, do bobo, "veículos permanentes e consagrados do princípio carnavalesco na vida cotidiana" (Bakhtin, 1996, p. 8).

Outros *griefers* também fazem uso do deboche, mas o teor de suas ações é bastante diferente da *huezagem*. Não deixam de ser zombaria, por exemplo, os ataques dos *Patriotic Nigras*, grupo de *griefers* que aterrorizaram o *Habbo Hotel* e, posteriormente, o *Second Life*. Desde sua denominação até seus enunciados e conteúdos (nos termos de Morrissey, 2010, sua *intenção informativa*), entretanto, os *Patriotic Nigras* operam muito mais próximos do lado agressivo da zona de ambiguidade de Stivale (1997) do que os HUEHUEs.

Embora seja difícil chegar aos detalhes na vida real, é óbvio que poucos, ou nenhum, dos PNs são de fato afro-americanos. Mas o uso de uma face negra em suas diabruras, eles dizem, não é realmente racista: É, a questão do racismo, diz ^ban^, líder dos *Patriotic Nigras* "é ... é só uma piada" É apenas um elemento, ele insiste, em um arsenal

13 *Stalking, extorting, forming gangs, killing*. Os autores falam também em insultar e saquear, que já foram mencionados.

14 *Harassment, power imposition, scamming and greed play*.

de técnicas dos PNs cuja intenção é empurrar os outros para além do ultraje moral, em busca daquele raro momento - ao mesmo tempo humilhante e esclarecedor - no qual eles choram por causa de um jogo de computador. (Dibbel, 2008, p. 2/7).

O caráter mais grave dessas ações se revela nas descrições dos próprios *Nigras*, que se apresentam como uma irmandade cuja missão é combater o racismo e "defender o público da AIDS e dos *furries*¹⁵", que eles associam à homossexualidade. Um ataque típico no *Second Life* consistia em sobrecarregar uma área ou servidor com imagens de cubos gigantes, ilustrados com insultos aos *furries*, enormes pênis e símbolos de sua própria organização (Fig.6). Ainda que afirmem que seus ataques não passam de zombaria, os *Nigras* abdicaram da sutileza em nome de um humor abertamente agressivo e ofensivo.

■ **Fig.6:** Ataque dos *Patriotic Nigras* ao *Second Life*. Cena do vídeo '*Griefing is Magic*'.



Fonte: YouTube

Os HUEHUEs, por sua vez, viram o jogo pelo avesso ao agredirem a si próprios com os estigmas que deveriam considerar insultos. Isso não é o mesmo que o uso do humor para aliviar os estereótipos e disfarçar a violência, mas uma outra forma de chiste, mais baseada na ambiguidade, na incongruência; mas não necessariamente menos ofensiva ou perturbadora.

15 A denominação *furry* é uma referência a representações antropomorfizadas de animais. Com a migração para a internet, os grupos de fãs de personagens com essas características e a prática de representar a si mesmo como um *furry* tornaram-se mais conhecidas e popularizou-se sua associação com a promiscuidade.

Conclusão

Apesar das pesadas conotações que lhes foram atribuídas nos últimos anos, os brasileiros não são os únicos que se comportam de modo agressivo nos *games* on-line, e estão longe de serem os mais violentos. Suas ações não diferem das formas já conhecidas de *spam*, *trollagem* e *griefing* praticadas por jogadores de todas as nacionalidades. Isso não significa que a *huezagem* não possua singularidades suficientes para justificar a estigmatização dos HUEHUEs. Entre as diferenças mais marcantes, encontram-se a preferência pela ação em grupo e a adoção de marcadores identitários associados à nacionalidade brasileira. Esses diferenciais explicam a crescente generalização da associação entre os HUEHUEs e o Brasil, que já ultrapassa o limite dos *games* e começa a emergir em fóruns e *sites* de rede social.

O aspecto mais interessante da *huezagem* parece residir em sua capacidade de virar do avesso tanto a violência da estigmatização, quanto os próprios princípios do carnaval Bakhtiniano. Os HUEHUEs se representam feios e fingem ignorância e incompetência. Com isso, tomam posse dos insultos com que os outros jogadores poderiam atingi-los e criam eles mesmos um estereótipo que passa a lhes servir de proteção. Sob esse ponto de vista, os HUEHUEs parecem exercitar uma forma extremamente refinada de *trollagem*, afirmando com maestria que "nada na internet é tão sério que não possa virar motivo de riso e nada é mais risível do que as pessoas que pensam o contrário" (Dibbel, 2008). Evidentemente, também é possível que os HUEHUEs sejam realmente péssimos jogadores, que não entendem inglês, não percebem a diferença entre o *noob talk* e o jargão dos *gamers* e não são capazes de agir de modo mais criativo que meramente repetir os insultos dirigidos a eles. O grande trunfo da *huezagem* reside em manter essas duas possibilidades em aberto.

REFERÊNCIAS

- ACHTERBOSCH, Leigh; MILLER, Charllyn e VAMPLEW, Peter. **Ganking, Corpse Camping and Ninja Looting from the perception of the MMORPG community: Acceptable Behavior or Unacceptable Griefing?** IE'2013, 30/09-01/10/2013, Melbourne, Australia. DOI 10.1145/2513002.2513007 Acesso em: janeiro de 2014.
- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais**. Brasília: Edunb/Hucitec, 1996.

- CGI, Comitê Gestor da Internet no Brasil. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil: TIC Domicílios e Empresas 2012**. Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013.
- CHEN, Vivian H-H; DUH, Henry B-L e NG, Chiew W. **Players Who Play to Make Others Cry: The Influence of Anonymity and Immersion**. *Ace 2009 International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 29-31/10/2009, Atenas, Grécia. DOI: 10.1145/1690388.1690454. Acesso em: jan. 2014.
- DIBBELL, Julian. *Mutilated Furies, Flying Phalluses: put the blame on griefers, the sociopaths of the virtual world*. **Wired Magazine** 16 (02) Disponível em: <http://www.wired.com/print/gaming/virtualworlds/magazine/16-02/mf_goons>. Acesso em: jan. 2014.
- DONATH, Judith S. *Identity and deception in the virtual community*. In: Kollock, P. and Smith, M. (Orgs). **Communities in Cyberspace**. Routledge, 1998.
- FOO, Chek Y. e KOIVISTO, E. M. I. **Defining Grief Play in MMORPGs: Player and Developer Perceptions**. *ACE 2004 International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 3-5/06/2004, Singapura, DOI: 10.1145/1067343.1067375. Acesso em: janeiro de 2014.
- HERRING, Susan et al. **Searching for Safety Online: Managing "Trolling" in a Feminist Forum** *The Information Society*, 18, p. 371-384, 2002 DOI: 10.1080/01972240290108186. Acesso em: jan. 2014.
- HESS, E. **Yib's Guide to Mooing: Getting the Most from Virtual Communities on the Internet**. Trafford Publishing, 2003.
- IBOPE. **Brasil é o terceiro país em número de usuários ativos na internet**, 19/02/2013. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Brasil-e-o-terceiro-pais-em-numero-de-usuarios-ativos-na-internet.aspx>>. Acesso em: julho de 2014.
- IBOPE. **Novo recorde de navegação no acesso residencial da Internet no Brasil**, 04/01/2006. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Novo-recorde-de-navegacao-no-acesso-residencial-da-Internet-no-Brasil.aspx>>. Acesso em: maio 2006.
- KAHNEY, L (2003) Fotolog: *Where Art Meets T&A*. **Wired Magazine**, 6/09/2003. Disponível em: <<http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2003/06/59149?currentPage=all>>. Acesso em: jan. 2014.
- MORRISEY, Lochlan. **Trolling is a art: Towards a schematic classification of intention in internet trolling** *Griffith Working Papers in Pragmatics and Intercultural Communication* 3, 2, p. 75-82, 2010. Disponível em: <https://www.griffith.edu.au/_data/assets/pdf_file/0005/270419/2.-Morrissey-Trolling.pdf>. Acesso em: jul. 2014.

- RECUERO, Raquel e SOARES, Pricila. *Violência simbólica e redes sociais no facebook: o caso da fanpage "Diva Depressão"*. **Galaxia**, 26, p. 239-254, dez. 2013. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/14478>>. Acesso em: jul. 2014.
- RUVOLO, Julie. **Why Brazil Is Actually Winning The Internet**. *Buzzfeed, BuzzReads*, 29/06/2014. Disponível em: <<http://www.buzzfeed.com/jruv/why-brazil-is-actually-winning-the-internet>>. Acesso em: jul. 2014.
- SHACHAF, Pnin e HARA, Noriko. *Beyond vandalism: Wikipedia trolls*. **Journal of Information Science**, 36(3), p. 357-370, 2010.
- SILVA, J. G. B., 2005, **Top Ten Reasons orkut is Popular in Brazil**, *Orkut News*, 23/02/2005. Disponível em: <<http://media.orkut.com/articles/0109.html>> Acesso em: dez. 2005.
- STIVALE, Charles J. *Spam: Heteroglossia and Harassment in Cyberspace*. In Porter, D. (Org.) **Internet Culture**. Routledge, 1997, 133-144.
- SULER, John. **Psychology of Cyberspace**, 2005. Disponível em: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html>>. Acesso em: jul. 2014.
- WILSON, Deirdre e SPERBER, Dan. **Teoria da Relevância**. *Linguagem em Discurso*, 5, 2005. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Linguagem_Discurso/article/view/287/301>. Acesso em: fev. 2014.

Recebido em: 8/11/2014

Aceito em: 26/2/2015

Endereço da autora:

Suely Fragoso <suelyfragoso@ufrgs.br>

Departamento de Design e Expressão Gráfica

Faculdade de Arquitetura – UFRGS

Rua Sarmiento Leite, 320 sl 504 – Centro

CEP: 90.050-170

Porto Alegre/RS – Brasil