UNIVERSIDADE DE SOROCABA PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E INOVAÇÃO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA

Angelica Caniello

VIOLÊNCIA NOS GAMES: OS EFEITOS DE SENTIDO NO DISCURSO DOS JOGADORES

Angelica Caniello

VIOLÊNCIA NOS GAMES: OS EFEITOS DE SENTIDO NO DISCURSO DOS JOGADORES

Tese apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, como exigência parcial para obtenção do título de Doutora em Comunicação e Cultura.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Coutinho Pagliarini de Souza.

Ficha Catalográfica

Caniello. Angelica

C227v Violência nos games: os efeitos de sentido no discurso dos jogadores / Angelica Caniello. – 2022.

183 f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Coutinho <u>Pagliarini</u> de Souza. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) - Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP, 2022.

Jogos eletrônicos.
 Videogames.
 Violência.
 Análise do discurso.
 Comunicação.
 Souza, Luciana Coutinho Pagliarini de, orient, II.
 Universidade de Sorocaba. III. Título.

Elaborada por Regina Célia Ferreira Boaventura - CRB-8/6179.

Angelica Caniello

VIOLÊNCIA NOS GAMES: OS EFEITOS DE SENTIDO NO DISCURSO DOS JOGADORES

Tese aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba.

Aprovado em: 22/02/2022

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Luciana Coutinho Pagliarini de Souza

Uniso - Universidade de Sorocaba

Profa. Dra. Lucia Santaella

Mu Lucia Staga

PUC - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Chett Betry
Profa. Dra. Arlete dos Santos Petry

UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Felipe Tavares Paes Lopes Uniso – Universidade de Sorocaba

Profa. Dra. Maria Ogécia Drigo Uniso – Universidade de Sorocaba

DEDICATÓRIA

A Enrico e Marco, que dão sentido à minha jornada

AGRADECIMENTOS

À confiança e dedicação da orientadora professora Luciana Coutinho, que com sabedoria, paciência e carinho me ajudou a trilhar o caminho até a conclusão desta pesquisa.

Aos professores Lúcia Santaella, Arlete Petry, Felipe Lopes, Maria Ogécia Drigo e Guilherme Carrozza, que generosamente aceitaram de compor a banca examinadora e enriqueceram o trabalho com valiosas contribuições.

Aos professores do Programa de Doutorado em Comunicação e Cultura pelo desprendimento com que compartilharam os conhecimentos na área.

Aos meus alunos, filhos e amigos dos filhos, grandes conhecedores do universo dos games, que me auxiliaram inúmeras vezes no seu entendimento.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e à Universidade de Sorocaba (Uniso) que me permitiram cursar o doutorado.

Enfim, agradeço ao leitor deste texto, que convido a navegar neste fabuloso e complexo universo dos games.

EPÍGRAFE

É justamente porque sei que tudo no espaço cibernético é "apenas um jogo" que posso vivenciar nele tudo aquilo que não poderia admitir em meus contatos intersubjetivos "reais". Nesse sentido preciso, Lacan diria que a verdade tem a estrutura de uma ficção: o que aparece sob forma de sonho ou devaneio é por vezes a verdade oculta, sobre cuja repressão se funda a realidade social. E talvez seja essa a lição maior de Lacan: a realidade é para aqueles que não podem suportar o sonho.

SLAVOJ ZIZEK (2001)

RESUMO

Esta pesquisa tem a violência inserida nos games como temática e a questão que a norteia assim se estabelece: quais sentidos são produzidos pelos discursos dos jogadores de games de conteúdo violento? O objetivo geral que se delineia é o de contribuir para a compreensão de como a violência nos games é significada pelos jogadores, a partir dos discursos que os permeiam. São específicos os objetivos seguintes: apresentar um panorama dos games online multiplayer de conteúdo violento; descrever o game Counter-Strike) e seu fandom (comunidade de fãs); demarcar as concepções de violência utilizadas no estudo; delinear os pressupostos teóricos da Análise de Discurso; explicitando algumas dimensões discursivas sobre games de conteúdo violento, sob o ponto de vista dos gamers; apresentar os potenciais de sentido relativos à violência engendrados nos discursos que transpassam esse universo. Para tanto, temos como fundamentação teórica Johan Huizinga, do qual extraímos o conceito de ludicidade; Henry Jenkins, para tratar dos laços que se formam nas comunidades dos fãs de gamers e a participação deles na produção midiática; as pesquisas de Adriana Amaral e Raquel Recuero sobre o comportamento dos jogadores nas redes sociais. Para contextualizar a violência social e categorizá-la, baseamo-nos, prioritariamente, em Slavoj Zizek, para contextualizar a violência social e categorizá-la, além da perspectiva de Han Byung-Chul. Também referenciamos Zigmunt Bauman, Gilles Lipovetsky e La Taille que nos respaldam na construção de um panorama da sociedade contemporânea. Para examinarmos a produção de sentido dos discursos dos fãs de games de conteúdo violento, nos valemos da Análise de Discurso de linha francesa, de Michel Pêcheux, amparados em escritos de Eni Pulcinellli Orlandi, expoente da AD no Brasil, a fim de vislumbrar os processos da linguagem no contexto sociocultural e histórico em que eles se situam. No contexto da comunicação e cultura, esta tese pode contribuir para estudos sobre os sentidos produzidos atrelados a games de conteúdo violento e violência, além de práticas da Análise de Discurso de linha francesa.

Palavras-chave: Game. Violência. Linguagem Simbólica. Análise de Discurso.

ABSTRACT

This research has the violence inserted in games as a theme and the question that guides it is thus established: what meanings are produced by the discourses of players of games with violent content? The general objective is to contribute to the understanding of how violence in games is meant by players, from the discourses that permeate them. The specific objectives are: to present an overview of online multiplayer violent games; to describe the game Counter-Strike and its fandom (fan community); to demarcate the conceptions of violence used in the study; to outline the theoretical assumptions of Discourse Analysis; explaining some discursive dimensions about violent games, from the point of view of gamers; to present the potential meanings related to violence engendered in the discourses that permeate this universe. For this, we have as theoretical basis Johan Huizinga, from which we extract the concept of playfulness; Henry Jenkins, to deal with the ties that are formed in the communities of gamers' fans and their participation in the media production; the research of Adriana Amaral and Raquel Recuero about the behavior of players on social networks. In order to contextualize social violence and categorize it, we refer primarily to Slavoj Zizek, in addition to Han Byung-Chul's perspective. We also refer to Zigmunt Bauman, Gilles Lipovetsky, and La Taille, who support us in the construction of a panorama of contemporary society. To examine the production of meaning in the discourses of fans of violent games, we use the French Discourse Analysis of Michel Pêcheux, supported by the writings of Eni Pulcinellli Orlandi, an exponent of AD in Brazil, in order to glimpse the language processes in the sociocultural and historical context in which they are situated. In the context of communication and culture, this thesis can contribute to studies about the meanings produced by violent content games and violence, as well as the practices of French Discourse Analysis.

Keywords: Game. Violence. Symbolic Language. Discourse Analysis.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Estado da questão	
1.2 Pergunta norteadora e objetivos.	
1.3 Explicitação do aporte teórico e das estratégias metodológicas	26
2 UM BREVE PANORAMA SOBRE OS TIPOS DE GAMES	31
2.1 Os gêneros de games	
2.2 <i>e-Sports</i>	40
3 ANÁLISE DE DISCURSO COMO SUPORTE PARA O ESTUDO	44
4 AS CONCEPÇÕES DA VIOLÊNCIA	54
5 O ASPECTO MORAL DA VIOLÊNCIA NOS GAMES	62
5.1 Os tipos e as intensidades das violências nos games	71
6 O POSICIONAMENTO DOS JOGADORES DE GAMES DE CONTEÚDO VIOLENTO	80
7 O GAME COUNTER-STRIKE E SEU FANDOM	96
7.1 O fandom	107
	117
7.3 Os efeitos de sentido do game de conteúdo violento na produção imagética de um	
	120
7.4 A arma alçada à dimensão simbólica	129
conteúdo violento	132
8 AS CONVERSAS EM UM STREAMING DE COUNTER-STRIKE	138
8.1 Método utilizado para a análise das partidas	138
	141
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	168
REFERÊNCIAS	174

1 INTRODUÇÃO

O jogo é um produto cultural que está presente na história humana desde os seus primórdios e pesquisá-lo nos ajuda a entender as relações do ser humano com ele mesmo, com os outros e com o mundo ao seu redor. Para o historiador e linguista Huizinga (2000), "é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve".

Os jogos, na tradição ocidental, remontam aos gregos, além da literatura de Homero e da filosofia de Anaximandro. Petry (2009) resgata em Platão o conceito de jogo (paidiá) subordinado à pedagogia (paideia). Platão faz da paidiá, do jogo da criança entendido como divertimento, uma paideia, ou seja, a educação em ação. Já em Aristóteles (384-322 a.C), a pesquisadora identifica um contraponto ao pensamento de Platão. A partir dele, o jogo foi, por um longo período, posto de lado nas discussões filosóficas: "sendo considerado coisa sem importância. Percebemos os efeitos deste posicionamento mesmo quando o tema voltou a ser discutido por Pascal no século XVII e, por que não dizer, ainda na atualidade" (PETRY, 2009).

Na era contemporânea, a origem dos jogos eletrônicos se dá na década de 50, como explica Nesteriuk (2002). Nesse período, nos Estados Unidos, visitas de escolares e da população, em geral, aos laboratórios de física e tecnologia, eram incentivadas como forma de exibir o seu poderio tecnológico. A fim de tornar essas visitas mais agradáveis, o físico Willy Higinbotham desenvolveu, em 1958, o primeiro videogame da história, que recebeu o nome de *Tennis Programming*.

Com o avanço da tecnologia, inúmeras inovações foram desenvolvidas ou adaptadas ao videogame, como sintetizadores de som e voz, luvas de realidade virtual, reprodução de imagens tridimensionais, videogames portáteis, CDs, DVDs etc. Este segmento cresce exponencialmente no mercado mundial, gerando receitas bilionárias que superam, de longe, outras indústrias de entretenimento, como a do cinema. Neste estudo, os termos game, videogame, jogo eletrônico e jogo digital são utilizados como sinônimos e se referem à mídia no modo digital online.

O interesse pelos games não nasceu de uma paixão pessoal por algum gênero ou pelo fato de ser uma jogadora assídua. Muito pelo contrário, encaixo-me na modalidade 'noob' ou jogador ruim, amador. O que me atrai nesse universo são os bastidores, a sua complexa linguagem hipermidiática¹ que potencializa a significação, além das implicações socioculturais. Estes aspectos estão em sintonia com a minha formação acadêmica, em comunicação e em sociologia. Daí o meu envolvimento com o estudo dessa mídia capaz de provocar ações e reações de grande impacto na sociedade.

¹ Hipermídia é a convergência não linear das diferentes linguagens; visual, verbal e sonora.

A tese aqui proposta, em certa medida, dá continuidade à dissertação desenvolvida em 2015, cujo foco foram os games voltados para a educação e que teve como objetivo avaliá-los quanto ao potencial de trazer para o ambiente escolar uma prática interdisciplinar, que possibilitasse uma aprendizagem lúdica e interativa, bem como refletir sobre aspectos da linguagem que os constituía. Delimitamos esse estudo qualitativo na análise da linguagem de três games voltados para adolescentes que cursavam o ensino fundamental II. Entre os resultados, destacamos que os games proporcionam diferentes tipos de experiência, aprendizagem e níveis de interação e ludicidade. O estudo corrobora a ideia da inserção de uma linguagem educacional (formal e informal) dialógica, lúdica, hipermidiática que possibilite ao aluno ser um agente ativo do seu aprendizado, produtor e multiplicador de novos conhecimentos. No contexto da comunicação e cultura, a dissertação buscou contribuir para pesquisas e estudos sobre a linguagem dos games e a sua utilização no processo de aprendizagem.

No decorrer da dissertação, cresceu em mim o entusiasmo por essa mídia e seu potencial de favorecer o aprendizado e a cooperação, ao mesmo tempo em que foi nascendo uma inquietação sobre outros tipos de implicações que ela estaria apta a produzir. E foi assim que surgiu a ideia de, no doutorado, trabalhar um outro viés: o game online multiplayer de entretenimento, em específico o de conteúdo violento, caracterizado por luta ou assédio através de embate físico ou com armas e os sentidos que ele é capaz de produzir. Por 'game de conteúdo violento' elegemos os jogos não recomendados para menores de 16 anos, segundo a classificação feita pela Cocind (Coordenação de Classificação Indicativa) do Departamento de Promoção de Políticas de Justiça (DPJUS), que é o órgão responsável pela Classificação Indicativa (ClassInd)² de filmes, jogos eletrônicos e programas de televisão no Brasil. Segundo essa classificação, para maiores de 16 anos são admitidos jogos com os seguintes conteúdos violentos: atos de pedofilia, crime de ódio, estupro/coação sexual, mutilação, suicídio, tortura, violência gratuita/banalização da violência. Todavia, para além do que o Estado estipula como violência aceitável por faixa etária, os próprios jogadores são responsáveis por banir, das plataformas de distribuição de jogos, títulos que eles julgam como moralmente não aceitáveis.

Podemos desmembrar a violência do mundo real em física, psicológica e social; quanto aos efeitos, em traumas que podem levar às mais variadas consequências (de curto, médio e longo prazo), até à morte. O sujeito da violência pode ser uma ou mais pessoas como também uma instituição (ex.: governo, empresa). Analisar os processos de violência na sociedade passa,

² O guia completo da classificação indicativa pode ser consultado em: Ministério da Justiça. Disponível em: https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia -pratico/classind-guia-pratico-de-audiovisual-3o-ed.pdf. Acesso em: 22 dez. 2020.

portanto, por um olhar multidisciplinar, pois são inúmeros os fatores situacionais – ambientais, econômicos, políticos, educacionais, culturais - capazes de atenuar ou exaltar manifestações violentas.

Entre os jogos online de entretenimento existem os 'casuais', como alguns aplicativos populares de celular, que não exigem assiduidade nem grandes habilidades; e os 'não casuais' em que normalmente se enquadram os de tipo violento, com rankings e disputas acirradas entre os jogadores 'hardcore gamers'³. Esses últimos se reúnem em fandoms⁴, e participam de fóruns de discussão, redes sociais, blogs, canais de Youtube, na Twitch, entre outros ambientes. Alguns desses jogos compõem campeonatos eletrônicos (ou *e-Sports*), os quais possuem clubes de torcedores e certos membros se tornam celebridades, da mesma forma como acontece em campeonatos de futebol e outros esportes mais tradicionais.

Outra forma de engajamento desses gamers se dá pelo desenvolvimento de modificações (ou *mods*) e criação de produtos inspirados no universo do jogo; alguns para serem utilizados dentro do próprio jogo, exemplo dos *stickers*⁵ *e skins*⁶, e outros na vida real, como camisetas, bonés, canecas, *bottons* (broches) etc. Algumas comunidades são oficiais, criadas e administradas pelo desenvolvedor do jogo; outras são espontâneas, de autoria e administração dos próprios fãs. Neste estudo não diferenciamos fãs de jogadores, por considerar que a maioria dos fãs de games de conteúdo violento também é jogador.

As agremiações de gamers, que colaboram diretamente com os produtores 'oficiais' em prol da melhoria contínua do jogo e que lhe atribuem novos significados, também atraem um outro tipo de pessoa, interessada em transformar conversas online em ofensas, ameaças e rivalidades, além de disseminar preconceito de gênero, racial e orientação sexual. Em todo jogo existem regras de conduta e nas competições de jogos online também, principalmente no que tange o respeito ao próximo. Mas não é raro encontrar jogadores que se utilizam de uma linguagem violenta e que suscitam reações violentas como reflexo da agressão sofrida, para revidar, aumentando a difusão do que chamam de 'ambiente tóxico'. Vale ressaltar que em muitos games multiplayer online, os jogadores conversam em tempo real enquanto jogam, através de *chats*⁷ e/ou microfones.

Os games de conteúdo violento (que doravante denominaremos GCV) frequentemente são alvo de críticas, para alguns discutíveis, por parte do Estado, da mídia jornalística e da parcela

³ Jogador que passa a maior parte do seu tempo de lazer treinando, para melhorar a sua performance no jogo.

⁴ Termo usado para se referir a uma subcultura composta por fãs.

⁵ Adesivos para personalizar o jogo. No *Counter-Strike*, por exemplo, são colocados nas armas.

⁶ São visuais alternativos ao padrão do jogo. Também chamados de cosméticos.

⁷ Bate-papo online, na qual o que se digita no teclado de um participante aparece, em tempo real, no vídeo de todos os participantes.

da sociedade que não joga, acerca do potencial de estimular práticas violentas, principalmente entre crianças e jovens. Debates que associam games a atos de violência ganham força quando ocorrem assassinatos sem um motivo aparente e que envolvam criminosos fãs de GCV. Foi o que aconteceu, por exemplo, após o massacre de Columbine (USA), em 1999; ou no Brasil, depois da chacina no bairro de Realengo (RJ) em 2011 e, mais recentemente, após os assassinatos em uma escola de Suzano (SP) em 2019.

Diante das muitas possibilidades de abordagem do tema, o vínculo com o Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, da Universidade de Sorocaba, e a necessidade de aderência a uma das linhas de pesquisa oferecidas guiou-me. O estudo da mídia 'game' está estreitamente vinculado à área de concentração do Programa, que compreende a comunicação como prática sociocultural de construção de sentido e as mídias como relações interpessoais. A linha de pesquisa escolhida, 'Análise de Processos e Produtos Midiáticos', incorpora pesquisas sobre processos comunicacionais das mídias e suas interfaces com outras áreas do conhecimento.

O foco deste estudo não é discutir sobre eventuais causas e consequências de âmbito psíquico, nem entrar no debate, muito recorrente nas mídias, sobre se os GCVs tornam as pessoas mais violentas. Também não é nossa intenção pesquisar as características estruturais ou as narrativas dos games. O nosso escopo se concentra no processo discursivo.

Antes de delinear a pergunta norteadora do estudo, bem como explicitar os objetivos e a metodologia, procedemos com uma leitura preliminar de artigos publicados em periódicos e em anais de congressos, além de teses e dissertações de programas de pós-graduação com afinidade ao nosso tema. Este material se constituiu no estado da questão.

1.1 Estado da questão

Trabalhos já publicados sobre GCV chegam a conclusões diversas, de acordo com o programa de pós-graduação, o olhar do pesquisador e a metodologia aplicada. Eles tendem a se dividir entre os que defendem que as imagens e narrativas violentas apresentadas pelos games podem potencializar comportamentos violentos e os que acreditam que é a violência social que repercute nos produtos de entretenimento, na medida em que tais atos permeiam o imaginário e o cotidiano do consumidor/jogador. O nosso objetivo não é nos posicionarmos sobre esse assunto, mas apresentarmos, através das nossas investigações, quais sentidos circulam socialmente ou entre os usuários de games.

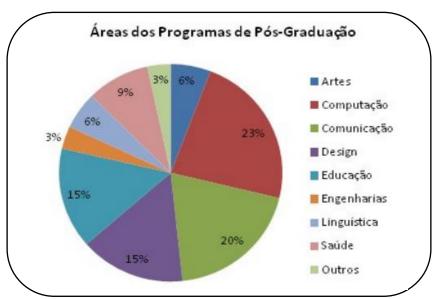
Os estudos sobre games começaram na década de 90 e, com o passar dos anos e a crescente expansão e evolução tecnológica desta mídia, foram se diversificando e se especializando em temáticas como educação, computação, matemática e economia (com

destaque para a Teoria dos Jogos), esportes, saúde, narrativas, design digital, entre outras áreas de pesquisa.

Fragoso (2015) fez um interessante mapeamento das produções sobre games no Brasil, de 2000 a 2014. Trata-se de uma análise quantitativa de Teses e Dissertações defendidas em Programas de Pós-Graduação brasileiros e artigos apresentados em três eventos da área da Comunicação (Compós, Intercom e ABCiber). A busca pela produção proveniente de programas de pós-graduação se deu a partir da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), que compôs o cenário geral dos estudos de games no Brasil, abrangendo todas as áreas de conhecimento. A classificação foi realizada tendo em conta o título do trabalho, as palavraschave e o resumo (quando disponível). Foram analisadas 327 pesquisas de pós-graduação (54 Teses e 273 Dissertações). O número de trabalhos da área da Comunicação foi 64, sendo 14 Teses e 50 Dissertações.

Fragoso identificou oito áreas nas quais foram defendidos dez ou mais trabalhos desde 2000. Predominam quatro áreas: Computação (23%), Comunicação (20%), Design (15%) e Educação (15%). Áreas com menos de dez trabalhos foram agrupadas na categoria "Outros".

Figura 1 – Categorização das Teses e Dissertações Publicadas na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) entre 2000 e 2014



Fonte: FRAGOSO, S. et al. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf. Acesso em: 03 jan. 2021.

Utilizamos a mesma fonte de pesquisa, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, para a composição de parte do nosso estado da arte, concentrando as nossas buscas

nas produções publicadas nos últimos 5 anos, entre 1º de janeiro de 2016 e 3 de janeiro de 2021. A plataforma funciona como banco de dados que é periodicamente atualizada pelas instituições de ensino participantes. Recorremos às mesmas palavras-chave utilizadas no levantamento de Fragoso, que são: "jogo", "game", "videogame", "game studies", "jogo digital" tanto no singular como no plural, no campo 'assunto'.

Baixamos as planilhas com a lista de produções e eliminamos as que apareciam repetidas. Curiosamente, ao colocar na busca a palavra "game" o sistema incluía também "gama", que subtraímos da nossa estatística e que pertencem à área de energia nuclear, medicina e afins.

O total de produções registradas na BDTD, nos últimos cinco anos, foi de 1209, sendo 254 teses e 955 dissertações. No nosso levantamento, algumas pesquisas apareceram mais de uma vez e isso aconteceu quando o autor utilizou os termos jogo(s) e (vídeo)game(s) no mesmo título e/ou no resumo; filtramos e eliminamos as repetidas.

Após essa seleção, desmembramos os trabalhos por área de conhecimento, conforme o programa de pós-graduação e/ou o assunto. As duas figuras que seguem detalham como foi feita a categorização, por área, e as respectivas quantidades, em percentual. Fica evidenciado que as áreas ligadas à educação (37,8%) e exatas (19,3%) são responsáveis por mais da metade das produções sobre jogos/games e o campo mais centrado em comunicação corresponde a 7% do total. A categoria 8, que envolve estudos mais focados em comportamento social, soma 7,2%.

Figura 2 – Produções de 2016 a 2020 defendidas em programas de pós-graduação sobre jogo(s)/games(s)/videogame(s) divididas por área do conhecimento

Categoria	Áreas do Conhecimento
1	Educação/Pedagogia/Aprendizagem/Educação Especial
2	Computação/Engenharias/Estatística/Matemática/Física/Tecnologias de Agricultura
_	
3	Artes Visuais/Cênicas/Música/Design/Jogos Digitais
4	Educação Física/Esportes/Saúde
5	Economia/Contabilidade/Administração/Finanças
6	Comunicação/Semiótica/Narrativas/Linguagem/Letras/Literatura/Linguística
7	Psicologia/Sexualidade/Gênero
8	Política/Sociologia/Jurídico/Cultura/Arquitetura/História

Fonte: Elaboração da autora

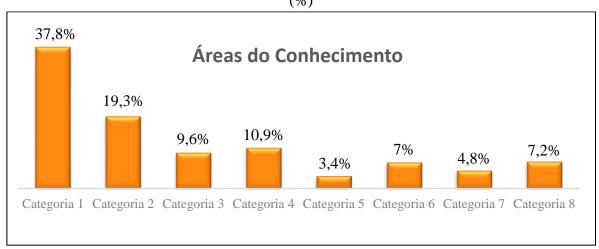


Figura 3 – Teses e Dissertações, por área do conhecimento, entre 2016 e 2020 (%)

Fonte: Elaboração da autora a partir dos dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Disponível em: http://bdtd.ibict.br/. Acesso em 3 jan. 2021.

Apresentamos, em seguida, um breve resumo de algumas dessas teses e dissertações com as quais encontramos similaridade com o nosso objeto de estudo e que, em alguns casos, referenciamos no decorrer deste trabalho. O fato de não termos muitas produções sobre games vinculados especificamente à área da comunicação, nos levou a buscar referências também em outros campos, como: educação; psicologia; lazer e sociedade; tecnologias da inteligência e design digital; educação física, fisioterapia e terapia ocupacional. Não selecionamos produções que se distanciaram do contexto brasileiro, por ser este o ambiente que privilegiamos.

Uma importante contribuição do estado da arte é propiciar o conhecimento do que já foi produzido sobre o tema de interesse, para assim poder focar em algo que tenha um grau de originalidade e relevância. Além disso, as referências das obras consultadas podem compor parte do nosso próprio aporte teórico. Uma dúvida que me surgiu, e que descobri ser comum a outros pesquisadores, é determinar qual seria a quantidade de obras necessárias para compor essa etapa da introdução. Nesse sentido, me confortou uma fala da professora Lucia Santaella, em ocasião de uma Aula Magna no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Uniso, em agosto de 2019. Na palestra que teve como tema "A pesquisa como modo de vida", a pesquisadora observou que é comum o sentimento de insegurança nesse momento de elaborar o estado da arte, em parte por medo de não saber quando parar em meio a um labirinto de obras. E com a experiência de quem já percorreu esse caminho centenas de vezes, ensinou que, em um dado momento dessas leituras, começamos a reconhecer os mesmos autores e citações. Esse é o estágio em que podemos interromper o processo para prosseguir com as outras fases do estudo. E foi assim que procedi.

Um dos tópicos abordados em nossa pesquisa foram as mediações culturais que ocorrem entre o game e o usuário. A tese "Retóricas do crime e políticas do fora-da-lei: rastros de uma pedagogia do 'mau-exemplo' nos videogames" (CRUZ JUNIOR, 2016), do programa de Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, é um estudo de caso sobre os games da série Grand Theft Auto (GTA) considerados 'violentos' e que já foram inclusive proibidos em vários países por uma suposta apologia a atitudes delinquentes. O autor critica os estudos que seguem a lógica behaviorista e deduz que comportamentos considerados nocivos em jogos são prejudiciais aos jogadores e, por consequência, não têm propriedades educacionais reconhecidas. Essa lógica científica mecanicista ofuscaria, segundo Cruz Junior, a capacidade de reconhecer as nuances culturais e subjetivas do modo de representação dos jogos digitais. Ou seja, ao assumir o papel de um criminoso em um jogo, isso não implica numa aceitação ou validação automática de comportamentos criminosos. O GTA foi escolhido por centrar-se no retrato dos criminosos, com destaque em suas ambiguidades e escolhas morais. Essa narrativa mostra o desmanche social sob a ótica dos atores periféricos. Esse fenômeno o autor chama de pedagogia do 'mau exemplo', uma vez que operacionaliza aprendizagens mediante um contato teatral e mimético com o outro, isto é, com a diferença. Em termos teóricos, apropria-se da noção de alegoria, de Kothe e Hansen, do realismo estético de Jaguaribe e Galloway e dos estudos da criminologia de Becker e Cusson.

Outra pesquisa centrada nesse mesmo game e também proveniente de um programa de educação, mas da Universidade de São Paulo, é a dissertação "Grand Theft Auto: 'torne-se um cidadão de Los Santos': um estudo sobre jogos eletrônicos, violência, governo e subjetividades" (ARAÚJO, 2018). A pesquisa etnográfica foi feita em uma comunidade de jogadores online, além de entrevistas pessoais com adultos e adolescentes fãs desse gênero. As conclusões apontaram para o fator motivador do jogo ser a gratificação de ver o resultado exitoso dos esforços para alcançar as metas que o jogo propõe, diferentemente do que acontece na vida real, em que as tarefas são por vezes árduas e pouco recompensadoras. Para pensar as subjetividades e resistências que são construídas na relação game e jogador, o autor se baseia na concepção de dispositivo e suas relações de poder de Foucault e Agamben, além dos contextos de produção e recepção de Johnson. Araújo também se respalda nos estudos culturais a partir de autores como Tomaz Tadeu Silva. O nosso interesse pela dissertação se concentra na investigação sobre as relações entre os jogadores em *fandoms*, as motivações para a escolha do jogo violento e os sentidos da violência atribuídos a ele.

É nosso intuito, neste estudo, nos debruçarmos sobre as comunidades de jogadores. Encontramos algumas pesquisas sobre o tema, como a dissertação do programa de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco intitulada "O jogo dos tronos dos fãs: um estudo sobre controvérsias no *fandom* de Game of Thrones", que apesar de tratar de uma série televisiva, apresenta uma interessante revisão de literatura sobre o campo dos estudos de fãs ao longo dos últimos anos. Menezes (2019) apresenta um retrato dos *fandoms* enquanto comunidades em que se compartilham emoções e interpretações, mas também discordâncias e conflitos que, em algum nível, contribuem para construção de novos sentidos que passam a circular naquele meio. A autora conceitua os *fandoms* e apresenta algumas controvérsias, fazendo uso da Análise de Discurso como base metodológica e a teoria do Ator-Rede. A pesquisadora se baseia em autores como Adriana Amaral, Recuero e Jenkins para tratar dos fãs na internet; Bruno Latour à luz da Teoria do Ator-Rede; as ideias sobre Cartografia da Controvérsia, de Venturini; Eni Orlandi e Gregolin para a Análise de Discurso. A pesquisa explora algumas controvérsias entre um grupo de fãs da série televisiva, no Facebook. Como resultado foi observado que a incorporação de referências e assuntos externos às discussões permitem a construção e a transformação dos sentidos daquilo que é dito.

A tese do programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC de São Paulo intitulada "Os jogos e o fazer: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações", de Soares (2019), examina o fenômeno da produção de conteúdo para games pelas comunidades de fãs. A questão principal da tese é identificar quais elementos atuariam como motivadores para os jogadores dedicarem tempo/esforços na criação de novos conteúdos de jogos. Consideramos apropriada — e utilizamos em nosso estudo - a categorização que o autor faz dos cinco aspectos motivadores dos jogadores produtores que são: ligação emocional e mental entre o jogador e o jogo; o gosto pelo "faça-você-mesmo" (cultura *maker*); o senso de comunhão/colaboração; o exibicionismo e, enfim, o fazer com intuito profissional. Soares acredita que o envolvimento da comunidade de gamers nos conteúdos produzidos nos jogos potencializa a expansão da cultura desse determinado jogo e mantém os jogadores interessados por mais tempo. Daí o interesse das indústrias dos games pela participação ativa dos seus membros. Como referência, Soares se utilizou de autores como Jenkins para tratar da cultura de convergência, Turke e sua perspectiva do objeto evocativo, além dos princípios agonísticos de Huizinga e Caillois.

A tese na área das Ciências da Linguagem intitulada "Sujeito em jogo: o funcionamento do discurso sobre o jogo na Twitch" (SOUZA, 2019), proveniente da Universidade do Sul de Santa Catarina, tem como base o mesmo método que utilizamos na nossa tese, ou seja, a Análise de Discurso de tradição francesa. O objetivo da pesquisa é compreender o funcionamento do "discurso sobre o jogo" na *website Twitch.tv*, por meio de análises de enunciados produzidos por e para sujeitos em jogo. Para falar sobre o elemento lúdico do jogo, Souza se baseia em Johan

Huizinga e Roger Caillois. Para abordar os conceitos da Análise de Discurso, além de Pêcheux, o pesquisador se serve de Bethânia Mariani para abranger o 'discurso sobre', Eni Orlandi e Solange Gallo para a noção de 'reversibilidade' e Suzy Lagazzi para a de 'composição'. O estudo discorre sobre o tipo de relação que se constitui entre o *streamer*, a empresa Twitch e a audiência, através dos discursos que permeiam essas relações. O tipo de contratação que se estabelece inclui a questão da "precarização do trabalho" (ou uberização, como chama o autor) que caracteriza o modo de produção das transmissões da Twitch.tv. É destacada a ilusão do sujeito do discurso ser a origem do seu dizer, ilusão que está na base da constituição do sujeito e da produção dos sentidos. O sujeito-*streamer* pode produzir uma percepção de si, ou seja, de que ele está de posse de um "saber fazer" distinto do "saber fazer" do sujeito-audiência.

Continuando na esfera dos fãs e, mais em específico, do fandom de Counter-Strike (mais comumente denominado CS), que é o corpus da nossa pesquisa, a dissertação "O jogo Counter-Strike: interações entre entusiastas por meio de comentários em websites" de Silva (2017) faz parte de uma linha de estudos ligada à lazer e sociedade. A produção provém do programa de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais. O objeto de estudo, como revela o próprio título, são as interações de usuários do jogo Counter-Strike por meio de comentários na internet. Os dados foram levantados a partir de dois sites que possuem conteúdo voltado para games: os fóruns do Reddit e o site de notícias TeamPlay. Nessas conversas, os jogadores assumem um papel protagonista na comunicação, participando diretamente do que está sendo construído naquele espaço. O autor observou que é comum uma discussão central sobre o jogo se ramificar, alterando o rumo dos debates. As pessoas entram nesses fóruns e sites sobre o CS porque têm interesses em comum e acabam compartilhando ideias, experiências, vivências que, por vezes, vão além do assunto 'game' e tocam questões sociais. A comunidade brasileira de jogos online, frisa Silva, tem a fama de ser tóxica, ou seja, apresentar um comportamento não amigável. Nos comentários que são recolhidos e analisados pelo autor essa dualidade fica clara; de um lado estão jogadores solidários, que se dispõem a sanar dúvidas de outros usuários e compartilhar experiências e, de outro lado, jogadores com comportamento ofensivo, principalmente durante a partida. Isso acontece mais no modo competitivo do jogo, no qual jogadores vão subindo de ranque (e de reputação) e uma derrota pode ocasionar a perda de posições. O autor deste estudo cita Raquel Recuero para afirmar que as redes sociais geram dois tipos de laços: os laços fortes, formados por amigos também fora do mundo virtual; e os laços fracos, formados por pessoas que se conhecem apenas no virtual e que estão mais propensos a gerar conflitos e ofensas nas postagens. Alguns outros autores utilizados para embasar o estudo foram Castells, Fragoso e Pereira para tratar das redes virtuais, Saraiva para tratar de *e-Sports*. A parte da dissertação dedicada ao *e-Sports* nos foi de grande auxílio, por integrar as falas dos gamers sobre o assunto, além da disponibilização, por parte do autor, de um glossário de expressões dos jogadores, que incorporamos na nossa tese e que facilitou o nosso entendimento dos diálogos entre os gamers, durante o jogo, que é um dos tópicos integrantes da nossa investigação.

Um outro assunto que trouxemos para nossa pesquisa é a percepção, tanto de jogadores quanto daqueles que não jogam, de que existe um tipo de violência aceitável em um game e outro que não é aceitável. Nesse sentido, uma fonte interessante de consulta vem do programa de Psicologia e Sociedade da Universidade Estadual Paulista; a tese "Paraísos virtuais: um estudo sobre jogos eletrônicos e moralidade no mundo contemporâneo" (EVANGELISTA, 2018), que identifica os games como um instrumento de catarse da sociedade pós-moderna tendo como características principais a fuga, a liberdade e a satisfação dos desejos tidos como improváveis na vida real. A metodologia utilizada por Evangelista foi a de entrevistas pessoais com o uso de dilemas virtuais baseados em jogos eletrônicos e Análise de Conteúdo. O propósito foi de investigar sobre a percepção dos jogadores em relação à moralidade e aos aspectos morais no ambiente do game. Para tratar da pós-modernidade, o autor se baseia em Bauman e Giddens; o mundo virtual a partir da percepção de Pierre Lévy, La Taille e Lipovetsky sobre moral e ética.

A questão da toxicidade durante o jogo também faz parte do nosso escopo. A tese "Respeita aí: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e *League of Legends*" (KURTZ, 2019) provém da área de Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A pesquisa versa sobre como se dá a violência simbólica de gênero em jogos online multiplayer no Brasil. Entre os resultados, detectou-se que a violência de gênero não se manifesta apenas na linguagem verbal, mas também por meio das regras e limites do próprio jogo, que chamou de violência de jogabilidade-discursiva. Kurtz utilizou, como base principal, os teóricos Michel Foucault, Pierre Bourdieu, Steven Lukes e Slavoj Zizek para discutir os conceitos de poder e violência simbólica. Para tratar de sexo e gênero utilizou-se de Simone de Beauvoir, Candace West e Don H. Zimmerman entre outros. Sobre jogos digitais, referenciou alguns autores como Johan Huizinga, John Searle, Suely Fragoso. A pesquisadora selecionou seis partidas protagonizadas por mulheres em *League of Legends* e Dota, já gravadas na plataforma Twitch, e utilizou o método de Análise de Conteúdo, baseado em Bardin, para as suas observações sobre as conversas que se instauraram durante as partidas.

Assis (2017), na sua dissertação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC São Paulo, intitulada "Sociopatas digitais: comportamento antissocial e empatia em

ambientes virtuais", analisa alguns aspectos que caracterizam as redes sociais online e a ação de um usuário com perfil psicopata. A questão que norteia a pesquisa é o quanto o ambiente digital é mais propenso para a ação desses indivíduos com transtorno de personalidade antissocial. Consideramos este estudo uma fonte interessante para a nossa tese, não pela abordagem psiquiátrica, mas pelas considerações sobre a relação entre sujeito e contexto digital, entendendo a estrutura da internet como uma combinação de inteligência e consciência coletiva. A metodologia que norteia a análise é a semiótica cognitiva de Peirce. O autor deixa claro que o ambiente virtual não pode ser apontado como o mal em si ou agente facilitador de ações antissociais. Mas, por suas características de ubiquidade e déficit na cibersegurança, é facilmente utilizado por pessoas mal-intencionadas. Em um dado momento, o pesquisador aborda os games online como muito suscetíveis de ações de sociopatas e outros comportamentos nocivos. Um dos motivos é que os games se utilizam de personagens e avatares, que nem sempre são a representação de um sujeito real e legalmente responsável. É o uso da mentira como lógica da comunicação.

Assis relata que as redes sociais são compostas por três elementos básicos: as pessoas, os vínculos e os fluxos de informação bidirecional. Os tipos de vínculos determinam o tipo de rede social. Outra característica fundamental das redes é a aparente ausência de hierarquia entre seus usuários, o que permite o estabelecimento de relacionamentos horizontais entre eles. Parte de sua força está na habilidade de se fazer e desfazer rapidamente. Portanto um território pouco favorável para formação de laços afetivos e alteridade. Por isso, conclui Assis, as comunidades virtuais ocupam lugar de destaque como território de sociabilidade propícia à ação antissocial. Os principais autores utilizados para fundamentação teórica foram Morin quando trata do pensamento lateral, estudos sobre o bem e o mal de Nietzsche, o pensamento maquínico de Flusser, os estudos sobre os desvios da natureza humana de Foucault, além de Pierre Lévy no que diz respeito à ambiência virtual.

Em "Comunicação, consumo de conteúdos violentos e questões éticas na comunidade virtual Ilha da Macacada" (MAZUREK, 2018), uma dissertação em Comunicação e Práticas de Consumo da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), encontramos várias questões, com enfoque comunicacional, relacionadas à produção e consumo de conteúdo violento em uma página do Facebook chamada 'Ilha da Macacada'. A proposta inicial desse grupo do Facebook era tratar de assuntos voltados para a cultura "gamer". Porém, os seguidores privilegiavam conteúdos com violência explícita como assassinatos e suicídios, que nada tinham a ver com o ambiente dos jogos e que infringiam as regras de conduta estabelecidas pelo Facebook. Apesar dos milhares de visitantes que curtiam e publicavam vídeos, fotos e mensagens violentas, os

administradores da página tiveram que se readequar para continuar a existir. Como consequência, o consumo de conteúdos violentos explícitos foi gradativamente "desaparecendo", sendo substituído principalmente por humor de deboche e conteúdo sobre games. Mas, a despeito de uma aparente ausência da violência, o que houve foi a transição para o caráter simbólico, em que a violência passou a agir através da linguagem, banalizando-a: "o humor que carregava a violência simbólica perante minorias, demonstrou sua indiferença por meio do riso, cessando a empatia, ecoando opiniões intolerantes no grupo" (MAZUREK, 2018, p.102). O autor conclui que a produção de conteúdo do grupo "Ilha da Macacada" acaba gerando violência simbólica contra grupos minoritários. E nada disso é censurado. Mazurek coletou os comentários do grupo durante um período e procedeu com o método de análise sobre os processos de recepção, de Hall, para a compreensão dos sentidos em torno do consumo em questão. Consideramos este estudo uma fonte de consulta interessante pela abordagem da violência simbólica em uma comunidade que reúne muitos gamers. Alguns autores utilizados: Martín-Barbero e Stuart Hall, com as reflexões em torno do receptor ativo; Castells, Recuero e Jenkins sobre comunicação em rede: Canclini, Douglas e Isherwood no âmbito do consumo. Para o estudo da violência os autores escolhidos foram Bourdieu, Braud e Byung-Chul Han.

E, para finalizar este estado da arte, citamos uma monografia do curso de Comunicação Social, de Klein (2018): "A comunidade Counter-Strike: análise da percepção e participação de seus jogadores". Apesar de não pertencer a um programa de pós-graduação, o fato de trabalhar com o Counter-Strike guiou a nossa seleção. A escolha do CS para o estudo de caso, por Klein, se deu por ter uma comunidade altamente conectada e com "raízes já profundas" após tanto tempo de atividade. A técnica de pesquisa utilizada foi a quantitativa através de um questionário online voltado para a comunidade de fãs do CS. O formulário foi distribuído através do chat, na plataforma Steam, e para um grupo no Facebook, denominado 'CS:GO amizades e trocas'. O objetivo foi identificar se a comunidade se reconhece como parte desse conjunto de pessoas e como contribuem para sua continuidade, explicitando a importância da cultura participativa. Muitos jogadores, afirma Klein, dizem que o CS é a comunidade mais "tóxica" que existe. Iniciantes e mulheres são os que mais sofrem agressão, levando em consideração que a maioria do público de jogos estilo CS são homens que o jogam desde o início da franquia. O próprio jogo dispõe de uma ferramenta para "reportar" os jogadores suspeitos e infratores das regras, além da possibilidade de denúncia no perfil do jogador. Mas muitos duvidam da sua efetividade. A quase totalidade dos entrevistados respondeu que já foi desrespeitada durante as partidas. Os tipos de desrespeito mais apontados foram: o troll (uma pessoa cujo comportamento ou comentário desestabiliza uma discussão), hacker (jogador que utiliza softwares externos para ampliar as habilidades, armas e potencial de vencer) e o *hater* ou *buller* (quem pratica "bullying virtual"). Apesar disso, a maioria dos pesquisados manifestou que sente alegria, adrenalina e satisfação quando joga CS. Em contrapartida, parte expressiva dos jogadores também afirmou sentir raiva e tensão. O que leva a pessoa a querer jogar é, principalmente, desestressar da vida cotidiana e se manter conectado a uma comunidade que compartilha dos mesmos interesses. Klein conclui seu estudo, dizendo que o CS é um jogo que permanece em alta e tem uma comunidade grande e plural, em que os jogadores não desistem nem quando são 'agredidos' e gostam de atuar de forma ativa, colaborando com os colegas e criando produtos. As ideias sobre cibercultura, convergência e cultura participativa derivam de autores como Lévy, Jenkins, Shirky e Martino.

1.2 Pergunta norteadora e objetivos

Depois de averiguar os estudos acadêmicos que detêm alguma afinidade com o nosso tema de interesse, pudemos efetuar um recorte que delineia a pergunta que nos conduziu nessa pesquisa: quais sentidos são produzidos pelos discursos dos jogadores de games de conteúdo violento?

O objetivo geral da pesquisa é o de contribuir para a compreensão de como a violência nos games é significada pelos jogadores, a partir dos discursos que os permeiam.

Os objetivos específicos são: apresentar um panorama dos games online multiplayer de conteúdo violento; descrever o game *Counter-Strike* e seu *fandom*; demarcar as concepções de violência utilizadas no estudo; delinear os pressupostos teóricos da Análise de Discurso; explicitar algumas dimensões discursivas sobre games de conteúdo violento, sob o ponto de vista dos gamers.

O fato de cada país ter as suas peculiaridades culturais nos levou a privilegiar a realidade sociocultural brasileira nas nossas análises.

A nossa hipótese está vinculada ao fator 'violência' ser um forte agregador dessas comunidades de gamers, não pelos significados negativos que se atribuem a ela no mundo 'real', mas por uma normalização e ressignificação criada pelos próprios gamers, que passam a associar violência a algo positivo, acentuado pelo valor simbólico de objetos associados à força e potência, e que leva à catarse, à consagração e ao reconhecimento na comunidade de pertencimento. Para tratarmos de objeto alçado à dimensão simbólica, consideramos as ideias de Vladimir Safatle (2010), que resgata as concepções marxistas de fetichismo da mercadoria como dispositivo de crítica da modernidade e de seus processos de socialização. Já a catarse refere-se ao significado atribuído por Aristóteles, de purificação da alma e de alívio de tensões por meio da descarga de emoções.

1.3 Explicitação do aporte teórico e das estratégias metodológicas

O caráter multifatorial e ideológico envolvido nesse universo dos games direcionou a estudar o fenômeno, utilizando a Análise de Discurso (doravante AD), de linha francesa, de Michel Pêcheux. Para esse fim, nos amparamos também em escritos da linguista Eni Pulcinellli Orlandi, expoente da AD no Brasil, a fim de vislumbrar os processos da linguagem no contexto sociocultural e histórico em que eles se situam.

Elegemos o game *Counter-Strike* - um jogo online multiplayer de tiro em primeira pessoa - como um corpus dentro da exploração do objeto da pesquisa, que é o discurso dos jogadores no contexto da violência e o seu potencial de sentido. A escolha desse game foi determinada por diversos motivos, dentre os quais elencamos: a) enquadra-se nos nossos parâmetros, por ser um game de conteúdo violento, recomendado para maiores de 16 anos; b) está no ranking dos games com maior número de jogadores ativos; c) abriga vários campeonatos mundiais, que reúnem milhões de torcedores; d) revela ter um público muito fiel e apaixonado, apesar de lançado em 1999; e) desde a sua origem, sofreu a influência direta dos usuários, pois nasceu como uma modificação dos fãs de um outro game chamado *Half-Life*. Posteriormente foi comprado pela empresa Valve, em 2000, e hoje é disponibilizado através da maior plataforma de venda e distribuição de jogos digitais, a Steam; f) tem um dos maiores *fandoms* no mundo e no Brasil; g) os fãs são muito ativos, fator essencial para podermos proceder às análises.

Entre os autores que embasaram o nosso trabalho, temos Johan Huizinga do qual extraímos o conceito de ludicidade.

Os laços que se formam nas comunidades dos fãs de gamers e a participação deles na produção midiática são apresentados, fazendo alusão à cultura participativa como preconizada por Henry Jenkins. Sobre o comportamento dos jogadores nas redes sociais, recorremos às pesquisadoras Adriana Amaral e Raquel Recuero. Entre os autores que tratam da violência nos baseamos, prioritariamente, em Slavoj Zizek, para contextualizar a violência social e categorizála.

Resgatamos a perspectiva de Han Byung-Chul que apresenta uma topologia da violência. Também referenciamos Zigmunt Bauman, Gilles Lipovetsky e La Taille que nos respaldam na construção de um panorama da nossa sociedade contemporânea.

Sobre os procedimentos utilizados nas nossas análises e as respectivas motivações, o capítulo 6, intitulado "O posicionamento dos jogadores de games de conteúdo violento" versa sobre alguns discursos preconceituosos sobre os gamers aficionados por títulos de conteúdo violento pelas mídias jornalísticas, de entretenimento e pelo Estado em ocasião de um trágico

acontecimento em uma escola de Suzano (SP), a fim de evidenciar como os silenciamentos dos discursos dos jogadores, nessas mídias de grande alcance, afetam a forma como eles se posicionam. Para tanto, coletamos *tweets* dos gamers da *hashtag* #SomosGamersNaoAssassinos. Mapeamos 277 *tweets*, postados entre os dias 13 e 16 de março de 2019 e selecionamos comentários dos gamers ou de colegas (respostas) que tinham um sentido inteligível. Realizamos, depois, a leitura cuidadosa de cada postagem para a identificação de pontos-chave sobre os tipos de discursos, os contextos, os modos de dizer e os conteúdos. Esses pontos-chave deram origem à categorização de quatro tipos de argumentos. Com base nos termos utilizados nos comentários, criamos uma nuvem de palavras com o suporte do software *Iramuteq Q (Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires*), que permite diferentes formas de análises estatísticas de textos produzidas a partir de entrevistas, documentos, entre outras.

O subcapítulo 7.3, "Os efeitos de sentido do game de conteúdo violento na produção imagética de um fã" traz reflexões sobre os possíveis efeitos de sentido de games atrelados à violência, a partir de um produto midiáticos produzido por uma fã do jogo CS e dirigido ao *fandom*. Para tanto, nos baseamos em alguns conceitos de Análise de Discurso, a fim de manter a coerência com a análise do verbal nesta tese.

Para completar o nosso quadro de análises, que aborda os discursos dos jogadores de GCV sob diversas perspectivas, no capítulo 8, "As conversas em um *streaming* de *Counter-Strike*", discorremos sobre as conversas que ocorrem durante uma partida multiplayer online de CS. A conduta foi netnográfica de tipo observacional, sem participação ativa do pesquisador. Esse método é um tipo especializado de etnografia, que incorpora técnicas diferentes em uma única atuação, qualitativa, focada no estudo de comunidades digitais. Conforme explica Kozinets (2014), que foi quem cunhou o termo, a netnografia utiliza dados coletados por meio de interações online e segue os seguintes passos: planejamento do estudo, entrada, coleta de dados, interpretação, garantia de padrões éticos e representação da pesquisa. A coleta de dados não acontece isoladamente da análise de dados e se dá a partir do contexto cultural em que elas se inscrevem.

A escolha de quais partidas multiplayer assistir se deu no interior da categoria específica da Twitch para o jogo *Counter-Strike*. Os *streamers* desse jogo foram selecionados por terem muitas visualizações, fato esse que garantiu que tivéssemos um número consistente de interações nos chats. Por este estudo não ter pretensões estatísticas, consideramos dois vídeos (cuja duração total é de quase 11 horas) uma amostra adequada para os nossos objetivos, sendo um com um *streamer* do gênero masculino e outro com um do gênero feminino, a fim de verificarmos eventuais especificidades

Concluindo este capítulo introdutório, depois de explicitados o tema do estudo, o estado da questão, os objetivos, a metodologia, o aporte teórico e os procedimentos nas análises, cabenos expor como estruturamos os capítulos que compõem esta tese.

O segundo capítulo, intitulado "Um breve panorama sobre os tipos de games" explica a categorização dos gêneros de games e apresenta dados sobre o mercado de GCV, com destaque para a realidade brasileira. Esse segmento é um dos que mais crescem no universo dos jogos eletrônicos e um dos motivos desse sucesso são os campeonatos profissionais (*e-Sports*), com transmissão ao vivo por canais de esporte e por *streams*⁸. Entre os jogos que se destacam nessas competições estão os FPS⁹, gênero do qual o *Counter-Strike* faz parte.

O terceiro capítulo, "Análise de Discurso como suporte para o estudo", é dedicado a explicitar alguns conceitos teóricos da AD de origem francesa. Nela, pode-se trabalhar com diferentes unidades de texto e imagens, sendo o foco a forma como se organiza a relação entre língua e história.

O quarto capítulo leva o nome de "As concepções da violência". O termo violência é multifacetado e, por isso, privilegiamos as perspectivas de Slavoj Zizek que, por sua vez, retoma Walter Benjamin em suas reflexões e Byung-Chul Han com foco na violência simbólica. No quinto capítulo apresentamos reflexões sobre aspectos socioculturais contemporâneos, atreladas a questões de ordem ética e moral no ambiente dos GCV.

O sexto capítulo é dedicado ao posicionamento dos jogadores sobre os discursos que circulam na sociedade (do Estado, da mídia jornalística e de não-gamers) que associam a violência aos games. Para tanto, utilizamo-nos de um contexto trágico: os assassinatos ocorridos em uma escola do interior paulista, em 2019, pelas mãos de dois jovens aficionados por GCV.

O sétimo capítulo é voltado para o *Counter-Strike* e a sua legião de fãs. Nesta parte da tese, procuramos identificar os motivos pelos quais o CS, que tem mais de 20 anos de existência, ainda continua sendo um dos preferidos pelos jogadores *hardcore*. Examinamos o *fandom* desse jogo, que cria laços afetivos entre os seus integrantes, os quais compartilham conhecimento e opiniões, são (co)produtores de conteúdos, de produtos virtuais e reais e são fomentadores de debates e embates dentro e fora da comunidade. No subcapítulo "Os efeitos de sentido do game de conteúdo violento na produção imagética de um fã", buscamos articular o simbólico com o ideológico na análise de um *wallpaper*. A arma é a protagonista do CS, e o jogador compra *skins*

-

⁸ Transmissão de conteúdo online.

⁹ A sigla FPS significa First Person Shooter e se refere aos jogos de tiro em primeira pessoa.

e adesivos que agregam e esse objeto um valor simbólico de idolatria. Esse tipo de veneração à arma é o tema do subcapítulo "A arma alçada à dimensão simbólica".

O oitavo e último capítulo, "As conversas em um *streaming* de *Counter-Strike*" tem como objetivo verificar o teor e o tom das conversas entre os jogadores durante um *streaming* de CS, na Twitch, além dos comentários paralelos da audiência, no *chat*.

Por fim, na última parte deste trabalho, são apresentadas as nossas considerações finais. Com esta tese esperamos contribuir para estudos sobre os sentidos produzidos atrelados a games de conteúdo violento, além de práticas da Análise de Discurso de linha francesa. Acreditamos que a originalidade do estudo transparece na forma como as investigações procederam, mapeando várias dimensões discursivas sobre o tema. Partimos da hipótese de que o fator 'violência' é um forte agregador dos jogadores, que associam violência a algo positivo, que leva à catarse e à consagração e reconhecimento na comunidade de pertencimento. O diagrama a seguir sintetiza o percurso seguido nesta tese.

Percurso da tese CAPÍTULO Introdução games e e-Sports CAPÍTULO AD como suporte para o estudo CAPÍTULO As concepções 04 da violência CAPÍTULO Moral e ética da violência nos games O posicionamento CAPÍTULO dos jogadores 06 CS e seu fandom CAPÍTULO 07 As conversas CAPÍTULO em um 08 streaming de CS CAPÍTULO Considerações 09 finais

Figura 4 – Síntese dos assuntos tratados na tese

Fonte: Elaboração da autora

2 UM BREVE PANORAMA SOBRE OS TIPOS DE GAMES

O ser humano não vive sem ficção. As formas de ficção vão se modificando, vão evoluindo conforme as mediações que se apresentam. Antes dos games, todo processo ficcional dependia de uma projeção do leitor ou espectador em um personagem. Com o game, em vez de projeção você tem um travestimento em um personagem que é ele e não é ele ao mesmo tempo. Não se trata mais de uma projeção, mas de uma vivência que se dá não somente num plano ficcional porque, ao jogar, a narrativa vai se realizando conforme o jogador agencia (informação verbal¹⁰).

Durante o '4º Seminário Internacional Rumos do Jornalismo Cultural', na mesa em que se debatia "Game também é cultura?" a teórica de comunicação e cultura Lúcia Santaella sentenciou: "é impossível hoje trabalhar com cultura digital se a pessoa não estiver, de alguma forma, entrosada no mundo dos games" e ressaltou que o jogo eletrônico é "um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem que foi capaz de desenvolver toda uma retórica própria que cumpre ser investigada" (SANTAELLA, 2012).

Passados dez anos desde então, a relevância da cultura gamer só aumentou, promovendo uma reinvenção da linguagem narrativa. Em termos de fatia do mercado de entretenimento é, de longe, o segmento mais rentável; se prospecta que até o final de 2021 o Brasil terá alcançado uma receita de US\$ 2,3 bilhões, representando um aumento de 5,1% em relação ao ano anterior. A pesquisa foi feita pela Newzoo, empresa que faz análises sobre games e investigações referentes ao setor (SAVICKI, 2021).

De acordo com a última edição da 'Pesquisa Game Brasil' (PGB, 2021), considerada o mais importante levantamento anual sobre o perfil do jogador e consumo de jogos eletrônicos, 72% da população brasileira joga games e mais da metade desses declararam ter dedicado mais tempo em partidas online multiplayer durante a pandemia.

O jogo, detalha Santaella na obra "Comunicação Ubíqua" (SANTAELLA, 2013, p.252), envolve tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião: "sem tensão não há jogo. Disso derivam as categorias do lúdico: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo". Para a autora, o lúdico é o lugar no qual as forças da razão e da sensibilidade se fazem presentes e, por ser um componente fundamental em um jogo, é o maior responsável pelo potencial de desenvolvimento de habilidades socioafetivas e cognitivas.

Decidimos iniciar este capítulo enaltecendo a mídia game enquanto expressivo fenômeno sociocultural e de sucesso mercadológico porque, no decorrer das páginas, o leitor se deparará com análises sobre os discursos que circulam dentro e fora desse universo e perceberá o quanto são tênues as fronteiras que os separam.

_

¹⁰ Lucia Santaella, em ocasião da banca de qualificação, 4 mai. 2021.

Mas antes de adentrarmos no 'cerne da questão', achamos pertinente fazer uma breve linha do tempo sobre a evolução dos games, bem como operar uma divisão por gênero.

Como mencionado na introdução, o primeiro jogo eletrônico foi desenvolvido na década de 50 mas as consoles¹¹ surgiriam só em meados da década de 60, com um protótipo para ser conectado a uma televisão.

A Atari, marca especializada em jogos eletrônicos, teria grande destaque nos anos 70 e 80 ao criar jogos mais interativos, inspirados nos esportes e com modelos de consoles menores:

A empresa (Atari) lança, em 1972, o Odyssey, o que definiu um novo conceito de games que evoluiu da popular máquina de milhão — o Pinball —, presente nos salões de bilhar para os jogos inspirados nos esportes (como o basquete, o tiro ao alvo, as corridas de cavalo e de moto) e, finalmente, para games com design mais arrojados, miniaturizados, com temáticas e narrativas mais complexas, ampliando, assim, os níveis de interatividade entre o(s) usuário(s) e o programa (ALVES, 2004, p.31).

Os consoles coloridos surgem em 1977, mas a parte gráfica dos jogos era limitada, devido às modestas configurações de hardware e, consequentemente, o realismo ficava em segundo plano. O mesmo ocorreu com os computadores domésticos, que se tornariam concorrentes das consoles. A figura abaixo mostra a evolução gráfica do *Counter-Strike*: a versão 1.6, de 2003, que tornou o jogo popular no Brasil, ganhou muitas melhorias com os anos, em especial na aparência dos personagens, nas armas, e nas texturas dos mapas que proporcionaram uma experiência mais imersiva aos jogadores.

2003 2021

Figura 5 - Evolução gráfica do Counter-Strike

Fonte: Techtudo. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/05/do-cs-ao-global-offensive-veja-evolucao-dos-graficos-nos-jogos-da-Valve-esports.ghtml. Acesso em: 27 set. 2021.

Techtudo. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/review/*Counter-Strike*-global-offensive.html. Acesso em: 27 set. 2021.

¹¹ Console é um microcomputador dedicado a executar jogos eletrônicos.

O desenvolvimento de computadores domésticos, na década de 1970, possibilitou o nascimento de uma geração de games economicamente mais acessíveis, além da comodidade de se poder jogar na própria residência. Os PCs (computadores pessoais) ofereceram programas que facilitaram a participação de editores de jogos independentes. Com essa parceria, houve uma grande evolução dos games em termos técnicos, narrativos e estéticos.

O avanço tecnológico de componentes de computador tais como o processador, a memória RAM e a placa de vídeo beneficiaram também os consoles, como no caso da Sony com o seu aparelho Playstation, que passou a oferecer um cartão de memória. Esse dispositivo possibilitou ao jogador salvar dados de um jogo e continuar do ponto em que parou, melhorando a sua experiência.

Os anos 70 e 80 também foram marcados pelo sucesso dos arcades (ou fliperamas) nos quais era possível jogar o que de mais moderno era oferecido em termos de jogos eletrônicos. Nos locais em que essas máquinas estavam disponíveis, as pessoas socializavam e competiam, através dos placares de pontuação.

Jogos em que duas pessoas poderiam jogar ao mesmo tempo eram raros, então através de modelos de pontuação derivados de esportes como golfe e boliche, esses placares ficavam disponíveis nas telas das máquinas, fazendo uma rivalidade começar a crescer por conta da natureza competitiva dos jogos (FERREIRA et al., 2021, p. 607).

Além da competição pela melhor pontuação, muitas pessoas ficavam em volta das máquinas só para assistir a outros jogarem. Foi nessa época que se começaram a organizar torneios, que favoreceram o crescimento das comunidades de jogadores e de produtos como revistas especializadas, locadoras e eventos. Em 1980, nos Estados Unidos, a Atari promoveu a primeira grande competição de game, com cerca de 10 mil competidores, inaugurando uma era que iria dividir os gamers entre amadores e profissionais (FERREIRA, 2021).

A partir dos anos 90, com a popularização dos jogos em rede, os arcades entraram em declínio e foram substituídos pelos PCs. Para os jogadores de baixa renda ou que não dispunham de internet em casa, surgiram as *lan houses*, que são estabelecimentos comerciais onde os usuários pagam para utilizar um computador com acesso à web. Esses estabelecimentos viveram seu auge entre 2005 e 2008. O *Counter-Strike* foi um dos títulos mais jogados nesses lugares. O sucesso dessas casas impulsionou o crescimento e desenvolvimento dos torneios de games. No início, as *lan houses* eram um ponto de encontro onde muitas pessoas tinham o primeiro contato com computadores e com a internet, que ainda era discada, sendo uma aliada importante para favorecer a inclusão digital nas periferias. Mas com o passar dos anos o computador e a internet ficaram mais baratos, além da difusão e popularização do smartphone, que fizeram com que esse

tipo de local deixasse de ser frequentado. Segundo o Sebrae (2021) nos últimos anos houve uma mudança de público-alvo nas *lan houses*: se antes eram populares para jogos e campeonatos virtuais, agora são um local de inclusão digital e serviços de conveniência, especialmente para as classes socioeconômicas mais baixas e nas regiões com dificuldade de acesso à internet.

Cabe aqui abrir um parêntese sobre as concessões de veículos de comunicação no mundo, que indicam concentração de poder, de produção e de circulação de produtos culturais. As cinco empresas de tecnologia mais valiosas do mundo, em 2020, estão diretamente ligadas a área da comunicação e dos games. São elas, em ordem: Apple, Microsoft, Amazon, Alphabet (Google) e Facebook (As 10..., 2020). A Amazon pretende oferecer acesso à internet em lugares com pouca ou nenhuma infraestrutura de telecomunicações, através de 3.236 satélites em órbita terrestre, sendo que 50% deles estarão em operação até 2026 (SLANLEY, 2020). Esse grande interesse, por parte do setor privado, em oferecer acesso irrestrito à internet deixa espaço para inquietações sobre o que nos será pedido em troca do acesso 'grátis' aos serviços da rede. As preocupações com a privacidade dos dados do usuário se aliam a outras preocupações como a disseminação de *fake news* e *deepfakes* ¹²que tornam cada vez mais desafiador distinguir o verdadeiro do falso.

Voltando à nossa linha do tempo sobre a evolução dos games, nos anos 2000 a internet possibilitou que se jogasse com pessoas de todo o mundo simultaneamente, o que mudaria a forma de consumir jogos eletrônicos. Nesse período a Nintendo - empresa japonesa fabricante de jogos para console – ganhou notoriedade com a criação do "Super Mario Bros" que se tornaria um dos jogos mais populares do mundo. Em 2006, lançou o Nintendo Wii, videogame com o sensor de movimento sem fio, que propiciou maior interação do usuário com o jogo. Em 2010 a Microsoft disponibilizou o console Xbox com o acessório Kinect, que assegura ao jogador controlar o jogo sem utilizar nenhum tipo de controle.

 12 Fake News são notícias falsas e Deep Fake é uma técnica que permite falsificar a aparência ou a voz de uma pessoa.

Nintendo Wii (2006)

Kinect Xbox (2010)

Figura 6 - Evolução das consoles de games nos anos 2000

Fonte: Nintendo. Disponível em: https://www.nintendoblast.com.br/2018/04/nintendo-wii-console-revolucionario.html. Acesso em: 11 set. 2021;

Fonte: Geeky. Disponível em: https://www.geeky-gadgets.com/xbox-360-kinect-price-reduced-to-109-99-23-08-2012/. Acesso em: 11 set. 2021.

Em 2017 o Nintendo Switch trouxe a novidade de um modelo híbrido, podendo ser usado como console de mesa ou remoto, por meio de jogos baixados online ou comprados no formato de cartão. Os controles são adaptáveis ao modo de jogo disponível, podendo ser usados individualmente ou acoplados em um $dock^{13}$. Seu preço médio é de R\$ 2500,00¹⁴. O último lançamento da concorrente Sony, o console Playstation 5, traz a novidade do uso de SSD no lugar de HD, o que permite que ele tenha mais velocidade de desempenho e ofereça espaço para os demais componentes do aparelho. O modelo de 825 gb é vendido por volta de R\$ 9.000,00. Os PC Gamers, utilizados por jogadores que querem ter uma boa performance em jogos competitivos, como é o caso do *Counter-Strike*, têm preços que partem de R\$ 6 mil e podem chegar a R\$ 25 mil. Como se pode constatar, não são dispositivos baratos. A Pesquisa Game Brasil (PGB, 2021) revelou que 78,4% dos jogadores que utilizam consoles pertencem às classes socioeconômicas A, B e C1¹⁵. Os que utilizam computadores correspondem à 77,2% nessas mesmas classes de rendimento.

De posse desses dados de mercado, buscamos compreender como foi possível a popularização do segmento de games, visto que consoles e computadores atingem um público reduzido de pessoas com alta e média renda. A explicação está no fato de que os jogos feitos para smartphones, a maioria gratuitos, representam hoje 47% do mercado. Os títulos para consoles

¹³ *Dock station* é um acessório que adiciona portas usb extras, leitor de cartões de memória e entradas para ligar uma placa de vídeo externa.

¹⁴ Os preços reportados dos consoles e pc gamer foram obtidos através de consulta ao google shopping, em janeiro de 2022.

¹⁵ Segundo a Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa (ABEP), classe C1 corresponde a uma renda média de R\$ 3.194,33; B1 e B2 de R\$ 5.721,72 a R\$ 10.788,56 e classe A, a partir de R\$ 22.749,24. Fonte: ABEP. Disponível em: https://www.abep.org/criterio-brasil. Acesso em: 13 set. 2021.

cobrem 29%, enquanto jogos para PC correspondem a 24% dessa fatia de consumo (HENRIQUE, 2021). Os jogos para smartphones são chamados de 'casuais' e atendem um público que quer só se distrair ocasionalmente. Já os games de conteúdo violento online multiplayer, jogados em consoles e computadores, são voltados para um público assíduo, que despende muitas horas do dia para treinar e assim melhorar o seu desempenho.

Mas isto não significa que só pessoas ricas podem jogar games de conteúdo violento: o *Counter-Strike*, por exemplo, é disponibilizado de forma gratuita pela plataforma Steam e, mesmo com um computador sem grandes recursos, é possível jogar de forma despretensiosa. E, como veremos no capítulo sobre os fãs de games de conteúdo violento, existem outras formas de entretenimento que não se reduzem a jogar e competir.

2.1 Os gêneros de games

Os jogos eletrônicos podem ser divididos em dois grandes grupos, conforme a finalidade: de um lado temos os "serious games" (ou jogos sérios) que são compostos por títulos de treinamento corporativo, simuladores, educacionais ou voltados para a saúde. Do outro lado temos os de "entretenimento", em que o objetivo é a competição e a diversão em si mesmos. O nosso interesse, neste estudo, recai no segundo grupo.

A classificação por gênero dos games de entretenimento tem por objetivo facilitar o entendimento dos conteúdos que estão sendo disponibilizados. Não existe um modo único, padrão, de classificação; dependendo da fonte e do ano em que foi publicado o texto, é possível encontrar muitas discrepâncias nas categorizações.

Optamos por escolher como nossa fonte, um site especializado no segmento digital, o Techtudo, por conta da atualidade das informações disponibilizadas. Na matéria intitulada "MOBA, RPG, MMORPG, FPS e mais: entenda significado dos gêneros de games", Villela (2021) classifica os games em sete gêneros, quais: "Ação", "Ação e Aventura", "RPG", "Simulação", "Puzzle e Party Games", "Esportes" e "Estratégia".

Esses gêneros não esgotam a multiplicidade de tipos de jogos eletrônicos disponíveis no mercado, que ganham frequentemente novos lançamentos e se transformam em produtos transmidiáticos 16. Alguns desses títulos inspiraram filmes cinematográficos que se tornaram sucesso de bilheteria, como é o caso do *Mortal Kombat, Resident Evil, Rampage, Warcraft, Tomb Raider, Assassin's Creed* entre outros.

¹⁶ Transmídia é a utilização de mais de uma mídia em que é criado uma variedade de conteúdos que se completam e nutrem um mesmo universo.

O primeiro gênero que vamos apresentar é o de "Ação". Consiste no jogador enfrentar batalhas e superar desafios físicos. Nesse gênero estão incluídos os jogos de tiro (*shooter*) que podem ser FPS (*First Person Shooter*, ou Tiro em Primeira Pessoa) e TPS (*Third Person Shooter*, ou Tiro em Terceira Pessoa). No FPS o jogador não enxerga seu avatar, apenas suas ações. Já no TPS é possível visualizar o avatar. Eis alguns títulos desse gênero: *Call of Duty, Battlefield, Halo, Fortnite e Counter-Strike* (um FPS).

Um subgênero dessa classe é o de jogo de "Luta", mas neste caso o foco é o embate entre dois adversários e geralmente é uma luta corpo a corpo. Nesse tipo de jogo são disponibilizados vários personagens, cada qual com suas habilidades distintas. Exemplos são o *Mortal Kombat, Street Fighter e Tekken*.

Outro subgênero leva o nome de *Beat-em up* (ou golpear) em que os inimigos são divididos em bandos e os jogadores enfrentam vários adversários. São exemplos os jogos *Scott Pilgrim vs. The World e Castle Crashers*.

Temos ainda os subgêneros "Furtivo", em que a ênfase está na estratégia, e o de "Sobrevivência", em que estratégias como caçar animais, construir abrigos, desenvolver armas têm como finalidade a subsistência.

E, por fim, ainda dentro do 'guarda-chuva' do gênero Ação, em que habitam a maioria dos games de conteúdo violento, temos uma exceção que são os jogos "Rítmicos", em que música e dança são os elementos que os constituem. É o caso do *Guitar Hero e Just Dance*.

Um outro gênero é o que a ação está presente, mas combinada com aventura. É característico desse gênero "Ação e Aventura" missões que levam tempo para serem concluídas. Exemplo: *Hollow Knight*, em que o foco está na exploração dos cenários e resolução de enigmas.

Para os aficionados por histórias de horror, decorrentes de incidentes biológicos, monstros, zumbis e afins, tem o subgênero 'Horror e Sobrevivência'. Geralmente os recursos dos quais o jogador pode utilizar são limitados, para aumentar o desafio. Exemplos desses games são o *Resident Evil e Dead by Daylight*.

Outro subgênero da categoria "Ação e Aventura" se chama Metroidvania. O nome deriva das séries de jogos *Metroid* e *Castlevania* que se apresentam com um grande mapa interconectado que o jogador precisará explorar, superando obstáculos. Os jogadores precisam desbloquear habilidades conforme vão evoluindo para avançar em alguns cenários. Títulos como *Ori and the Blind Forest, Hollow Knight e Dead Cells* são alguns exemplos.

O terceiro gênero é o "RPG" (*Role Playing Game* ou jogo de representação) que normalmente apresenta uma narrativa com elementos medievais ou ficcionais. Esse gênero

deriva de um jogo de mesa chamado de *Dungeons & Dragons*, no qual as pessoas interpretam seus personagens e criam narrativas que giram em torno de um enredo. Nesta categoria temos quatro subgêneros: "RPG de Ação", "MMORPG", "*Rouguelikes*" e "RPG *Sandbox*".

O "RPG de Ação" mescla ação e aventura e os combates acontecem em tempo real. São exemplos o *Cyberpunk* 2077, *Dark Souls* e *Fallout*.

O MMORPG (*Massively* Multiplayer Online *Role-Playing* Game ou jogo de representação de papéis online, multiplayer) tem por característica a presença de vários usuários no mesmo servidor, que compartilham objetivos. Exemplos: *World of Warcraft, Final Fantasy e Tera*.

O subgênero "Rouguelikes" tem sua origem no jogo Rogue (1980) que é baseado em turnos; um jogador executa uma ação, como mover ou atacar, e, ao encerrar o turno, o jogo atualiza os elementos. Se o jogador 'morre' retorna ao início do jogo. São exemplos *Dead Cells, Hades e Rogue*.

O "RPG Sandbox" (caixa de areia) acontece em um 'mundo aberto', em que o jogador explora livremente um ambiente imenso, em busca de aventuras e missões. Temos como exemplos desse subgênero o Skyrim, The Witcher 3, Wild Hunt e New World.

O quarto gênero é o de "Simulação" que consiste em simular um mundo real ou um mundo fictício. Em alguns títulos o jogador tem uma rotina parecida com a que tem na realidade, precisando trabalhar, ganhar dinheiro para construir uma casa, constituir uma família etc.

O subgênero "Simulação de Construção e Gestão" consiste em administrar uma cidade desde o início. Os usuários têm que construir e gerenciar todos os serviços públicos necessários ao desenvolvimento, bem-estar e segurança da cidade e de seus moradores. São exemplos *SimCity, Tropico 4 e Cities Skylines*.

O "Simulação de Vida" é uma oportunidade de planejar uma vida desde o início, tomando decisões que terão consequências, como na vida real. Além disso o jogador pode interagir com outros usuários, que também são habitantes desse universo. *The Sims, Habbo e BitLife* são exemplos desse subgênero.

Um outro subgênero de simulação é o que envolve dirigir meios de transporte. Nesta categoria "Simulação de Veículos" estão presentes os carros, caminhões, aviões, helicópteros, navios e submarinos. Exemplos são Microsoft *Flight Simulator* e *Euro Truck Simulator*.

O quinto gênero leva o nome de "Puzzle e Party Games" que traz enigmas que precisam ser solucionados. Vão desde resolução de problemas de lógica até resposta a

perguntas de diversos temas. Podem ser jogados individualmente ou no modo multiplayer. São exemplos o *Portal*, a série *Mario Party Fall Guys e Pummel Party*.

O gênero "Esportes" simula esportes como futebol, vôlei, tênis e corrida, entre tantos outros. Esses games podem recriar, nos detalhes, o cenário de um esporte da vida real, como o FIFA (jogo de futebol) ou criar versões inusitadas, como em *Rocket League* em que os jogadores utilizam carros para jogar futebol.

O sétimo e último gênero desta nossa classificação é o de "Estratégia" para o qual o importante é desenvolver táticas de superação de desafios e alguns são inspirados em jogos de tabuleiro.

O subgênero "RTS" (*Real Time Strategy* ou Estratégia em Tempo Real) é um dos mais antigos. O embate (com o computador ou com outro usuário) se dá em tempo real e pode envolver o uso de mapas A visão do cenário é de cima para baixo. São exemplos *Starcraft*, *Age of Empires e Command & Conquer*.

O MOBA (Multiplayer Online *Battle* Arena ou Arena de Batalha Multijogador Online) é uma das principais modalidades presentes nos *e-Sports*. Conta com dois times sendo cinco jogadores de cada lado que se digladiam em um mapa simétrico até um dos lados conseguir destruir a base da equipe oponente. Exemplos são o *League of Legends (LOL)*, *DotA 2 e Smite*.

A figura abaixo sintetiza a nossa classificação por gênero:

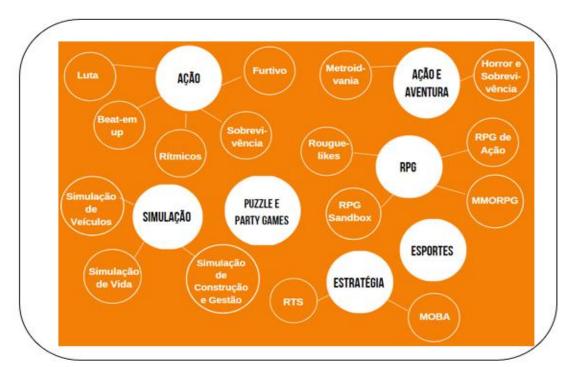


Figura 7 - Gêneros de Games

Fonte: Elaboração da autora

Atualmente, os gêneros que mais fazem sucesso nos torneios de games são: *Battle Royale* (baseado em sobrevivência, exploração e extração de recursos), FPS (*first person shooter* ou tiro em primeira pessoa) e MOBA (multiplayer online *battle arena*). Eles têm em comum o fato de abrigar conteúdo violento, envolvendo a morte do adversário por combate físico direto ou através de arma. O próximo tópico é dedicado ao esporte eletrônico, ou *e-Sports*.

2.2 e-Sports

O termo *e-Sports* (também conhecido como *ciberesporte* ou esporte eletrônico) designa campeonatos profissionais de jogos eletrônicos de estratégias em tempo real. Campeonatos estes que acontecem virtualmente ou em grandes estádios reais, com direito a torcedores, narração e transmissão ao vivo por canais de esporte e por *streams*.

Os primeiros campeonatos de games surgiram antes da internet. Em 1972, a Universidade de Stanford, nos Estados Unidos, organizou uma disputa entre vinte jogadores do jogo *Spacewar*. O prêmio era a assinatura de um ano de uma revista de música (BERNARDO, 2016). De lá para cá os campeonatos foram se profissionalizando e os prêmios ficando mais interessantes. Um exemplo é o 'Major', principal campeonato de *Counter-Strike*, que no final de 2021 acontecerá em Estocolmo, e terá uma premiação de US\$ 2 milhões.

A primeira liga de *e-Sports* surgiu em 1997, com a *Cyberathlete Professional League* (CPL), que organizou um campeonato chamado de "FRAG" e que reuniu pouco mais de 300 pessoas. Em 2000, de uma parceria entre o Ministério de Esportes Sul Coreano e a empresa Samsung surgiu a *World Cyber Games*. O torneio "pretendia unir interesses econômicos governamentais e empresariais com o objetivo de reconhecer e encorajar o desenvolvimento tecnológico e a inovação" (BERNARDO, 2016, p. 45).

O patrocínio de empresas privadas foi um grande impulsionador dos campeonatos e permitiu que os gamers pudessem se profissionalizar, assim como ocorreu nos esportes tradicionais. Em pouco tempo canais esportivos como a *BBC* e a *ESPN* passaram a transmitir campeonatos de *e-Sports*, motivados pelo potencial de audiência.

A BBC, que começou transmitir coberturas de campeonatos de *e-Sports* em março de 2015 [...] diz que irá abordar a competição de League of Legends, a emissora destaca o valor do prêmio, que chegava a US\$ 2 milhões, e o fato de internautas terem assistido a mais de 70 milhões de horas de partidas online em 2014. Mais uma vez, o *e-Sports* se destaca pelo capital financeiro e pelo consumo midiático (BERNARDO, 2016, p. 47).

As empresas não se limitam a patrocinar um evento, mas emprestam a sua marca para os times. Nos primeiros anos do *e-Sports*, os patrocinadores eram quase que exclusivamente empresas vinculadas a videogames, computadores e tecnologia. Atualmente marcas de diversos segmentos são patrocinadores, como Coca-Cola, Gillette, Redbull, Nike entre outros.

Um estudo da empresa Newzoo (LIFFREING, 2021), projeta que o esporte eletrônico deve ultrapassar a barreira de 1 bilhão de dólares em receitas, em 2021. Quase a metade desse montante provém de acordos de patrocínio. Além disso, o *e-Sports* alimenta outros mercados como o de *streamings*, cursos de treinamento, roupas e sites de apostas.

A Pesquisa Game Brasil (PGB, 2021) revelou que 64,3% dos pesquisados já ouviram falar em *e-Sports* e 55,4% afirmaram já ter jogado no modo competitivo. Calcula-se que 350 milhões de espectadores, no mundo, acompanham os eventos de *e-Sports* atualmente, mesmo que ocasionalmente. Vem crescendo também o número de sites de apostas nos torneios de *e-Sports*. Quando questionados sobre se já ganharam dinheiro com as competições, 69,5% dos entrevistados da PGB disseram que não, mas 87,8% revelaram ter gastado dinheiro com apostas.

Os torneios de *e-Sports* distribuíram mais de US\$ 95 milhões em prêmios em 2020. *Counter-Strike* foi o jogo que mais premiou, como podemos constatar na tabela abaixo:

Colocação Torneios Jogo Premiação (valor estimado) 1° Counter-Strike:Global Offensive US\$ 15 milhões (R\$ 77 milhões) 556 US\$ 9 milhões (R\$ 46 milhões) 2° DotA 2 144 3° League of Legends US\$ 8 milhões (R\$ 41 milhões) 65 4° Fortnite US\$ 7 milhões (R\$ 35 milhões) 104 5° Call of Duty: Modern Warfare US\$ 6 milhões (R\$ 30 milhões) 35 US\$ 5 milhões (R\$ 25 milhões) 6° Rainbow Six: Siege 40 Overwatch US\$ 4,3 milhões (R\$ 22 milhões) 10 8° Hearthstone US\$ 4,2 milhões (R\$ 21 milhões) 40 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS US\$ 3,9 milhões (R\$ 20 milhões) 90 52 10° US\$ 3,1 milhões (R\$ 15,9 milhões) Rocket League

Figura 8 – Jogos com maiores premiações (2020)

Fonte: Techtudo. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/listas/2020/12/jogos-deram-mais-de-r-488-milhoes-em-premios-em-2020-veja-ranking-esports.ghtml. Acesso em: 26 set. 2021.

A Confederação Brasileira de *e-Sports* (CBeS) foi fundada em 2017, sendo um órgão sem fins econômicos, destinada a representar, organizar, apoiar e desenvolver o *e-Sports* no Brasil, que figura como a terceira maior audiência do segmento, perdendo apenas para China e Estados Unidos. Apesar da sua popularização, o esporte eletrônico ainda carece do reconhecimento por parte do Ministério do Esporte Brasileiro. No site da CBeS encontramos a distinção entre uma equipe profissional e uma amadora:

Uma equipe profissional de esportes eletrônicos tem uma gestão que passa por manager, coach e analista, além de um elenco com reservas, todos com contrato assinado, que segue um cronograma de treinos e vive em uma gaming office ou gaming house. ¹⁷ Normalmente uma equipe amadora de eSports tem treinos regulamentares, mas apenas próximos dos campeonatos, não tem uma gestão estruturada e muitas vezes não assinam contrato com os jogadores ou não seguem rigorosamente os contratos (CBES, 2021).

Os torneios podem ser disputados inteiramente online (é o mais frequente), inteiramente presenciais ou num formato misto. Dependendo da importância e movimentação financeira da competição, as finais acontecem presencialmente, em arenas preparadas para esse tipo de torneio e que podem ou não abrigar torcidas.



Figura 9 – Arena de campeonato de Counter-Strike

Fonte: B9. Disponível em: https://www.b9.com.br/130035/campeonatos-de-csgo-terao-transmissao-com-parceria-entre-globo-e-omelete-company/. Acesso em: 21 set. 2021.

Uma prova de que o *e-Sports* é um mercado em crescimento é que em 2023 a cidade chinesa Xangai irá inaugurar uma mega arena para torneios no valor de US\$ 898 milhões. O centro de eventos terá capacidade para receber anualmente 300 competições internacionais por

¹⁷ Uma *gaming office* é um escritório com horários de treinos, já a *gaming house* é um local onde o jogador dorme no local do treino.

ano e um público de até 6 mil pessoas, em seus 500.000 metros quadrados de extensão (PANCINE, 2021).

Após termos discorrido sobre a evolução dos games, a sua classificação por gênero e o mercado do *eSports*, vamos dedicar o próximo capítulo à explanação de alguns conceitos fundamentais da Análise do Discurso (AD), que norteiam as análises posteriormente efetuadas.

3 ANÁLISE DE DISCURSO COMO SUPORTE PARA O ESTUDO

O sujeito moderno - capitalista - é ao mesmo tempo livre e submisso, determinado (pela exterioridade) e determinador (do que diz): essa é a condição de sua responsabilidade (sujeito jurídico, sujeito a direitos e deveres) e de sua coerência (não-contradição) que lhe garantem, em conjunto, sua impressão de unidade e controle de (por) sua vontade. Não só dos outros, mas até de si mesmo. Bastando ter poder... (ORLANDI, 2001, p.104).

Pesquisas francesas que, nos anos 60, buscavam entender os discursos como práticas sociais vinculadas a um contexto sócio-histórico, tiveram como marco a publicação do livro "Analyse automatique du discours" (1969). O autor da obra, que ficou conhecido como um dos principais fundadores da Análise de Discurso, foi o filósofo francês Michel Pêcheux (1938-1983).

O jovem Pêcheux estudou filosofia alemã até ingressar na 'École Normale Supérieure', em 1959, onde foi aluno do filósofo marxista Louis Althusser (1918-1990), teórico que o inspirou a se aprofundar em estudos sobre ideologia, relacionando o estruturalismo com a psicanálise lacaniana. Para Althusser, o sujeito não tem pleno controle sobre o seu pensamento e sobre a sua linguagem, sendo subjugado pelas condições concretas, econômicas da sua existência e pelas condições ideológicas que se materializam nos discursos. Disto decorre a convicção de que não basta promover a conscientização do proletariado para que a revolução social, pregada por Marx, seja possível. Essa visão anti-humanista recebeu muitas críticas dos correligionários, por conceber o sujeito como condicionado pelo inconsciente e pela ideologia. Althusser conceitua ideologia como "uma representação da relação imaginária dos indivíduos com suas condições reais de existência" (FIGUEIRA, 2015, p.83).

Pêcheux incorporou na Análise de Discurso essa ideia do discurso enquanto ferramenta política de controle social.

Os althusserianos interpretavam que seria preciso realizar uma luta de classes na teoria, a fim de desconstruir e desmistificar discursos pseudo-científicos, filosóficos e ideológicos que contribuíam para a reprodução das condições de produção econômico-capitalista (FIGUEIRA, 2015, p.81).

Essa concepção de Althusser, que em um primeiro momento pode ser interpretada como um fato que coloca o sujeito em situação de impotência frente à ideologia da classe dominante, na verdade delineia o aparato ideológico do Estado não só como meio de manter o poder, mas também como lugar de luta.

Para a AD, a linguística não explica o funcionamento do discurso porque é a ideologia e as condições históricas, sociais e políticas que produzem no sujeito sua fala, que se materializa na linguagem. Pêcheux pôs em evidência a preocupação com a linguagem em uso, introduzindo

componentes pragmáticos e uma dimensão social no estudo da língua. Como destaca Orlandi, "o discurso, mais do que transmissão de informação é efeito de sentido entre locutores" (ORLANDI; LAGAZZI, 2006, p. 14). Ao tomarmos como base esses conceitos, estaremos equipados para analisar como os discursos sobre violência se cristalizam na sociedade

A linguagem, nessa visão pecheutiana, não pode ser desvinculada do ser humano, que é quem a produz e é o modo como a ideologia se materializa. Um exemplo disto é a frase, muito recorrente durante a pandemia do coronavirus: "fique em casa". O sentido que esse discurso de apelo/comando adquiriu é diferente de outra frase muito ouvida no Brasil, em 2013, durante um movimento de protesto político-social: "vem pra rua". No primeiro caso, ficar em casa é interpretado pela sociedade como um ato de cidadania e de empatia, pois significa evitar que muitas pessoas se contagiem ao mesmo tempo. Ir para a rua, sem que seja estritamente necessário, é visto quase como um ato criminoso. Já no movimento de 2013, o que o discurso do 'vem pra rua' queria significar também era um ato de cidadania e de empatia; mas ficar em casa, antes da pandemia, era entendido como apatia e egoísmo. Essas mudanças de sentido no discurso ocorrem em conformidade com o contexto social e histórico em que ele se insere. Contudo é interessante notar que, apesar de os dois enunciados se apresentarem em oposição, têm como aproximação a ideia de cidadania. São na verdade duas maneiras de dizer o mesmo, uma parafraseando a outra. A paráfrase, como veremos mais adiante é a forma que predomina nos discursos.

Na AD pode-se trabalhar com diferentes unidades de texto (palavras, sentenças ou períodos), mas o foco é sempre o discurso, pois importa a maneira pela qual o texto organiza a relação entre língua e história: "O discurso é palavra em movimento, prática de linguagem: com o estudo do discurso observa-se o homem falando" (ORLANDI, 2007a, p. 15).

A AD se constitui no entremeio da linguística, do marxismo e da psicanálise, mesmo não permanecendo presa nestes campos do conhecimento, indo além de suas fronteiras.

[A Análise de Discurso] é uma disciplina de interpretação constituída na intersecção de epistemologias distintas pertencentes a áreas da linguística, deslocando-se a noção de fala para discurso; do materialismo histórico, do qual emergiu a teoria da ideologia; e da psicanálise, de onde veio a noção de inconsciente, abordada pela AD como o descentramento do sujeito (ORLANDI, 2007a, p.17).

A linguística serve de referencial e funciona como uma estrutura na qual, e por meio da qual, o discurso se configura enquanto processo e movimento, pois a língua não é transparente, ela tem uma ordem própria. O que a AD questiona da concepção estruturalista da linguística é que a historicidade é deixada de fora, ou seja, não se considera a fala do sujeito no mundo.

O materialismo histórico marxista contribui de duas formas: a primeira com a percepção de que também a história não é transparente e que, portanto, o ser humano se constitui nela; a segunda com a questão da ideologia. Contudo, a concepção de ideologia de Marx, como mecanismo que deforma a realidade e serve para legitimar e reproduzir o poder da classe dominante, não é o adotado pela AD, mas a releitura que Althusser faz de Marx. Para a AD, a ideologia é entendida de maneira mais ampla: trata-se do mecanismo pelo qual o sentido se produz em uma determinada sociedade e num dado contexto histórico. Esta noção compreende a relação entre linguagem e ideologia indissolúvel, uma vez que é por meio da linguagem que a ideologia se materializa. Não há discurso sem ideologia.

Um discurso não opera sobre a realidade das coisas, mas sobre outros discursos e a linguagem é, fundamentalmente, heterogênea. Ele não se fecha, sendo um processo em curso no qual o dizer atual refere-se a um anterior e aponta para outro subsequente. Este encadeamento, denominado interdiscurso, é constituído pela memória de algo já dito antes, em algum lugar e é o que torna possível todo dizer. Em consequência disto, a maioria dos discursos são retomadas de outros discursos com suas semelhanças e deslizamentos de sentido.

Em contrapartida, o fato de a língua não ser um sistema fechado, pois a relação do sujeito com o signo nunca se completa, torna-a passível de falhas. Em AD essas falhas não são entendidas como erros, mas como possibilidade de ruptura e consequente desenvolvimento de novos sentidos e diferentes interpretações de um enunciado. Este fenômeno se coloca no campo da polissemia.

O funcionamento da linguagem se dá, em vista disto, pela tensão entre processos parafrásticos (o igual) e processos polissêmicos (o diferente). Os primeiros são aqueles pelos quais em todo o dizer há sempre algo que se mantém, isto é, produzem-se diferentes formulações de um mesmo discurso consolidado. No processo de formação das crenças individuais interferem muitos fatores como a escola, a família, os amigos, a igreja, as mídias entre outros.

Mas, ocasionalmente, essas relações estabelecidas são transgredidas e novos discursos são instaurados num processo de inovação.

Por isso, dizemos que a incompletude é a condição da linguagem: nem os sujeitos nem os sentidos, logo nem o discurso, já estão prontos e acabados. Eles estão sempre se fazendo, havendo um trabalho contínuo, um movimento constante do simbólico e da história (ORLANDI, 2007a, p.37).

Orlandi (2007a, p.38) observa que o que se vê com maior frequência na mídia é a produtividade (paráfrase) e não a criatividade polissêmica: "assistimos à 'mesma' novela contada

muitas e muitas vezes, com algumas variações. Para haver criatividade é preciso um trabalho que ponha em conflito o já produzido e o que vai se instituir".

Além da linguística e do marxismo, a psicanálise é outro domínio do saber que alicerça a AD, apesar de Pêcheux questionar a primazia que essa ciência confere ao inconsciente, em detrimento do fator ideológico: "se na psicanálise o inconsciente é estruturado como linguagem, na Análise de Discurso considera-se que o discurso materializa a ideologia, constituindo-se no lugar teórico em que se pode observar a relação da língua com a ideologia" (ORLANDI, 2001, p. 100).

O sujeito é compreendido na conjunção entre ele e a complementação do outro; o centro da relação está no espaço discursivo criado entre o mim e o tu. A psicanálise lacaniana, que inspirou Pêcheux, considera o inconsciente do sujeito como algo que pode ser recuperado, reconstruído a partir de traços deixados por apagamentos, esquecimentos; o trabalho analítico visa, mediante associações livres, captar a articulação entre o discurso e seu avesso, de modo a fazer emergir o que, na fala do sujeito, ele diz à sua própria revelia. O inconsciente é, em vista disso, o discurso do outro. A AD toma para si essa noção de sujeito que se constitui na relação dinâmica entre identidade e alteridade, já que para ela o sujeito só constrói sua identidade na interação com o outro. E, no centro desta relação, está o espaço discursivo criado entre ambos É importante sublinhar que sujeito é entendido não como ser empírico, mas como posição no discurso.

Pensando-se a subjetividade, podemos então observar os sentidos possíveis que estão em jogo em uma posição-sujeito dada. Isso porque, como sabemos, o sujeito, na análise de discurso, é posição entre outras, subjetivando-se na medida mesmo em que se projeta de sua situação (lugar) no mundo para sua posição no discurso. Essa projeção-material transforma a situação social (empírica) em posição- sujeito (discursiva) (ORLANDI, 2001, p.99).

Nesta perspectiva, é importante levar em conta as 'relações de força' no discurso, pois o lugar social do qual falamos marca o discurso com a força da locução que este lugar representa. Essas posições nunca são neutras, já que todo discurso é presidido por "formações imaginárias" ou antecipações: a imagem que o sujeito faz dele mesmo, do seu interlocutor e do objeto do discurso. Antecipação é, então, a forma como o sujeito é capaz de colocar-se na situação de seu interlocutor, antecipando o sentido que suas palavras irão produzir e articulando sua argumentação de acordo com o efeito que pensa produzir no ouvinte. No dizer de Pêcheux:

O que funciona nos processos discursivos é uma série de formações imaginárias que designam o lugar que A e B se atribuem, cada um a si e ao outro, a imagem que eles se fazem de seu próprio lugar e do lugar do outro. Se assim ocorre, existem nos mecanismos de qualquer formação social regras de projeção, que estabelecem as

relações entre as situações (objetivamente definíveis) e as posições (representações dessas situações). Acrescentamos que é bastante provável que esta correspondência não seja biunívoca, de modo que diferenças de situação podem corresponder a uma mesma posição e uma situação pode ser representada como várias posições, e isto não ao acaso (PÊCHEUX., 1997, p. 82-83).

Nesse jogo de projeções imaginárias, o interlocutor tenta prever – antecipar – os sentidos que suas palavras irão produzir. A antecipação "implica que o orador experimente, de certa maneira, o lugar de ouvinte a partir de seu próprio lugar de orador: sua habilidade de imaginar, de preceder o ouvinte é, às vezes, decisiva se ele sabe prever, em tempo hábil, onde este ouvinte o 'espera'" (PÊCHEUX., 1997, p. 77). É nessas antecipações que se armam muitas estratégias discursivas que visam a influenciar pensamentos e comportamentos do interlocutor.

Assim, um mestre (para utilizar o mesmo exemplo de Lacan) ocupa, hierarquicamente, uma posição superior à de um discípulo e no processo discursivo isso designa o lugar que os interlocutores se atribuem. Vale dizer que, na relação discursiva, são as imagens que constituem as diferentes posições, de modo que o imaginário é parte constitutiva da linguagem, estando enraizado nas relações sociais, sempre regidas pelo poder. Esse jogo imaginário produz diferentes efeitos de sentido em um discurso e define a forma como ele vai acontecer; motiva, mesmo que inconscientemente, a seleção das palavras, da sequência argumentativa, do que é necessário para a produção do enunciado.

No livro 'A linguagem e seu funcionamento' (ORLANDI, 1987) Eni faz uma distinção entre discurso autoritário, polêmico e lúdico. Essa categorização faz referência a processos parafrásticos e polissêmicos que se constituem na relação entre os interlocutores e o objeto do discurso. O discurso autoritário é aquele em que a polissemia quase inexiste. Já o discurso polêmico é aquele em que existe um certo equilíbrio na relação entre a polissemia e a paráfrase, com a reversibilidade se dando sob certas condições. E, por fim, o discurso lúdico é onde se tende mais para a polissemia.

O discurso lúdico é aquele em que seu objeto se mantém presente enquanto tal e os interlocutores se expõem a essa presença, resultando disso o que chamaríamos de polissemia aberta (o exagero é o non-sense). O discurso polêmico mantém a presença de seu objeto, sendo que os participantes não se expõem, mas ao contrário procuram dominar o referente, dando-lhe uma direção, indicando perspectivas particularizantes pelas quais se o olha e se o diz, o que resulta na polissemia controlada (o exagero é a injúria). No discurso autoritário, o referente está "ausente", oculto pelo dizer; não há realmente interlocutores, mas um agente exclusivo, o que resulta na polissemia contida (o exagero é a ordem no sentido em que se diz "isso é uma ordem", em que o sujeito passa a instrumento de comando). Esse discurso recusa outra forma de ser que não a linguagem (ORLANDI, 1987, p.15).

Em artigo intitulado "Espaço da violência: o sentido da delinquência", de 2009, a linguista traz uma reflexão a respeito dos discursos sobre a subjetividade, ou seja, como é individuado o sujeito contemporâneo, em particular "as minorias". A ideologia que "afeta" o indivíduo contemporâneo, defende Orlandi, advém da mundialização (ou globalização), que surge após a guerra fria, como um processo de extensão mundial de uma única ideologia, a capitalista. Os discursos que derivam desse processo de globalização compreendem a formação discursiva sobre migração, terrorismo, delinquência, entre outros: "esse complexo de formações discursivas são as manifestações, na linguagem, do fato de que o capitalismo mantém-se em sua dominância, praticando-se por estas diferentes falas da mundialização. Sustentadas por um malestar de raiz: o preconceito" (ORLANDI, 2009, p.223).

Esse 'preconceito', de natureza sócio-histórica, se ampara, portanto, no fator econômico. Vivemos em um sistema capitalista no qual o indivíduo, defende a pesquisadora, é visto como um potencial consumidor. A sociedade capitalista, que se nutre da desigualdade e das relações de poder, determina os processos de constituição das identidades do indivíduo contemporâneo e seus discursos. Os discursos da mundialização produzem, segundo Orlandi, o esquecimento do social, das experiências confrontadas entre sujeitos das mais variadas formas identitárias, culturais, sociais, ideológicas. O discurso do multiculturalismo do mundo globalizado, na verdade, silencia a pluralidade linguística, que é necessária à dinâmica das sociedades e dos sujeitos no mundo.

Nesse mundo dividido entre o Norte (rico) e o Sul (pobre), mas que difunde a ideia do "livre", "democrático", "multicultural", o que é ser minoria, marginal? Pergunta Orlandi. Que tipo de relação se estabelece entre sujeito, mundo e sociedade? Daí advém o termo 'delinquência' utilizado no artigo, que significa a perda dos laços sociais e, por eles, o vínculo com a história.

Orlandi relaciona ambiência e os discursos que dela derivam. E faz isso, tomando como exemplo o documentário brasileiro "Falcão - Meninos do Tráfico", de 2006, que retrata a vida de jovens de favelas brasileiras envolvidos no tráfico de drogas. A sua análise centra-se na questão desse sujeito inserido na ideologia capitalista. Uma certa ambiência, afirma a pesquisadora, "é constituída por certas condições de produção e como somos sujeitos ideologicamente constituídos, uma situação se carrega de sentidos e nos coloca em uma certa disposição significativa, ou seja, em certa práxis" (ORLANDI, 2009, p. 226). Este sujeito marginalizado, no exemplo do documentário, se debate em uma falta de sentidos, que vem da falha do Estado como lugar de articulação simbólica.

Aqui cabe explicitar as condições de produção do discurso, em que o "não dito" também significa. Um exemplo é a frase dita por um dos personagens do documentário: "Se os home

chega aqui nóis vai ser tratado como bandido. Se pá, mete bala em nós, mata geral, nem leva de dura. (...) Na realidade eu não sou bandido, mas se eles chegar aqui eu sou. Pra eles eu sou".

Orlandi pontua: "Assombrados pela falta, pelo sem lugar, esses sujeitos vivem em cheio o sem-sentido, balançados de um lado para outro na sua insignificância para a sociedade e para a história" (ORLANDI, 2009, p. 229). Ou seja, a sua realidade é a invisibilidade social. O Falcão (que é o olheiro da favela) é apenas um fragmento, descartável; ele não ocupa um lugar social. E por isso não tem um significado. É (in)significante. A linguista conclui que encontrar um espaço/ambiente para o sujeito é encontrar um sentido e "tornar possível o movimento de sua individuação: poder estar; instalar-se em uma situação" (ORLANDI, 2009, p.230).

A pesquisadora finaliza o artigo, refletindo sobre a importância de ressignificar o que nos chega dos discursos sobre mundialização, segundo nossas condições materiais concretas, nossa historicidade. Desmundializar significa encontrar outros sentidos para a sociedade, "de modo que os laços sociais sejam a nossa força, e não nos deixem dispersos, frágeis e sem referências" (ORLANDI, 2009, p.233).

O caráter imperceptível da violência sistêmica, sobre a qual discorreremos no próximo capítulo, tem analogia com a noção de silenciamento em AD. Para Orlandi (2011, p. 31), o silêncio é fundamental para pensar a própria noção de discurso: "[...] invertendo a posição que nos é dada pelo senso comum (e sustentada pela ciência) na qual a linguagem aparece como "figura" e o silêncio como "fundo"[...] podemos dizer que o silêncio é que é 'figura', já que é fundante". A pesquisadora identifica duas formas de silêncio:

a) o silêncio fundante; b) a política do silêncio (silenciamento). A primeira nos indica que todo processo de significação traz uma relação necessária ao silêncio; a segunda diz que – como o sentido é sempre produzido de um lugar, a partir de uma posição do sujeito – ao dizer ele estará, necessariamente, não dizendo 'outros' sentidos. Isso produz um recorte necessário no sentido. Dizer e silenciar andam juntos (ORLANDI, 2002, p. 53).

A política do silêncio transparece quando, ao dizer algo, outros possíveis sentidos são apagados, pois são indesejáveis em determinada conjuntura:

Se diz 'x' para não (deixar) dizer 'y', este sendo o sentido a se descartar do dito. É o não dito necessariamente excluído. Por aí se apagam os sentidos que se quer evitar, sentidos que poderiam instalar o trabalho significativo de uma 'outra' formação discursiva, uma 'outra' região de sentidos. O silêncio trabalha assim os limites das formações discursivas, determinando consequentemente os limites do dizer (ORLANDI, 2002, p. 74).

Para Orlandi (2002, p. 14), existe também um silêncio entre as palavras, "que indica que o sentido pode sempre ser outro, ou ainda que aquilo que é o mais importante nunca se diz". Em outras palavras, em todo texto existe um outro texto, excluído, mas que o constitui.

A linguista exemplifica o silenciamento com a exclusão do índio da identidade cultural brasileira. Orlandi salienta que o índio não fala nos textos sobre a história do Brasil. Ele é falado pelos missionários, pelos cientistas, pelos políticos.

Mesmo se eles têm boas intenções, como mediadores, eles reduzem os índios a argumentos da retórica colonial. Eles falam do índio para que ele não signifique fora de certos sentidos necessários para a construção de uma identidade brasileira determinada em que o índio não conta (ORLANDI, 2002, p. 58).

Para finalizar a nossa breve explanação sobre o campo de estudos da Análise de Discurso, cabe reforçar a importância das condições de produção, que compreendem os sujeitos, a situação e a memória que ela aciona. Elas podem ser consideradas em sentido mais estrito (contexto imediato) e em sentido amplo (contexto sócio-histórico, ideológico). Orlandi (2007a, p. 30) salienta que "os sentidos não estão só nas palavras, nos textos, mas na relação com a exterioridade, nas condições em que eles são produzidos e que não dependem só das intenções dos sujeitos". O diagrama abaixo ilustra esses conceitos.

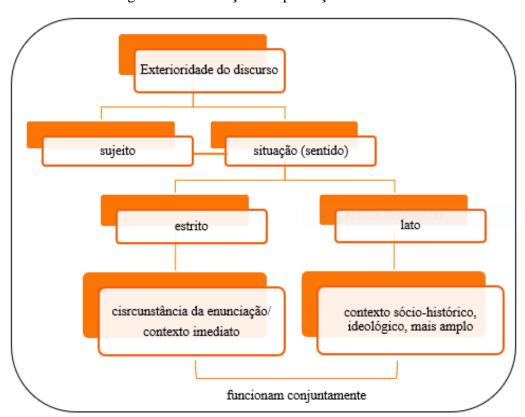


Figura 10 – Condições de produção do discurso

Fonte: Elaboração da autora baseada em Orlandi e Lagazzi (2006, p. 15)

Para explicar essa formulação, a linguista traz como exemplo as eleições ocorridas em uma universidade supostamente de esquerda. No local é colocada uma faixa preta com a frase "vote sem medo", seguida de uma explicação de que os votos seriam anônimos. No espaço inferior, o nome de entidades de representação de funcionários e professores. A autora esclarece que a faixa negra carrega uma memória associada ao fascismo, ao passo que a expressão "sem medo" traz como efeito a sensação de perigo e/ou a suspeita de que algum candidato possa estar ameaçando quem não votar nele. Mesmo não sendo este o intuito dos que produziram o cartaz, visto que eram de esquerda, ele se coloca alinhado com sentidos de direita e de repressão à liberdade de expressão. Orlandi propõe, então, pensarmos em uma outra versão da faixa, branca e com escrito em vermelho "vote com coragem!". Neste outro modo de dizer, seriam produzidos outros efeitos de sentido: o vermelho é associado a forças revolucionárias; e as palavras, no fundo branco, fazem apelo ao futuro e à disposição de luta.

Nesse exemplo, o contexto imediato é o campus onde a faixa foi colocada, os autores (entidades de funcionários e docentes), o momento das eleições e o meio de divulgação, que foi a faixa. O contexto amplo abrange o modo como a universidade elege seus representantes e organiza o poder hierárquico, além da memória de uso das cores, em que preto remete ao fascismo e vermelho ao comunismo. Por fim, a memória, tratada como interdiscurso é definida como aquilo que fala antes, em outro lugar, independentemente: "o interdiscurso disponibiliza dizeres que afetam o modo como o sujeito significa em uma situação discursiva dada" (ORLANDI, 2007a, p.31). O exemplo da faixa, compreende todo o conhecimento já adquirido sobre o voto, as eleições, a experiência política universitária, os governos autoritários entre outras memórias discursivas que vêm à tona diante do contato do sujeito com a faixa.

Isso quer dizer que as palavras mudam de sentido de acordo com a formação discursiva à qual remetem e na qual estão inseridas, pois o sentido não está colado na palavra, mas nas condições de produção.

Chamaremos, então de formação discursiva aquilo que, numa formação ideológica dada, isto é, a partir de uma posição dada numa conjuntura dada, determinada pelo estado da luta de classes, determina o que pode e deve ser dito (articulado sob a forma de uma arenga, de um sermão, de um panfleto, de uma exposição, de um programa etc.), [ou seja] as palavras, expressões, proposições etc., recebem seu sentido da formação discursiva na qual são produzidas (PÊCHEUX, 1995, p. 160).

Lembremos que Orlandi (2009) defende a ideia de que para enfraquecer a violência sistêmica é importante ressignificar o que nos chega dos discursos sobre mundialização, ou seja, se é nos discursos que a violência simbólica é produzida, é também através deles que novos sentidos podem surgir e modificar a nossa forma de viver em sociedade.

Os discursos são, nessa ótica, ao mesmo tempo a raiz da violência simbólica e a forma como ela pode ser combatida, através de novos sentidos. Esses processos polissêmicos estão no âmbito dos discursos polêmicos e lúdicos, e não nos discursos autoritários. A comunicação dialógica é, portanto, um caminho para essas mudanças.

O próximo capítulo é dedicado à conceituação de violência que adotamos para este estudo.

4 AS CONCEPÇÕES DA VIOLÊNCIA

Há uma velha história sobre um trabalhador suspeito de roubar no trabalho: todas as tardes, quando sai da fábrica, os guardas inspecionam cuidadosamente o carrinho de mão que ele empurra, mas nunca encontram nada. Está sempre vazio. Até que um dia cai a ficha: o que o trabalhador rouba são os carrinhos de mão... (ZIZEK, 2014, p. 17).

Esta anedota acima nos leva à reflexão de que nem tudo é o que parece. Slavoj Zizek, nascido em 1949 na Eslovênia, tem formação em filosofia e em psicanálise. Sua tese de doutorado abordou as relações entre Hegel e Lacan e, desde então, publicou mais de sessenta obras, sendo seu primeiro livro "Eles não sabem o que fazem: o sublime objeto da ideologia", em 1989. Foi membro do partido comunista da Eslovênia, do qual discordou sobre a linha marxista e, em 1990, candidatou-se à presidência do país, pelo partido liberal democrata. Mas as ideias liberais também nunca moldaram o seu pensamento. Essa trajetória aparentemente incongruente está em concordância com os seus escritos, em que o autor está sempre desconstruindo sua própria posição. Como ele mesmo diz: "Não se esqueça de que comigo as coisas sempre são o contrário do que parecem" (DUNKER, 2007).

Zizek se tornou popular pela linguagem provocativa, o humor sagaz e a capacidade de reunir erudito e popular, misturando autores clássicos e contemporâneos. É assim que ele procedeu em 'Violência: seis reflexões laterais' (2014), obra que nos convida a ter um olhar crítico para pensar sobre os tipos de violência que nos rodeiam.

Para Zizek, a violência é própria do ser humano, da cultura e das organizações sociais. O estudioso divide a violência entre uma mais aparente e outras duas mais invisíveis. Aquela mais aparente, chamada de subjetiva, é a noticiada todos os dias pelas mídias e que costuma causar uma sensação de insegurança e medo. Trata-se de uma violência palpável, mas que ofusca um outro tipo de violência, chamada de objetiva, que é menos visível, porém mais efetiva.

A violência subjetiva, aquela mais aparente, está presente nos conflitos violentos, no discurso de ódio e intolerância, no roubo ou assassinato. Mas também nos atos de desespero social, como os confrontos com policiais em manifestações de protestos populares. Enfim, é aquela violência que se manifesta nas ações dos sujeitos e dos grupos sociais em conflitos. Ela tem como característica ser percebida como uma perturbação do estado 'normal' do cotidiano.

Quanto ao outro tipo de violência, a objetiva, que está oculta aos olhos da maior parte das pessoas, Zizek a subdivide em sistêmica e simbólica. A primeira leva esse nome porque é inerente ao funcionamento do sistema socioeconômico. Essa violência sistêmica nem é considerada uma violência, é "apenas o jeito como as coisas são". Exemplo são as crises econômicas, que percebemos como cíclicas e normais ao sistema.

É aí que reside a violência sistêmica fundamental do capitalismo, muito mais estranhamente inquietante do que qualquer forma pré-capitalista direta de violência social e ideológica: essa violência não pode ser atribuída a indivíduos concretos e às suas 'más' intenções, mas é puramente 'objetiva', sistêmica, anônima. Encontramos aqui a diferença lacaniana entre a 'realidade' e o 'Real': a 'realidade' é aquela social dos indivíduos efetivos implicados em interações e nos processos produtivos, enquanto que o 'Real' é a inexorável e 'abstrata' lógica espectral do capital que determina o que se passa na realidade social (ZIZEK, 2014, p. 26).

No Brasil, país de muitas desigualdades e contrastes, temos muitas evidências de como acontece essa diferenciação entre 'realidade' e 'Real', proferida por Lacan. Um exemplo é quando se noticia o crescimento do PIB, devido ao bom desempenho do setor de agronegócio — que é algo tangível e percebido como positivo pela sociedade. Mas esta 'realidade' oculta uma outra, 'Real': sobre os impactos ambientais recorrentes do manejo agropecuário tais como: desmatamento, desgaste do solo, aumento das emissões de gases-estufa, contaminação das águas e do solo. Esses efeitos colaterais ficam, porém, em segundo plano, pois o destaque está no benefício econômico que os justificam. Para Zizek, o paradoxo surge justamente na (não) percepção da violência sob o pano de fundo da normalidade.

Uma das implicações dessa violência sistêmica e que silencia outros discursos é a naturalização desse modelo de governabilidade, calcada na ideia de que o bem-estar econômico justifica o uso de uma violência transversal. Nesse sentido, o senso comum nos leva a entender também o roubo, a corrupção, a 'desordem social', como parte 'colateral' da nossa vida social e que deve ser combatida com o emprego do policiamento, repressão, criminalização como forma de restabelecer a normalidade. Disto decorre a normalização do uso da violência do Estado contra parte da população: "a alta potência do horror diante dos atos violentos e a empatia com as vítimas funcionam inexoravelmente como um engodo que nos impede de pensar" (ZIZEK, 2014, p. 19). Um outro exemplo nacional, que nos aproxima do pensamento do estudioso, são as medidas que a administração pública de São Paulo emprega para a resolução do complexo problema e de longa data, que envolve traficantes, usuários de drogas e moradores de rua que se agrupam na Cracolândia. A aplicação de violência policial contra o inimigo "traficante" justifica a destruição de barracas, internação compulsória, dispersão de centenas de pessoas por uso de bombas de efeito moral e balas de borracha, entre outras medidas que ferem os direitos humanos, mas que se justificam porque visam ao restabelecimento da ordem pública. O que a mídia informa com mais ênfase é a notícia da intervenção policial que visa combater o tráfico de drogas, a apreensão de substâncias ilícitas, bem como a prisão de pessoas percebidas como uma ameaça para o cidadão 'de bem'. O discurso de resolução do problema por meio da violência esconde a ausência de políticas públicas de urbanização e saúde, além do crônico problema do desemprego. E, ainda, pegando como exemplo este caso da Cracolândia, os discursos que chegam até nós têm como locutores o Estado, as notícias veiculadas pela imprensa, as vozes dos especialistas e dos que se sentem ameaçados. O que se apaga é a voz dos moradores criminalizados da Cracolândia. Mas aqui estamos entrando na seara do simbólico, que é o terceiro tipo de violência na classificação proposta por Zizek.

Depois de descrevermos a violência subjetiva e a objetiva sistêmica chegamos à que mais nos interessa para fins deste estudo, a violência objetiva simbólica. Este terceiro tipo de violência da classificação de Zizek age no interior da linguagem e interfere diretamente na violência subjetiva, sendo esta, seu pano de fundo. É essa categoria da violência que impõe um universo de sentidos, e seus efeitos são indissociáveis das complexas relações sociais que se estabelecem dentro do sistema econômico e político vigente. É por isso, endossa Zizek, que quando nos deparamos com manifestações de rua em que a violência é aplicada, é fundamental entender as palavras de ordem que as sustentam e justificam. É, portanto, nos discursos que reside um forte motivador da violência factual, subjetiva.

No epílogo do livro, Zizek sintetiza esse pensamento, ressaltando o paradoxo existente em combater a violência subjetiva servindo-se de uma violência sistêmica, que acaba gerando o que se pretende evitar: "situamos a causa definitiva da violência no medo do próximo e mostramos como este se fundava na violência inerente à própria linguagem, que é justamente um meio de superar a violência direta" (ZIZEK, 2014, p. 161).

Para exemplificar essa contradição, vamos situar como ocorre a violência simbólica na realidade das favelas do Rio de Janeiro. A origem do nome favela decorre da Guerra de Canudos, em que os soldados levantaram acampamentos em morros próximos aos campos de batalha. Um desses morros se chamava Morro da Favela, por ser o nome de uma planta típica da região. Esse nome passou a denominar o conjunto de domicílios, segundo definição do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que conta com, no mínimo, 51 unidades e que ocupam de forma desordenada algum terreno de propriedade, seja ele público ou particular. A partir da década de 1980, as favelas passaram por melhorias quanto à infraestrutura e ganharam uma outra denominação - comunidade - como tentativa de afastar o sentido negativo que acabou sendo ligado ao termo favela, ao longo dos anos, usualmente associada a tráfico de drogas e violência. Isso ocorre principalmente nas favelas cariocas. Esses sentidos de degradação, que estão bem enraizados no imaginário da parcela da sociedade que não vive nesses locais, se estende ao morador, favelado, que se tornou sinônimo de pessoa marginal, mal-educada e malvestida. Essa atribuição genérica de qualidades depreciativas é um forte fomentador do preconceito e da intolerância. Entende-se assim que, por meio de estereótipos, a realidade passa a ser vista de

outra forma, em que indivíduos e coisas tendem a ser rotulados pela territorialidade com categorias como crime, pobreza e etnia. Isso anula a diversidade cultural dessa população, homogeneizando-a. Por isso, quando no início de 2018, o governo federal decide fazer uma intervenção militar nas favelas do Rio de Janeiro, alegando que o Brasil vivia uma grave crise no sistema de segurança pública e que seria necessário dar uma resposta à 'sociedade do bem', a violência policial é legitimada pelo Estado, que estabelece uma política de segurança calcada na violência, impondo uma estrutura de controle pautada no medo e na dominação. No discurso do Estado, segurança significa o restabelecimento e a manutenção da ordem por meio da violência como única forma de restaurar a tranquilidade. Assim, ao se produzir a evidência e, portanto, a naturalização da violência, silenciam-se aqueles que a sofrem. São silenciados vários dizeres e, sobretudo, o discurso do pobre, do negro, do morador de favela. A linguagem, com a violência simbólica que ela representa, é um dos meios mais eficazes de silenciamento. Esse desnível entre a fala do Estado e a das minorias é ressaltada no pensamento zizekiano, o qual observa que os interlocutores nunca estão em um mesmo patamar e o diálogo envolve uma "disputa". Esse desequilíbrio é corroborado por Lacan na sua teoria dos quatro discursos: do Mestre, do Universitário, da Histérica e do Analista. Zizek dá destaque ao discurso do Mestre.

Para entendermos o que é o 'discurso do Mestre', é fundamental partimos da premissa do psicanalista de que todo discurso é um laço social. É na estrutura do significante, que para ele é a identidade simbólica do locutor (agente), que o discurso se estabelece. O discurso do Mestre (locutor) é aquele imbuído de um poder autoritário, de uma verdade 'a priori' que coloca o interlocutor (o outro) em uma situação subalterna. Por isso a comunicação não é harmônica, não há equilíbrio.

Não põe os participantes em posições simétricas mutuamente responsáveis, nas quais todos têm de seguir as mesmas regras e justificar suas pretensões por meio de razões. Pelo contrário, aquilo que Lacan indica com o seu conceito de discurso do Mestre na primeira forma (constitutiva, inaugural) do discurso é que cada espaço de discurso concreto "realmente existente" se funda em última instância numa imposição violenta de um Significante-Mestre que é stricto sensu "irracional": não pode basear-se em razões (ZIZEK, 2014, p. 60).

Na sua classificação de violência, Zizek se baseia no ensaio de Walter Benjamin (1892-1940), "Crítica da violência – crítica do poder", escrito em 1921. Benjamin faz uma distinção entre o que chama de "poder mítico" e "poder divino", definidos pelas suas relações com o direito e com a justiça.

Antes de nos debruçarmos nesses conceitos e no modo como eles se conectam com a classificação de Zizek de violência subjetiva e objetiva, cabe um esclarecimento sobre o significado de direito natural e direito positivo. O direito natural foi influenciado pela igreja

durante a Idade Média, em que os valores do clero eram vistos como as leis de Deus. Já o positivismo jurídico, que deu origem ao direito positivo, surgiu na Europa em meados do século XIX. O primeiro é inerente a todo ser humano e não depende do Estado nem de nenhuma lei, sendo de carácter universal, imutável e atemporal. Este direito se baseia nos princípios humanos, tais como direito à igualdade e liberdade. Já o direito positivo é um conjunto de normas jurídicas, construído de forma cultural. Estas normas são garantidas pelo Estado por meio das leis. Depende de uma manifestação da vontade da sociedade ou da autoridade, a Constituição Federal, por exemplo.

Pois bem, a relação elementar de toda ordem jurídica é a de meios e fins. A violência se situa nos 'meios'. O direito natural não vê problema no uso de meios violentos para fins justos e, portanto, o perigo desse tipo de direito é a banalização da violência. Já no direito positivo é fundamental garantir a justiça dos fins pela legitimidade dos meios. Disto decorre que os fins naturais das pessoas individuais entram em colisão com fins jurídicos, quando perseguidos pelo uso da violência. Mesmo sendo diametralmente opostas, Benjamin sinaliza uma semelhança entre as duas teorias do direito: "O direito natural visa, pela justiça dos fins, legitimar os meios; o direito positivo visa garantir a justiça dos fins pela legitimidade dos meios" (BENJAMIN, 1986, p.161). É importante considerarmos o contexto histórico pós Primeira Guerra Mundial no qual o ensaio de Benjamim foi escrito. O filósofo faz uma crítica do poder militar como ponto de partida para uma crítica da violência em geral, defendendo a ideia de que o poder mantenedor do direito é um poder ameaçador, capaz de utilizar de meios violentos justificados pela máxima de "fazer cumprir a lei". O direito positivo, ao considerar o poder na mão de um indivíduo particular um perigo, reivindica a si o monopólio do poder, justificando com isso a necessidade de garantia do próprio direito, e não, como se pode pensar, pelo interesse em assegurar os fins jurídicos. É uma estratégia para garantir sua própria sobrevivência, eliminando tudo aquilo que é capaz de ameaçá-lo.

Por fim, Benjamin não acredita que o sistema jurídico seja uma solução justa para os conflitos, uma vez que, para ele, o sistema jurídico deriva de um poder mítico. Para esclarecer o que chama de poder mítico – que se contrapõe ao divino – Benjamin afirma que, em sua forma arquetípica, é a manifestação dos deuses. Para exemplificar, cita o caso do mito de Níobe que é castigada, devido à sua soberba, com a execução de seus filhos. A penitência mítica, determinada pelos deuses Apolo e Artemis, tem similaridade com a pena que o sistema jurídico inflige ao condenado, àquele que infringe a lei. Benjamin afirma que no direito mítico quem decide sobre a legitimidade dos meios e a justiça dos fins não é jamais a razão, mas o poder do destino, e quem decide sobre este último é Deus. Níobe é punida porque se considerou superior a uma deusa,

polemizando a autoridade do Olimpo. Os deuses mitológicos recompensavam quem os venerava, mas se vingavam quando ofendidos. O poder mítico deriva de um direito positivo e gera o que Benjamin chama de violência mítica.

Já o poder divino é visto como um destruidor do direito, pois é um poder puro sobre a vida, sendo a vida o seu fim. O poder divino, portanto, deriva do direito natural e gera uma violência divina. A figura abaixo sintetiza essas diferenças.

Poder Divino

Poder Mítico

Violência Divina

Corresponde à violência subjetiva de Zizek

Direito Positivo

Poder Mítico

Corresponde à violência sistêmica de Zizek

Figura 11 - Violência divina e mítica, segundo Benjamin

Fonte: Elaboração da autora baseada em Benjamin (1986)

Frente ao caráter violento do direito positivo do Estado, Benjamin defende a violência divina como forma de combater a lei opressora sobre a sociedade, que subsiste por fatores históricos e que é o direito dos interesses dos dominadores. Concluindo, enquanto a violência mítica é da ordem da lei, a violência divina é da ordem da injustiça do mundo:

Se o poder mítico é instituinte do direito, o poder divino é destruidor do direito; se aquele estabelece limites, este arrebenta todos os limites; se o poder mítico é ao mesmo tempo autor da culpa e da penitência, o poder divino absolve a culpa: se o primeiro é ameaçador e sangrento, o segundo é golpeador e letal, de maneira não-sangrenta (BENJAMIN, 1986, p. 173).

Zizek faz uma correspondência entre a violência mítica de Benjamin e o que ele chama de violência sistêmica. Quanto à violência divina, que se assemelha à violência subjetiva, tem muito mais a ver com explosões, desequilíbrios e, por isso, ameaçam o funcionamento normal do Estado. O filósofo eslavo acrescenta que a oposição entre violência mítica e divina é que a primeira é um meio de estabelecer a ordem legal, enquanto a segunda é uma tentativa de minar o funcionamento do Estado, "é simplesmente o signo da injustiça do mundo, de um mundo

eticamente desarticulado" (ZIZEK, 2014, p.156). Para Zizek, portanto, a violência divina é uma resposta à violência do poder político e econômico.

Em vista do que foi mencionado, torna-se compreensível a razão pela qual Zizek defende uma certa positividade na violência.

Estigmatizar a violência, condená-la como má, é uma operação ideológica por excelência, uma mistificação que colabora no processo de tornar invisíveis as formas fundamentais da violência social. É profundamente sintomático que as sociedades ocidentais, que exibem tanta sensibilidade perante diferentes formas de assédio, sejam ao mesmo tempo capazes de mobilizar uma multiplicidade de mecanismos destinados a nos tornarem insensíveis às formas mais brutais de violência - muitas vezes, paradoxalmente, até mesmo sobre a forma de simpatia humanitária para com as vítimas" (ZIZEK, 2014, p.161).

Um caso emblemático de como os três tipos de violência se combinam ocorreu no final de maio de 2020, nos Estados Unidos, em ocasião do assassinato de um homem negro - George Floyd - rendido por um ex-policial que o sufocou com o joelho durante quase nove minutos. Imagens captadas por testemunhas mostraram que, mesmo repetindo a frase "Não consigo respirar", Floyd não pôde se desvencilhar da força do policial. Este episódio foi o gatilho dos protestos contra o racismo estrutural e a violência policial americana. Apesar das ameaças do então presidente Donald Trump, que declarou chamar as forças armadas para "dominar as ruas" - bem como a instituição do toque de recolher determinado em dezenas de cidades -, atos públicos e danos ao patrimônio foram registrados, assim como conflitos entre ativistas e forças policiais. A quase totalidade dos atos públicos foi pacífica, mas muitas lojas e restaurantes foram fechados e alguns estabelecimentos de grandes marcas foram saqueados e incendiados. O movimento ganhou proporções mundiais e uniu outras causas que, em comum, consideram insustentáveis a crescente violência e desigualdade entre os grupos minoritários. E tudo isso ocorreu em meio à pandemia do coronavírus, que tinha como palavra de ordem o confinamento das pessoas para preservar a própria vida e a dos outros.

As críticas contra o preconceito simbólico enraizado na sociedade americana geraram muitas reflexões sobre os discursos não mais aceitáveis. Mudança significativa advinda desse movimento - que ficou conhecido como "vidas negras importam" – ocorreu no dicionário americano Merriam-Webster, o qual anunciou alteração à definição da palavra racismo, que até então era definido como sendo a crença de que "a raça é o principal determinante das características e capacidades humanas e que as diferenças raciais produzem uma superioridade inerente a uma determinada raça". A mudança, sugerida por uma mulher negra, é de que seja traduzido como "preconceito combinado com poder social e institucional. É um sistema de

vantagem baseado na cor da pele". É só uma pequena vitória de um movimento que luta há décadas contra a violência sistêmica e simbólica da segregação racial que é opressora, discriminatória e desigual no tratamento da população negra.

Em abril de 2021, o ex-policial que protagonizou a morte do jovem negro foi condenado pela justiça americana. Na ocasião, o ex-presidente Barack Obama afirmou que "a morte de George Floyd sob o joelho de um policial inspirou murais, marchas, discussões e mudanças na legislação. A justiça foi feita, mas todos sabem que a verdadeira justiça é muito mais do que um único veredito em um único julgamento" (OBAMA..., 2021).

5 O ASPECTO MORAL DA VIOLÊNCIA NOS GAMES

Há uma declinação política da significação que resulta no silenciamento como forma não de calar, mas de fazer dizer 'uma' coisa, para não deixar dizer 'outras'. Ou seja, o silêncio recorta o dizer. Esta é a sua dimensão política (Orlandi, 2002, p. 55).

O termo violência deriva do latim *violentia*, ato de violar a outros ou a si mesmo. Em todas as suas formas, a prática da violência é uma ação contrária à liberdade e à vontade alheia, residindo nisso sua dimensão moral e ética. Sobre esse aspecto, trazemos Byung-Chul Han que, em sua obra intitulada 'Topologia da Violência' (2017), enxerga o capitalismo não apenas na sua relação com o modo de produção, mas como modo subjetivo de sociabilidade e moral. O filósofo nasceu na Coreia do Sul, em 1959 e se formou na Alemanha, onde reside até hoje. Em 1994, obteve seu doutorado em filosofia com uma tese sobre Martin Heidegger. Seus interesses se concentram na fenomenologia e no existencialismo como ferramentas para a busca pela compreensão da relação do ser humano com o mundo. Atualmente é professor de Filosofia e Estudos Culturais da Universidade de Berlim. Han é um crítico da sociedade neoliberal e suas ideias transparecem em livros como 'A Sociedade do Cansaço', 'Psicopolítica' e 'A Expulsão do Diferente'. O intelectual exerce, de forma inusitada, uma resistência individual ao sistema capitalista e à hiperconectividade: não tem celular, não viaja a turismo – "o turista viaja pelo inferno do igual, circulando como se fosse mercadoria" - em casa só escuta música analógica e cultiva um jardim (PONS, 2018).

O sistema capitalista, para Han, integra uma forma de dominação que induz o sujeito a acreditar na positividade da exploração pelo trabalho. A fim de compreendermos as ideias de Han sobre violência, trouxemos algumas ponderações sobre os conceitos de 'moral', 'ética' e 'valores' nos nossos dias.

Moral e ética são conceitos geralmente empregados como sinônimos, pontua o especialista em desenvolvimento moral Yves La Taille (2006) e fazem referência a regras de conduta cuja transgressão acarreta sanções. Toda organização social, explica o psicólogo, tem a sua moral que corresponde ao "como devo agir?". Já a reflexão ética corresponde ao "que vida eu quero viver?". Disto deriva que a moral é ligada a deveres, tais como não matar, não mentir, não roubar etc.; enquanto a ética é ligada à busca de uma vida com um propósito, que faça algum sentido.

A obrigatoriedade moral nem sempre implica em saber como agir (é o caso dos dilemas morais) e, por vezes, ela é mais frágil do que outros sentimentos. Os estímulos não-morais, como veremos, estão cada vez mais presentes na sociedade capitalista. Seguindo o raciocínio de La Taille, é fundamental, para entender o modo de viver em sociedade, verificar as motivações que

levam um indivíduo a agir segundo algumas regras morais e isso depende da forma como ele pretende viver, qual o sentido da vida para ele e quais os valores em que ele acredita.

Em resumo, "sentimento de obrigatoriedade" e "expansão de si próprio", eis os dois processos psicológicos apontados como centrais para a moral e a ética, respectivamente. A articulação entre os planos moral e ético passa, por conseguinte, pela articulação desses dois processos psicológicos (LA TAILLE, 2006, p.50).

Em outra obra intitulada 'Crise de valores ou valores em crise?', La Taille (2009) sinaliza que as recorrentes discussões sobre a 'crise ou falta de valores', principalmente entre os jovens, não é prerrogativa da sociedade contemporânea. Referenciando a obra "O juízo moral na criança", de Piaget (1932), o teórico define 'valor' como um investimento afetivo que nos move ou que nos faz agir. Os valores podem ser morais, como honestidade e respeito; e não-morais, como beleza e sucesso. Mas todos têm em comum o fato de serem estruturados a partir do apreço que a pessoa dá a si mesma: sua autoestima e seu autorrespeito.

A moral, atualmente, está em processo de rápida mutação, constata o psicólogo; assistese a novas modalidades de relacionamento social, rearranjos nos códigos de ética — como em pesquisas científicas envolvendo seres humanos e animais — as preocupações ambientais e, mais recentemente, acrescenta-se a esta lista as regras de restrições da liberdade de ação e locomoção a causa da pandemia do Covid. Ou seja, atualmente existem demandas morais e éticas que são reconhecidamente necessárias e urgentes para a preservação do planeta ou da espécie, mas que nem sempre são acompanhadas por atitudes morais e éticas nessa direção. E isto ocorre porque interesses políticos (que não os de utilidade pública), lucratividade empresarial e individualismo prevalecem; sabe-se o que precisa ser feito, mas não há disposição de se renunciar às 'conquistas' individuais em prol do outro.

O desenvolvimento da moralidade no indivíduo – entendida como um processo de aprendizado externo e racional – está diretamente relacionado ao contexto sociocultural no qual está inserido. Quando o ambiente social não favorece valores como o diálogo, o respeito ao outro, a valorização da honestidade, da generosidade, o modelo de moralidade se fragiliza. E é esse ambiente hostil que se observa, por vezes, na educação formal bem como na forma como o Estado impõe o seu poder, pautado na submissão à autoridade e na obediência 'cega' às leis, sem qualquer sentido ético. Esta situação é agravada pelo fato de que, muitas vezes, são cobradas regras de conduta moral que não são cumpridas por quem as exige. Não é de se estranhar, em vista disso, a predominância de valores não-morais na sociedade atual.

A obrigação moral deixou o lugar à gestão de si mesmo. Essa reflexão vem do filósofo francês Gilles Lipovetsky (2020), teórico da pós-modernidade, que observa na nossa era uma

crescente 'busca pela felicidade' traduzida como consumismo e diversão sem renúncias. É o que ele denomina como era do capitalismo experiencial e de sedução.

Passamos do capitalismo produtivista orientado para a fabricação industrial de bens materiais a um "capitalismo cultural" centrado nesses mercados da experiência constituídos pelos filmes, séries, músicas, turismo, jogos, parques de atrações. O centro de gravidade de nossas economias apoia-se doravante nas indústrias da experiência, as que criam a evasão, o recreativo, as sensações novas. O que é produzido e comprado é menos o valor de uso e o valor estatuário que o prazer e a distração. O capitalismo de sedução se confunde com a expansão dos mercados do divertimento e com o reinado do "capitalismo experiencial" (LIPOVETSKY, 2020).

Em razão da globalização do modelo capitalista e dos avanços tecnológicos ocorridos a partir dos anos 70, o filósofo atesta que evoluímos da fase em que se produzia bens necessários à subsistência material para a fase atual em que o que se oferece é, através da compra de bens e serviços, a promessa de bem-estar, diversão e prazeres sem limites. Segundo essa visão, a nossa sociedade é marcada pela proliferação da variedade e da personalização dos produtos, a segmentação dos mercados e o reinado das redes digitais.

No mundo inteiro, salienta Lipovetsky (2020), os homens são guiados pela mesma vontade de melhorar seu nível de vida, que significa ter poder de compra. A ética, neste cenário, deixa de ser a busca por uma vida que faça sentido, para se tornar a busca pelos prazeres imediatos e sem privações. Uma sedução que não tem conexão com ideais políticos, utopia de um mundo melhor ou fé religiosa; somente a conquista individual de desejos não-morais. Com pessimismo, o autor constata que o capitalismo eliminou as formas de pertencimento coletivo. É indiscutível que esse modelo favoreceu mudanças nos valores sociais e, em consequência, abalou algumas estruturas morais e éticas do passado, ligadas ao pertencimento social.

A época em que todo um país via, no mesmo momento, o mesmo programa de televisão já passou. O tempo agora é o da personalização dos usos, da diversificação dos percursos e dos horários, da expansão dos comportamentos à la carte em favor de uma apropriação mais pessoal ou não linear da oferta mercantil e midiática. O que se afirma não são rebanhos uniformes de consumidores, mas a dessincronização das práticas, uma maior liberdade na organização da vida individual (LIPOVETSKY, 2020).

Também Zygmunt Bauman se dedicou ao estudo das transformações sociais. Na obra "Cegueira moral: a perda da sensibilidade na modernidade líquida" (2014), ele assinala que as pessoas deixaram de enxergar e sentir as demandas sociais, tendo seu foco voltado exclusivamente para o consumismo e a construção de uma identidade privatizada. O 'mal' não está mais circunscrito nas guerras ou nas ditaduras: "hoje ele [o mal] se revela com mais frequência quando deixamos de reagir ao sofrimento de outra pessoa, quando nos recusamos a

compreender os outros, quando somos insensíveis e evitamos o olhar ético silencioso" (BAUMAN & DONSKIS, 2014).

Para Bauman, portanto, a sociedade está mais voltada para a construção de identidades privatizadas do que para as demandas da coletividade. O teórico constata que vivemos tempos 'líquidos', em que as relações são fluídas e somos cada vez mais dependentes da tecnologia, além de reféns do poder soberano das empresas concedido pelo Estado.

No capítulo intitulado "a utopia na era da incerteza", da obra "Tempos Líquidos" (BAUMAN, 2007), o conceito de utopia, cunhado por Thomas More no século XVI, é resgatado para mostrar como ele foi ressignificado na atualidade. A etimologia do termo vem de duas palavras gregas: eutopia (lugar bom) e outopia (lugar nenhum). Assim, utopia era, originariamente, um projeto rumo a uma vida melhor, sem a qual não valeria a pena viver. Esse conceito ganha força na era moderna, que coloca a razão do ser humano no centro do mundo. O progresso se torna uma corrida atrás de uma utopia, acompanhada da convicção de que o ser humano seria capaz de consertar o que não o agradasse e de moldar o mundo à sua vontade.

Para nascer, o sonho dos utopistas necessitava de duas condições. Primeiro, um sentimento irresistível (mesmo que difuso e ainda não articulado) de que o mundo não estava funcionando de maneira adequada e de que era improvável concertá-lo sem uma revisão completa. Segundo, a confiança na capacidade humana de realizar essa tarefa, a crença de que 'nós', humanos, podemos fazê-lo (BAUMAN, 2007, p.103).

Bauman faz uma analogia entre as eras pré-moderna, moderna, pós-moderna e as posturas do ser humano em relação ao mundo. Na era anterior à revolução industrial o ser humano era um 'guarda-caça', que defendia a terra contra qualquer interferência humana que pudesse desequilibrar a sabedoria de Deus. Na era moderna temos o 'jardineiro', que interfere na natureza por meio da razão: "são os jardineiros que tendem a ser os mais zelosos e hábeis construtores de utopias" (BAUMAN, 2007, p.104). A terceira postura, presente no ser humano pós-moderno, é batizada como 'caçador'. Ao contrário das outras duas posturas, a atual não se importa com o equilíbrio das coisas nem com a preservação do planeta: "se os bosques ficarem vazios de caça devido a uma aventura particularmente proveitosa, os caçadores podem mudar-se para outra mata relativamente incólume, ainda fértil em potenciais troféus de caça" (BAUMAN, 2007, p.105). Na esteira dessa ideia pergunta-se se não seria isso que nações como China, Estados Unidos e Rússia, além de empresas privadas como a Space X (do bilionário Elon Musk) estão fazendo com a chamada "nova corrida espacial" para exploração lunar e do planeta Marte? Se o planeta já se encontra infectado e explorado demais, pode-se colonizar outros planetas menos inóspitos.

Na percepção do sociólogo polonês, pelo motivo de haver poucos 'jardineiros' na sociedade – para os quais a utopia era o fim da estrada – e muitos 'caçadores' – para os quais a utopia é a própria estrada – cresce o fenômeno da individualização. Em um mundo em que preponderam 'caçadores', não há espaço para as utopias de Thomas More e nem tempo para se refletir sobre o sentido da caçada. O declínio da utopia é, assim, o declínio da ética de acordo com a indagação proposta por Le Talle (2006): 'que vida eu quero viver'?

Sem ética e inspirados por valores não-morais, observa-se a profusão de bens culturais como espetáculos, músicas, itinerários turísticos, filmes, programas televisivos com finalidade exclusivamente recreativa: "oferecem a possibilidade de esquecer momentaneamente as preocupações do presente, de se subtrair às tensões que sofremos, de aliviar o cotidiano vivido" (LIPOVETSKY, 2020).

As estratégias de marketing das empresas são cada vez mais focadas nas emoções experienciais de consumo, pondera Lipovetsky. As plataformas digitais, com destaque para as redes sociais também seguem essa lógica, incitando os usuários a postar sobre suas emoções, revelar suas preferências e intimidades: "Centenas de milhões de pessoas no mundo dedicam-se cotidianamente a colocar-se em cena, encantar seus amigos, projetar uma imagem favorável de si mesmas, atrair a atenção sobre si, com vistas a likes que adulam o ego" (LIPOVETSKY, 2020). Nesse ambiente o 'eu' narcísico torna-se o centro da existência e a prioridade na vida é a realização de nossos desejos. De novo uma constatação de que o que predomina são valores nãomorais.

O Narciso dos tempos hipermodernos não é apenas seduzido por si mesmo: ele se move em função daquilo que o seduz, ele escolhe em função daquilo que o atrai, lhe proporciona satisfações, independentemente de qualquer sentimento de dívida ou de obrigação para com o exterior. No contexto da cultura neonarcisística, a sedução se impõe como o princípio diretivo das existências individuais (LIPOVETSKY, 2020).

Um exemplo recente desse fenômeno 'narcísico' tem se manifestado na atual pandemia, na profusão de festas clandestinas em que jovens se aglomeram, sem máscaras, contrariando as recomendações da OMS (Organização Mundial da Saúde). Em paralelo a uma vida pautada na individualidade e nos prazeres momentâneos, observamos a instabilidade psíquica, mediante a proliferação de males como vício em drogas, obesidade e depressão. Esse desequilíbrio físico e psíquico é constatado por Byung-Chul Han (2017), cujas reflexões nos ajudam a entender os conflitos vivenciados pelo indivíduo na sociedade contemporânea. Han, na obra "Topologia da violência", caracteriza as transformações das manifestações da violência, desde a sociedade prémoderna, passando pela modernidade até chegar nos dias de hoje, tão marcados pela depressão.

O filósofo sul coreano pontua que, na antiguidade, a violência era visível, uma espécie de espetáculo popular de entretenimento. O governo se valia da simbologia do sangue para representar o seu poder e domínio. Já na modernidade, a violência ocorre de modo mais velad; até mesmo a execução de uma pena de morte, antes feita em praça pública, passa a ser feita de forma mais discreta.

Da "violência da decapitação" da sociedade pré-moderna da soberania, passamos para a violência da "deformação" da sociedade moderna disciplinar" e chegamos agora à "violência da positividade que não permite distinguir entre liberdade e coação", e "sua manifestação patológica é a depressão" (HAN, 2017).

Han analisa a concepção da violência em duas dimensões: a macrofísica e a microfísica, cujas características contribuem para a percepção das implicações da passagem de uma era em que a violência é mais explícita e de embate, para outra em que se a oculta. Diante disso, nos propomos a explicitar a convergência entre o pensamento de Han com os autores citados anteriormente.

A macrofísica é a violência da negatividade, exterior, visível e explosiva. Ela destrói a possibilidade de ação e atividade, suas vítimas são passivas e subtraídas da liberdade. Constituise na dualidade (bipolaridade) entre vítima e executor, bem e mal, amigo e inimigo. Toda linguagem de violência que se refere à difamação, degradação, desautorização é uma violência da negatividade, pois implica a negação do outro.

A microfísica, por sua vez, caracteriza-se por ser o oposto da anterior: uma violência da positividade, invisível e implosiva. É caracterizada por excesso de atividade (hiperatividade) e uma aparente liberdade (por isso mais traidora do que a violência da negatividade), mas que esconde uma dissimulada coação interna. Aqui não se trata de vencer o outro, mas superar a si próprio: "não está dotada da negatividade do obstáculo, da rejeição, da proibição, da exclusão ou da supressão" (HAN, 2017). Neste ponto, sentimos que há, entre o sujeito da microfísica da violência e o sujeito 'caçador' de Bauman (2007), uma certa semelhança, na medida em que ambos correm, persistentemente, atrás de uma caça que possa atribuir algum sentido à sua vida.

Por não existir um inimigo externo, na concepção microfísica da violência, o sujeito explora a si mesmo até desabar, autogerando, por vezes, uma violência que se manifesta em doenças como depressão, a síndrome de burnout¹⁸ ou até mesmo a autoagressividade que pode culminar em suicídio.

_

¹⁸ Bournout é um estado de estresse crônico que leva à exaustão física e emocional

A microfísica é definida como uma violência sistêmica, na medida em que se manifesta como superprodução e supercomunicação. Em virtude de sua positividade, nem é percebida como violência: "não é só um muito pouco que leva à violência, mas também um muito exagerado; não apenas a negatividade do não-ter-o-direito-de, mas também a positividade do tudo-poder" (HAN, 2017).

O diagrama a seguir sintetiza a relação entre macrofísica e microfísica sob a ótica de Han.

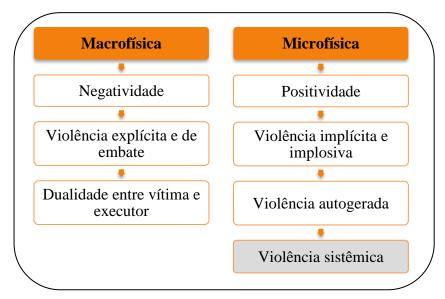


Figura 12 – Macrofísica e Microfísica da Violência

Fonte: Elaboração da autora baseada em Han (2017)

Essa percepção de onipotência do indivíduo vem acompanhada de uma desvalorização dos princípios éticos e morais, além da falta de empatia. Bauman (2014) assim descreve este cenário de descompromisso com o outro:

Declarações feitas sob juramento são desmentidas diante de nossos olhos. No passado, ao quebrar um juramento, a pessoa perdia o direito de participar do fórum público e de ser porta-voz da verdade e dos valores. Seria destituída de tudo, menos de sua vida pessoal e privada, e ficaria incapaz de falar em favor de seu grupo, de seu povo ou de sua sociedade. Os juramentos também sofreram uma desvalorização. Era uma vez uma época em que, se voltasse atrás em sua palavra, você era despojado do mínimo grau de confiança. Os conceitos também estão desvalorizados, não se reservam mais à tarefa explícita de descrever detalhes precisos da experiência humana. Tudo está se tornando uniformemente importante e desimportante. Minha própria existência me coloca no centro do mundo (BAUMAN &DONSKIS, 2014).

Voltando à obra do filósofo sul coreano, parte dos seus escritos são dedicados a descrever como alguns teóricos significam a violência, dentre os quais figura Zizek. Lembremos que a violência sistêmica preconizada por Zizek (2014) é parte integrante do funcionamento 'normal' dos sistemas econômico e político; não é atribuída a indivíduos concretos, mas é

puramente 'objetiva', anônima. É, dessa forma, uma violência orientada para a negatividade. Aos olhos de Han (2017) "é uma violência da negatividade na medida em que é exercida pela classe dominante sobre a classe dominada. É inerente, por exemplo, às condições sociais do capitalismo global e acaba produzindo indivíduos excluídos e dispensáveis, sem teto e sem emprego". Para Byung-Chul Han, a violência sistêmica não é uma violência da exclusão, longe disso, ela transforma todos em incluídos. É, sob esse aspecto, uma violência positiva. O autor conclui que Zizek não percebe que a violência sistêmica, a qual implica uma autoexploração, "é uma violência que não só afeta uma parte da sociedade, mas toda ela" (HAN, 2017).

A origem da violência da positividade é atribuída à ideologia capitalista, que impulsiona o sujeito à autoexploração. O indivíduo se vê impelido a consumir o máximo possível, pois quanto mais posses tem, mais se sente poderoso e invencível. Nesta sociedade que Lipovetsky (2020) chama de sociedade da 'sedução' e que Han denomina como sociedade 'do rendimento', a pessoa trava batalhas diárias consigo mesma e, como pontuam os dois teóricos, isso conduz a um individualismo narcisista. Esse indivíduo é pobre em alteridade, incapaz de criar vínculos sólidos e duradouros e se encontra solitário e atormentado consigo mesmo. Como atesta Han (2017) são "egos ilhados, encerrados em si mesmos." A não percepção da violência sistêmica – ela é invisível aos olhos das pessoas – impede a construção de um contrapoder que possa questionar a ordem capitalista.

Já não temos um sujeito de obediência submetido a uma instância de dominação que o obrigue a trabalhar e o explore, mas temos um sujeito de rendimento em que a liberdade e a coação coincidem; um sujeito que se autoexplora e cuja exploração é mais eficiente que a exploração por parte de outro, pois vem acompanhada de um sentimento enganoso de liberdade em que a exploração tem lugar sem dominação (HAN, 2017).

Apesar de 'ilhados', os sujeitos são reféns de um tipo de violência que reside nas redes sociais e que é denominado como 'violência da transparência'. Han denuncia que as redes sociais se tornaram o "panóptico¹⁹ eletrônico", em que o sujeito se expõe por completo, "quando o medo de perder sua esfera íntima privada dá lugar à obrigação de expor-se indecentemente" (HAN, 2017). Nesse novo panóptico, o controle não se apresenta como um "ataque à liberdade", mas como um usuário que se entrega por livre e espontânea vontade. Esse processo de 'supercomunicação' desonera o sujeito cada vez mais da negatividade do outro e do que é alheio.

-

¹⁹ Panóptico remete à ideia de visão total, sendo que "pan" significa tudo e "óptico" visão. O filósofo Michel Foucault utilizou o termo em seu livro Vigiar e Punir (1975), para retratar uma sociedade disciplinar, baseada na vigilância e no controle social.

A orgia da libertação, a desregulamentação, a supressão de limites e a desritualização, que prosseguem até os dias de hoje, vão demolindo cada vez mais a negatividade. Essa destruição da negatividade gera excesso de positividade, grande promiscuidade e excesso de mobilidade, consumo, comunicação, informação e produção. (HAN, 2017).

Com efeito, esse fenômeno é cada vez mais presente nas redes sociais, onde os dados pessoais são analisados e catalogados para oferecer um ambiente o mais amigável possível, além de produtos e serviços compatíveis com os nossos gostos. É daí que se origina o termo 'bolha social', um espaço que limita, mas 'protege', em que se compartilham ideias com pessoas que pensam de forma semelhante e, por isso, cristalizam-se crenças. Sem embate, sem contraditório, o que prevalece são discursos parafrásticos. O mais do mesmo.

Sobre as redes sociais, Bauman (2014) aponta a linguagem como primeira vítima da forma compactada e superficial como as pessoas se comunicam:

A amplitude da atenção humana – a mais escassa das mercadorias hoje no mercado – foi reduzida ao tamanho e à duração de mensagens que tendem a ser compostas, enviadas e recebidas. A primeira vítima de uma vida apressada e da tirania do momento é a linguagem – atenuada, empobrecida, vulgarizada e esvaziada dos significados de que seria portadora (BAUMAN &DONSKIS, 2014).

Presenciamos esse fenômeno no limite de caracteres imposto pelo Twitter, nos *emojis* e nos *stickers*, que sintetizam e homogeneízam pensamentos e emoções; no êxito do *Instagram*; no abandono dos textos que ultrapassam o limite do "palatável". Para Han (2017), é preciso libertar-se dessa "roda de hamster", que dá volta sobre si mesmo, e estabelecer uma relação com o outro: "deveria ser possível uma relação com o outro na qual o eu permitiria e afirmaria sua diversidade, seu jeito de ser. Esse seu jeito de ser se chama amizade".

Sobre esse aspecto, Bauman lembra que eram melhores os tempos em que havia formas mais evidentes do 'mal'; hoje não sabemos mais quais são elas e onde estão, pois perdemos a memória e a capacidade de ver e sentir. Um bloqueio mental que "inclui nosso esquecimento deliberado do Outro, a recusa proposital em reconhecer e admitir um ser humano de outro tipo" (BAUMAN & DONKIS, 2014).

A partir dessa radiografia sóbria e sombria que os estudiosos apresentados revelam sobre a sociedade contemporânea, pode-se inferir o abandono da utopia de outrora, atropelada pelo imperativo do consumo e pela falta de empatia. Trabalha-se para comprar a felicidade, que se traduz em produtos que prometem prazeres personalizados, momentâneos e descartáveis. As redes sociais, que deveriam ser espaços de diálogo, de conexão de saberes, são em boa parte preenchidas pelas bolhas de mesmices e egos vazios e inflados.

Se esse retrato da nossa sociedade for verossímil, emerge a indagação: como a violência é significada por esse indivíduo narcísico? Que tipo de ética e de moralidade habita no universo dos games? Essas questões são tratadas na sequência.

5.1 Os tipos e as intensidades das violências nos games

A indústria de videogames tem utilizado a representação da violência como um dos fatores de atratividade e os avanços tecnológicos propiciaram que os recursos gráficos ficassem cada vez mais sofisticados, com as cenas de violência cada vez mais próximas do real.

Todavia, nem toda forma de violência agrada e alguns títulos são considerados imorais, causando uma unânime indignação. Na sequência abordaremos este aspecto, citando alguns exemplos de games que foram banidos, após muitos protestos, pelo fato de a violência ter sido considerada ultrajante; e outros títulos, ultraviolentos, que se tornaram grande sucesso comercial. Entre os jogos selecionados não está o *Counter-Strike*, corpus da nossa pesquisa, sobre o qual dedicamos um capítulo.

Começaremos a nossa lista de jogos polêmicos com o "Rape Day" (Dia do Estupro) que se passa durante um apocalipse zumbi. Nele, o personagem principal é livre para assediar verbalmente, matar e estuprar as mulheres que encontrar pela frente. É possível também praticar necrofilia e assassinatos, inclusive de bebês. Logo que foi lançado, em 2019, recebeu uma grande quantidade de protestos dos próprios jogadores, que consideraram o jogo imoral, revoltante e pediram que ele não fosse disponibilizado na plataforma Steam. E assim foi feito (MOREIRA, 2019).

A parcela de gamers contrária a tal censura argumentou que um jogo em que se busca estuprar não é muito diferente de um no qual atiram em soldados ou matam inimigos a sangue frio, e que desempenhar no jogo o papel do estuprador não torna o jogador um estuprador na vida real. Já a voz da mídia jornalística especializada em jogos contesta esse ponto de vista, alegando que defender esse game 'imoral' implica em desconhecer o uso das mecânicas de agressão. No contexto do jogo, eliminar um combatente é ação necessária para se superar um obstáculo proposto e a maioria dos jogos violentos não procura reproduzir a sensação de ferir, torturar ou assassinar alguém. Contudo, games como *Rape Day* buscam reproduzir a sensação de estuprar uma mulher, sem nenhuma outra meta além do estupro em si. Além disso, a violência sexual é exercida não contra uma vilã ou inimiga, mas contra uma vítima inocente; ver repetidamente o sofrimento de mulheres e os diferentes mecanismos de um estupro, mesmo em um contexto 'lúdico', ou precisamente por causa disso, pode nos tornar insensíveis a esse tipo de violência (TRIVE, 2019).

A franquia de grande sucesso comercial, 'Grand Theft Auto' (GTA), foi lançada em 1997, com classificação indicativa para maiores de 18 anos. A versão mais recente – GTA5 – lançada em 2013, foi considerada a mais cara ao consumir US\$ 265 milhões para sua produção e ocupa o 3º lugar no ranking de jogos mais vendidos de todos os tempos. Nela destaca-se o realismo da arte gráfica (WALKER, 2020).

A premissa do GTA5 é a mesma dos anteriores da franquia: o jogador é um anti-herói que comete crimes como roubar veículos e executar oponentes, ainda que ele tenha a liberdade de lidar com tráfico de drogas, assassinatos e outros tipos de violações, não necessariamente ligadas ao escopo. Cabe ao gamer escolher o nível de violência e a melhor estratégia para a realização das missões, além da opção de não seguir missão alguma, apenas passear pelos cenários, torturando, assediando, dando chutes e socos, roubando ou matando pessoas, aleatoriamente. Tão aleatório quanto o *Rape Day*.

Para dar mais realismo ao jogo, sua desenvolvedora, a Rockstar, contratou membros de gangues reais e criminosos para a dublagem de vários personagens. A franquia tem um longo histórico de controvérsias por conta da violência da temática, ao tornar explícitas cenas de sexo, de uso de drogas e de tortura. Essas razões tornam a Rockstar alvo de censura (SILVA, 2014). Nada disso, no entanto, impediu que, nos 24 anos de existência, seus fãs e lucros tenham aumentado de forma exponencial.

Na comparação entre os dois games citados, fica uma dúvida: ambos têm em comum um vilão como protagonista que, igualmente, possibilitam atos de violência extrema e gratuita. O que os diferencia, sendo ambos de conteúdo violento? Por que um é tão condenável e causa indignação e o outro é tão aclamado? Para La Taille (2009), o sentimento de indignação referese a um conteúdo moral que estaria em questão: a justiça. O moralmente condenável é o que se julga como injusto e essa noção do que é considerado injusto indica-nos os valores que uma pessoa tem. Sob essa ótica, os gamers julgariam como moralmente injusto estuprar uma mulher, mas não roubar, fazer uso de drogas, insultar e torturar pessoas.

Uma tentativa de explicar a aceitação e o sucesso do GTA vem de Araujo (2018) que enxerga a violência desse jogo como sendo análoga à realidade do mundo moderno, ou seja, não exporia nada além do que se vê em outras mídias sociais. E isso não acontece com o ataque zumbi. Todavia, contradizem essa hipótese games como o russo "Active Shooter", lançado em 2018, em que o jogador encarna um atirador dentro de uma escola. O game causou muita repulsa justamente pela aderência à realidade.

Para a sua pesquisa, Araujo entrevistou jogadores de GTA a fim de compreender como eles significavam a violência no jogo e concluiu que o fator violência é tido como parte

importante e integrante do jogo. Seria a sedução do 'experiencial', de Lipovetsky? Eis algumas motivações que os pesquisados listaram para gostar do GTA: relaxar e esquecer dos problemas do dia a dia; ter a oportunidade de estar junto e se divertir com os amigos; sentir o prazer de superar desafios e exercitar sua perícia em executar habilidades no controle; ter a sensação de realização ao constituir um império virtual e acumular mais pontos do que seus amigos; poder alcançar prestígio e sucesso que não se possui em uma vida fora do jogo. Esses relatos são bem coerentes com o retrato dos valores não-morais com os quais convive o indivíduo moderno, como descrito anteriormente. Araujo conclui que "os jogos eletrônicos, e o GTA em especial, são capazes de seduzir e capturar seus jogadores por possibilitar que possam alcançar sucesso em sua empreitada, algo que não se possui na vida fora do jogo" (ARAUJO, 2018, p. 148).

Huizinga (2000), filosofo que dedicou uma obra à ludicidade dos jogos, corrobora com essa ideia de o jogo ser uma espécie de fuga da realidade. O autor observa que é uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e de espaço, segundo regras obrigatórias e dotado de um fim em si mesmo, mas que traz uma sensação de bem-estar: "o ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão (HUIZINGA, 2000). O prazer de um jogo desse tipo estaria, portanto, no desafio de superar barreiras, além do triunfo da vitória.

Continuando na exemplificação de games polêmicos, *Wolfenstein* 3D (1992) inaugurou o estilo jogo de tiro em primeira pessoa. Segundo Evangelista (2018), este game não sofreu muitas restrições na época por dois motivos: primeiro porque as críticas estavam mais focadas em *Mortal Kombat*, jogo de luta considerado 'realista demais' e sobre o qual trataremos na sequência. Outro motivo foi o fato de os inimigos serem os nazistas. Mesmo assim, para evitar controvérsias futuras, os símbolos nazistas foram retirados na versão para console: "Com as adaptações para os consoles foram retiradas as suásticas, o chefe final – Hitler – foi substituído, o sangue virou suor e os cachorros se tornaram espécies mutantes. Era moralmente mais aceitável atirar em pessoas do que em cachorros" (EVANGELISTA, 2018, p. 134). Isto posto, é possível conjecturar que não é o grau e o tipo de violência cometida que geram repulsa (ou senso de injustiça) por parte dos jogadores, mas a vítima dessa violência, no caso, mulheres, crianças ou animais.

Outro elemento que pode amenizar as críticas ao gênero games de conteúdo violento é quando a violência é justificada por um objetivo, uma superação de 'obstáculo'. É como se ter uma missão justificasse o assédio, a tortura e a matança, seguindo a máxima dos fins que justificam os meios.

Mortal Kombat, lançado também em 1992, causou tanta controvérsia na época, que resultou na criação do órgão americano responsável pela classificação de games no país que se tornaria uma referência mundial para a classificação por idade recomendada. Muitos críticos da série apontam que em títulos mais antigos a franquia era sexista e racista. Mas as maiores polêmicas ficam por conta dos 'Fatalities', que são os movimentos de finalização em que o jogador pode matar o oponente de maneira exagerada e brutal. Com o passar dos anos e, graças ao avanço da tecnologia, esses Fatalities ficaram cada vez mais chocantes e espetaculares (IKEDA, 2020). Tão espetaculares e desejados que alguns passaram a ser vendidos separadamente, como pacotes extras.

Em 2019, foi lançado o *Mortal Kombat* 11, considerado o capítulo mais violento da série, chegando a ser banido na Indonésia. Assim como o *Grand Theft Auto* (GTA), a cada nova versão, o jogo adquire uma qualidade gráfica mais próxima do real. Visto o sucesso comercial dos dois games, podemos deduzir que os aficionados pelo gênero têm apreciado essa evolução (GOGONI, 2019). Com os *fatalities* desta nova versão 11, o jogador/lutador pode escolher formas bizarras de violência, provavelmente com o intuito de tornar o jogo mais 'engraçado'. O humor é utilizado como forma de camuflar a violência que, assim, ganha contornos de um 'pastelão²⁰'.

A figura abaixo é um *screenshot* (captura de tela) de um *fatality* em que o vencedor massacra o rosto da vítima, tira uma *self* e publica em uma rede social.

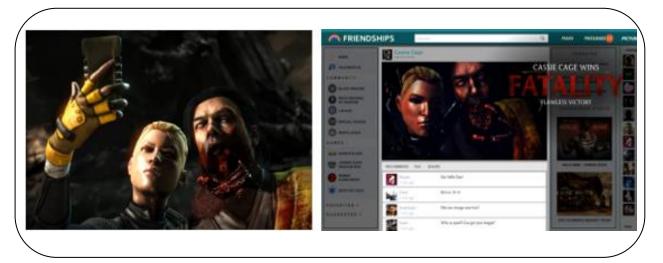


Figura 13 - Fatality do Mortal Kombat

Fonte. Youtube. Disponível em: https://www.Youtube.com/watch?v=hZjuAcE_-c4. Acesso em: 22 fev 2021

_

²⁰ Gênero de comédia cinematográfica em que se veem cenas de briga, de perseguição e em que os personagens jogam pastelões, tortas e outros tipos de comida uns sobre os outros.

Já o game '*Postal*', lançado em 1997, oferece ao jogador a oportunidade de ter o seu dia de 'loucura' ao sair matando qualquer um pelas 'ruas'. Ao contrário de *Mortal Kombat*, os cenários e os personagens deste jogo têm mais aderência ao cotidiano e, por conta disto, geraram muito mais polêmica. Nele é possível cometer ações execráveis, como desmembrar os corpos das vítimas ou urinar nas pessoas. A meta é matar os inimigos, policiais, militares e vigilantes, denominados *hostiles* (hostis). Ou, se preferir, o jogador pode sair matando civis que perambulam pelo mapa e que, ao sinal de perigo, entram em pânico. Isto provavelmente torna mais 'divertido' assediá-los. O título foi inspirado na expressão inglesa "*Going Postal*", que pode ser traduzida como "estourar a raiva". Esta expressão, por sua vez, foi inspirada em um massacre ocorrido dos USA em 1986, no qual o carteiro Patrick Henry Sherrill, diante da perspectiva de que seria demitido, pegou duas armas e matou quatorze companheiros de trabalho.

O capítulo dois da série, lançado em 2003, foi referenciado pelo grupo musical *Black Eyed Peas* em um clipe da música '*Where is the Love*' que mostra dois jovens jogando *Postal2*. A música critica a violência, a guerra e o preconceito, todos os elementos presentes no segundo título da franquia. O jogo chegou a ser proibido no Brasil e em outros doze países. Na contramão dessa visão negativa sobre o jogo, em 2009, ele se tornou peça de museu, ao fazer parte da exposição "Liberdade de Expressão", organizada pelo Museu Nobel, da Suécia. E em 2012, a empresa desenvolvedora do game pediu ajuda aos fãs para que *Postal2* fosse relançado (incluindo todas as expansões) para PC, agora pela plataforma Steam. A votação aconteceu através do *greenlight*, sistema de enquete na época disponibilizado pela plataforma e, em poucos dias, conseguiu os votos necessários (SILVA, 2015). Importa lembrar que essa mesma empresa, a Steam, a mando dos usuários os quais parecem ser o único filtro moral, não disponibilizou o *"Rape Day"*.

Uma característica comum à boa parte dos GCV é o fato de que, quanto maior a polêmica e as tentativas de proibição, maior a procura, ainda que de versões piratas. É o caso de 'Rapelay', jogo japonês lançado em 2006, no qual o jogador é um molestador de mulheres em um metrô e, no desenrolar da narrativa, violenta até mulheres da família. O jogador ainda tem a possibilidade de escolher diferentes posições sexuais e práticas abusivas. O jogo foi acusado de estimular o estupro e a pedofilia e, assim como ocorre com outros games, alvos de polêmicas, neste também houve quem os defendesse, alegando que o estupro é um crime menor que o assassinato, e que a maioria dos jogos legalizados tinham esse objetivo. A *Illusion*, produtora do jogo, justificou que ele não era comercializado fora do Japão, mas devido ao aumento das críticas por parte da mídia e de gamers, decidiu interromper sua distribuição. O jogo chegou a ser vendido pelo site Amazon, mas depois foi retirado em decorrência da repercussão negativa. Essa

impeditiva não resultou no esperado; ao contrário, o jogo passou a ser mais procurado, bem como disseminados tutoriais e vídeos no *Youtube*, ensinando como fazer seu download (EVANGELISTA, 2018).

De modo geral, nos casos em que um GCV é 'atacado' pelo Estado, um dos principais motivos para a sua proibição é a suposta normalização e banalização da violência que a frequência a esse tipo de jogo pode acarretar. Os críticos desse pensamento, como Morin (2003), lembram que a banalização da violência não tem origem nos games, mas na própria sociedade.

Há jogos de gêneros diferentes dos de conteúdo violento, em que o protagonista também deve superar desafios para ser vitorioso, mas sem precisar recorrer à violência. O sucesso comercial desse tipo de game, embora seja substancial, não é comparável aos GCV. Um exemplo de game – considerado um *cult* – que reverte a dinâmica de eliminar o 'outro' sem remorsos nem empatia é o *Undertale*, lançado em 2015. Na introdução deste jogo, toma-se conhecimento do seu contexto: há muito tempo, duas raças travavam guerra no planeta Terra: humanos e monstros; após uma longa batalha, os humanos saíram vitoriosos e os monstros foram aprisionados no subterrâneo. Até que um dia, uma criança cai nesse universo e sua missão deve ser enfrentar os monstros para voltar à superfície. O jogador controla o avatar criança e pode escolher entre três rotas: "pacífica", "neutra" ou "genocídio". Esta mecânica já é uma inovação em relação à maioria dos jogos de batalha, em que só é permitido atacar ou fugir. Outra inovação é que os oponentes interagem e expressam sentimentos, contrariando a violência 'asséptica' comum aos GCVs, nos quais o outro é só um obstáculo.

Em *Undertale*, cada rota tem consequências morais. A rota pacifista consiste em fazer amizade com os monstros ao invés de assassiná-los, único caminho que leva o jogador à salvação, característica que contradiz os estereótipos de um GCV. Outro elemento curioso é *Level* (LV) nível que se altera conforme o ganho de experiência. O aumento do LV acontece, por exemplo, quando se elimina o(s) oponente(s) em batalha. Quanto mais alto o LV, mais forte fica o avatar, já que a cada nível ele ganha mais habilidades como força, destreza e inteligência. Em *Undertale*, LV é *Level of Violence* (nível de violência). As ações que se tomam, no que diz respeito aos monstros, não são esquecidas, mesmo que o jogador recomece e escolha outra rota. Portanto, ainda que se possa recomeçar o jogo incontáveis vezes, o passado não é cancelado e o jogador não fica isento de consequências.

O game dá a oportunidade de salvar, não aqueles que são seus semelhantes (os humanos), mas seres com os quais não se tem inicialmente nenhuma afinidade; com o diálogo, o respeito e a empatia são construídos laços de afetividade entre os adversários, que ao final se tornam amigos. No modo pacífico, ao término de cada embate entre a criança e o monstro, a

mensagem de vitória aparece não por se ter eliminado o inimigo, mas por ter encontrado outra forma de solucionar um conflito, sem o uso da violência. A última tela da rota 'pacífica' mostra um quadro da criança junto com seus novos amigos.



Figura 14 - Final da rota pacifista em *Undertale*

Fonte: Undertale. Disponível em: https://undertale.fandom.com/wiki/True_Pacifist_Route. Acesso em: 25 jan. 2021.

Na outra rota, "genocídio", o gamer assume a postura agressiva da maioria dos GCV e sempre escolhe vencer as batalhas, golpeando os monstros até que, ainda que peçam clemência, sejam eliminados. Esse caminho, porém, não conduz a um final feliz para o personagem representado por uma criança. Caso o jogador aceite dar a sua alma, o mundo é reiniciado e ele pode recomeçar na rota pacífica. Mas as ações do passado deixam rastros, como no final da partida, quando é mostrado aquele mesmo quadro em que a criança é rodeada pelos amigos monstros. Todavia, nessa versão pacifista "souless" (sem alma), ocorre uma mudança: no quadro final, os amigos monstros aparecem cancelados. Logo, quando o jogador opta pela rota pacifista, mas anteriormente foi um genocida, é levado a sentir remorso pelos atos de violência. E permanece tão só quanto o indivíduo narcisista da nossa sociedade contemporânea.



Figura 15 - Final da rota pacifista pós rota genocídio, em *Undertale*

Fonte: Undertale. Disponível em: https://undertale.fandom.com/wiki/True_Pacifist_Route. Acesso em: 25 jan. 2021.

Concluindo as nossas reflexões sobre os discursos que permeiam os tipos de violência que são moralmente aceitáveis em um GCV e os que não o são – reflexões que de forma alguma esgotam esse tema tão complexo – pudemos identificar algumas facetas. As características listadas no diagrama que segue estão em sintonia com a forma como a moral e a ética são vividas na sociedade; seres sem empatia nem ideais utópicos, lutando por prestígio perante os pares, para superar obstáculos (ganhar dinheiro para adquirir coisas) custe o que custar, inclusive a própria saúde psíquica. Caçadores de recompensas em busca de uma felicidade sem remorsos nem limites. No jogo e na vida real.

Figura 16 – Síntese das reflexões sobre violência nos games

Faz sucesso entre os GCV os títulos que oferecem uma boa resolução gráfica, que imprima realismo aos atos de violência; A violência é aceitável quando tem por objetivo superar um obstáculo, cumprir uma missão. Ela precisa ser justificada. Ou quando é tão truculenta que se torna divertida, como é o caso dos fatalities do Mortal Kombat; Violência contra mulheres, crianças e animais inocentes é considerada moralmente injusta. Isto se dá por um efeito ideológico; Violência contra homens, policiais, militares é vista como aceitável, talvez porque são figuras que, na realidade, protagonizam atos de violência; A quase totalidade dos GCV não apresenta dilemas morais ou personagens com sentimentos, o que dificulta a empatia. O adversário é visto simplesmente como obstáculo a ser superado; Ter a possibilidade de experenciar atos imorais no mundo virtual é vivido como uma catarse, um modo de se desestressar das obrigações do dia a dia; Matar oponentes, ser habilidoso em uma batalha acarreta premiação e prestígio perante os companheiros de jogo. Atos de violência, nesse sentido, se tornam algopositivos e desejáveis; Por vezes, ações imorais (até mesmo de jogos não violentos) são fruto de modificações feitas por fandoms. Mesmo sendo desautorizadas pelos desenvolvedores, são facilmente encontradas na internet e têm muitas visualizações; Plataformas de jogos como a Steam aparentemente não têm um código ético ou moral que guie a seleção do que disponibilizam para os usuários. Títulos são banidos somente quando um número consistente de gamers protestam; Existe um consenso, por parte dos gamers, de que por mais violento que seja um jogo, ele não transformará o usuário em um psicopata.

Fonte: Elaboração da autora

O próximo tema que abordaremos trata da forma como os gamers se posicionam em relação aos discursos sobre eles.

6 O posicionamento dos jogadores de games de conteúdo violento

A maior parte das pessoas são outras pessoas. Seus pensamentos são os pensamentos dos outros, suas vidas são uma imitação de outras vidas, suas paixões, citações de um texto já lido (OSCAR WILDE, 2014).

Os discursos cristalizados por parte da sociedade que não conhece o universo dos jogos por vezes são recobertos por estereótipos, que relacionam o gamer a jovens associais que se dedicam somente a essa atividade e vivem submersos no mundo virtual. Esse imaginário é pior quando se trata de jogadores aficionados por títulos de conteúdo violento. Dando sequência às reflexões no tocante aos discursos sobre violência atrelada aos games, o contexto que pesquisamos nesta parte do estudo foram os assassinatos ocorridos em uma escola, por jovens fãs de games. O objetivo foi o de mapear como se estabelece a relação jogos/violência e os efeitos de sentido gerados pelos discursos proferidos pelos gamers como reflexo dos discursos dos nãogamers, no período imediatamente posterior à tragédia.

É recorrente nas mídias o debate sobre se os games podem ou não serem motivadores de episódios violentos. Essa correlação ganhou mais força no imaginário social após o massacre de *Columbine*, nos Estados Unidos, em 1999. Na ocasião, os autores do crime, alunos da escola alvo do tiroteio, planejaram o ataque de forma meticulosa, utilizando bombas para afastar os bombeiros, tanques de propano convertidos em bombas colocados na lanchonete, 99 dispositivos explosivos, e carros-bomba. Morreram 12 alunos e um professor, além de mais de 20 pessoas feridas. Depois de trocarem tiros com policiais a dupla cometeu suicídio. Os motivos do ataque nunca foram esclarecidos, mas os diários pessoais dos jovens assassinos revelaram que eles se inspiraram em outro atentado, o de *Oklahoma City* e de outros massacres que ocorreram nos Estados Unidos, na década de 90. O incidente provocou debates sobre leis de controle de armas, bullying e, principalmente, a violência dos videogames.

Uma pesquisa, realizada em 2013, pela organização *Common Sense Media* junto a pais norte-americanos, revelou que 75% deles acreditam que a violência em videogames contribui para a disseminação da violência real nos EUA (MONTEIRO, 2013).

O acontecimento que escolhemos, para contextualizar as nossas observações, tem algumas semelhanças com o americano. Parte de um fato trágico, acontecido em uma escola de Suzano (SP) - em março de 2019 - em que 8 pessoas foram assassinadas pela ação de dois jovens, um de 17 e outro de 25 anos, que entraram na escola atirando contra alunos e funcionários e depois se suicidaram. As investigações iniciais, por parte da polícia e dos jornais, foram direcionadas a estabelecer o que teria motivado esses jovens a cometer esse ato de violência. Um dos primeiros indícios apontados foi de que os assassinos eram aficionados por games violentos, entre eles o

Counter-Strike, centrado no uso de armas. Essa descoberta suscitou inúmeras discussões, nas mídias, sobre se os games de conteúdo violento seriam possíveis inspiradores de atiradores em massacres coletivos.

É corriqueiro que atos de violência geram comoção e indignação na sociedade. Esses sentimentos costumam ser acompanhados da necessidade imediata de se entender as causas e, no caso de Suzano, o fato dos assassinos frequentarem *lan house* para praticar videojogos de tiro foi determinante para associar o ato de violência aos games. Alguns tipos de violência, como ataques terroristas, têm clara motivação política, religiosa, ideológica ou étnica. Porém, quando uma pessoa promove um ataque violento sem motivação aparente, a busca por uma explicação lógica se torna mais intrincada. Por mais que se busque 'objetivar um culpado', é sempre complexo refletir sobre as reais origens da violência, que variam conforme o contexto socioafetivo, a ambiência, fatores econômicos, entre outros. Isso sem contar os eventuais problemas psíquicos do responsável pelo ato. Mas os modos como a violência é dita nos discursos sociais condicionam a nossa forma de refletirmos e nos expressarmos sobre o tema.

No dia em que ocorreu a tragédia, o presidente Jair Bolsonaro escreveu a seguinte mensagem, no Twitter, que tem sido o seu canal preferencial para se comunicar com a opinião pública: "Presto minhas condolências aos familiares das vítimas do desumano tentado ocorrido na escola Professor Raul Brasil, em Suzano. Uma monstruosidade e covardia sem tamanho. Que Deus conforte o coração de todos" (URIBE, 2019). Na ocasião, Bolsonaro evitou discorrer mais sobre o assunto e não fez nenhuma referência à indústria de games, diferentemente do que ocorreu em 2013 quando disse, em um programa televisivo, que considera "um crime" o uso de videogames por crianças (TEIXEIRA, 2019).

Em contraposição ao tom discreto do presidente, os jornalistas colheram o seguinte depoimento do vice-presidente da república, Hamilton Mourão: "Hoje a gente vê essa garotada viciada em videogames e videogames violentos. Só isso que fazem. Quando eu era criança e adolescente, jogava bola, soltava pipa, jogava bola de gude, hoje não vemos mais essas coisas. É isso que temos que estar preocupados". Mourão também lembrou de um outro massacre em escola, ocorrido em 2011, em Realengo (RJ), em que um ex-aluno matou 12 pessoas: "tem que chegar à conclusão porque isso está acontecendo. Essas coisas não aconteciam no Brasil, ocorriam em outros países". Na conjuntura política em que se discutia sobre a flexibilização do uso de armas por parte do cidadão, jornalistas questionaram Mourão se a permissão do porte de armas não poderia aumentar esse tipo de crime, ao que ele retrucou: "não tem nada a ver com o caso. Vai dizer que a arma que os caras tinham lá era legal?" (MOURÃO..., 2019).

O senso comum que nos leva a entender o roubo, a corrupção, a 'desordem social', como parte 'colateral' da nossa vida e que deve ser combatida com o emprego do policiamento e da repressão, foi responsável por reacender os debates sobre a falta de segurança nas escolas públicas do Brasil, que são alvo constante de depredação, roubo e de traficantes que procuram vender drogas aos alunos. As medidas de enfrentamento, pelas autoridades, foram canalizadas em promessas de aumento da ronda policial e instalação de câmeras de segurança. É o enfrentamento da violência social com a violência policial. Essa normalização da violência, percebida como um mal inerente à vida em sociedade entra em sintonia com a fala resignada do presidente, que apesar de ser representante de um estado laico, se comunica em tom religioso para a nação: "Presto minhas condolências aos familiares (...) que Deus conforte o coração de todos".

Disto decorre também a forma imediata e reducionista com que o nosso vice-presidente aponta para um culpado, sem indagar sobre as condições que podem ter levado os jovens a agir de modo violento, e a urgência em chegar a uma 'conclusão', sugere objetivar o pronto restabelecimento da ordem pública. Uma outra evidência desse fenômeno veio do deputado Júnior Bozzella, que propôs um projeto de lei que criminaliza a distribuição de jogos considerados violentos (PL1577/2019). Segundo essa lógica, ao proibir a difusão de games de conteúdo violento, o governo estaria solucionando o problema.

O discurso jornalístico tem também um papel fundamental nessa construção de sentido, ao reforçar, nas manchetes dos jornais no dia seguinte ao acontecimento, a suposição de que existe um culpado pontual. O jornal Folha de São Paulo (2019), ao colocar no título da matéria "Massacre de Suzano reacende debate sobre má influência de games violentos" (ver figura abaixo) retoma aqueles mesmos dizeres que se 'reacendem' quando ocorre um episódio de assassinatos em massa envolvendo jovem e direciona o leitor para um discurso consolidado, que vincula 'games violentos' (e não de conteúdo violento) a uma suposta 'má influência'. Trata-se de um discurso de tipo 'autoritário', que impõe uma verdade a priori, sem espaço para polissemia. Como subtítulo dessa matéria, o jornal escreve "gamers reagem a críticas e jogos pequenos buscam outros caminhos". A escolha do verbo 'reagir' (que é diferente de escrever 'se defendem', 'contestam') seguido da conjunção aditiva 'e' estabelece uma relação com a frase 'buscam novos caminhos'. Essa junção das duas orações leva ao entendimento de que o caminho atual – games violentos – precisa ser combatido e substituído. É como se imputasse uma 'culpa' dos gamers. A imagem que acompanha a matéria reforça esse entendimento de que esse gênero de games é perigoso, ao mostrar uma imagem de ficção, subtraída de um GCV, de um pelotão de soldados prontos para o ataque.

Figura 17 - Matéria da Folha de São Paulo um dia após o acontecido

Fonte: Folha online. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/03/massacre-de-suzano-reacende-debate-sobre-ma-influencia-de-games-violentos.shtml. Acesso em: 13 jul. 2020.

Outro exemplo de como a mídia jornalística impõe um sentido é a veiculada pelo Portal G1(2019): "Assassinos de escola em Suzano frequentavam *lan house* juntos para participar de jogos online de combate". A manchete traz uma relação de proximidade entre 'assassinos' e 'jogos online de combate'. Para completar essa associação, a imagem da matéria destaca a abreviação do game *Counter-Strike* no monitor do computador.

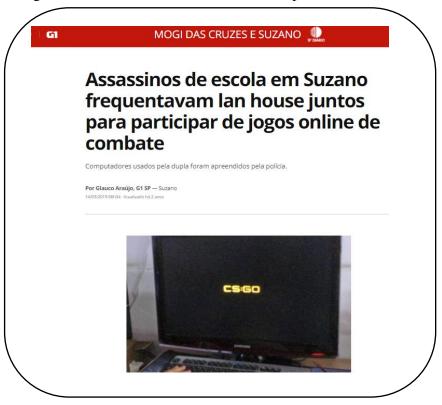


Figura 18 – Matéria do Portal G1 um dia após o acontecido

Fonte: Portal G1. Globo. Disponível em: https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2019/03/14/assassinos-de-escola-em-suzano-frequentavam-lan-house-juntos-para-participar-de-jogos-online-de-combate.ghtml; Acesso em: 13 jul. 2020

A paráfrase, referenciando a AD, é a matriz do sentido, que se perpetua pela repetição. É ela que se faz presente quando se reacendem os famigerados debates com especialistas e autoridades sobre os possíveis malefícios dos jogos eletrônicos. Esses discursos parafrásticos se fixam na mente dos interlocutores que, sem perceber, repercutem esses mesmos estereótipos.

A relação entre língua e objeto é sempre atravessada por uma memória do dizer, que é reavivada no interdiscurso. Nesses processos, entendemos a relação entre sujeito e ideologia e sujeito e inconsciente, uma vez que a língua é o lugar onde se materializam as leituras que esse mesmo sujeito faz do "real", filtrando-o e construindo-o. A partir disso é possível identificar a tomada de posição de um determinado sujeito, suas crenças. É o que acontece quando Mourão lembra, no seu pronunciamento, de um outro massacre em escola, ocorrido em 2011, em Realengo (RJ), e se mostra preocupado com as motivações, declarando que é preciso "chegar à conclusão de porque isso está acontecendo". Ele omite o que as investigações de Realengo apontaram, em um segundo momento, para uma provável ligação do assassino com grupos fundamentalistas muçulmanos, a situação conflituosa do jovem com os familiares, além do bullying que sofreu na escola onde estudou por dez anos. O vice-presidente prefere reiterar o discurso, já consolidado, de incriminação dos games.

E quando diz que "essas coisas não aconteciam no Brasil, ocorriam em outros países" provavelmente faz referência aos Estados Unidos, onde é mais frequente esse tipo de atentado. O discurso de Mourão ecoa o do então presidente americano, Donald Trump, que costuma responsabilizar as ações de atiradores em multidões ao consumo de games "cada vez mais violentos", alegando que esses têm contribuído para "uma juventude perturbada e impressionável a sentir-se parte de uma cultura que celebra a violência". Um discurso que ofusca, para a opinião pública americana, o debate sobre a falta de controle na venda de armas (SILVA, 2019). Aqui no Brasil, a flexibilização do porte de armas se deu pelo decreto do presidente, no início de 2019.

Outra característica do discurso, sob a perspectiva da AD, é que ele é presidido por "formações imaginárias", que fazem com que o sujeito seja capaz de colocar-se no lugar do interlocutor, antecipando o sentido que suas palavras irão produzir e articulando sua argumentação. Quando Mourão retruca os jornalistas que questionaram se a permissão do porte de armas de fogo não poderia facilitar esse tipo de crime, ele demonstra estar preparado (antecipação) para esta alegação, pois argumenta que as armas utilizadas foram adquiridas ilegalmente: "não tem nada a ver com o caso. Vai dizer que a arma que os caras tinham lá era legal?" É, de novo, uma forma de argumentação que neutraliza eventuais contestações.

Voltemos, agora, à categorização da violência para refletir sobre o quanto a violência sistêmica a que esses dois jovens assassinos de Suzano foram submetidos possa ter influenciado o ato de violência subjetiva, que foi o massacre na escola; ao culpabilizar os jogos, a mídia e autoridades desconsideram os aspectos multifatoriais. Como lembra Morin (2003, p.9), no século passado imaginava-se que o cinema estimulava a violência e a delinquência juvenil. Depois, passou-se a fazer a mesma acusação contra a televisão. O autor refuta esse pensamento, afirmando que as causas da violência juvenil não estão na mídia, mas na desintegração familiar, no ambiente de alguns bairros problemáticos, na pobreza e na falta de perspectivas, entre outros motivos: "a mídia não inventou nada disso, embora torne esses fenômenos mais visíveis. A mídia não inventou o crime, que faz parte da história da humanidade". E ressalta que mais do que a manipulação, é preciso compreender a relação da mídia com nossos imaginários e que a pesquisa em comunicação, que é multidimensional, exige sempre o exame da interface da comunicação com outras áreas do conhecimento.

Quando Mourão afirma que "Hoje a gente vê essa garotada viciada em videogames e videogames violentos. Só isso que fazem" o argumento remete ao uso excessivo e não ao conteúdo. O que o vice-presidente faz é fundamentar um discurso que deprecia os games, desdobrando-os em outros temas que reproduzem os mesmos preconceitos e que correlacionam game a "perigo".

Da mesma forma como favelado é associado a marginal, o gamer, para quem não joga e não frequenta *fandoms*, pode ser rotulado como ameaça ao equilíbrio social. E assim como uma intervenção militar nas favelas traz a impressão — para quem está fora e não dentro dessas comunidades - de que a violência será combatida, proibir 'certos' games 'perigosos' poderia trazer mais segurança nas escolas e, de consequência, mais tranquilidade para os familiares de crianças e adolescentes.

Outra consequência da violência simbólica é que ao se produzir a evidência, silencia-se aqueles que a sofrem. São silenciados vários dizeres e, sobretudo, o discurso do pobre, do negro, do morador de favela e, no nosso caso, o do gamer.

Enquanto a fala dos nossos representantes políticos é reverberado, para toda a nação, pela imprensa e debates trazem a visão dos especialistas - psicólogos, sociólogos, psiquiatras, pedagogos — pouco 'ouvimos' do lado dos gamers. Em contraposição a esses discursos preconceituosos, os jogadores criaram a *hashtag* #SomosGamersNaoAssassinos, no Twitter.

A hashtag é um dispositivo que permite contextualizar discursos, pois delimita um tema de conversação, que pode ser comentado, lido e compartilhado de forma síncrona ou em qualquer outro momento; isto permite que um determinado tema possa ser consultado a posterior (como nós fizemos) e que sejam feitas atualizações.

Como veremos, o sujeito 'gamer' se diz a partir do que é dito sobre ele: "não somos assassinos" é um manifesto contra os discursos incriminadores, mas não revela muito sobre quem são eles.

Lembramos que para a AD os sujeitos que interagem no processo discursivo são sujeitos marcados social, histórica e ideologicamente. Consequentemente, cada sujeito enuncia a partir dos lugares sociais que ocupa. Assim, um político ocupa, hierarquicamente, uma posição superior a de um gamer.

O nosso entendimento é de que para se compreender a cultura gamer é fundamental ouvir as vozes dos jogadores, identificar como se enxergam e como entendem que a sociedade os percebe.

Na condução do nosso estudo endossamos a fala de Fiorin (1998, p.49) ao afirmar que não é problema do analista de discurso pesquisar se o locutor revela sua visão de mundo, ao enunciar um discurso, "uma vez que a análise não é investigação policial. Preocupa-se ela não com o enunciador real, mas com o enunciador inscrito no discurso, ou seja, com aquele que no interior do discurso diz eu". E tampouco, reforça Orlandi (1988), o analista deve atribuir um sentido aos discursos, mas "conhecer os mecanismos pelos quais se põe em jogo um determinado processo de significação" (ORLANDI, 1988, p .115).

A maioria dos gamers se sente discriminada. O que corrobora essa afirmação é uma pesquisa desenvolvida pela empresa Talk Inc (O MUNDO...,2017) junto a videogamers brasileiros. O estudo revelou que para esse público jogar significa mais do que entretenimento, envolve o desafio e a competição, a possibilidade de ter uma nova identidade e de fazer parte de um grupo com muitas coisas em comum, além de poder estar presente em outros momentos da vida online desse grupo. Por outro lado, os pesquisados revelaram que se sentem incompreendidos e julgados negativamente por quem não faz parte desse universo. Quando perguntados sobre o que já ouviram sobre quem é gamer, as respostas mais frequentes foram que é coisa de criança, é um vício, é perda de tempo, é para quem tem problema em socializar.

Silva (2017) desenvolveu um estudo que teve como objeto as interações de jogadores de *Counter-Strike* por meio de comentários na internet, com a finalidade de identificar e analisar as discussões ali presentes. Uma das constatações derivadas dessas observações foi que o estereótipo vinculado ao gamer é, por vezes, um discurso replicado por eles próprios. Um exemplo é o entendimento que eles têm de que a maioria das pessoas que 'vive neste mundo de jogos eletrônicos' não gostam de socialização. Entretanto, pondera o pesquisador, o que eles parecem manifestar não é o desejo de se isolarem, mas de encontrarem pessoas que têm interesses em comum, para troca de experiências ou apenas para bater um papo descompromissado. A *lan house* é um desses locais de socialização, assim como as arenas dos campeonatos ou a própria casa: "os sujeitos podem encontrar neste ambiente um lugar no qual possam superar as taxações e estereótipos que lhe são impostos, buscando sociabilidade entre os próprios pares" (SILVA, 2017, p. 88)

Na visão de Evangelista (2018), a notoriedade da indústria de games atraiu a atenção de oportunistas, como, por exemplo, advogados em busca de projeção, instituições religiosas, setores favoráveis à venda de armas e a imprensa em busca de audiência, que passaram a difundir questionáveis aspectos nocivos dos jogos: "a cobertura jornalística sensacionalista sempre procura criar e acentuar os efeitos negativos dos jogos como elemento central de qualquer incidente envolvendo jogadores. Uma das razões do sensacionalismo exacerbado é o retorno comercial" (EVANGELISTA, 2018, p. 125).

A visão que a sociedade tem sobre o gamer é muito baseada no fato que despendem muito tempo jogando e, portanto, seriam uma categoria em risco de vício.

O livro 'Games viciam: fato ou ficção' (FORTIM et al., 2019) aponta para o fato de os jogos não serem intrinsecamente bons ou ruins, mas que o importante é compreender como e por que as pessoas jogam. As pesquisadoras alertam para o fato de que existem muitas formas de

interpretar e analisar contextos complexos, como o relacionado aos games de conteúdo violento e seus efeitos, mas que as relações de causa e efeito são simplistas e deterministas.

As autoras pontuam que os games online multiplayer, como os de tipo FPS - preferidos pelos assassinos de Suzano - implicam em um risco maior de gerar vício, isto porque há sempre parceiros novos para jogar e é preciso jogar muito para permanecer nos *rankings* mais altos.

Ao mesmo tempo em que se tem um ambiente relativamente mais seguro para se relacionar com os pares, demonstrar habilidades e capacidades, ser reconhecido e valorizado pelos amigos, também se tem mais responsabilidade para com os companheiros. Devido à necessidade de aperfeiçoamento para permanecer no mesmo nível que os outros jogadores, fica muito mais difícil parar de jogar para dedicar-se a outras atividades (estudar, dormir, jantar com a família) a fim de não deixar os outros "na mão (FORTIM et al., 2019).

Porém, a "forma sensacionalista" como a mídia costuma abordar o tema também contribui, nas palavras das pesquisadoras, para que pessoas que não conhecem esse universo se preocupem com os possíveis perigos que as circundam.

Outro discurso preconceituoso recorrente e comum a todas as gerações é a comparação entre o que crianças e adolescentes fazem hoje e o que as de outras gerações fizeram, sendo que a tecnologia, frequentemente, é apontada como tendo impacto ruim ou negativo: "cada uma delas [as gerações] pensa que usou a mídia de forma correta e que as novas gerações não sabem usálas, e que estão completamente fora do controle" (FORTIM et al., 2019). É o que faz o vicepresidente Mourão ao dizer "quando eu era criança e adolescente, jogava bola, soltava pipa, jogava bola de gude, hoje não vemos mais essas coisas".

Os jogos propiciam diversão, aliviam o estresse e reúnem amigos. Eles só se tornam um problema, segundo as estudiosas, quando não se consegue conciliar o jogo com as demais atividades do dia a dia. Mas, pontuam as pesquisadoras, são raros os casos de dependência.

Jogar definitivamente não é apenas sobre matar dragões, atirar em terroristas e alcançar piratas, mas sim sobre satisfazer necessidades psicológicas profundas, necessidades estas que podem influenciar (diretamente ou não) o modo de jogar de cada pessoa. Para além das questões psiquiátricas e de comportamentos de dependência, cabe esclarecer qual o significado do jogo para cada jogador (FORTIM et al., 2019).

Em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) passou a considerar o vício em videogame um problema de saúde mental. Só que a questão da violência real segue um viés diferente: a exposição desmedida a jogos violentos, por si só, não é capaz de moldar o caráter do indivíduo a ponto de ele se tornar um assassino. É o que os recentes estudos sobre o tema revelam, como o publicado em 2019 pela Universidade de Oxford que aponta que os jovens que jogam

videogame regularmente não são mais propensos à violência do que aqueles que não o fazem (MARTINS, 2019).

A linguagem, por essa característica ideológica, tem influência também sobre os comportamentos do ser humano. A sociedade, lembra Fiorin (1998, p. 55), "transmite aos indivíduos - com a linguagem e graças a ela - certos estereótipos, que determinam certos comportamentos". Aplicando esses conceitos ao nosso estudo, podemos presumir que os recorrentes discursos da mídia que atrelam violência a games contribuem para essa imagem discriminatória, mesmo que infundada. Entendermos que o universo dos games, apesar de bilionário e de envolver um alto percentual de jogadores é uma minoria em termos de apropriação do discurso social, ou seja, fala-se muito sobre games e gamers, mas quem fala não é, na maioria das vezes, o jogador. Para nos auxiliar no entendimento do posicionamento do jogador frente ao que se fala sobre ele, coletamos parte dos tweets da hashtag #SomosGamersNaoAssassinos, assim procedendo: inicialmente sistematizamos os depoimentos produzidos pelos participantes da hashtag, cujos conteúdos permanecem disponíveis para leitura e interação na página da rede social. Descartamos os posts que fugiam do assunto ou que não tinham texto, somente imagens, gifs ou links. Algumas imagens foram colocadas neste estudo apenas a título de ilustração. No processo de tipificação, elegemos somente uma categoria por postagem, a que mais se sobressaía. Os quatro perfis, que descrevemos a seguir, são: o injustiçado, o sarcástico, o normal e o construtivo. As nuvens de palavras foram um recurso gráfico utilizado com o intuito de facilitar a compreensão das tipologias criadas.

O primeiro perfil, que chamamos de 'injustiçado', é o que predomina no ambiente, com 109 *twittes*. As mensagens revelam ser um absurdo taxar os games de violentos em detrimento de outras mídias e/ou políticos que não sofrem esse mesmo preconceito. Acreditam ser o game 'bode expiatório' do problema da violência social. Exemplificamos com dois *posts*: "É muito idiota essa gente colocando a culpa do massacre de Suzano nos jogos enquanto tem um cara que faz "sinal de arminha" pro povo como presidente do país"; "[...]temos q lembrar que não é culpa dos jogos. Se seguir essa lógica, todos os filmes e séries envolvendo armas teriam q sair do ar".

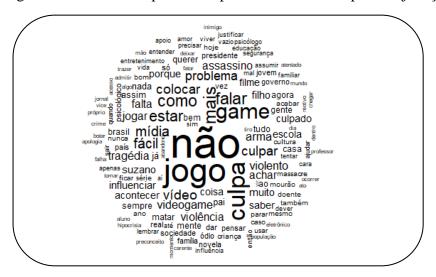
Figura 18 – Twittes relacionados à tipologia Injustiçado



Fonte: Twitter. Disponível em: https://Twitter.com/search?q=%23somosgamersnaoassassinos&src= recent _search_click. Acesso em: 7 set. 2020

Com base nos termos utilizados nos comentários dessa categoria, criamos uma nuvem de palavras. Para a análise, foram considerados os adjetivos, advérbios, nomes comuns e verbos presentes nas postagens.

Figura 19 – Nuvem de palavras a partir dos twittes do perfil Injustiçado



Fonte: Elaboração da autora a partir do uso do software Iramuteq

Como se pode constatar, as palavras mais recorrentes desses gamers - além dos termos 'game' e 'jogo' que são necessários para contextualizar o debate - são "não" e "culpa". Cabe destacar que nenhum deles nos revela o posicionamento do gamer.

A próxima tipologia, composta a partir de 80 *twittes* que seguiam a mesma linha argumentativa, traz um perfil de discurso que ironiza a relação entre adquirir habilidades jogando e utilizar essas habilidades (ou desfrutar delas) na vida real: "Não virei milionário porque jogo Banco Imobiliário. Não virei pedreiro porque jogo *Minecraft*. Não virei encanador porque jogo Super Mario. Nem jogador de futebol porque jogo Fifa. Muito menos assassino porque jogo *Assassin`s Screed*"; "Se games influenciassem as pessoas eu estaria andando nos canos de esgoto como Mario Bros e dando *Fatality* nas pessoas da rua como em *StreetFighter*. Não é um fator que influenciou esses assassinos e sim todo um contexto de vida desses garotos". Outra característica deste grupo é citar personagens violentos da História (Ex.: Hitler, Stalin, Bin Laden) para argumentar que não existe correlação entre ser violento e jogar: "Os assassinatos vieram bem antes dos games!!!"



Figura 20 – Twittes relacionados à tipologia Sarcástico

Fonte: Twitter. Disponível em: https://Twitter.com/search?q=%23somosgamersnaoassassinos&src=recente_search_click. Acesso em: 7 set. 2020

A nuvem de palavras dessa tipologia revela, obviamente, o predomínio de termos como jogo e jogar, porque são o núcleo do discurso. Mas o que chama a atenção, assim como na categoria anterior, são as palavras voltadas à negação do que se diz sobre os gamers: 'não', 'matar', 'nunca' entre outros.

Figura 21 – Nuvem de palavras a partir dos twittes do perfil Sarcástico



Fonte: Elaboração da autora a partir do uso do software Iramuteq

O terceiro tipo, representado por 62 *twittes* quer enfatizar que o gamer é uma pessoa 'normal', como qualquer outra; trabalha, tem família e joga como entretenimento: "nós gamers não somos psicopatas que sai por aí agredindo as pessoas na rua, temos família, temos amigos"; "Eu jogo para relaxar e não para formular um plano terrorista".

Figura 22 – Twittes relacionados à tipologia Normal

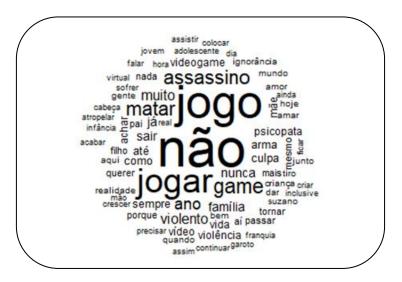


Fonte: Twitter. Disponível em: https://Twitter.com/search?q=%23somosgamersnaoassassinos&src= recent _search_click. Acesso em: 7 set. 2020

A nuvem de palavras dessa tipologia também mostra que muitos discursos para contrapor a imagem estereotipada das mídias e do Estado são de negação ou os mesmos utilizados por estes: 'não', 'assassino', 'matar', violento', 'nunca'. Outra característica desse tipo de

discurso 'de negar o que não se é' e de se mostrar 'igual aos outros' é a perda de uma identidade que signifique a cultura gamer.

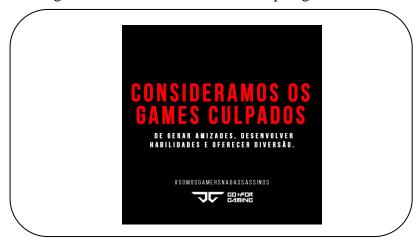
Figura 23 – Nuvem de palavras a partir dos twittes do perfil Normal



Fonte: Elaboração da autora a partir do uso do software Iramuteq

O quarto tipo, que soma 26 comentários, valoriza o game além da questão da diversão, lembrando que um jogo pode ensinar e desenvolver habilidades positivas no jogador: "O jogo também contribui para combater stress, ansiedade e depressão"; "[...] Algumas das coisas que aprendi no mundo dos games: * Inglês e japonês * Raciocínio lógico e coordenação motora * Gestão de recursos * História do mundo, no geral entre muitos outros".

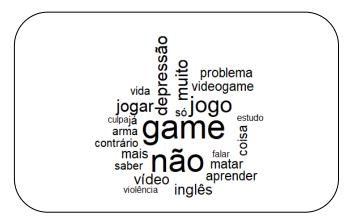
Figura 24 – Twittes relacionados à tipologia Construtivo



Fonte: Twitter. Disponível em: https://Twitter.com/search?q=%23somosgamersnaoassassinos&src= recent _search_click. Acesso em: 7 set. 2020

Das quatro tipologias de discurso é a que reúne uma quantidade maior de termos que explicam os benefícios de jogar: '[não]depressão', 'estudo', aprender', 'saber', 'vida'. Mas essa tipologia é também a que reúne o menor número de comentários.

Figura 25– Nuvem de palavras a partir dos twittes do perfil Construtivo



Fonte: Elaboração da autora a partir do uso do software Iramuteq

Com base nessas quatro tipologias, pudemos constatar que a imagem que o gamer faz de si é de pessoa injustiçada, porque ainda que a violência do mundo real suplante a do universo dos games, os jogadores são sempre os culpados. Também as suas habilidades são superestimadas: como se jogar games de tiro os tornassem atiradores profissionais.

Quanto à imagem que o gamer faz do interlocutor (a quem o enunciado é destinado) é de uma pessoa que não é capaz de entender o universo dos games porque não joga e, portanto, o condena sem conhecimento de causa. Daí decorre a crença de que o game exerce influência no comportamento do jogador na vida real e, consequentemente, é perigoso.

O silêncio, retomando Orlandi (2002), tem uma dimensão política, podendo ser considerado tanto como parte da retórica do opressor, como da retórica do oprimido. Constatamos isso nos discursos dos gamers, que negam o que se diz sobre eles, mas falam muito pouco sobre quem são, sobre como se posicionam. Esse pode ser um dos motivos por que o que prevalece, na sociedade, é a identidade preconceituosa do gamer propagada pela mídia e pelo Estado.

O resultado da nossa análise nos mostrou que o imaginário sobre o gamer está tão enraizado que dificulta a formação de um posicionamento, que pode ser definido como um conjunto de fatores que constroem uma imagem coerente do sujeito. Podemos chamar este fenômeno de efeito de sustentação, pois quando o gamer diz 'não sou assassino', o faz em decorrência de um discurso anterior que afirma que ele é assassino. Constatamos que posicionar os games de conteúdo violento como 'culpados' por atentados é a forma mais simples e imediata

de se restabelecer uma aparente normalidade social e de silenciar outros discursos que defendem políticas públicas voltadas para o jovem, enfrentamento da desigualdade social, desemprego, valores morais, educação, entre outros. Atribuir culpa ao videogame, mesmo que parcialmente, pode ocultar discursos sobre as causas multifatoriais que envolvem crimes violentos. A pronta associação entre games e violência, no imaginário de parte da sociedade, produz efeitos na constituição do atual posicionamento do gamer.

Não é nossa intenção, nesta pesquisa, minimizar a importância dos debates sobre a violência ou comportamentos nocivos no universo gamer; temas como o vício, conduta tóxica entre jogadores, ansiedade gerada pela alta competitividade de alguns gêneros, banalização da forma como a violência é tratada, entre outros. Mas é importante também trazer à tona os inúmeros benefícios que o jogo traz, como também aproximar o gamer das discussões sobre este universo, nas mídias jornalísticas e de entretenimento.

No decorrer das investigações sobre o massacre de Suzano (SIQUEIRA; GUIMARÃES, 2019) se descobriu que uma organização criminosa que atua na *Deep Web* pode ter sido a inspiração dos assassinos. O canal em questão é o fórum "*Dogolachan*" e se supõe que integrantes deste fórum teriam auxiliado os jovens a cometer a chacina. Segundo o que foi apurado, os jovens frequentavam esse fórum há mais de um ano e vinham tornando público os planos sobre o atentado. Lá, eles receberam informações de onde conseguir armamento e até dicas táticas de como cometer os assassinatos. Dias antes do crime, um dos jovens deixou a seguinte mensagem no fórum, em sintonia com o que já discutimos sobre o processo de glorificação da violência: "Nascemos falhos, mas partiremos como heróis".

O próximo capítulo é dedicado à investigação do game *Counter-Strike* e seu *fandom*, que darão materialidade às nossas análises discursivas que ocorrem durante um *streaming*.

7 O GAME COUNTER-STRIKE E SEU FANDOM

Ao significar o sujeito se significa, o gesto de interpretação é o que — perceptível ou não para o sujeito e/ou para seus interlocutores — decide a direção dos sentidos, decidindo, assim, sobre sua (do sujeito) direção (ORLANDI, 2007b, p. 22).

Neste capítulo discorreremos sobre algumas características do corpus do nosso estudo, o *Counter-Strike* e seu *fandom*. Esse game nasceu de uma *mod* feita pelos fãs de um jogo chamado *Half-Life*, lançado em 1998. Um ano depois, o CS surgiu para Windows.

De lá para cá o jogo sofreu várias modificações até chegar na versão atual, chamada *Global Offensive* (GO), lançada em 2012, para os sistemas Windows, MacOS, PS3 e Xbox 360. A partir de 2014 essa versão foi estendida também para o sistema Linux. No final de 2018, passou a ser disponibilizado para download gratuito na plataforma de jogos Steam, o que fez aumentar ainda mais o seu alcance. Algumas funções e características presentes na versão para computador não foram implementadas nos consoles, o que explicaria o sucesso comercial menor nesses suportes (KLEIN, 2018).

No modo online de competição, que reúne o maior número de gamers por envolver também os campeonatos oficiais, temos dez jogadores divididos em duas equipes: os terroristas (TR) e os contraterroristas (CT). Para facilitar a diferenciação entre as equipes, convencionou-se que os terroristas são representados pela cor vermelha e os contraterroristas pela cor azul. Vale apontar que vermelho, no mundo 'real', carrega uma simbologia associada à esquerda revolucionária.

O objetivo dos "terroristas" é armar e explodir uma bomba, enquanto os "contraterroristas" têm a função de evitá-la ou desarmá-la. Caso uma equipe elimine a outra, antes de alcançar esse objetivo, também é vitoriosa. Além de eliminar os adversários, pode-se resgatar reféns e desarmar bombas para os contraterroristas ou armar bombas e manter reféns para os terroristas.

As disputas no CS ocorrem em diversos mapas (cenários) disponibilizados na plataforma, sendo que há um conjunto deles para cada modo de disputa. É possível também que o próprio jogador crie mapas, customize armas e compartilhe suas criações com a comunidade.

O sucesso comercial do jogo levou à criação de competições de nível internacional, que inicialmente eram organizadas pelos próprios jogadores de CS. Hoje, alguns deles se tornaram celebridades, principalmente em países como Japão e Coreia do Sul, onde esses torneios internacionais são transmitidos ao vivo, em rede nacional. O CS, como já vimos, é inserido na categoria FPS (first person shooter ou tiro em primeira pessoa). Os jogos deste gênero têm como

referencial visual a sua arma, ou seja, o protagonista é a arma. Pelo seu caráter violento, com simulação de sangue e réplica de armas reais, ele é recomendado para um público acima de 16 anos.

Agrega valor ao jogo, aumentando a sua imersão, a boa qualidade gráfica dos mapas, que ambienta de maneira realística o cenário do confronto. A localização dos demais jogadores é exibida por um radar, no canto superior esquerdo da tela (ver figura 26). Outro elemento importante são os efeitos sonoros: os sons de passos servem como guia para dar noção de proximidade de outros personagens, e o 'rádio' possibilita o envio de mensagens síncronas, o que colabora para a interação entre os jogadores.

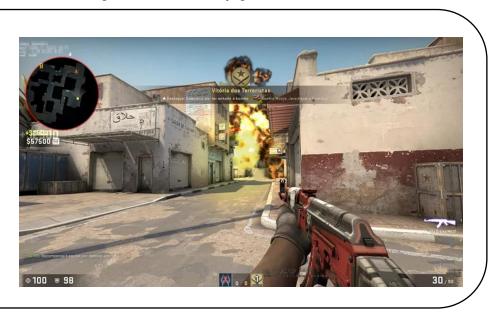


Figura 26 – Visão do jogador de *Counter-Strike*

Fonte: Techtudo. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/02/csgo-desvende-mitos-e-verdades-sobre-mira-resolucao-43-e-molotov-esports.ghtml. acesso em: 26 jun. 2021.

O CS conta ainda com um buscador de partidas, que permite colocar jogadores com níveis de habilidades semelhantes para competir. Esta estratégia evita que se misture novatos com jogadores avançados.

O player (jogador), ao eliminar adversários, ganha dinheiro virtual como recompensa para comprar armas e equipamentos de proteção. As armas disponíveis estão divididas em facas, pistolas, escopetas, submetralhadoras, rifles e metralhadoras. Os utilitários consistem em granadas, coletes de segurança, luvas, óculos de visão noturna e kits difusores (utilizados para desarmar a bomba).

Uma forma de os jogadores se diferenciarem e ganharem prestígio perante os colegas é personalizando as armas, facas e luvas do jogo, com as *skins* ou *stickers*. Esses acessórios que, como tal, não trazem nenhuma vantagem no jogo, tornaram-se parte do CS a partir de 2013.

Alguns fatores podem influenciar no preço de uma *skin*, como raridade, disponibilidade e padrão. Sobre a veneração às armas e seus acessórios dedicamos um tópico, mais adiante, intitulado "A arma alçada à dimensão simbólica".

Outra forma de diferenciação entre os jogadores se dá pelas patentes. O CS possui uma mecânica de ranqueamento para classificar os jogadores de acordo com seu progresso nas partidas, no modo competitivo. Elas servem como parâmetro para definir o nível de habilidades do jogador, como podemos ver na figura abaixo: "Silver I", no canto superior esquerdo, é o nível mais baixo, enquanto a "The Global Elite", no canto inferior direito, é o mais alto:



Figura 27 - As patentes do Counter-Strike

Fonte: Steam. Disponível em: https://support.Steampowered.com/kb_article.php?ref =5629-WUDL-8495&l=portuguese. acesso em: 24 jun. 2021.

A patente do jogador é mostrada abaixo do nome de usuário, na tela inicial do jogo e, nas telas de pontuação das partidas, à direita dele. É possível ver as patentes dos aliados se o jogador estiver em grupo com eles. Desta forma se cria uma hierarquia entre os jogadores, que vão dos *noobs* (novatos, que não sabem jogar bem) aos da elite (autoridades no jogo). São mecanismos criados como incentivo para o jogador treinar e ficar mais tempo na plataforma, mas que também intensificam a rivalidade entre os players e favorecem os embates.

Até o final de 2019, a franquia utilizou apenas modelos padrões de personagens para os terroristas e os contraterroristas. Porém, com o lançamento da 'Operação *Shattered Web'*, modalidade em que o jogador cumpre missões, foram introduzidos agentes com características individualizadas. Esses personagens não oferecem vantagens no jogo e são disponibilizados como recompensa de progressão em missões. Desta forma, o jogador que for assíduo e habilidoso ganha o direito de escolher um personagem que simbolizará a forma como ele quer ser reconhecido pelos pares. Se trata de um processo de subjetivação que, todavia, é limitado ao catálogo de escolhas predefinidos pela desenvolvedora do jogo e que reforçam a construção de estereótipos associados à identidade, como etnia, gênero, nacionalidade entre outros. Não muito diferente do que acontece no mundo real.

No blog oficial da Steam (blog.Counter-Strike.net) onde os personagens são apresentados, encontramos a seguinte frase, que traduz a relevância de ser habilidoso no jogo: "Counter-Strike é mais do que apenas matar ou morrer, às vezes é bom saber que você lançou mais granadas efetivas".

Acessamos o *blog* em julho de 2021, quando contabilizamos 22 opções de agentes, dos quais destacamos aqui três: o contraterrorista 'Commander Ricksaw' (o 'mocinho'), o terrorista 'Doctor Romanov' (o 'bandido') e a agente especial do FBI, Ava, única mulher no catálogo. Esses personagens estão impregnados de uma ideologia que reproduz padrões culturais do mundo real, mesmo que em um contexto ficcional.

Segundo a biografia que acompanha cada avatar, o capitão-tenente americano Ricksaw – nacionalidade simbolizada pela bandeira no uniforme e pelo nome – gosta de oferecer balas e granadas potentes, em qualquer ocasião. O seu mote é: "Haja hot dogs, helicópteros e *headshots*²¹. Hurra!". Um discurso que traduz alguns elementos do '*american way of life*²² como patriotismo, abundância e *junk food*²³.

-

²¹ Significa "tiro na cabeça", que é uma ação muito prestigiada no CS

²² Expressão aplicada a um estilo de vida que é referência da autoimagem dos norte americanos

²³ Comida não saudável, ultra processada



Figura 28 - Personagem contraterrorista

Fonte: Counter-Strike.net. Disponível em: http://Counter-Strike.net/shatteredweb. Acesso em: 9 de jul. 2021

O doutor Romanov – o nome revela a origem russa – era contrabandista de produtos farmacêuticos e atualmente coordena operações 'disruptivas' e é conhecido por ser calculista e preciso. A mãe dele, porém, diz que é tudo culpa das más companhias. Seu mote é: "É simples. Fazemos um plano, e o plano é vencer". Aqui encontramos o lugar-comum do cidadão russo, frio e calculista, e a figura da mãe, como símbolo da pátria soviética. A dicotomia entre o bem e o mal, reforçada durante o período da guerra fria, é representada pelo clichê americano (liberdade, individualidade, consumismo) e pelo clichê russo (ditadura, coletivismo e comunismo). No mundo do CS, todos os personagens terroristas têm traços físicos e carateriais que remetem à imagem estereotipada do russo ou do muçulmano.



Figura 29 - Personagem terrorista

Fonte: Counter-Strike.net. Disponível em: http://Counter-Strike.net/shatteredweb. Acesso em: 9 de jul. 2021

E, por fim, a única agente mulher, Ava. A sua biografia revela que foi subestimada no início da carreira, mas hoje coleciona medalhas honorárias do FBI. Contudo, os desafios enfrentados como agente secreta não se comparam a sua infância no subúrbio de Nova Jersey, com quatro irmãos mais velhos. Aprecia as coisas mais simples da vida, como vitórias justas, cerveja e derrotar ("limpar o sebo") criminosos. Seu mote: "Eles veem-me, ficam confusos, e depois morrem".

Neste personagem feminino não estão presentes a objetivação sexual ou a aparência frágil, comum a muitos games, pois o intento não é o de atrair o gênero masculino, mas de atender ao público gamer feminino. Não obstante, o fato de Ava não apresentar um estereótipo do gênero feminino na aparência, não subtrai a representação benevolente da figura da mulher, não adepta à violência e que toma cerveja, bebida alcoólica, mas de baixo teor. Assim, muito embora o gênero feminino tenha ganhado espaço no CS, como figura esforçada e inteligente, retrata um personagem em que o homem tem lugar privilegiado e central. O fato de ser uma mulher brilhante "deixa os homens confusos".



Figura 30 - Personagem mulher

Fonte: Counter-Strike.net. Disponível em: http://Counter-Strike.net/shatteredweb. Acesso em: 9 de jul. 2021

Desde o seu lançamento, o CS tem se destacado por promover constantes atualizações de jogabilidade, ajustes nos mapas (cenários do jogo), melhoria nas ferramentas de comunicação, diversificação das armas e adesivos, novos modos de jogo, personagens entre outras melhorias. Em vista disso, em 2020 ganhou o prêmio "*Labor of Love Steam Award*" (ou 'feito com amor'), votado pelos usuários da plataforma Steam.



Figura 31– Prêmio CS 2020

Fonte: Store Steam. Disponível em: https://store.Steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_ Offensive/. Acesso em: 12 fev. 2021.

A Steam foi criada pela empresa Valve, em 2003, com o objetivo de ser um portal de venda de games e softwares, mas com os anos foi expandindo seus serviços até se tornar um canal multimídia especializado no universo de jogos digitais. A 'Comunidade Steam' foi concebida como uma rede social e possibilita que os usuários conversem entre si, troquem experiências, fotos, vídeos e outros arquivos. A plataforma possui também um espaço - a 'Steam *Workshop'* - em que os usuários criam modificações de jogos, itens (como um adesivo para uma arma), personagens, mapas, missões ou até mesmo novos jogos. Alguns desses produtos podem ser disponibilizados ou vendidos na "Steam *Market*".



Figura 32 – Páginas do workshop e mods

Fonte: Steam. Disponível em: https://Steamcommunity.com/workshop/?l=portuguese e https://store.Steampowered.com/about/ communitymods/ ?l =brazilian. Acesso em: 22 jan. 2021.

Vários motivos são apontados para o sucesso do *Counter-Strike*: os campeonatos, o download gratuito, a mecânica simples, o dinamismo dos combates, as premiações, não exigir uma configuração sofisticada de computador, as modificações promovidas pelos fãs, ter uma comunidade imensa e muito ativa, entre outros atributos. Em março de 2021, quando o Brasil viveu um dos piores momentos da pandemia do Covid, o CS alcançou 1,19 milhões de jogadores simultâneos, sendo o título mais jogado, nesse mês, na plataforma Steam (ABREU, 2021).

O sucesso comercial deste jogo, aliado ao fato de ter muitas modificações não oficiais em circulação pela internet, além de ser um gênero de conteúdo violento, contribui para que seja também alvo de críticas. Em 2008, dez anos após ter sido disponibilizado no mercado, o CS foi proibido pela Justiça do Estado de Minas Gerais, sob a alegação de que incitava a violência entre a polícia e o tráfico. A polêmica foi motivada por um cenário, criado por fãs, composto por traficantes, imagens referentes à cidade do Rio de Janeiro, favela, trilha sonora funk e pontuação extra por matar policial.

O jogo oficial (sem o cenário da favela) foi quem sofreu as consequências dessa *mod* não autorizada, ficando proibido durante um ano. Enquanto isso, a versão que originou a polêmica se tornou um grande sucesso, com milhares de downloads na internet e vendas piratas através de camelôs (SANTOS, 2020).

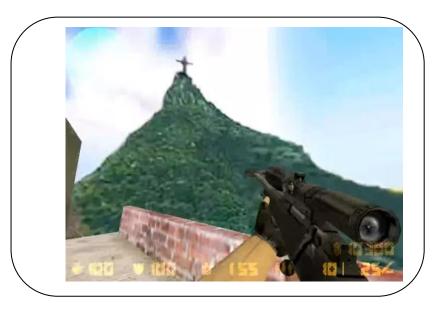


Figura 33 - Cenário do mod CS Rio

Fonte: Techtudo. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/listas/2020/08/*Counter-Strike-*16-curiosidades-ereferencias-do-polemico-mapa-rio.ghtml. Acesso em: 17 fev. 2021.

Alguns discursos que circulam na sociedade sobre os malefícios dos games intensificam esse juízo negativo sobre o gênero de conteúdo violento e afetam também a autoimagem do jogador. Algumas dessas crenças já abordamos anteriormente, mas aqui vamos exemplificar com

três charges. Escolhemos esse gênero textual porque nele estão inscritas diversas informações construídas a partir de um processo intertextual²⁴, que incita o interlocutor a fazer inferências e a construir analogias interdiscursivas. A charge pode ser considerada uma prática discursiva que alia o linguístico ao histórico-social e, portanto, se presta a ser analisada a partir dos pressupostos da AD.

O termo charge é oriundo do francês *charger* e significa carga, exagero e ataque. As charges retratam situações da atualidade representadas através de imagens (ícones) e de palavras (símbolos) e geralmente se utilizam de ironia. O principal objetivo de uma charge é transmitir uma visão crítica sobre determinado assunto que esteja sob alvo de discussões na sociedade, naquele momento. Toda charge é inspirada por discursos veiculados pela mídia jornalística e outros meios de comunicação. Como observa Flôres (2002, p.11) a temática abordada é sempre polêmica e "é um interessante objeto de estudo por aquilo que mostra e diz de nós mesmos e do mundo em que vivemos, contribuindo, além disso, para moldar o imaginário coletivo". Para interpretá-la o leitor, inscrito em uma ideologia, observa as entrelinhas, para além do que nela está explícito.

A primeira charge (figura 34), retrata o gamer como alguém viciado, que vive desconectado de uma realidade que ele neglicencia.



Figura 34 – Charge de Malik

Fonte: Emtempo. Disponível em: https://d.emtempo.com.br/ciencia-e-tecnologia-inovacao/93287/quer-saber-se-seu-filho-esta-viciado-em-games-faca-o-teste. Acesso em: 26 jun. 2021.

A charge de Malik não deixa dúvidas de que se trata de uma criança que está jogando game há muito tempo (teias de aranha) em um lugar sujo e desarrumado. No entanto, chama a

²⁴ Para a AD, intertexto é a presença textual de elementos que se referem a outros textos produzidos anteriormente, e que estão lá implícitos.

atenção também o que não aparece na imagem, que é o papel de familiares adultos, que presumivelmente deveriam impedir esse ambiente insalubre. De fato, nas recorrentes matérias jornalísticas com especialistas (psicólogos, pedagogos) sobre quais medidas os pais podem tomar para proteger as crianças dos supostos efeitos nocivos dos games, a solução envolve a presença efetiva dos adultos na rotina da criança. Assim, encontramos um discurso velado que questiona se os games são os verdadeiros culpados.

A segunda charge (figura 35), mostra as consequências do videogame para a saúde física do jogador, fruto do sedentarismo. O resultado do exame do colesterol não foi bom porque, supostamente, a criança não pratica atividades físicas, pois despende todo o seu tempo estudando (é um ótimo aluno) ou jogando: duas atividades em que ele fica sentado. Mas o que tem de expressivo nessa charge não é o malefício do sedentarismo provocado pelo estudo, justificado pelo bom desempenho, a "aprovação" nas provas com nota 10, mas as consequências do uso contínuo do videogame, que teria "reprovado" o menino no exame do colesterol.



Figura 35 – Charge de Cazo

Fonte: Researchgate. Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Charge-de-Luiz-Fernando-Cazo-Figure-1-Cartoon-of-de-Luiz-Fernando-Cazo_fig1_328754798. Acesso em: 26 jun. 2021

E, por fim, a terceira charge (figura 36), de Ryot, foca nas consequências nefastas do game para a sociabilidade. A mãe pergunta para o filho se existe a possibilidade de se criar laços de amizade dentro dos mecanismos de um jogo de tipo violento. O filho explica que não é possível criar amizades, mas que a violência pode ser ainda mais intensificada. Os efeitos de sentido desses retratos do gamer (refém do jogo) são o estigma de que ele é um sujeito viciado, sedentário e sem empatia. Disto podemos inferir que esses discursos levam ao entendimento de

que ao adentrar no universo dos games, o usuário pode se tornar um indivíduo perigoso para si e para a sociedade.



Figura 36 – Charge de Ryot

Fonte: Overloadr. Disponível em: https://www.overloadr.com.br/especiais/2018/06/de-onde-vem-a-violencia-nos-videogames-uma-analogia-com-westworld. Acesso em: 26 jun. 2021

Recuero (2013) observa que no humor (no nosso caso as charges) reside a percepção e o reforço de estigmas:

A graça de uma piada é muitas vezes experimentada diante de características estereotipadas e vistas como negativas dos outros. Assim, uma piada de «português», por exemplo, apenas é engraçada porque fala ao estereótipo associado ao grupo, ao estigma desabonador construído pelo discurso sobre a nacionalidade. Assim, o humor também tem um papel frequentemente associado à violência (RECUERO, 2013, p. 241).

Em Análise de Discurso, a charge se enquadra no discurso de tipo 'polêmico'. Lembremos em Orlandi (1987) que os discursos se dividem em três tipos, segundo o grau de polissemia (o diferente) ou de paráfrase (o mesmo): o discurso lúdico, o discurso autoritário e o discurso polêmico. Este último é caracterizado pelo equilíbrio entre paráfrase e polissemia, pois de um lado indica o seu caráter afirmativo, já que o sujeito-autor não rompe completamente com os sentidos cristalizados na sociedade, mas, por outro lado, também é inovador, pela crítica ao discurso vigente em direção a novos sentidos.

O polêmico é aquele em que melhor se observa o jogo entre o mesmo e o diferente entre um e outro sentido, entre paráfrase e polissemia. Dada a tensão, o jogo, entre o processo

parafrástico e o polissêmico, que estabelece uma referência para a constituição da tipologia, cada tipo não se define em sua essência mas como tendência, isto é, o lúdico tende para a polissemia, o autoritário tende para a paráfrase, o polêmico tende para o equilíbrio entre polissemia e paráfrase (ORLANDI, 1987, p. 155).

O uso do humor suaviza (camufla) a violência simbólica, afirma Recuero (2013, p. 251), tornando-a mais aceitável: "o humor, a graça, não apenas auxilia a popularizar o discurso, mas também, a naturalizá-lo, reproduzindo e amplificando o poder simbólico".

Por esta breve exposição de como nasceu e se popularizou o CS, dos discursos que o acompanham e que acompanham a imagem que se tem dos gamers, fica claro que a participação ativa dos jogadores é ingrediente essencial em todo o processo. Jenkins (2009) dedicou muitos estudos sobre a importância dos fãs:

Longe de serem figurantes, os fãs são os principais atores na forma de cortejo entre consumidores e profissionais de marketing. Como explica um célebre guia de negócios, "o marketing num mundo interativo é um processo cooperativo, em que o profissional de marketing ajuda o consumidor a comprar, e o consumidor ajuda o profissional de marketing a vender" (JENKINS, 2009, p. 111).

As tecnologias digitais tornaram o processo social de aquisição e compartilhamento do conhecimento mais dinâmico e participativo, reforçando os laços sociais de grupos e comunidades virtuais. Autores como Pierre Lévy e Jenkins trouxeram conceitos, amplamente difundidos, de ciberespaço, cibercultura, cultura de convergência e cultura participativa, que tratam a internet como espaço de interações que propiciam mudanças culturais a partir da difusão de dados, ideias e afetos. Esses estudiosos reforçam a ideia de que no modelo de comunicação online não há um emissor e um receptor, mas sim uma rede de processos comunicacionais. Jenkins (2009) fala de inteligência coletiva como um processo social de aquisição de conhecimento participativo, que testa e reafirma laços sociais de uma comunidade digital. A comunidade de fãs (ou *fandom*) é o tema do próximo subcapítulo.

7.1 O fandom

As comunidades de fãs não são um fenômeno deste século, mas a internet se configurou como um ambiente propício, que possibilitou a sua intensificação e alcance. Antes disto, as atividades de *fandoms* aconteciam através de encontros em convenções presenciais, troca de revistas (fanzines) e reuniões entre pessoas que moravam próximas. A partir da década de 1990, sites como o *Geocites* e o *Yahoo Groups* surgem como espaços online onde fãs podiam debater assuntos relacionados ao objeto midiático de interesse (MENEZES, 2019).

Hoje em dia não é possível falar de gamers sem tratar das comunidades virtuais, que são o ambiente em que eles mais transitam. Fãs, como vimos, não são consumidores passivos; criam vínculos afetivos entre os seus integrantes, compartilham conhecimento e opiniões, podem ser (co)produtores de conteúdo, de produtos virtuais e reais e são fomentadores de debates e embates dentro e fora da comunidade. Ou seja, disseminam e ressignificam discursos já cristalizados. Alguns temas discutidos entre os *fandoms* repercutem nas redes sociais e, consequentemente, se transformam em pautas abordadas também nas mídias tradicionais (offline).

Para Jenkins (2009) a convergência ocorre no cérebro das pessoas e nas interações sociais com os outros, num processo coletivo de inteligência: "nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa" (JENKINS, 2009, p.28). Basta ver, por exemplo, a profusão de vídeos no Youtube sobre dicas de estratégias de jogo, de como melhorar a performance, tutoriais para iniciantes, entre outros assuntos sobre o tema.

Esse amor pelas coisas provoca os casos em que a convergência está sendo estimulada pelos próprios consumidores, pois os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno (JENKINS, 2009, p. 188).

Soares (2019) faz uma categorização de cinco aspectos motivadores dos jogadores produtores que são: a ligação emocional e mental entre o jogador e o jogo; o gosto pelo "façavocê-mesmo" (cultura *maker*); o senso de comunhão/colaboração; o exibicionismo e, enfim, o fazer com intuito profissional. O autor observa que nos jogos multiplayer a necessidade de superação de desafios motiva um sentimento de fraternidade.

Assim, ao colaborar com a comunidade, os jogadores ganham, seja em um senso de satisfação pessoal relacionado à comunhão, seja em conteúdo ou outras oportunidades. A comunidade assume caráter de suporte emocional, de espaço de convivência, e também de fonte de recursos para seus participantes (SOARES, 2019, p. 109).

Cada comunidade tem suas próprias características e discursos. Neste estudo nos interessa focar nos discursos que circulam dentro de um determinado *fandom*, que é o do *Counter-Strike*.

O termo fã²⁵ tem sua raiz no latim 'fanaticus', adjetivo que expressa entusiasmo exagerado (fanatismo) por alguém, por uma ideologia ou por um objeto. Disso deriva que um fã é uma pessoa devota a uma crença de forma desvairada. Fandom é o diminutivo de fan kingdom, ou 'reino dos fãs'. Um fandom é, portanto, uma comunidade em que pessoas que são fãs de um

²⁵ Fonte: Origem da palavra. Disponível em: https://origemdapalavra.com.br/pergunta/fa-idolo-fanatico/. Acesso em 19 jun. 2021.

determinado produto midiático se reúne para falar sobre ele de forma apaixonada. Este termo se popularizou através da internet, juntamente com o sinônimo "fanbase".

As relações sociais que se estabelecem em um *fandom* são caracterizadas pelo sentimento de pertencimento e pela possibilidade de emitir opiniões e debater sobre um assunto de interesse mútuo, criando assim vínculos de sociabilidade (MENEZES, 2019). O engajamento, que caracteriza essas comunidades, é uma das principais razões por que alguns games resistem ao tempo. Esse é o caso do *Counter-Strike*.

Para abordarmos as comunidades de *fandoms* de CS, vamos antes retomar alguns conceitos relacionados à identidade do sujeito, sob a ótica da Análise do Discurso. Michel Pêcheux (1997) concebe o sujeito como um processo de interpelação ideológica, que acontece no discurso.

A ideologia, para AD, medeia a relação do indivíduo com o mundo, transformando-o em sujeito. Essa interpelação do indivíduo em sujeito (forma histórica do sujeito capitalista) e sua individualização pelo Estado, resultam em um sujeito ao mesmo tempo livre e responsável.

É esse mecanismo de interpelação que permite que alguns sentidos sejam consolidados. O funcionamento ideológico, desta forma, é o responsável pela nossa compreensão (ilusão) de que a identidade é a essência do indivíduo, quando na verdade é uma construção social do sujeito; "a forma histórica do sujeito moderno é a forma capitalista caracterizada como sujeito jurídico, com seus direitos e deveres e sua livre circulação social" (ORLANDI, 2012, p. 187). Em outras palavras, a lógica do capital impõe sentidos, que são construídos e que reforçam as estruturas sociais, reproduzindo as relações de dominação.



Figura 37 - Sujeito interpelado pela ideologia

Fonte: Elaboração da autora baseada em Pêcheux (1997)

Como afirma Pêcheux (1997, p. 82), "no interior da esfera da produção econômica, os lugares do "patrão" (diretor, chefe da empresa etc.), do funcionário de repartição, do

contramestre, do operário, são marcados por propriedades diferenciais determináveis". Esses lugares estão representados nos processos discursivos que são colocados em jogo.

Em conformidade com essas ideias, podemos inferir que o discurso muda conforme mudam as formações discursivas, o contexto sócio-histórico a que um discurso está relacionado e a maneira como o sujeito é interpelado na formação ideológica. Isto explica por que a liberdade do sujeito é limitada, pois um discurso é sempre pronunciado a partir de condições de produção dadas. Ou seja, o sentido não está nas palavras, mas na posição ocupada por quem as emprega, podendo alterar de acordo com a mudança dessas posições.

Destarte, a AD rompe com a concepção de sentido como algo autoral: "O dizer não é propriedade particular. As palavras não são só nossas. Elas significam pela história e pela língua. (...) O sujeito diz, pensa que sabe o que diz, mas não tem acesso ou controle sobre o modo pelo qual os sentidos se constituem nele" (ORLANDI, 2007b, p. 32). É importante destacar esse caráter coletivo na produção de discursos: as experiências de vida do indivíduo entrecruzam-se com as do outro, o que faz com que o discurso nunca seja produto de um único pensamento, de uma única voz. Ao ser pronunciado, o discurso é sempre mediado por juízos de valor de discursos já ditos. Nessa mediação ele sofrerá os efeitos do confronto com as visões de mundo do outro com quem ele dialoga. Daí deriva o caráter polifônico (cruzamento de vozes) dos discursos, e que são detectáveis gramaticalmente no uso de conjunções, negação e formas de indeterminação.

O esquema abaixo tem como intuito facilitar a compreensão, para o leitor que não é familiarizado com a AD, dos conceitos vinculados às condições de formação do discurso.

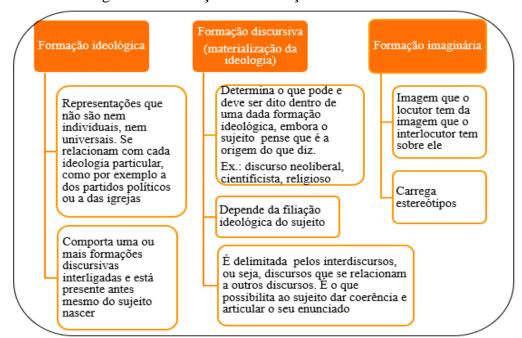


Figura 38 - Condições de formação do discurso em AD

Fonte: Elaboração da autora, baseada em Orlandi (2007b)

O sujeito, na AD, desempenha três funções enunciativas: o locutor (aquele que se coloca como o 'eu' no discurso), o enunciador (a perspectiva que o 'eu' constrói) e o autor (a função social assumida pelo "eu" como produtor de linguagem e de sentido). Esta terceira função é a mais afetada pela exterioridade e dá-se pela exigência de efeitos de clareza, de começo, meio e fim do texto. Assim, em todo discurso há um sujeito que se mostra como autor e que marca a sua posição (ORLANDI, 1988).

Munidos desse arcabouço teórico da AD, vamos doravante analisar alguns aspectos do discurso do *fandom*.

As pessoas têm a necessidade de criar laços sociais que vão além dos que forma com a comunidade institucionalizada, como família, igreja, empresa e nação. Necessitam de laços com comunidades que elegem, por vontade própria: "é para elas que se dirige nosso imaginário [...] grupos em que cada um pode desempenhar seu desejo de reconhecimento como o reconhecimento de seu desejo e de seu ser" (ORLANDI, 2012, p. 190).

Nesse âmbito, entendemos que as condições de produção dos discursos nos *fandoms* englobam: o ambiente em que se dão essas trocas, que são predominantemente comunidades virtuais; o repertório dos gamers sobre os mecanismos do jogo, seus campeonatos, as patentes que hierarquizam os players, as *skins* e adesivos, os assuntos que se costumam debater nesse ambiente e, importante lembrar, os discursos que são difundidos fora do ambiente de fãs, que são contaminados por estereótipos negativos sobre a identidade do gamer de conteúdo violento. Essas condições de produção dos discursos nos *fandoms* estão vinculadas a um elemento fundamental abordado em AD: a memória discursiva ou interdiscurso.

O fato de que há um já dito que sustenta a possibilidade mesma de todo dizer, é fundamental para se compreender o funcionamento do discurso, a sua relação com os sujeitos e com a ideologia. A observação do interdiscurso nos permite remeter [...] a toda uma filiação de dizeres, a uma memória, e a identificá-lo em sua historicidade, em sua significância, mostrando seus compromissos políticos e ideológicos (ORLANDI, 2007a, p. 32).

Isto posto, os discursos nos *fandoms* são condicionados por uma memória e referências passadas, pois os atores dos discursos estão inseridos em uma determinada cultura, em um determinado contexto histórico e social.

No universo gamer, sobretudo na modalidade online, é comum a criação de um *nickname* (apelido). Um bom *nick* pode determinar a reputação de um jogador e, na maioria das vezes, tem alguma relação com o conteúdo do jogo. A importância do *nick* é tamanha, que existe até uma ferramenta geradora de *nicks*, que sugere um bom *nickname* para o jogador. Muitos jogos eletrônicos só aceitam *nicknames* únicos, de forma que não é possível copiar um *nickname*

parecido com o de outro jogador, evitando assim que alguém finja ser outra pessoa. O que é paradoxal em um universo no qual, a priori, cada pessoa finge ser outra.

O aparente anonimato propiciado pelo *nick* e pela interface do computador/celular pode favorecer o exercício de construção de uma identidade e de comportamentos discursivos diferentes dos empregados na vida real, mas nem por isso isentos da formação discursiva derivada da ideologia dominante na nossa sociedade, com suas crenças e preconceitos.

Outros elementos que caracterizam e condicionam os discursos nesse ambiente do fandom são o fato de que tudo o que é publicado permanece ali por tempo indeterminado, as conversas geralmente são assíncronas, além de ter um potencial de alcance mundial. Esses recursos das comunidades virtuais permitem também que o interlocutor de uma postagem possa tomar para si a autoria, compartilhando-a ou endossando-a, ou ainda fazendo algum comentário que pode atribuir novos sentidos a um conteúdo publicado. Em outras palavras, ao se pronunciar na comunidade, o gamer tem ciência de que seu discurso tem escala e não poderá ser apagado ou esquecido. Mesmo se mantendo encoberto pela interface do computador/celular e pelo nickname, o autor coloca sua reputação em risco a cada comentário postado. Isto deveria tornálo cauteloso ao se pronunciar, mas nem sempre é o que se verifica nas postagens.

Afinal, quem seria o sujeito fã de jogos online multiplayer de conteúdo violento? Ele se constitui em uma comunidade que compartilha interesses, ideias, mas que não forma uma categoria homogênea. Embora eles se identifiquem com uma mesma formação discursiva, isso não os uniformiza, já que a interpelação dos jogadores não se dá apenas no *fandom*, mas também em outras esferas como a família, a religião, a escola, entre outras instituições sociais. O contexto sócio-histórico que o rodeia e as condições de produção de seu discurso interferem no seu posicionamento de gamer e na maneira como ele se representa, a sua autoimagem. Esse princípio é importante para não cairmos no erro de pensar os gamers como uma massa homogênea, levando em conta apenas o fator de aproximação, dos interesses em comum.

Outro fator que distingue os gamers é o objetivo ao jogar: a finalidade pode ser de passatempo, nos momentos de lazer, ou uma motivação mais profissional, que exige treino constante, espírito competitivo e comprometimento. No caso do CS, vimos que os jogadores não são ocasionais.

Outra peculiaridade entre os gamers é que a comunidade se subdivide em *fandoms* específicos, com base nos temas abordados e no tipo de plataforma utilizada. Destacamos, entre as diversas opções, os *streamings* (transmissão em tempo real de áudio e/ou vídeo), produzidos por fãs que se transformaram em celebridades por terem vencido campeonatos ou são notórios por outros motivos. Alguns jogadores se tornam referência (*influencers*) em fóruns específicos

(como moderadores), outros se destacam em determinada rede social (Twitter ou Facebook) ou canais do Youtube e da Twitch.

No *fandom* existem regras de conduta, assim como em qualquer comunidade, que exigem o respeito mútuo, com a pena de ser excluído pelo administrador do ambiente. Mas, como veremos, nem sempre isso ocorre e o CS é um dos games em que a toxicidade²⁶ é tema recorrente, como observou Klein (2018) em seu estudo sobre esse jogo:

Muitos jogadores dizem nunca ter visto uma comunidade mais "tóxica" que essa, e geralmente, inclinadas a desrespeitar e, muitas vezes, a agredir o lado mais frágil, o das minorias. Pessoas iniciantes e mulheres sofrem bastante pressão do grupo maior, levando em consideração que a maioria do público de jogos estilo *CS* são homens que o jogam desde o início da franquia. Mulheres usualmente são alvo de machismo e assédio, através de xingamentos e provocações dos jogadores homens. Crianças também, apesar de se tratar de um jogo para maiores de 16 anos, essa norma acaba sendo fácil de burlar, e logo ao se ouvir uma voz mais aguda que o usual, o jogador começa a sofrer bullying (KLEIN, 2018, p. 28).

Os discursos que ocorrem nessa sociabilidade sofrem a interferência da hierarquia entre os jogadores. Os iniciantes respeitam os veteranos dos quais buscam informações e dicas de jogo, pois estes últimos são vistos como mais habilidosos e que detêm uma patente superior.

Há também uma forte conexão entre aquilo que alguém decide publicar e a visão de como a sua audiência (os outros fãs) perceberá tal informação. São as formações imaginárias, fazendo referência à AD e que são carregadas de estereótipos. Os discursos cristalizados na nossa sociedade e no mercado de games sobre os jogos de conteúdo violento, 'hardcore gamers', associam esse gênero a um ambiente masculino. Já games 'casuais', caracterizados pela simplicidade e baixo empenho de tempo e engajamento, geralmente disponibilizados para *mobile* (smartphone), como o popular *Candy Crush*, têm como público-alvo as mulheres. As imagens da tela inicial de cada um dos títulos (figura 39) ilustram essas diferenças: de um lado o mundo 'encantado' feminino, com a predominância de cores que referenciam esse universo como o rosa; do outro lado, a 'realidade' violenta, aventurosa e rude do mundo masculino. Geralmente temas como beleza e relacionamentos amorosos são inseridos em jogos desenvolvidos para o público feminino, ao passo que jogos de luta, esporte e aventura são dirigidos ao público masculino. Vale evidenciar que a maioria dos desenvolvedores de gamers é composta por homens e é a visão deles sobre a mulher que transparece nos produtos.

²⁶ O termo tóxico é utilizado, no universo dos games, para designar jogadores que agem de forma desrespeitosa.



Figura 39 - Tela inicial dos jogos Candy Crush e Counter-Strike

Fonte: Malavida. Disponível em: https://www.malavida.com/br/soft/candy-crush-saga/android/#gref.; Techtudo. Disponível em:https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/06/csgo-veja-os-melhores-mapas-de-surf-e-como-jogar-no-fps-da-Valve.ghtml. Acesso em: 20 jun. 2021.

Silva (2017) realizou um estudo sobre as interações de usuários de CS por meio da internet, através dos comentários sobre o jogo em dois websites – *Reddi*²⁷*t e Teamplay*²⁸. A questão das mulheres gamers no CS, levantada pelos internautas, foi marcada pelos mesmos preconceitos e estereótipos característicos de outros esportes nos quais as mulheres, por vezes, são percebidas como 'não tão boas quantos os homens' e a qualidade dos campeonatos femininos é considerada inferior e de pouco interesse. Isto corrobora a ideia de Jenkins (2015) que dentro do *fandom* circulam significados que não se restringem à cultura de fãs, pois esses sujeitos habitam outros espaços além do universo gamer.

Ninguém existe apenas dentro da cultura de fã, tampouco a cultura de fã faz qualquer afirmação de autossuficiência. Não há nada de estar atemporal ou imutável nessa cultura; o *fandom* origina-se em resposta a condições históricas determinadas e está em fluxo constante (JENKINS, 2015, p. 24).

É importante salientar que nestes espaços virtuais existe a possibilidade de uma interação assíncrona, na qual o indivíduo deixa ali seu pensamento e em um segundo momento outra pessoa comenta. É diferente do que analisaremos no próximo capítulo, sobre as conversas durante uma partida e no chat, em que o tempo de reflexão é menor e, portanto, os discursos se dão 'no calor do momento', de forma síncrona.

.

²⁷ Rede social que agrega notícias e postagens em forma de fórum

²⁸ Portal com notícias, fórum e partidas de CS

Como resultado das análises de Silva (2017) foi percebido uma expectativa de aceitação e legitimação da opinião emitida por parte de outros usuários. Outra constatação foi o que o pesquisador chamou de uma relação 'paradoxal' entre os jogadores: "embora não tenha sido notado com frequência, nos comentários, o comportamento não amigável (ácido) manifestou-se, principalmente quando o tema era relacionado à ajuda ao próximo". Este fenômeno, sustenta o autor, ocorre em um ambiente onde notoriamente a "toxidade" dos presentes é comum. Outro motivo apontado é que, nessas redes sociais, os laços são frágeis, "feitos e refeitos a cada nova postagem, o que pode explicar a divergência de olhares sobre determinados assuntos, principalmente ao se falar das equipes profissionais" (SILVA, 2017, p. 122). A respeito de uma hipotética fragilidade dos laços sociais nesse ambiente, e embasados em estudos de Raquel Recuero (2009), nossa percepção é diferente: acreditamos que os embates que ocasionalmente desenrolam-se nos *fandoms* não são consequência de laços sociais frágeis, pelo contrário, são efeitos da paixão com que os fãs se envolvem nas discussões. As controvérsias são parte importante nesse ambiente e contribuem para a própria existência e manutenção dessas comunidades.

Na obra 'Redes sociais na internet', Recuero (2009) explica que os laços sociais que se constituem na internet podem ser fortes ou fracos, a partir da qualidade das interações e das trocas sociais estabelecidas entre os atores. Os laços fortes compreendem intimidade, proximidade entre os indivíduos ao passo que os laços fracos são relacionados aos contatos mais distantes.

Essas trocas são constituídas pelo 'capital social', conceito que Recuero empresta do sociólogo Nan Lin e que é associado aos valores de pertencimento a uma rede social, que é construído e negociado entre os atores e permite o aprofundamento dos laços socioafetivos. Esse capital social, em um primeiro nível (mais básico), se dá no âmbito relacional e cognitivo: "relacional porque é uma consequência das conexões estabelecidas pelos atores. Cognitivo porque está também relacionada ao tipo de informação publicada pelo ator social" (RECUERO, 2009, p. 111). Os valores percebidos associados a esse capital social são: visibilidade, reputação, popularidade e autoridade. São valores capazes de manter uma rede social mas, segundo Recuero, não são capazes de aprofundar os laços sociais.

Já os valores associados ao segundo nível do capital social (de laços mais profundos e de confiança) são voltados para a institucionalização de um grupo social, ou seja, a comunidade. Assim, a diferença entre uma comunidade virtual (para nós um *fandom*) e outros tipos de redes sociais que reúnem pessoas que não necessariamente têm interesses em comum, como é o caso do Facebook e do Instagram, não está nos atores, que são os mesmos, mas sim na forma como é utilizada: nas comunidades existiria, segundo explica Recuero, maior afetividade por um produto

midiático e, consequentemente, maior comprometimento. O respeito à hierarquia também é fator constituinte dessa complexidade do seu ecossistema. As comunidades de fandoms são restritas àqueles que têm interesses bem específicos, o que curiosamente contradiz a etimologia do termo comunidade, que vem do latim *communitas*, e que significa público, compartilhado por muitos.

Lembremos que CS é um jogo de competição e muito conectado a campeonatos profissionais, formando torcidas e rivalidades, assim como ocorre no futebol. Silva (2017) identificou, nas postagens, debates fervorosos sobre quais seriam os melhores jogadores, críticas a novas contratações, discordâncias sobre os rankings, discussões sobre a destreza dos *Casters*²⁹, possíveis culpados pelas derrotas e assim por diante. Outra pauta de debate é o comportamento de certos jogadores de CS, taxados como "tóxicos"; os comentários sobre o tema versam sobre as situações nas quais os players agem de forma desleal.

Qual imagem os fãs constroem de atores que incitam ódio e violência nas conversas do fandom? Klein (2018) realizou uma pesquisa quantitativa, através de questionário voltado para fãs de CS, com o objetivo de colher a percepção deles em relação ao fandom. Esse estudo procurou verificar se a comunidade se reconhece como um movimento, se os jogadores percebem que fazem parte da mesma e o que ocorre em seu interior que explique o fato de o jogo continuar sendo tão popular, depois de tantos anos no mercado. O formulário foi distribuído através do chat, na plataforma Steam, e para uma comunidade virtual denominada 'CS:GO amizades e trocas'.

Entre os resultados desta pesquisa, destacamos o dado de que a grande maioria (94%) dos jogadores de CS mantém vínculos fora das partidas, em fandoms.

Sobre o juízo de que trata-se de uma comunidade tóxica, a quase totalidade (99%) confirmou já ter sofrido algum tipo de violência simbólica durante uma partida ou no fandom, destacando as seguintes categorias: trolls (pessoa cujo comportamento ou comentário desestabiliza uma discussão), hackers (jogadores que utilizam artifícios externos ao jogo, para ganhar vantagem, ampliando habilidades, armas e potencial de vencer os adversários, tudo isso alterando o software) e haters (que manifesta ódio por outra pessoa em atitudes conhecidas também como cyberbullying³⁰).

A fim de buscar entender o que motivaria um jogador a agir de maneira tóxica, na visão dos próprios jogadores, as principais respostas foram: para revidar outro player da partida que se comportou mal, para descontar raiva e frustração pessoal, para demonstrar superioridade

²⁹ São os narradores das partidas, responsáveis pela transmissão dos campeonatos

³⁰ Violência praticada contra alguém, virtualmente, com o objetivo de agredir, perseguir, ridicularizar e/ou assediar.

quanto a sua habilidade no jogo e por se sentir seguro pelo anonimato do nome (*nickname*) e pelo distanciamento físico entre os jogadores, oferecido pela interface do ambiente virtual.

Outra interessante indagação desse estudo de Klein (2018) foi sobre que tipo de sentimento o jogar CS desperta no entrevistado. As respostas foram: alegria, adrenalina e satisfação, mas também raiva, tensão e tristeza. O entrevistado foi também convidado a resumir, em poucas palavras, o que significa fazer parte desse *fandom*. Eis os principais relatos: desestressar da vida cotidiana; contar com o apoio da comunidade, a solidariedade entre os membros; a possibilidade de manter-se jovial (sobretudo para os que jogam CS há muitos anos). Ou seja, apesar da quase totalidade criticar a violência dentro e fora das partidas, eles sentem prazer em estar nesse ambiente.

Diante de tudo o que foi exposto, é possível concluir que as relações que se estabelecem nesses discursos dos *fandoms* do CS são de empoderamento simbólico. A busca por visibilidade e influência faz parte desse ambiente, que é interligado à questão de identidade e afeto, mas também a posições hierárquicas e embates.

Lembremos a etimologia de fã, que remete a 'fanatismo' que, por sua vez, pode se manifestar em discursos de intolerância. As relações entre os fãs e entre eles e o objeto de adoração são marcadas por uma intensidade emocional que pode se traduzir em paixão, mas também em ódio. São sentimentos contrastantes, mas próximos e que se contrapõem à indiferença.

Recuero (2009) destaca que as redes sociais têm um equilíbrio dinâmico entre caos e ordem. Mas para que uma comunidade exista, a maior parte das interações precisa ser de cooperação: "o conflito e a competição podem gerar mudanças, desequilíbrio e obrigar a comunidade a adaptar-se. Entretanto, se o conflito suplantar a cooperação, pode acarretar um desgaste ou ruptura na estrutura social" (RECUERO, 2009, p. 82).

Para além da relação que se estabelece entre os fãs, é fundamental analisarmos a relação entre o fã e o seu objeto de adoração. É sobre isso que discorreremos na sequência.

7.2 O potencial agenciador dos games

Como vimos, a coparticipação do usuário na produção de novos sentidos nos jogos é favorecida pelo incentivo e suporte da própria empresa desenvolvedora, pelas discussões dentro dos *fandoms*, mas também pelo potencial agenciador dos games, que é capaz de estimular a criatividade e modificar os aspectos cognitivos do usuário, favorecendo mudanças na construção da sua subjetividade e na construção de novos sentidos.

O conceito de agenciamento que empregamos neste estudo provém de Murray (2003) que define o termo como uma experiência prazerosa em que o sujeito tem a percepção de ser o agente criativo e ativo de um evento virtual. O game tem o potencial de fazer com que o usuário exerça essa agência a partir de alguns mecanismos internos do software e de recursos de design gráfico que favorecem a interação e imersão, oferecendo a impressão de participação ativa, de vivência real em um mundo virtual.

Usando programas 'metamórficos', podemos transformar faces com tamanha continuidade que um adolescente sorridente refunde-se numa velha rabugenta como num passe de mágica. Vestindo um capacete de realidade virtual, nós, interatores com os pés no chão, vemo-nos transmutados em corvos voando nas alturas (MURRAY, 2003, p. 153).

Quanto mais respostas a ações cognitivas o game promover, mais ele se torna verossímil. Santaella (2004) destaca a característica que acomuna todo jogo, inclusive o tradicional offline, que é a sua natureza participativa: "Sem a participação ativa e concentrada do jogador, não há jogo. [...]a grande distinção do jogo eletrônico em relação a quaisquer outros encontra-se, antes de tudo, na interatividade e na imersão". A interatividade, no game, pode ser baixa, simplesmente reativa, ou pode ser alta, que é quando o jogador tem o poder de intervir nas dinâmicas, possibilitando a ele o que Santaella chama de cocriação de uma obra aberta e dinâmica, "em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar". Quanto à imersão, também opera em níveis diferentes, do mais baixo, que ocorre já no momento em que o gamer se conecta ao jogo, até um nível de imersão mais elevado, em que ele é envolvido pela realidade virtual.

O game é um mundo possível porque, nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro. Nele, o jogador aprende as regras implícitas do jogo na medida em que interage com ele, tomando como base um mapa mental da navegação que vai se formando a partir de predições baseadas na experiência em progresso do próprio jogo. Nesse modelo, a narrativa se desenrola apenas porque o jogador tenta levar o jogo a fazer sentido (SANTAELLA, 2004).

Os avanços tecnológicos dos games, observa Zille (2013), permitiram que ele passasse a operar não apenas na ampliação das capacidades ou aptidões do usuário, mas também na perspectiva de uma transformação de natureza cognitiva do sujeito.

Murray (2003) propõe quatro características que atuam como intensificadores do processo criativo, num ambiente digital complexo e não linear, e que podem ser aplicados aos games: o caráter procedimental do software (que criará os desafios, as diversas possibilidades de escolha), o caráter participativo (possibilidade de imersão e interação), o caráter espacial

(navegabilidade), o caráter enciclopédico (armazenagem e representação das informações para oferecer um espaço rico em detalhes).

Como ressalta Zille (2013, p. 107) o sujeito se constitui na sua subjetividade, ao interagir com o meio: "sujeito e mundo vão se construindo, exibindo "soluções" ao serem expostos a situações inéditas e apresentando condutas necessárias e adequadas à sua existência". E quanto mais imerso o sujeito estiver em um game, mais será motivado a criar.

Se tomarmos como exemplo o CS, o jogador é incentivado a tomar decisões rapidamente e a atuar na resolução de conflitos, durante toda a partida. Conforme ele vai adquirindo habilidades e conhecimentos sobre os mecanismos do jogo, mais apto estará para criar estratégias e evoluir de patente.

Todavia, nesse processo de agenciamento, sublinhamos que o poder de escolhas do jogador é limitado ao que já foi preestabelecido pelo software, ou seja, por mais que sejam amplas as possibilidades de decisões dentro do jogo, essas não são infinitas e devem estar dentro de regras predeterminadas. Assim, o usuário tem o controle de suas atitudes dentro de uma lógica contextualizada, mesmo ele tendo a impressão de liberdade e autoria. Não é diferente do que ocorre na linguagem, retomando os conceitos de AD, em que o sujeito acredita ser autor quando produz seu discurso, quando na verdade ele repete ou interpreta outros discursos em circulação na sociedade, frutos de uma ideologia dominante, sem se dar conta desse processo de assujeitamento.

Um dos efeitos desse agenciamento do game, conforme evidencia Murray, é que "por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência" (MURRAY, 2003, p.111).

Petry e Soares (2017) defendem a ideia de que o jogo digital e o computador não representam um ambiente onde nos desconectamos do real "ao contrário, representam uma adição ao real, não uma dissociação do mesmo [...] Por conseguinte, o jogo digital, atuaria, de certa forma, como lugar de reencantamento com os espaços-não físicos" (PETRY; SOARES, 2017, p.4 e 5).

Entre os gamers que desenvolvem produtos, alguns conquistam admiradores, pela qualidade e originalidade do que produzem, além de receberem o reconhecimento da Steam, que repassa as vendas de seus itens, através da sua loja virtual. A figura a seguir é uma composição de alguns produtos dos fãs de CS disponibilizados na loja da Steam:

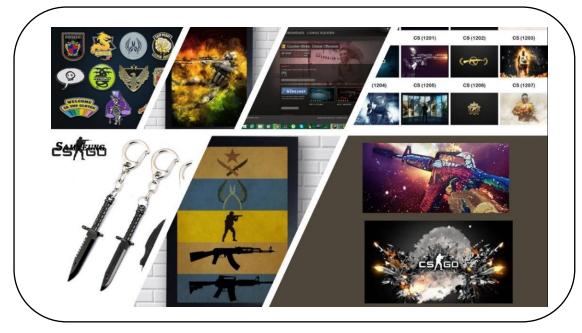


Figura 40 – Alguns produtos dos fãs de CS vendidos na loja na Steam

Fonte: ValveStore. Disponível em: https://Valvestore.forfansbyfans.com/title/cs-go.html. Acesso em: 22 jan. 2021

A noção de discurso não é aplicável somente a textos verbais, escritos ou orais, mas engloba também o campo imagético. No próximo tópico nos propusemos a estudar um *wallpaper* produzido por um fã de CS, por entender que esse produto midiático pode revelar muito sobre a forma como *fandoms* significam a violência.

7.3 Os efeitos de sentido do game de conteúdo violento na produção imagética de um fã

Também chamado de papel de parede ou plano de fundo, o *wallpaper* é uma imagem (desenho, fotografia ou imagem digital) que tem por função ilustrar e personalizar a tela principal de computadores ou celulares. Essas imagens geralmente se encontram disponíveis para download divididas em categorias, como "natureza", "animais", "filmes", "desenhos abstratos", entre outros. A categoria na qual se encontra o nosso objeto de análise é 'games' e, mais precisamente, *Counter-Strike*.

O wallpaper será concebido como matéria discursiva, textual. Como ressalta Medeiros (2012), analisar imagens se faz necessário para compreendermos melhor os discursos da atual sociedade.

^[...] a imagem (enquanto texto) constitui-se em uma materialidade dada ao efeito de amplificação significante, que se constitui em um operador discursivo/ideológico eficaz no processo de naturalização de sentidos, na constituição dos gestos de interpretação dos sujeitos diante dos textos e na forma de simbolizar a vida em sociedade (MEDEIROS, 2012, p.84).

Souza (2001) constata que a maior parte das pesquisas sobre o processo de significação de uma imagem são feitas de duas formas: ou tomando a imagem como um signo linguístico (arbitrariedade, referencialidade, imitação etc.) ou pela vertente de seus traços específicos, através de um olhar mais técnico (profundidade, cor, sombra etc.). Nos dois casos, critica a autora, o resultado é uma descrição formal da imagem, sem que se discuta sobre os seus usos e suas possibilidades de interpretação, social e historicamente determinadas.

Ao se pensar a imagem a partir do verbal, defende a autora, acaba-se por simplesmente descrevê-la, segmentando-a em unidades discretas, sem considerar a sua materialidade visual: "[...] uma imagem não vale mil palavras, ou outro número qualquer. A palavra não pode ser a moeda de troca das imagens. É a visibilidade que permite a existência, a forma material da imagem e não a sua correlação com o verbal" (SOUZA, 2001, p. 69).

Todavia, ao se descartar a correlação verbal, a aplicação dos conceitos de AD na interpretação de uma imagem se torna algo desafiador e, talvez por isso, poucas produções acadêmicas dessa linha teórica estudam o não-verbal como objeto simbólico que produz efeito. Souza aponta, como caminho possível de análise, a busca pelo entendimento de como a imagem se constitui em discurso, ou seja, como ela é utilizada para sustentar discursos produzidos com textos verbais. A estudiosa formula, para tanto, um termo associado ao conceito de polifonia³¹, que chamou de 'policromia', entendido como "lugar que permite, ao interpretar a imagem, projetar outras imagens, cuja materialidade não é da ordem da visibilidade, mas da ordem do simbólico e do ideológico. Da ordem do discurso" (SOUZA, 2001, p. 72).

A heterogeneidade do texto, no caso de uma imagem, deixa suas marcas em elementos textuais como o implícito, o silêncio e a ironia. O trabalho de interpretação do analista de um objeto não verbal consiste, em vista disso, na busca de 'outras imagens', pressupondo o caráter de incompletude inerente à linguagem, do não-dito. Isso remete à noção de intertextualidade. E temos também os apagamentos, os silenciamentos discursivos.

Esse processo analítico demanda observar a imagem do ponto de vista ideológico: "a interpretação da forma material da imagem pode se dar a partir da ausência (silenciamento) de elementos próprios da imagem, dando lugar aos apagamentos de natureza ideológica" (SOUZA, 2001, p. 74).

Seguindo esses direcionamentos de Souza (2001), nesta nossa abordagem, buscamos articular o simbólico com o ideológico.

³¹ Se refere a uma metalinguagem referenciada, ou seja, múltiplas vozes de um discurso que podem ser identificadas na presença de outras obras ou referências dentro de uma outra obra.

Iniciamos a análise pela autora da imagem, que deixou a sua 'assinatura' no canto direito superior do *wallpaper*, em forma de logomarca, com a inscrição 'Avgustin'. Trata-se de uma designer ucraniana, chamada Irina Augustina, fã e jogadora do CS. O fato de a autora ter uma predileção pelo jogo condicionará a produção de alguns sentidos.



Fonte: Steam. Disponível em: https://Steamcommunity.com/id/avgustin_artwork. Acesso em: 12 maio 2021.

A logomarca aqui funciona como um rastro. As pessoas que gostaram desse trabalho podem encontrar outras artes dessa designer e até mesmo se tornarem seguidoras, através das publicações no Instagram. Dessa forma, fãs de uma comunidade de game podem se tornar fãs de um fã. E isto acontece graças à cultura participativa, que aproxima os usuários dos produtores, mas também de outros símiles, estreitando as relações sociais entre os que têm interesses em comum.

Sobre a parceria entre a plataforma e seus cocriadores, a figura abaixo mostra um convite para que os fãs do CS colaborem com a criação de itens que, se bem avaliados pela comunidade Steam, poderão gerar receita para ambos.



Figura 42 – Convite de parceria entre a Steam e fandoms de CS

Fonte: Valve. Disponível m em: http://Counter-Strike.net/workshop/workshop. Acesso em: 12 jun. 2021.

É curioso observar que a Steam não se apresenta como uma empresa, mas como uma comunidade. Deste modo, o parceiro também não aparece como um prestador de serviços, com direito aos benefícios de um trabalhador, mas como parte da família. O que ele produz deixa de ser entendido como força de trabalho para ser ressignificado como 'lazer prazeroso'.

A cultura participativa, segundo Jenkins (2009) é ilimitada e o controle está na mão dos consumidores e não dos produtores. Consumidores que desejam que seu afeto e dedicação sejam recompensados com a coparticipação naqueles conteúdos que os fascinam. Mas esse casamento entre produtor e consumidor, aparentemente profícuo, pode esconder também um lado perverso. Os produtores, que se utilizam das produções dos fãs para moldar os seus produtos – de acordo com as expectativas do 'público-alvo' – tendem a replicar 'fórmulas' de sucesso, com criações mais conservadoras que representam baixo risco, invés de se aventurar por experimentações que podem não agradar aos fãs. Com isso, se estabelece um cenário favorável à perduração de jogos pouco inovadores, com narrativas repletas de lugares comuns.

A figura abaixo é a obra de Augustina que tomamos como objeto de análise:



Figura 43 – Wallpaper do Counter-Strike

Fonte: CSGO Wallpaper. Disponível em: https://www.csgowallpapers.com/wallpaper/2321-awp---mortis. Acesso em: 5 jun. 2021.

Segundo Orlandi (1995, p.40), alguns discursos privilegiam a música, a pintura ou a literatura a fim de ganhar consistência: "a significação é um movimento, um trabalho na história e as diferentes linguagens com suas diferentes matérias significantes são partes constitutivas dessa história". Uma imagem tem uma memória discursiva que a constitui e é determinada sociohistoricamente. Os elementos visuais criados pela fã designer, em que proliferam referências místicas, apontam para discursos imagéticos já consolidados no universo do gamer. Essa intertextualidade é constituinte de uma memória social, com sentidos historicamente consolidados. É importante ressaltar que essa interface gráfica – *wallpaper* – foi criada com o propósito de causar impacto e, para isso, possui um *design* acurado e atraente aos olhos de quem adora esse determinado gênero de jogo e é voltado para um nicho bem específico de consumidor, que tem um repertório amplo (formação discursiva) sobre esse universo.

A imagem traz, em segundo plano, ao fundo, uma construção que remete ao século XIX, na Europa. Ela está em meio a uma névoa de poeira, e o céu avermelhado e esfumaçado é coberto por corvos. O cenário apocalíptico da imagem, com seus tons escuros e fundo esfumaçado podem levar quem observa a imagem a sensações de desalento e inquietação e que o remetem ao pensamento de morte, de fim de uma batalha. Mas não é esse o único sentido possível, principalmente se considerarmos que foi criado por quem é fã de game de conteúdo violento.

Um entendido em armas facilmente irá identificar o modelo, que está em primeiro plano, como sendo um rifle AWP, usado por *snipers*. O adesivo do rifle faz parte do inventário de '*stikers*' da Steam. Os adesivos, como vimos anteriormente, são itens muito valorizados e servem para customizar as armas no game, atribuindo diferenciação e prestígio ao usuário. Mas, claro, isso só pode ser percebido por um fã. Aos olhos de uma pessoa que não conhece o universo das armas e dos games, o nosso objeto se apresenta empobrecido desses sentidos.



Figura 44 – A imagem da arma 'virtual' e da arma 'real'

Fonte: CSGO Wallpaper. Disponível em: https://www.csgowallpapers.com/wallpaper/2321-awp---mortis_Acesso em: 25 ago. 2019; AIRRATTLE. Disponível em: https://www.airrattle.com/WELL-MB08D-Airsoft-Sniper-Rifle-p/mb08.htm. Acesso em: 11 nov. 2019.

Na nossa imagem a arma é a protagonista, assim como no CS, e ganha destaque pelas cores e por estar em primeiro plano. Apoiada em ruínas de uma construção, se apresenta como se estivesse em um altar. Em hebraico, a palavra altar significa "lugar de matança". Em grego, significa "lugar de sacrifício". Em latim, vem de *altare*, de *altus*, que significa "plataforma elevada". Por isso, desde a antiguidade, um altar é um lugar elevado ou pedra consagrada, que serve para a celebração de ritos religiosos dirigidos à divindade. Essa forte simbologia na imagem do *wallpaper*, que é uma marca parafrástica quando o assunto é conexo ao misticismo, traduz a missão do jogo CS, que é sacrificar os inimigos para consagrar a arma dos vitoriosos, que reina em meio às ruinas da batalha.

Em alguns blocos, aparecem sinais cravados: os círculos concêntricos são uma triquetra – símbolo usado no cristianismo e na magia. É também a representação do infinito nas três dimensões e pode simbolizar a eternidade. Os desenhos que parecem ser letras, na verdade são

runas, usadas para escrever nas línguas germânicas da Europa do Norte no século II. As runas nos blocos são algiz e jera.



Figura 45 – Detalhe da triquetra e das runas

Fonte: Elaboração da autora

Na mira da arma, temos o desenho de uma caveira amarela e o número XIII, em romano, está presente em dois pontos do cano. O XIII é uma carta do tarô que simboliza a morte, mas que significa renovação. A sua mensagem é positiva, segundo os tarólogos, pois não indica a morte física, mas sim a "morte" de tudo aquilo que já não nos serve, que já não nos faz bem, e que por isso já não tem lugar na nossa vida.

CARTA DO TAROT A MORTE

Figura 46 – Detalhe do número XIII

Fonte: Elaboração da autora

A caveira significa transformação, novo ciclo. Em algumas culturas também significa poder, força ou um símbolo de invencibilidade ou perigo. A coroa está associada ao poder e riqueza e muitos jogadores usam o símbolo da coroa como algo relacionado à boa sorte e superioridade.



Figura 47 – Detalhe da Caveira com a coroa

Fonte: Elaboração da autora

Este significado vem da Europa antiga, quando os cavaleiros decoravam suas armaduras com a representação da coroa, mostrando nobreza e grandeza. Na Grécia e na Roma antiga, as tatuagens de coroa eram sinal de consagração aos deuses. Eles acreditavam que a coroa poderia atrair a proteção divina, especialmente após a morte. Esta combinação é bastante tradicional e tem um significado claro – reinado. Apesar da denotação negativa que a caveira/crânio pode causar, está relacionada com prosperidade ou decadência. Para um gamer, esses símbolos funcionam como dispositivos de identificação do universo do jogo.

Alguns significados são comuns a todas as pessoas, jogadores ou não, já que estabelecidos por uma convenção cultural. Um exemplo é o corvo que simbolicamente é relacionado com o mau agouro, morte, azar e com outros elementos obscuros e sombrios. Outro exemplo é a coroa que remete a reinado. Mas isso nada tem a ver com a materialidade da coroa ou do pássaro, que em outra cultura ou em uma outra época, ou em outro contexto, pode transmitir uma outra sensação, uma outra reação na mente de um intérprete e, por fim, uma outra simbologia.

Um componente importante para atribuição de sentido é a cor. Para procedermos na análise desses elementos nos baseamos no conceito de policromia, cunhado por Souza (2001):

O jogo de formas, cores, imagens, luz, sombra etc. nos remete, à semelhança das vozes no texto, a diferentes perspectivas instauradas pelo eu na e pela imagem, o que favorece não só a percepção dos movimentos no plano do sinestésico, bem como a apreensão de diferentes sentidos no plano discursivo-ideológico, quando se tem a possibilidade de se interpretar uma imagem através de outra.

A policromia revela a natureza heterogênea da imagem. Observamos no *wallpaper* que as cores que predominam são tons cinza avermelhados como tonalidade de fundo; uma

combinação de contraste entre o vermelho, que simboliza a paixão, combate, sangue e o preto que simboliza morte. Laranja, soma de amarelo e magenta, transmite energia, força. Pode também ser associada a fortuna, assim como o amarelo que também está presente em vários elementos da arma. Além das cores, a utilização de contraste, que na imagem se dá entre a arma, em primeiro plano, luminosa e o entorno obscuro, mostra o contraste entre vitória (luminosidade), em um mundo escuro, de trevas. Pode ser interpretado como uma exaltação ao objetivo do game CS, em que o protagonista é a própria arma, que ao matar os seus adversários e/ou bombardear o alvo, sai vitorioso. Essa leitura das cores e dos contrastes faz sentido a partir de determinadas condições de produção e do interdiscurso, que prioriza alguns sentidos em detrimento de outros. Os elementos visuais da policromia, alguns implícitos e outros silenciados, possibilitam essas diferentes interpretações do texto não-verbal: "as imagens não são visíveis, tornam-se visíveis a partir da possibilidade de cada um projetar as imagens possíveis [...] que compõem a rede de imagens mostradas, indiciadas, implícitas, metaforizadas ou silenciadas" (SOUZA, 2001, p.81).

Constatamos que a imagem em estudo não difere muito das tantas outras criadas pelos fãs de games, em que pouco se faz alusão ao aspecto recreativo e aos princípios que guiam a equipe de jogadores, que colaborativamente definem as estratégias e compartilham de regras que podem levar à vitória ou derrota. A figura do jogador nem aparece no *wallpaper*, assim como não existe qualquer referência aos verdadeiros cenários presentes no jogo, como se esses elementos não fossem tão expressivos. O protagonista é a arma e tudo no seu entorno faz referência ao seu poder.

Também há pouco espaço para o lúdico, que segundo Huizinga (2000) é um fator que permeia a nossa vida social. O espírito de competição lúdica, explica o filósofo, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele. Portanto, na visão do autor, o jogo é uma atividade cultural, tendo função social. Huizinga observa uma perda de elementos lúdicos, a partir do séc. XIX, em detrimento de uma valorização dos jogos competitivos e exercícios corporais (esporte, atletismo). O que chama a atenção do autor é a transição do divertimento ocasional para a existência dos clubes e da competição organizada. As regras se tornaram cada vez mais rigorosas e complexas, são estabelecidos recordes e "o espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação" (HUIZINGA, 2000). O autor conclui, pessimistamente, que o elemento lúdico da cultura se encontra em decadência. Complementando essa visão, Han (2017), acredita que a competição, hoje, não tem como objetivo superar o adversário, mas superar a si mesmo. Isto, lembremos, conduziria a um individualismo narcisista e a uma busca por prestígio perante os pares.

O leitor desta pesquisa pode considerar paradoxal termos enfatizado, por um lado, a sinergia do usuário com o seu objeto de admiração – no nosso caso o game – que favorece uma maior interação entre os integrantes da comunidade e estimula atitudes de solidariedade e cooperação e, por outro lado, ressaltarmos os discursos dos *fandoms* associados ao narcisismo e toxicidade. Essa aparente contradição tem relação com as reflexões de Bauman (2001) sobre os relacionamentos líquidos da nossa modernidade: "Estamos todos numa solidão e numa multidão".

No caso do fã de games de conteúdo violento, observamos uma ressignificação da própria violência. Retomando as ideias de Huizinga, ao calar o discurso recreativo e colaborativo que outrora era valorizado na nossa sociedade, quais discursos as imagens de games de conteúdo violento, como a que consideramos, são capazes de produzir? Um jogo como o CS, através dos seus objetos imagéticos, está apto a invocar em um jogador significados positivos alusivos a armas, mortes e ruinas. Todos signos de violência venerados em um altar.

Partindo do pressuposto que objetos significam – e alguns evocam sentimentos, como afirma Sherry Turkle em sua obra "Evocative Objects: Things We Think With" (2007) - eles também são discurso: "um objeto evocativo seria aquele objeto que é capaz de produzir representações significantes na mente de um dado sujeito, o que significa que ele se encontra em uma posição determinada, dentro da matriz de objetos com os quais o sujeito interage" (PETRY; SOARES, 2017, p. 3).

O valor simbólico que a "arma" possui, e que foi atribuído pelo próprio *fandom* do CS, é o assunto do próximo tópico.

7.4 A arma alçada à dimensão simbólica

A teoria do fetichismo da mercadoria compõe o primeiro capítulo da obra "O Capital", de Marx. O filósofo alemão defende a ideia de que, no sistema de produção capitalista, a mercadoria (manufatura) não mantém o seu valor real de venda, determinado pela quantidade de trabalho materializado no produto, mas adquire uma valoração irreal, ganhando vida própria e um valor de troca. A mercadoria é, segundo esta noção, ao mesmo tempo um objeto concreto, fruto do dispêndio de energia trabalhada, e algo a mais e distinto deste, que tem uma dimensão simbólica. O ser humano, para Marx, não compra o real, mas o sublime que a mercadoria representa.

O fetichismo da mercadoria implica que os produtos do trabalho ocultam, sob a forma de mercadoria, as relações sociais de trabalho, pois os indivíduos, ao trocarem mercadorias, não percebem que estão equiparando diferentes tipos de trabalho. Disto deriva que as mercadorias

passam a possuir o que Marx denomina de "relação fantasmagórica" pois ocupam o lugar dos indivíduos e se relacionam entre si.

O capitalismo é apontado como o responsável por essa 'opacidade social': se os homens até então fabricavam produtos visando ao seu consumo (isto é, visando ao valor de uso) no capitalismo a finalidade da produção passa a ser prioritariamente a criação de mais valor (ou seja, valor de troca).

A mercadoria e o dinheiro, segundo essa ideia marxista, deixam de ser produtos estritamente humanos para se tornarem objetos de adoração, para além da sua utilidade funcional e passam a adquirir um valor simbólico, quase divino.

Com a valorização do mundo das coisas (Sachenwelt) aumenta em proporção direta a desvalorização do mundo dos homens (Menschenwelt). O trabalho não produz somente mercadorias; ele produz a si mesmo e ao trabalhador como uma mercadoria, e isto na medida em que produz, de fato, mercadorias em geral. Este fato nada mais exprime senão: o objeto (Gegenstand) que o trabalho produz, o seu produto, se lhe defronta como um ser estranho, como um poder independente do produtor (MARX, 2008, p. 80).

O capitalismo, para o teórico alemão, incutiu o pensamento contemporâneo de que o objetivo do trabalho é a obtenção de dinheiro, que por sua vez possibilita a realização de desejos – daí a adoração por objetos inanimados – através da aquisição de mercadorias.

Desta forma, as relações sociais são colocadas em segundo plano comparadas a relação entre coisas, ou seja, se estabelecem relações entre o dinheiro que se ganha e as mercadorias que se compram.

O filósofo e professor Vladimir Safatle (2010) identifica a origem do termo fetichismo no escritor francês Charles de Brosses que, em 1756, constatou que as tribos 'primitivas' africanas se sujeitavam a crenças supersticiosas e culto a objetos inanimados. O termo seria derivado do português antigo *fetisso*, atualmente dito feitiço. Posteriormente, o filósofo Auguste Comte (1798-1857), um dos principais doutrinadores do positivismo, definiu fetichismo como um estágio inicial da vida social, ao dividir a história humana em três fases: teológica, metafísica e positiva. Na etapa teológica, o ser humano buscaria explicações para os fenômenos sociais e da natureza no sobrenatural, na ação divina. Por não estar voltada para o uso racional da mente, Comte o definiu como primitivo. Este estado ele subdividiu em fetichismo, politeísmo e monoteísmo. No fetichismo outros seres possuiriam vida semelhante à dos seres humanos, mas com poderes mais elevados, como os astros que seriam vistos como morada dos deuses. No politeísmo, a vontade dos deuses possuiria controle absoluto sobre todas as coisas e, por último, o monoteísmo onde apenas um deus controlaria todos os fenômenos. A evolução do pensamento humano iria, desta forma, do concreto ao abstrato.

Safatle identifica em Marx (1818-1883) e em Freud (1856 – 1939) uma mudança nessa conceituação positivista, trazendo o fetichismo concebido como primitivo para dentro da sociedade moderna, "para descrever o interior do processo de determinação do valor em nossa sociedade (Marx) ou ainda um modo com que a maturação sexual e a formação do eu podem admitir a regressão e a dissociação subjetiva (Freud)" (SAFATLE, 2010, p.27).

Safatle esclarece que o conceito de mercadoria em Marx é mais amplo do que um produto de troca humana: "é um objeto cuja única finalidade econômica é permitir um processo de autovalorização do capital [...] produto que, ao ser trocado por dinheiro, permite ao dinheiro anteriormente aplicado se valorizar" (SAFATLE, 2010, p. 111).

Esses conceitos de Marx subvertem a definição de autores como De Brosses e Comte, posicionando o fetiche como um processo de alienação da vida real e do que se produz. Fetiche, com Marx, deixa de ser utilizado para designar o outro (sociedade primitiva) para se tornar reflexivo, ou seja, explicar a própria sociedade.

Aproximando esse pensamento às armas que protagonizam o *Counter-Strike*, o jogador compra adereços que não têm uma funcionalidade (as *skins* e os adesivos das armas não adicionam vantagem competitiva) mas agregam, de um lado, um valor simbólico de idolatria pelo objeto "arma" e, de outro lado, é símbolo de personalização e prestígio (status) daquele que os possui, perante o *fandom*.

O objeto simbólico muda conforme o jogo: no CS é a arma, no *Grand Theft Auto* (GTA) é o carro, no *Mortal Kombat* é o '*fatality*', só para citar alguns jogos de conteúdo violento.

O *Counter-Strike* movimenta um mercado de *skins* de cerca de 10 bilhões de dólares por ano. Os jogadores podem criar, vender e negociar *skins* próprias ou de terceiros na loja virtual da Steam ou em lojas não oficiais. Por trás dessas *skins* "existe todo um cenário de jogadores profissionais e influenciadores que atua para promovê-las – ou promover as lojas responsáveis por sua comercialização" (O BILIONÁRIO...., 2021).

Para exemplificar, a arma virtual *M4A4 Howl* (ver figura baixo) foi comprada por US\$ 130 mil, por um colecionador Chinês. A *skin* é uma *StatTrak*, que mostra a quantidade de adversários abatidos com o armamento, além de possui um Wear Rating de 0,003 e quatro adesivos *IBUYPOWER* holográficos colados (CARBONE, 2020). Se você considera que as especificações técnicas da arma não justificam o seu alto valor monetário, é porque você não faz parte desse universo de *fandoms*.



Figura 48 - Arma digital comprada por US\$ 130 mil

Fonte: GloboEsporte. Disponível em: https://globoesporte.globo.com/e-sportv/csgo/noticia/csgo-m4a4-howl-e-vendida-por-quase-r-700-mil-valor-e-recorde.ghtml. Acesso em: 15 jun. 2021.

Retomando alguns conceitos de AD, pela voz de Orlandi, "é pela linguagem que o sujeito se constitui e é também pela linguagem que ele elabora sua relação com o grupo" (ORLANDI, 2012, p.193). Em um capítulo deste livro, que tem o sugestivo título de "à flor da pele: indivíduo e sociedade", a teórica analisa o processo de individualização do sujeito que se tatua (a escrita na pele), ressaltando que a motivação para tal ato é a autoria, a assinatura. Mas não uma autoria individualizada, mas de pertencimento a um grupo.

Na relação com a sociedade em que este sujeito circula, ele instala a sua textualidade, visível em sua pele, individualizando-se pelo gesto da escritura de si. Procura assim destacar-se do corpo coletivo, do seu "eu comum", significando-se em uma segunda comunidade. Reconhecendo-se no seu desejo de ser (ORLANDI, 2012, p. 196).

Acreditamos que essa mesma motivação possa estar no fã de CS em adquirir uma *skin* ou adesivo para a sua arma. Interessante destacar, neste contexto, que a tradução de *skin* é pele.

Para encerrarmos esta parte mais focada no *Counter-Strike* e seu *fandom*, vamos proceder com uma categorização dos tipos de toxicidades mais frequentes nesse ambiente.

7.5 Categorização de comportamentos 'tóxicos' em jogos online multiplayer de conteúdo violento

Procedemos a uma categorização das principais práticas discursivas consideradas 'tóxicas' a partir de descritores que foram encontrados nos trabalhos acadêmicos que compõem o nosso estado da arte. Deles também subtraímos as respectivas definições.

Como já apontamos, toxicidade é um termo utilizado para definir o comportamento do gamer que foge do limite da disputa justa e saudável. Além de agressões verbais, é considerado

tóxico se recusar a colaborar com o time, jogar mal 'de propósito' ou abandonar a partida entre outros comportamentos abusivos. São comportamentos que fogem ao que se espera de um jogo multiplayer, que deveria envolver cooperação e espírito de equipe. Mas o que se observa, por vezes, são os gamers se envolvendo em agressões verbais, deixando em segundo plano o próprio propósito do jogo.

Jogos competitivos tendem a ter mais toxicidade, porque exigem maior comprometimento dos jogadores, geram mais tensão e provocam consequências, de acordo com a performance. Em alguns títulos, como é o caso do *Counter-Strike*, existe o "ranqueamento"; ganhar ou perder altera a patente e, portanto, o seu prestígio perante a comunidade.

Tóxico é um termo que deriva do grego *toksikón*³²; é a propriedade de produzir efeitos nocivos no organismo. É curioso que este termo, habitualmente empregado para significar a absorção, pelo organismo, de agentes nocivos, seja utilizado no universo dos games para traduzir uma violência simbólica.

Um dos fatores que contribuem para a disseminação de comportamentos tóxicos, como já vimos, é o anonimato na internet, que faz com que os gamers se sintam seguros (invisíveis) para agir de um modo que eles provavelmente não agiriam se estivessem frente a frente com as outras pessoas. A distância física e o fato do jogador não ver o outro como uma pessoa e sim como um 'nickname' dificulta a empatia, o "enxergar" os efeitos ofensivos no outro. No "mundo real" as pessoas tendem a se intimidar quando interagem com uma figura de autoridade ou que possua um *status* maior que o seu. No meio online é, de fato, determinante a habilidade de se comunicar: as interações sociais ao permitirem aos interlocutores criarem uma 'identidade' que pode ou não ser legitimada pela comunidade de afinidade, gera valores - tais como reputação e autoridade - muito respeitados entre os gamers. Para tanto, o locutor/jogador constrói enunciados segundo o que acredita que o *fandom* tenha como valores positivos e que possam resultar em aceitação e prestígio. Dessa forma, os jogadores tendem a replicar discursos consolidados no meio para atingir esse fim.

Quem é alvo da violência pode agir contra-atacando ou procurando se defender, saindo do jogo, denunciando a linguagem abusiva à plataforma ou mudando a conversa. A comunicação, no modo competitivo do *Counter-Strike*, é fundamental. As informações trocadas pelos membros da mesma equipe podem fazer a diferença entre ganhar ou perder. Mas nem sempre essas conversas são focadas no objetivo do jogo e algumas situações incômodas podem levar o jogador a querer mutar a conversa, como quando o colega fala mais do que o necessário,

³² Fonte: dicionário Michaelis online

distraindo e impedindo de escutar os sons do ambiente do jogo. São exemplos: cantorias com a finalidade de descontrair e ser divertido; *rage* (ataque de raiva) quando o avatar morre; xingamentos e gritos motivados pela falta de habilidade do colega de equipe ou por motivos diversos como injúria racial ou intolerância de qualquer tipo.

Um outro fenômeno que acompanha e caracteriza o universo dos games e seus discursos é a frequente utilização de termos em língua inglesa. Orlandi (2012b) afirma que não existe país que seja monolíngue, assim como não existe nenhuma língua que não tenha falhas, pois são sempre incompletas e em movimento. A autora pondera que toda a produção sociocultural é dependente de uma política de línguas:

Um ponto importante não poderia escapar-nos: em diferentes momentos da história, as relações de poder se organizam e declinam diferentemente suas relações com as línguas e entre elas, nas e entre as sociedades e as culturas diferentes. Como consequência, podemos dizer que a produção cultural, científica, social e a própria relação entre os sujeitos no mundo dependem de como se realizam as chamadas "políticas de línguas" (ORLANDI, 2012b, p. 7).

Em uma sociedade globalizada, critica Orlandi (2012b, p. 7) em que teoricamente se prega o multiculturalismo e multilinguismo, na prática o que acontece é uma imposição, "um monolinguismo fechado que silencia a pluralidade linguística necessária à dinâmica das sociedades e dos sujeitos no mundo". E esta língua dominante é o inglês. Ao se 'eleger' essa como a língua dos gamers, em todo o mundo, a pluralidade fica prejudicada: "somos dominados pelo monolinguismo da língua do poder. Porque este tem as reais condições de se impor, de se instrumentar, de concretizar relações entre os "falantes" (usuários?) de diferentes partes do mundo" (ORLANDI, 2012b, p. 7). A padronização do inglês como língua global, reflete Orlandi, apaga os limites histórico-políticos e socioculturais da relação Estado/Nações e transforma sujeitos falantes em usuários, sujeitos-produto.

Daí eu distinguir entre sujeitos falantes de uma língua, em que há sujeitos envolvidos, e usuários de uma língua em que apenas resultados imediatos entram em questão. Na internet, por exemplo, há uma multidão de usuários de uma língua única, mas certamente poucos são os seus sujeitos falantes (ORLANDI, 2012b, p. 16).

A tabela abaixo contém a categorização dos três comportamentos 'tóxicos' mais frequentes, todos termos em inglês. Não é nosso escopo tentar entender se a intenção desses atos foi intencional ou involuntária na análise que faremos de um *streaming* (próximo capítulo), mas os efeitos de sentido que derivam desses discursos tóxicos.

Figura 49 – Categorização dos comportamentos tóxicos

Comportamento	Definição				
tóxico	Transcrucción de la companie de la contra es minerales de fair				
	Transgressões às regras do jogo, indo contra os princípios do <i>fair-</i>				
	play ³³ . Podem ser feitas através de trapaça às regras pré-definidas,				
	mudando alguns códigos (<i>hacking</i>) ou explorando brechas ou <i>bugs</i> ³⁴				
	no software para obter alguma vantagem. Esses dois tipos				
Cheating	pressupõem um nível de entendimento de software e dificilmente				
	acontecem em campeonatos profissionais, onde existe um controle				
	maior do servidor.				
	Assédio dentro do jogo. A intenção dos griefers é arruinar o jogo e/ou				
Griefing	irritar um ou mais jogadores, sejam companheiros de equipe ou				
	adversários. Isto se dá através de mensagens desnecessárias durante a				
	partida. Entra nesta categoria o Spamming que é o ato de usar um				
	recurso do jogo (uma habilidade, um sinal de aviso ou em forma de				
	texto) repetidas vezes, a fim de irritar outro jogador.				
	A trollagem tem também a intenção de provocar os jogadores,				
	causando conflitos e confrontos entre eles. O troll se diverte em incitar				
T 11:	a violência do outro. Enquanto o griefer quer estragar o jogo, o troller				
Trolling	quer desestabilizar o jogador.				

Fonte: Elaboração da autora, baseada nas categorizações das referências utilizadas no estado da arte

A seguir, exemplificamos dois casos de atos de toxicidade que ganharam repercussão nas mídias jornalísticas.

O primeiro ocorreu na Polônia, em 2017, no *IEM Katowice* que é um dos principais campeonatos de *Counter-Strike* do mundo. A equipe *SK Gaming*, formada por brasileiros, foi eliminada pelos americanos ainda na fase inicial. Milhares de pessoas acompanhavam a partida, pela Twitch, através da qual começaram a aparecer mensagens, como "*Go home favelas*" (voltem para as favelas) e "Monkey" (macaco), em alusão à derrota dos brasileiros.

O humor, sobre o qual já discorremos, aparece aqui como estratégia para humilhar o 'outro', com base na percepção e reforço de estereótipos.

Um dos jogadores alvo das ofensas foi Marcelo "cold" David, eleito o melhor gamer de CS do mundo, em 2016 e 2018. Cold assim comentou o ocorrido: "Isso vem de uma comunidade tóxica e a de CS é uma das mais tóxicas que existe [...] é muita molecada na internet, e isso influencia no palavrão, no racismo". Outra celebridade brasileira do CS, Gabriel "fallen" Toledo,

-

³³ Conduta e ética nos esportes

³⁴ Erro ou falha em um programa de computador ou sistema que faz com que ele produza um resultado incorreto

lamentou: "A internet mostra o pior do ser humano, mas pelo menos nos eventos ao vivo o pessoal é só amor, com fotos e autógrafos" (AZEVEDO, 2017).

O que destacamos, nesse exemplo, é que o anonimato e a xenofobia desses torcedores americanos podem ter favorecido a manifestação de ofensas na forma de clichês. O Brasil é retratado como nação de macacos (ofensa racista) e de favelados (significando inferioridade econômica e intelectual). Por outro lado, ao comentar tais insultos, os jogadores brasileiros se utilizaram também de discursos violentos e estereotipados, não contra a nação americana, mas associando o gamer a aspectos negativos: uma "molecada" tóxica, que "fala palavrão e é racista". Se, como afirma Fallen, a "internet mostra o pior do ser humano" é nela que vivem e convivem os gamers multiplayer online. Inclusive ele. O que observamos, dos dois lados, é a utilização de discursos preconceituosos bem cristalizados na nossa sociedade. Abaixo a postagem tóxica da audiência americana:

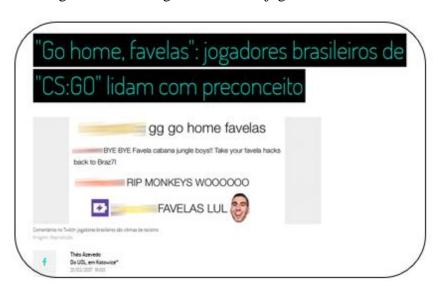


Figura 50 - Mensagem insultando jogadores brasileiros

Fonte: https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/03/21/go-home-favelas-jogadores-brasileiros-de-csgo-lidam-com-preconceito.htm

Um outro exemplo de toxicidade amplamente veiculado pelos noticiários e redes sociais ocorreu em 2019 com a *streamer* Gabi Cattuzzo, que na época possuía mais de 100 mil seguidores. Após postar uma foto em um touro mecânico, no Twitter (ver imagem abaixo), recebeu inúmeros comentários de cunho sexual. Gabi assim retrucou: "Sempre vai ter um macho fodido pra falar merda e sexualizar mulher até quando a mulher tá fazendo uma piada, né? É por isso que homem é lixo". De novo observamos discursos preconceituosos dos dois lados: comentários machistas gerando misandria.

A repercussão desse discurso da gamer originou muitos protestos (na maioria de homens) e também manifestações de apoio (na maioria de mulheres). Como consequência das polêmicas, a empresa detentora da marca Razer, que patrocinava Gabi, decidiu rescindir o contrato e em nota, declarou: "Como gamers, enfrentamos todo tipo de preconceito e estereótipo, e continuaremos lutando para que essas situações não se repitam". E fez isso cancelando o seu apoio à jogadora, vítima de machismo (SETTE, 2019).



Figura 51 - Tweet da streamer Gabi Cattuzzo

Fonte: Tecmundo. Disponível em: https://www.tecmundo.com.br/internet/142986-razer-criticada-romper-influenciadora-repreendeu-seguidor.htm. Acesso em: 10 ago. 2021

Nos dois exemplos apresentados, observamos a utilização da violência simbólica em um discurso de tipo autoritário. Zizek (2014) associa o excesso de ódio à não aceitação do diferente, ou seja, quando o discurso de um ator não vai ao encontro dos valores preconizados pelo outro, essa violência é utilizada com o objetivo de silenciar o "sujeito alvo".

Observamos que insultos geralmente são marcados por preconceitos já consolidados, são memórias discursivas que se estabeleceram como saberes provenientes de uma determinada formação discursiva e, portanto, com aparente legitimidade. Veremos, na sequência, como tudo o que discutimos até este momento ocorre nas conversas durante uma partida de *Counter-Strike*.

8 AS CONVERSAS EM UM STREAMING DE COUNTER-STRIKE

O homem sentiu sempre – e os poetas frequentemente cantaram – o poder fundador da linguagem, que instaura uma realidade imaginária, anima as coisas inertes, faz ver o que ainda não é, traz de volta o que desapareceu (BENVENISTE, 1988, p.27).

Neste capítulo, nossa análise se concentra nos discursos que ocorrem durante uma partida de CS, em que sentimentos contrastantes são exteriorizados em conversas em tom de colaboração, empatia, respeito e que se misturam com expressões de rivalidade, humilhação e intolerância. Nas seções anteriores, apresentamos os discursos dos gamers de jogos de conteúdo violento sob várias perspectivas, tomando como corpus o game *Counter-Strike*: os aspectos moral e ético que condicionam o julgamento sobre o que é aceitável e o que não é em termos de intensidade e modalidade de violência no jogo; o posicionamento dos jogadores sobre os discursos estereotipados do Estado, da mídia jornalística e da sociedade sobre esse gênero de game e sobre eles; a relação do jogador com a comunidade de *fandom* e o processo de agenciamento; os efeitos de sentido da violência, através de uma produção imagética de um fã de CS e a dimensão simbólica da arma, nesse jogo. Para completar o nosso quadro de análises discorreremos, a seguir, sobre os discursos que ocorrem durante uma partida multiplayer online de CS e vamos iniciar explicando os procedimentos metodológicos utilizados.

8.1 Método utilizado para a análise das partidas

Para alcançar o objetivo de analisar os discursos durante uma partida, elegemos a plataforma Twitch como lugar onde esses eventos acontecem e podem ser observados. Essa plataforma digital é uma das formas dos jogadores compartilharem suas habilidades e interagirem com o *fandom*, através de transmissão em tempo real.

Utilizamos o termo *streamer* para designar o jogador que é o responsável por transmitir a partida na Twitch e é quem aparecerá como protagonista na tela do jogo. Ele é um ator híbrido, que tem o papel de apresentador, comentador, jogador e especialista. E é também um empreendedor que, como veremos, é um fator determinante nos discursos que acontecem no ambiente. O termo *viewer* identifica o espectador, que é quem acessa o canal do *streamer* para assistir às partidas e interagir no chat.

A escolha da Twitch se deu pelo fato de ser, atualmente, a plataforma de maior alcance em termos de *streaming* de games, no Brasil e no mundo. Em relação à exposição da identidade dos *streamers* e dos *viewers* verificamos, na política de privacidade do site, que é permitido a terceiros coletar e utilizar todas as informações que são disponibilizadas publicamente nos perfis:

Há várias formas diferentes que você pode usar o Serviço Twitch (ex: para ver transmissões ao vivo, fazer upload de conteúdo, se comunicar com outros). A partir do momento em que você insere informações públicas no Serviço Twitch – como quando você transmite conteúdo, participa em uma sala de chat, posta informações de perfil, segue um canal ou se inscreve em um canal de transmissões – essa informação pode ser coletada e utilizada por outros, então apenas compartilhe o que você deseja que seja público (TWITCH, 2021).

Na Twitch se encontram canais de *streamers* e campeonatos. Nós elegemos, para o nosso estudo, partidas fora dos campeonatos, pois o nosso interesse se volta para a observação de como se dão as relações entre os jogadores e entre eles e a audiência.

A abordagem foi netnográfica e a nossa coleta incluiu a captura de dados, que Kozinets (2014) denominou como "arquivais", ou seja, dados copiados diretamente de discursos preexistentes dos membros da comunidade online e em cuja criação ou estimulação não nos envolvemos diretamente. Levamos em consideração, conforme orienta o autor, as relações sociais dentro e fora da internet, além dos aspectos audiovisuais do objeto de pesquisa: "a análise de dados netnográficos deve levar em conta comunicações intervenientes que ocorrem durante o curso de nossa investigação. Ela deve atentar para o subtexto, bem como para o contexto e texto nas mensagens" (KOZINETS, 2014, p. 126). Uma das principais vantagens que vislumbramos ao aplicar essa abordagem de forma passiva é justamente o fato de não interferirmos no processo comunicacional. Temos, por outro lado, a ciência de que se trata de uma coleta qualitativa online, sem pretensões generalizantes.

O pesquisador deve permanecer consciente de que está observando um recorte comunicacional das atividades de uma comunidade on-line, e não a comunidade em si, composta por outros desdobramentos comportamentais além da comunicação (gestual, apropriações físicas etc.), sendo esse um dos principais diferenciais entre o processo etnográfico off-line e o on-line (AMARAL, A; NATAL, G.; VIANA, L., 2008, p. 39).

O primeiro vídeo que analisamos foi produzido pelo *streamer* Marcelo David, cujo *nickname* é 'cold', jogador por nós já referenciado. Intitulado "jogando com amigos"³⁵, o *streaming* tem a duração de 6 horas e 28 minutos e obteve 92.098 visualizações (27/8/21).

O segundo vídeo, intitulado "bizinha jogando com amigos³⁶" pertence a Bruna Marvila, *nick* 'bizinha', considerada a jogadora do ano de CS em 2019 e 2020. O vídeo tem a duração de 4 horas e 21 minutos e obteve 4.163 visualizações (27/8/21) e trata-se de um dos seus vídeos com maior audiência, contudo, possui bem menos visualizações do que a maioria dos *streamings* de jogadores do sexo masculino.

_

³⁵Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021.

³⁶Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/bizinha/video/1119468405. Acesso em: 20 ago. 2021.

O nosso foco de análise se concentrou em alguns aspectos, entre os quais: a postura do *streamer* durante a transmissão, os discursos orais deste ator com os outros jogadores da partida e com os *viewers* e, destes últimos, as interações com outros espectadores e com o *streamer*. Depois de selecionados os vídeos, procedemos ao download, pois eles podem se tornar indisponíveis nos servidores após um ou dois meses. Abaixo podemos ver a tela de um dos *streamings* escolhidos. A imagem do *streamer* cold aparece no canto esquerdo inferior, enquanto os *viewers* escrevem no chat situado no lado direito da tela.



Figura 52 – Tela de um streaming na Twitch

Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 10 ago. 2021.

No chat, os *viewers* conversam informalmente através de mensagens de textos, *emotes* e *emojis*³⁷. A Twitch possui uma galeria de *emotes* próprios, alguns retratando *streamers* que ficaram famosos ou celebridades da cultura pop das redes sociais e que viraram memes³⁸.

O *streamer* pode enviar mensagens públicas ou privadas para os visitantes. O registro e permanência dos discursos orais e escritos, na *web*, possibilitaram que pudéssemos acessá-las de forma assíncrona. Na sequência, abordaremos algumas características da plataforma de transmissão que condicionam a forma como se dá a comunicação entre os usuários.

-

³⁷ Emotes são pictogramas criados através dos sinais de pontuação, números e caracteres especiais, diferentemente do emoji, que é um ícone ilustrado. Se trata de uma forma de comunicação que complementa a linguagem verbal, revelado ações e emoções. Muitos emotes são memes de jogadores.

³⁸ O termo, utilizado na internet, referindo-se a rápida propagação de um vídeo, imagem, frase etc., alcançando muita popularidade.

8.2 O papel da Twitch, do streamer e do viewer

A Twitch, de propriedade da Amazon, foi criada em 2011 e hoje é a principal plataforma de *streaming* ao vivo de jogos do mundo, incluindo transmissões de *e-Sports*. O Brasil é o segundo país mais ativo da plataforma, com mais de 140 milhões de usuários (SANTANA, 2021).

Em julho de 2021, a Twitch registrou 1,75 bilhão de horas vistas, um aumento de 23% em relação a julho de 2020 (ZAMBON, 2021).

O site da empresa (Twitch.tv) esclarece que ela é mais do que um serviço de transmissões ao vivo: "é o lugar onde milhões de pessoas se reúnem diariamente para conversar, interagir e criar seu próprio entretenimento ao vivo". Originalmente, a plataforma abrigava somente canais de games, que continuam sendo os que têm maiores acessos, mas com o tempo passou a disponibilizar outras categorias como culinária, arte, música etc.

O consumo se dá de diversas formas: acesso para visualização (recurso utilizado nessa pesquisa), produção de *streamings* (nosso objeto de análise), disponibilização e compartilhamento desses conteúdos. Na medida em que o *streamer* aumenta a sua base de seguidores, a plataforma proporciona novos recursos, recompensas e formas de monetizar o seu canal. Não é necessário ser um usuário cadastrado para assistir às transmissões, mas para interagir no chat é solicitado o registro.

Sobre a forma como uma denúncia de violência simbólica ou trapaça pode ser feita, é preciso acessar a página da conta do canal alvo da denúncia e clicar nos três pontos verticais, abaixo do reprodutor de vídeo. Depois de selecionar onde a ação ocorreu (por exemplo, na transmissão), a pessoa seleciona "Ameaças, dano, ou pôr alguém em risco". Em abril de 2021, a Twitch anunciou que passaria a banir *streamers* que tivessem má conduta (assédio ou declarações de ódio) também fora da plataforma, como nas redes sociais Twitter e Facebook ou até mesmo fora da internet. Para tanto, contratou um escritório de advocacia para auxiliar no processo. Ou seja, cada vez mais as fronteiras entre o virtual e o real se aproximam.

A posição que o discurso do *streamer* assume, retomando a Análise de Discurso, é hierarquicamente superior à do *viewer*, pois é ele quem joga. Além disso, as possibilidades de ação do *streamer* são maiores: pode conversar oralmente com os outros jogadores e comentar algo escrito no chat.

O quadro abaixo, extraído do artigo "Consumo digital como performance sociotécnica" (MONTARDO et al., 2017) ilustra os recursos que os atores utilizam para que aconteça a

transmissão e consequente interação entre os atores. Fica evidente que o comprometimento do *streamer* é bem maior.

Figura 53 - Funcionalidades disponíveis para o espectador (viewer) e o jogador (streamer)

	Interface da página da partida no Twitch	Interface da dashboard	Interface do programa de transmissão	Jogo	Chat Escrito	Microfone (para comunicação)	Webcam (para comunicação)
Espectador	Utiliza	-	-	Assiste	Lê e escreve	Ouve	Assiste
Jogađor Streamer	-	Utiliza	Utiliza	Joga	Lê e escreve (plug-ins, dashboard ou outra tela)	Fala	É filmado

Fonte: MONTARDO et al., 2017, p. 57.

A atuação do sujeito-*streamer* é pautada por preocupações que vão além da partida. Enquanto ele transmite 'ao vivo' precisa, em paralelo, interagir com os espectadores, pois a sua missão não se restringe a ganhar a partida; ele é um 'produto' de entretenimento, feito para agradar quem assiste ao seu canal. Esse sujeito é condicionado (assujeitado) pela ideologia capitalista e pelas regras da plataforma Twitch, onde joga e produz conteúdos que devem levar em conta as preferências da audiência. Ou seja, o *streamer* tem a sensação de ser a origem do dizer, acompanhada da percepção ilusória da liberdade de poder-dizer, de ser o protagonista no *streaming*, mas seus discursos são bem marcados por uma formação ideológica que envolve um mercado bilionário de entretenimento.

Apesar de ser condicionado por regras mercadológicas, o *streamer* se encontra em uma posição de autoridade, empreendendo o papel de quem transmite um saber. O seu discurso tende a ser, portanto, do tipo autoritário em que, segundo a AD, a reversibilidade praticamente inexiste. O conceito de reversibilidade, explica Orlandi (1987), indica uma situação em que não é possível definir, a priori, o lugar do locutor e do ouvinte, pois acontecem trocas de papéis durante o processo comunicacional.

Pela noção de reversibilidade, proponho não fixar de forma categórica o locutor no lugar do locutor e o ouvinte no lugar do ouvinte. Em minha perspectiva, esses polos, esses lugares não se definem em essência, mas quando referidos ao processo discursivo: um se define pelo outro, e, na sua relação, definem o espaço da discursividade (ORLANDI, 1987, p. 239).

No discurso de tipo lúdico ocorre uma suspensão dessa condição, por se tratar de uma comunicação dialógica. Já no discurso de tipo polêmico, a reversibilidade ocorre com a 'tomada

da palavra' do interlocutor e consequente troca de posições. A diferença entre o polêmico e o autoritário (o do *streamer*) é que neste último existe uma dinâmica propensa a anular a tomada de palavra do ouvinte, resultando em uma tentativa de impedir a reversibilidade. Isto acarreta uma tendência à monossemia. Dissemos 'tentativa' porque "quando é zero o discurso se rompe, desfaz-se a relação, o contato, e o domínio (o escopo) do discurso fica comprometido. Daí a necessidade de se manter o desejo de torná-lo reversível" (ORLANDI, 1987, p. 240). O que a autora chama de 'ilusão da reversibilidade" é que sustenta o discurso autoritário, lembrando que o locutor nunca tem domínio exclusivo do seu discurso, já que todo discurso tem relação com outros que o antecederam (interdiscurso). Na Twitch, em que não há igualdade nas formulações entre os interlocutores, as condições de produção do discurso impossibilitam a reversibilidade e, desta forma, a polissemia fica comprometida. Assim, os discursos entre os *viewers* são do tipo polêmico ao passo que os discursos do cold são do tipo autoritário.

A autoridade do *streame*r fica clara logo no início do vídeo de cold (ver figura abaixo) quando os *viewers*/fãs o reverenciam como um ser com habilidades sobrenaturais, com termos como "mestre dos magos", "monstro", "bruxo":

1:15 hanzlv: salve mestre

1:19 marcelomilanoo: salve cold

1:21 znzfps1: ih

1:24 mateusmendonca555: SALVE MONSTRO

1:25 wlll_____:

1:26 acsz0: salve coldao

1:29 mateus_j1j: salveeeeee

1:31 cem2k_: salve cold

1:32 Serializ3: salve papai

1:33 enzofiio: fala mestre dos magos

1:34 Luizmatheus30: salva

1:39 paulinho16bits: salve manito

1:43 augustoknipp: salve cold

1:53 soukataaa: Salveee

1:59 vyanzinhoxerecard: salve bruxoo

Figura 54 – Saudações ao cold

Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

Durante o *streaming*, observamos que muitos *viewers* tentam interagir com cold fazendo-lhe perguntas sobre táticas e aspectos mais técnicos, mas o 'mestre' privilegia a

interação entre aqueles que lhe doam dinheiro (através de um botão específico) ou oferecem gorjetas; estas últimas se dão através dos 'bits', moedas virtuais que podem ser adquiridas pelos espectadores. A moeda também é utilizada quando o usuário deseja participar de chats exclusivos para assinantes, sem ser inscrito, ou para enviar mensagens ou *emotes* que aparecem em destaque na própria tela do jogo. Ou seja, entre os *viewers* existe uma hierarquia, proporcional ao investimento que eles se dispõem a fazer. A figura abaixo mostra o destaque que é dado para o *viewer* que faz uma doação:

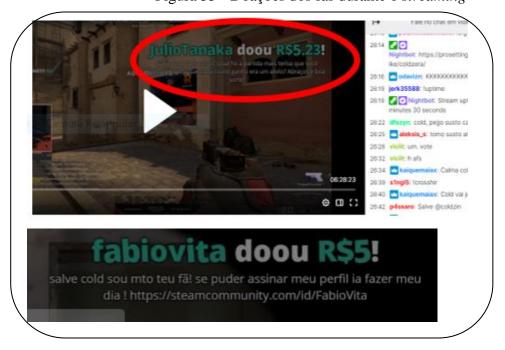


Figura 55 - Doações dos fãs durante o streaming

Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

Muitas doações são feitas para obter alguma informação ou como moeda de troca para que o *streamer* assine o perfil do doador que, com isso, consegue mais prestígio na sua comunidade de origem.

A monetização na Twitch funciona também por meio do programa de afiliados e por parcerias. Os *streamers* podem oferecer uma assinatura do canal e veicular anúncios. Além disso, é possível fazer parcerias para divulgar produtos da Amazon, jogos e itens dos games. Toda vez que um *viewer* faz a compra, durante a transmissão, o *streamer* ganha uma comissão.

Quando afirmamos que a posição do *streamer* é hierarquicamente superior, discursivamente falando, por conta do espaço maior que ele ocupa na transmissão e pela autoridade da qual ele está imbuído, temos também que levar em consideração que tudo o que é produzido durante o *streaming* tem como intenção agradar ao público que está assistindo (o que

leva o *streamer* a lucrar financeiramente) e isso acaba condicionando o jeito de jogar e os discursos que dele derivam. O *streamer* pode se utilizar de várias dinâmicas para manter a sua audiência interessada como, por exemplo, promoções e ofertas de itens especiais para os seguidores de seus canais. E, claro, a sua habilidade de comunicador que, por vezes, se traduz em simplesmente deixar que os *viewers* interajam livremente, independentemente do tom da conversa, pois discursos polêmicos costumam resultar em maior audiência.

Observamos no vídeo de cold que alguns espectadores não doadores insistiam em lhe fazer perguntas, mas sem êxito. Em alguns casos os próprios jogadores tentavam responder a questão do colega, em uma atitude inicialmente colaborativa mas, por vezes, essa interação acabava resultando em embates com xingamentos. Vamos exemplificar uma dessas situações, originadas pela seguinte pergunta do *nick* 'chadeercheereka', ao cold:

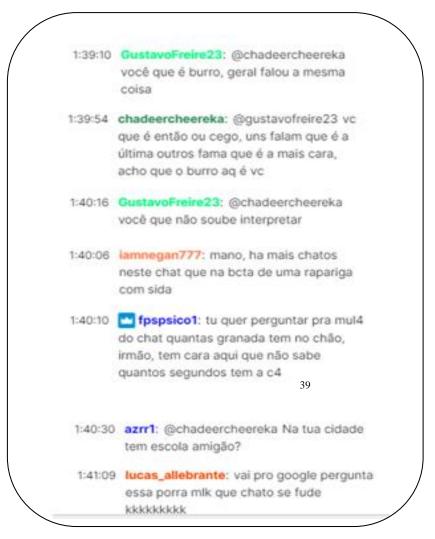
1:36:03 **chadeercheereka**: @coldzin quando mato um cara que tava com todas as granadas ele dropa todas ??? @coldzin

O *viewer* autoapelidado de 'chadeercheereka' tentou infringir (intencionalmente ou não?) a prática de que só pagantes interagiam com o *streamer*. Os outros espectadores, sabendo que ele não obteria resposta do cold, postaram opiniões sobre o assunto, algumas divergentes. Em consequência disto, 'chadeercheereka' posta a seguinte mensagem, na tentativa de motivar outros a perguntarem a mesma coisa para o "pro" (professor cold):

1:38:42 chadeercheereka: cara tô muito perdido, cada cara fala alguma coisa , manda a msg no chat tbm guys pra gente ter uma resposta do pro

A repercussão desse convite não foi amistosa (ver figura 56), revelando um lado mais tóxico da comunidade. É um exemplo de como os discursos entre jogadores de CS misturam colaboração e amistosidade com humilhação e intolerância. Como vimos no capítulo sobre *fandoms*, são posturas marcadas por um sentimento forte, de paixão. Além disso, lembremos que a distância física e o fato de o jogador não ver o outro como uma pessoa e sim como um '*nickname*' dificulta a empatia. A figura abaixo reúne algumas postagens ofensivas:

Figura 56 – Embates tóxicos



Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

Cabe precisar que a atitude do *streamer* cold de responder a perguntas somente dos pagantes (doadores) não é uma regra, mas uma prática bem usual quando o autor do vídeo é um gamer profissional. É também usual a não interferência do *streamer* nas conversas entre os *viewers*, no chat. Mesmo quando o tom é ofensivo.

Em um chat o 'tom da conversa' é percebido de uma forma diferente de como ocorre em uma conversa presencial. Nos discursos orais são utilizados vários recursos expressivos como risada, ritmo da respiração, postura corporal, entonação da voz, expressões faciais e outros gestos que auxiliam no entendimento dos sentidos, sem que estes tenham que ser explícitos. Já nos discursos escritos sobrevêm algumas transposições como, por exemplo, as letras em maiúsculo simulando um grito ou a utilização de um *emoji/emote* como símbolo para representar um

³⁹ C4: É a bomba que os terroristas têm que plantar em alguns locais para concluir o objetivo da rodada

sentimento. O entendimento dos sentidos, em um chat informal, pressupõe que os usuários tenham um repertório prévio sobre a linguagem nele utilizada que, no caso dos gamers, tem várias abreviações de palavras e especificidades gráficas. É o caso de um dos mais famosos e antigos *emotes* no ambiente gamer: o kappa, que mostra o rosto de um ex-funcionário da plataforma *Justin.TV*, que depois se transformaria na Twitch. Seu nome é Josh DeSeno e o termo kappa, que tem origem no folclore japonês, significa uma criatura que atrai pessoas para rios e lagos. Nos chats, a imagem é utilizada para demonstrar sarcasmo e zombaria. O meme ganhou variações, muitas criadas pelos próprios jogadores. Quem não tem o costume de participar dos chats da Twitch pode atribuir ao símbolo um sentido diferente do pretendido.



Figura 57 – O emote 'kappa' e algumas versões

Fonte: Google. Disponível em: https://www.google.com.br/search?q=kappa+Twitch. Acesso em: 25 ago. 2021

Aguiar (2018) realizou uma pesquisa em que observou as interações surgidas durante um *streaming* de jogo, na Twitch e destaca que a forma de jogar do *streamer* é negociada com as expectativas de seu público acerca de seu perfil: "Ao usarem táticas populares entre seu público, mas de sua própria maneira, os *streamers* imprimem sua personalidade no ato realizado. As dinâmicas dessa negociação é que caracterizariam a identidade do canal de *streaming* e de seu *streamer*" (AGUIAR, 2018, p. 33).

O vídeo que analisamos leva o nome de "jogando com amigos", que sugere algo informal e prazeroso, bem diferente do clima competitivo e estressante de uma partida de campeonato. Verificamos essa descontração nas conversas entre os *streamers*, que pareciam se divertir até mesmo quando eram eliminados durante a partida. Em alguns momentos do jogo, as manobras sugeriam que houve trapaça, as quais eram prontamente comentadas pelos *viewers* e suscitavam risadas. A intencionalidade dessa manobra 'não ética' é claramente de entreter a audiência atribuindo, assim, um sentido diferente do que teria em um campeonato, em que trapacear é uma atitude execrável. Uma dessas trapaças (*cheating*) consiste em "telar": o jogador olha a tela do computador do oponente, o que lhe permite saber a posição exata dos inimigos. Eis alguns comentários que foram suscitados quando aparentemente isso aconteceu em uma das partidas:

Figura 58 – Comentários sobre uma suposta trapaça no jogo



Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

Em outro momento, houve a suspeita de ter ocorrido o "baitar", que ocorre quando um jogador utiliza outro de isca para conseguir eliminar o inimigo de forma mais fácil. Em um campeonato isso seria condenável, mas como se trata de um jogo entre amigos, trapaças são divertidas e engajam os espectadores. Eis alguns *posts*:

Figura 59 – Comentários sobre uma suposta trapaça no jogo (2)



Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

⁴⁰ Risada que é a versão *emote* do LOL (*laugh out loud*). A foto é do *streamer* Totalbiscuit.

Como vimos, os *streamers* da Twitch têm um sistema de monetização para seus canais, já os *viewers* ganham pontos após um certo tempo assistindo às *lives*, ou acertando palpites de enquetes feitas pelos *streamers*. Estes pontos podem ser resgatados de diferentes formas como, por exemplo, destacando uma mensagem ou desbloqueando um *emote* especial por um dia.

Para a Twitch é o público *viewer* quem realmente interessa: "Eles formam a comunidade que capitaliza o site, não só ao pagar em dinheiro para ter acesso a algumas possibilidades restritas, mas ao fornecer à Twitch o capital social que lhe permite firmar parcerias com anunciantes e produtoras de jogos" (MONTARDO et al., 2017, p. 55). As pesquisadoras aplicaram um questionário junto aos usuários da Twitch, a fim de identificar a percepção deles sobre a plataforma. Entre os resultados da pesquisa, destacamos que as características mais apreciadas pelos *viewers* são o carisma/simpatia do gamer e capacidade de entreter, mais do que a habilidade de jogar.

Prova disso é que a categoria da Twitch mais vista (dado de julho de 2021) foi a "Just Chatting", que é quando o *streamer* não joga, mas simplesmente troca ideias com seus admiradores (ZAMBON, 2021).

Outro dado expressivo da pesquisa de Montardo (2017) é que os respondentes afirmaram preferir acompanhar as transmissões de jogos ao vivo, para interagir, mais do que simplesmente assistir ao vídeo já gravado, de forma assíncrona. Esta informação é importante porque revela que, ao assistir a uma partida, o jogo fica em segundo plano, menos valorizado do que a interação entre os gamers.

Sobre os *viewers*, Aguiar (2018) constatou que o espectador de *streaming* comenta e conversa de forma semelhante ao modo como faria, caso estivesse observando algum conhecido jogar na mesma sala: "onde amigos se reuniam para observar uns aos outros jogando e comentar sobre como eles próprios jogam, quais ações e decisões no jogo seriam as melhores ou não [...] tecer comentários jocosos, fazer piadas sobre a forma de um ou outro jogar" (AGUIAR, 2018, p.20).

Observamos esse clima de descontração e 'humor' no *streaming* de cold. Alguns comentários descompromissados revelam a idade juvenil de grande parcela desse público. Selecionamos alguns posts, não sequenciais, como exemplo:

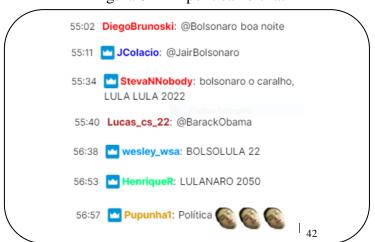
Figura 60 – Tom descompromissado do chat



Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

Vários temas, sem qualquer conexão com o jogo, são tratados durante o vídeo. O formato de chat não favorece reflexão e discursos elaborados. A imediatez é uma característica fundamental nesse ambiente, sob pena de o usuário ficar 'out of timing'⁴¹. Alguns discursos são voltados para um específico interlocutor e outros são direcionados a todos os presentes. Podemos constatar, na figura abaixo, os discursos sobre política que marcam a presença do viewer, de forma controversa, mas no habitual tom de "zoação" (chacota, zombaria).

Figura 61 – A política no chat



Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

⁴¹ Fora do tempo, atrasado

Emote usada para expressar desinteresse diante de uma situação considerada chata. A imagem foi retirada de uma stream em que o jogador Oddler caiu no sono durante uma maratona de 72 horas jogando Resident Evil.

Durante as mais de seis horas do vídeo de cold, ocorrem várias partidas e alguns momentos de intervalo, mas sem a interrupção da transmissão. Mesmo quando cold não está na frente da tela, os *viewers* continuam conversando sobre assuntos vários.

Uma postagem que mostra a diversidade de assuntos tratados e que causou muita controvérsia foi a de um espectador cujo *nickname* é 'luiiscista10':

```
41:34 luiiscosta10: boa noite chat, preciso muito de ajuda, alguém me doa um gás por favor, minha filha não está comendo comida há mais de 1 semana ;(
```

A repercussão negativa que esse pedido de ajuda obteve (ver figura abaixo), revela que os *viewers* assistem a outros *streamings* com frequência, a ponto de reconhecer algumas postagens reincidentes nos chats. Outro ponto que chama a atenção é o espírito solidário que se manifesta quando alguém 'externo' tenta enganá-los.

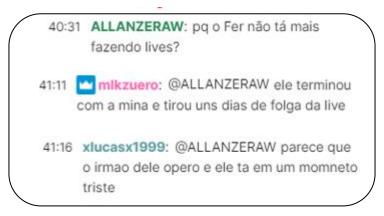
Figura 62 – Viewers unidos contra o suposto impostor



Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

Conversas paralelas sobre os jogadores profissionais também ocorrem com frequência e demonstram que a vida pessoal dessas celebridades também é do interesse dos fãs, assim como a de qualquer celebridade de outros esportes mais tradicionais. Um exemplo são as conversas sobre um suposto sumiço, das *lives*, de um jogador chamado Fernando Alvarenga (conhecido por 'fer') duas vezes campeão mundial de CS:

Figura 63 - Interesse pela vida pessoal do jogador profissional



Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

As ações desses *streamers* profissionais, fora do universo do jogo, interferem na forma como os *viewers* os retratam nos chats. Entre os jogadores que participavam do *streaming* de cold sob nossa análise está Lincoln Lau, conhecido como fnx. Campeão de dois Majors⁴³, é um personagem polêmico dentro e fora das partidas. Em maio deste ano (2021), participou de um reality show, exibido pela emissora MTV, chamado 'De férias com o ex", em que cinco mulheres e cinco homens se relacionam em uma mansão, na praia. A sua participação ganhou muitos memes, principalmente no Twitter e no Instagram. Sua estreia se deu com uma aparição saindo do mar. Abaixo podemos ver um post em que fnx convida os fãs para assistirem ao programa, prometendo 'causar'. No post, o jogador se autodenomina 'pai', sugerindo uma suposta experiência e autoridade no 'jogo da vida', ao afirmar que "agora que o jogo vai começar de verdade'.

_

⁴³ Considerado o principal campeonato de CS do mundo



Figura 64 - Convite para assistir ao reality show com a participação do jogador

Fonte: Instagram. Disponível em: https://www.Instagram.com/p/COiR29UHUdZ/?utm _source=ig_embed&ig_rid=fc4cf9b5-62b2-4010-b4ee-b03ffd4861f3. Acesso em: 22 ago. 2021

Vale sublinhar que a aparência física de boa parte desses jogadores profissionais de games (as celebridades) em nada se assemelha ao estereótipo do gamer sedentário que retratamos anteriormente, presente em uma charge e no imaginário de quem não conhece esse universo. A tatuagem é também algo usual nessa comunidade: no corpo e nas armas.

Antes dessa participação no *reality*, finx se envolveu em uma denúncia feita pela *streamer* Renata Schozen, que o acusou de ter exposto um vídeo íntimo dela, sem autorização, para seus amigos do Whatsapp.

Outra polêmica recente, desta vez ocorrida durante um *streaming* de uma partida de CS, envolveu fnx em um bate-boca com o *streamer* Allan Rodrigues, cujo pseudônimo é 'estagiário'. Allan, que é mais conhecido como jogador e comentarista de FIFA (game de futebol), foi criticado por fnx pela fraca atuação na partida. No vídeo do Youtube, que obteve mais de 90 mil visualizações (22/8/21), intitulado "© FNX brigou com Estagiário e o clima pesou

MUITO" ⁴⁴, o 'estagiário' comenta: "O cara (fnx) fica cobrando que eu seja bom no CS. No FIFA eu espanco ele. O cara fica gritando o jogo inteiro e fica negativo. Como é que pode? O cara é campeão mundial!" Em tempo real, fnx retruca: "Carioca lixo da porra".

Entre os comentários dos espectadores do Youtube, a maior parte é condenando a postura do finx. Selecionamos abaixo alguns posts com maior número de curtidas.

Figura 65 – Comentário a respeito do vídeo no Youtube "FNX brigou com Estagiário e o clima pesou MUITO"



Fonte: Youtube. Disponível em: https://www.Youtube.com/watch?v=TI3YH5AW-PM&ab_channel=TriboneraFamily. Acesso em: 22 ago. 2021

Observa-se que os discursos condenam o fato de finx, se achar superior e no direito de criticar uma suposta fraca atuação do estagiário e nada é dito sobre o xingamento preconceituoso "carioca lixo de porra". E quando se enaltece a "classe do estagiário" e como é "bonito ver quando alguém não deixa o outro passar por cima", não é feita nenhuma referência à violência da fala do estagiário "no FIFA eu espanco ele". O que fica evidente é que o foco dos discursos se concentra nas posições hierárquicas entre os autores-streamers, mais do que nos sentidos dos conteúdos violentos.

-

⁴⁴ Vídeo disponível em: https://www.Youtube.com/watch?v=TI3YH5AW-PM&ab_channel= TriboneraFamily. Acesso em: 28/8/21

Esses eventos que narramos envolvendo a vida privada e atitudes do fnx, que nada tem a ver com o seu desempenho enquanto jogador, interferem diretamente na imagem que os fãs de CS fazem dele. Voltando ao *streaming* do cold que selecionamos para a nossa análise, a atuação de fnx durante a *live* gerou alguns protestos que se misturaram a sua atuação fora da internet:

1:42:45 marcelomilanoo: fnx ta com as piadinhas de tiozão pqp maluco chato

1:42:53 IUIZBRNET CHAMA OE STAGIARIO PRA CALA BOCA DO FNX AI

1:42:57 usermasterr: Fnx ta conseguindo perder a própria fábase por estar chatão assim, geral achou feião a treta com o estagiário

1:45:24 wellington_82: @wellington_82 Fica desmerecendo todo mundo,pq é campeão mundial,grandes bosta,mais chato que o vampeta

2:39:48 giovanninhas: não tinha uma acusação contra o fnx?? deu alguma coisa aquilo lá?

Figura 66 – Críticas ao fnx

Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

Esses discursos são uma evidência de que mundo 'real' e 'virtual' se confundem no processo de subjetivação. Houve também quem se posicionasse em defesa de fnx, ironizando ou reclamando dos comentários negativos. Salientamos que os argumentos de defesa se resumem a atacar a opinião alheia, mostrando que o que predomina é o embate e não o diálogo:

Figura 67 – Comentários defendendo finx



Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

Em alguns momentos, não muito frequentes, acontece algo de extraordinário na partida e os comentários se voltam para ela. Não se trata de um diálogo entre os participantes, mas de marcação de presença:

Figura 68 – Comentários sobre a partida

```
1:02:42 fawkes_013: Que bala
1:02:46 meunomeeari: @nightbot fala meu!
       followage logo porra
1:02:50 Gabriel443: qota
1:02:51 babeloner1: Qota
1:02:52 luizmorgon: juro que nem vi essa bala =/
1:02:53 marcelo17: que isso velho olha essa
       bala
1:02:54 mauricio_zjunior: !mira
1:02:59 crankao: eagle forte até dessa distância
       = 0
```

Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

O streaming de cold começou no final da noite e, por volta das 5 horas da manhã, os jogadores dão sinal de cansaço e decidem assistir a um canal de esquetes de humor, no Youtube,

Usar essa imagem significa chamar alguém de "bebê chorão".

antes de encerrar a transmissão. Esse tipo de ação é comum nos *streamings* de jogos. O youtuber escolhido, que não tem nenhuma relação com games, foi Diego Defante, humorista que tem mais de 1 milhão de inscritos e é bem conhecido dos *viewers*, que continuam a interagir com 'risadas', acompanhando as risadas de cold e seus amigos.

Figura 69 – Comentários ao vídeo de humorismo no final do *streaming*



Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

Às 6h27 da manhã cold decide terminar a transmissão e seus admiradores se despedem com afeto, demonstrando aprovação aos conteúdos que foram oferecidos pelo *streamer*. O coração roxo é a cor da Twitch:

6:27:29 Raszz: coldVamos coldVamos 6:27:29 somblyx: FALOU MESTRE 6:27:29 jorgiiinho: 🤎 6:27:29 nanzmusic: vlwwwwwww 6:27:30 carnaval99: 6:27:30 pedokaterk: vlww cold 6:27:30 william13sk: VLW AMOR 6:27:30 **dvd_ribeiro**: boaaa] 6:27:31 Guscarneiro: 6:27:31 jugoorange: 6:27:31 gabriel_santoss50: SAIDERA 6:27:32 diferenciado10: 6:27:32 blackjhonnybr: TMJ 6:27:34 mthzlau: 6:27:34 brinkss 6:27:34 yansiqueira: valeu godzera 6:27:35 leohinkelmann: tmjj

Figura 70 - Agradecimentos dos viewers

Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/videos/1113629581. Acesso em: 18 ago. 2021

O segundo vídeo a que assistimos é da *streamer* Bruna 'bizinha' Márvila. Os primeiros comentários em seu vídeo não têm a mesma veneração feita a cold. A escolha dos *nicknames* também revela uma diferença de posicionamento: cold foi escolhido, segundo relato do jogador, para passar a imagem de coração frio e calculista no jogo. Já bizinha é uma forma diminutiva e que exprime intimidade e carinho.

Outra diferença entre este segundo vídeo e o anterior é a importância dada, no chat, à aparência física das jogadoras, que reforça o estereótipo da mulher objeto. Os elogios à beleza (e não à destreza) de Bruna e suas colegas são retrucados com agradecimentos orais.

Emote do streamer Gaules na versão pescador

^{46 🍍}



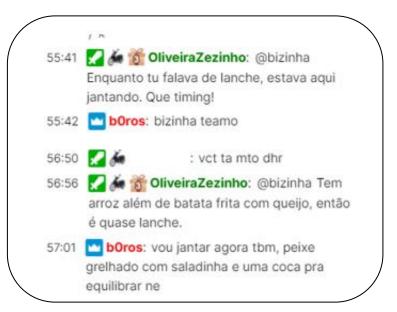
Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/bizinha/video/1119468405. Acesso em: 20 ago. 2021

4:00:15 giaanlucaa13: carioca mais linda @

3:27:39 Naamah1349: boa noite, lindeza @

Os assuntos paralelos ao que acontece na partida são poucos e divergem dos observados nas partidas do cold, como falas de culinária:

Figura 72 - Conversas paralelas sobre culinária

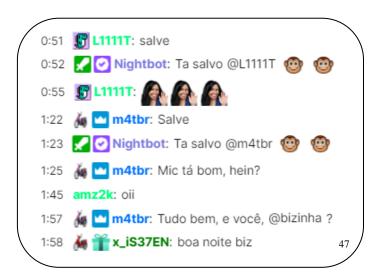


Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/bizinha/video/1119468405. Acesso em: 20 ago. 2021

Outro contraste é a forma como a jogadora interage com os *viewers*: bizinha procura conversar, por voz, com a sua audiência, dirigindo parte da sua atenção à leitura das mensagens, em detrimento dos eventos que ocorrem na partida. Bizinha não faz distinção entre espectadores doadores e não doadores, ao contrário de cold que interage somente quando é remunerado.

As interações entre os viewers é muito amistosa e não foram observadas ofensas nas postagens. A quantidade de interações e polêmicas é bem menor se comparadas ao primeiro vídeo:

Figura 73 - Saudações à bizinha



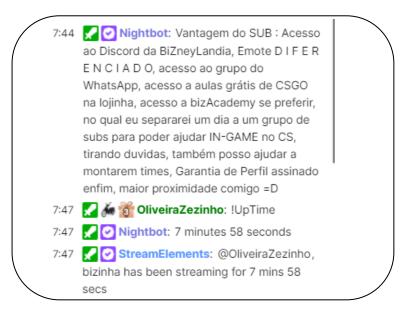
Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/bizinha/video/1119468405. Acesso em: 20 ago. 2021

Pelos pseudônimos dos espectadores não é possível afirmar que a maioria é do gênero feminino. Trata-se de um perfil bem diferente do que encontramos no vídeo de cold; mais interessados em amenidades e troca de afetos.

No streaming da gamer é muito utilizado um recurso chamado StreamElements, que é um conjunto de ferramentas automáticas para otimizar a interação com os viewers e fazer publicidade de produtos e serviços. É frequente também o uso de Nightbot, que é um bot de batepapo:

47 Lum cumprimento casual. Usado ao entrar o chat ou para receber alguém em uma transmissão

Figura 74 – Utilização de StreamElements e Nightbot no vídeo



Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/bizinha/video/1119468405. Acesso em: 20 ago. 2021

No final da transmissão, assim como ocorreu no *streaming* anterior, bizinha buscou algum conteúdo diferente na internet para descontrair e encerrar a transmissão. Em vez de buscar um vídeo, fez uma busca, no google, sobre 'como saber se seu cabelo é saudável?' e compartilhou um teste de porosidade do cabelo, que consiste em encher um copo de água e dentro colocar alguns fios. Os *viewers* gostaram do desafio e até comentaram sobre o possível desfecho do teste:

4:04:48 According to the cabelo
4:04:51 According to the cabelo
4:04:51 According to the cabelo
4:04:54 According to the cabelo
4:04:54 According to the cabelo
4:05:38 According to the cabelo
4:05:43 According to the cabelo
4:05:43 According to the cabelo
4:05:50 According to the cabelo
4:06:00 According to the cabelo

vai beber alguma hr
4:06:29 amagoeobixo

kkkkkkkkkkkk

Figura 75 – Bizinha no teste de porosidade do cabelo e alguns comentários dos viewers

Fonte: Twitch. Disponível em: https://www.Twitch.tv/bizinha/video/1119468405. Acesso em: 20 ago. 2021

Com a finalidade de verificarmos se esse padrão de discursos que encontramos no vídeo da bizinha se repete com outras gamers, assistimos a *streamings* de jogadoras que também tem visibilidade no universo do CS, tais como: Izabella 'izaa' Galle⁴⁸, Karina 'kaah' Takahashi⁴⁹ e Julia 'julih' Gomes⁵⁰.

Observamos que as conversas são muito parecidas, em clima de cordialidade e amenidades mesclados com mensagens de sorteios e pedidos para serem seguidas nas redes sociais. O jogo em si não é o principal atrativo.

Levantamos a hipótese de que o motivo pelo qual não encontramos discursos violentos nesses canais de jogadoras de CS, na Twitch, é que os vídeos com discursos ofensivos podem ter sido deletados por elas. Para comprovarmos essa suposição, pesquisamos no Youtube 'mulheres gamers' e como filtro ordenamos 'por relevância'. Obtivemos os seguintes títulos, em ordem: "Como é ser mulher nos jogos online"; "Mulheres no universo gamer #conversasqueimportam"; "Pro players humilhados por garotas"; "O machismo e a toxicidade nos games..."; "Jovens reagem a como é ser mulher nos jogos online" entre outros que, em comum, tratam da violência simbólica sofrida pelo gênero feminino. Selecionamos para a nossa análise os dois vídeos com maior número de visualizações.

O primeiro vídeo, publicado no início de 2021 e que conta com quase 2 milhões de visualizações leva o título de "Como é ser mulher nos jogos online" Traz trechos de *lives* de games de conteúdo violento em que jogadoras foram vítimas de xingamentos, através do áudio do jogo, só por serem mulheres. A coletânea mostra ofensas machistas como "vagabunda", "cadela", retardada" e as reações de consternação e choro por parte das gamers. Em uma passagem do vídeo um jogador declara: "Eu ia jogar sério, mas quando vi que tinha mulher no meu time eu comecei a trollar" 22.

Lemos, abaixo do vídeo, alguns dos comentários que geraram maior número de interações, como o da 'Kely', que destaca que os insultos, durante essas partidas, atingem ambos os sexos, mas quando é voltado contra a mulher é exclusivamente pela questão do gênero:

-

⁴⁸ Twitch. Disponível em:https://www.Twitch.tv/videos/1176111804?filter=archives&sort=time. Acesso em: 19

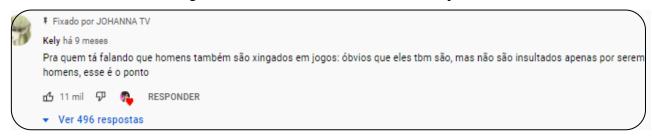
⁴⁹ Twitch. Disponível em:https://www.twitch.tv/videos/1167535508. Acesso em: 22 out.2021

⁵⁰ Twitch. Disponível em: https://www.twitch.tv/videos/1184269445. Acesso em: 25 out. 2021

⁵¹Youtube. Disponível em: https://www.Youtube.com/watch?v=bvXDF1XsfDQ&ab_channel=JOHANNATV. 7 jan. 2021. Acesso em: 19 out. 2021.

⁵² Provocações ofensivas visando desestabilizar o outro jogador

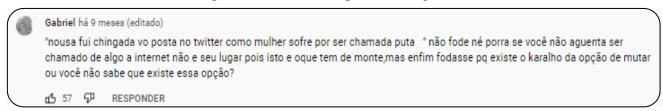
Figura 76 – Post criticando o sexismo nas partidas



Fonte: Youtube. Disponível em: https://www.Youtube.com/watch?v=bvXDF1XsfDQ&ab_channel =JOHANNATV. 7 jan. 2021. Acesso em: 19 out. 2021.

Esse ponto de vista obteve muitas respostas, a quase totalidade de concordância, mas também alguns comentários, argumentando que se a pessoa entra nesse ambiente tóxico deveria estar preparada para subir as consequências. O post de Gabriel, repleto de palavrões, é um exemplo de discurso que segue essa linha de pensamento:

Figura 77 – Post sobre postura das gamers



Fonte: Youtube. Disponível em: https://www.Youtube.com/watch?v=bvXDF1XsfDQ&ab_channel =JOHANNATV. 7 jan. 2021. Acesso em: 19 out. 2021.

Essa rejeição do público masculino, que domina a cena dos jogos de conteúdo violento, pode ser o motivo por que sejam poucos os torneios de *Counter-Strike* com equipes femininas, que têm menor prestígio e, consequentemente, oferecem premiações menores.

Nos esportes tradicionais, geralmente atletas de gêneros diferentes competem separadamente porque o desempenho físico dos homens é superior. No *e-Sports* essa divisão também acontece, mas por um motivo diferente: evitar que mulheres sejam alvo de assédio e que não se sintam emocionalmente seguras para competir de forma equânime. O preconceito de gênero pode desestabilizar o equilíbrio psíquico e são muitos os relatos de mulheres gamers que são alvo de ofensas.

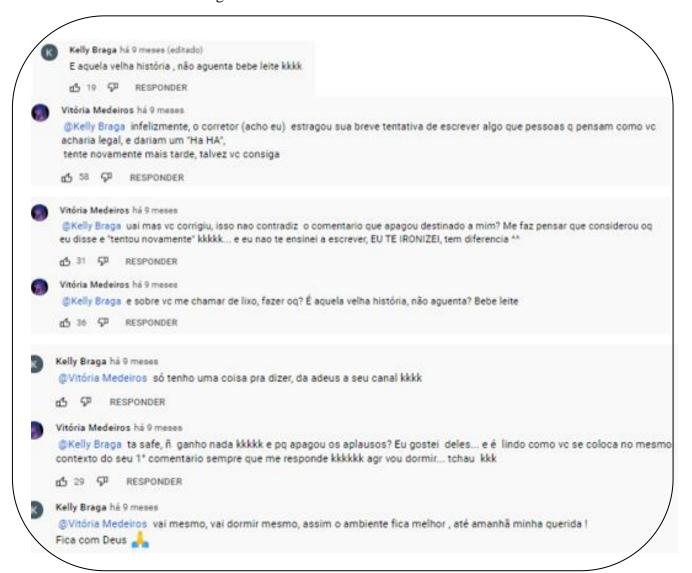
Ksenia "vilga" Kluenkova, diversas vezes campeã de CS na liga feminina, critica a falta de apoio da plataforma Valve, detentora do jogo, e atribui o menor número de mulheres gamers ao fato da comunidade ser sexista:

É preciso ter muita força para ignorar todo esse ódio que recebemos e manter nossa mente focada no nosso sonho. [...] Há vários ignorantes que não conseguem ver as coisas pela nossa perspectiva. Os fatores pra isso acontecer são muitos - o modo de

pensar, o preconceito da sociedade, até mesmo o quão diferente muitos pais criam meninos e meninas e como a maioria das meninas brinca de boneca e bola de menino. [...] Os times masculinos (com raras exceções) não tem nenhuma garota sob sua tutela, não importa o quão boa ela seja (JAIRO, 2021).

Voltando ao vídeo do Youtube, em meio a outros comentários condenando a violência "subida" pelas gamers, duas pessoas (pelas assinaturas são supostamente mulheres) postam ofensas recíprocas, em tom de sarcasmo. Notamos com frequência o uso da violência verbal dentro dos discursos polarizados, nas redes sociais, o que revela uma toxicidade até mesmo nos debates que objetivam criticar esse tipo de comportamento. Abaixo citamos alguns trechos da discussão entre 'Kelly Braga' e 'Vitória Medeiros', que começam a partir de um post que insinua a fragilidade psíquica das mulheres ao dizer: "se não aguenta vai beber leite".

Figura 78 – Posts de embate entre comentaristas

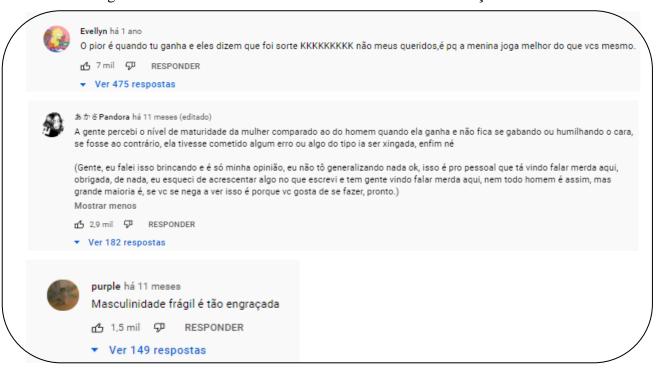


Fonte: Youtube. Disponível em: https://www.Youtube.com/watch?v=bvXDF1XsfDQ&ab_channel =JOHANNATV. 7 jan. 2021. Acesso em: 29 out. 2021.

Assistimos a um outro vídeo, com mais de 1 milhão e meio de visualizações, que supostamente critica o sexismo nos games, mas já no título sugere que perder para uma mulher é algo do qual se deve envergonhar: "Pro⁵³ players humilhados por garotas"⁵⁴.

No início do vídeo, o streamer Daniel explica que quem domina os maiores campeonatos de *e-Sports* são os homens "e quando você vê uma menina embolachando (batendo) um cara é muito da hora, ainda mais quando o maluco é arrogante". Assim como no filme anterior, este é uma coletânea de trechos de partidas de campeonatos de games de conteúdo violento. Aqui o foco é mostrar as expressões de desonra dos players ao serem "surpreendentemente' derrotados por mulheres. A maioria dos comentários é no sentido de desprezar e ridicularizar os homens, em tom irônico:

Figura 79 – Post de defesa da mulher através da ridicularização do homem



Fonte: Youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yDlawYhQYUk&ab_channel=Reviews deGames. 19 nov. 2019. Acesso em: 26 out. 2021.

Diante do exposto, é importante assinalar que a questão de gênero nos remete a reflexões sobre o que é ser masculino e o que é ser feminino, frutos de uma identidade construída pela nossa cultura e que é impregnada de atributos e privilégios baseados no aspecto biológico. O

⁵³ Pro é abreviação de profissional

⁵⁴ Youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yDlawYhQYUk&ab_channel=Reviews deGames. 19 nov. 2019. Acesso em: 26 out. 2021.

gênero aparece como forma de representar relações de poder, que nos discursos se traduzem na produção de subordinações, de um lado, e de formas de submissão ou resistência, do outro lado.

O exercício da autoridade masculina é tão disseminado ao ponto de, por vezes, ser aceito por ambos os sexos como algo natural. A frase "se não aguenta bebe leite" carrega esse sentido de que a mulher gamer, se quiser continuar jogando, deve se resignar à autoridade do homem. Como já mencionamos neste estudo, é a escola, a mídia, a família entre outras instituições contaminadas pela ideologia, que têm esse papel formativo, transmitindo valores, modelos de papéis e estereótipos de gênero.

Para concluir as nossas análises sobre os discursos durante um streaming de jogo, propomos uma indagação: o que motiva milhares de fãs de CS a passarem a noite conectados em uma plataforma, não para jogar, mas para assistir a outros jogarem e bater papo sobre assuntos variados? A lógica por trás da crescente popularidade desse formato pode, em parte, estar na vontade do fã de ampliar seus conhecimentos e melhorar suas próprias experiências nos jogos, assistindo a quem joga melhor. Mas, como vimos, esses streamers são mais do que especialistas. Eles são personalidades carismáticas que têm por objetivo proporcionar um conteúdo de entretenimento que seja lucrativo. A transmissão 'ao vivo' agrada pela veracidade e pela possibilidade de interagir no chat no momento em que os fatos acontecem, proporcionando um discurso de embate, de tipo polêmico. É também um aspecto importantíssimo, no ambiente, a possibilidade de socialização com pessoas que compartilham dos mesmos interesses e paixão por um determinado título – no caso o CS. É através das interações discursivas que se negociam sentidos, se constroem relações sociais e se compartilham valores simbólicos. Esses fãs buscam também, na plataforma, uma válvula de escape para o estresse do cotidiano em um modelo de diversão imediata, ainda que, em vários momentos, as conversas não sejam amistosas. Cabe a reflexão de que não é o jogo nem o streamer o protagonista do streaming, mas a plataforma Twitch, que oferece o ambiente propício para que os fãs se encontrem e interajam.

Nesse ponto, vale resgatar a pesquisa realizada por Mazurek (2018) sobre como a violência é ressignificada entre os fãs desse gênero de conteúdo violento. O ambiente estudado pelo autor consiste em um grupo do Facebook denominado "Ilha da Macacada" que, na época, possuía 800 mil membros. Em agosto deste ano (2021) contabilizamos 629 mil seguidores, apesar das páginas estarem desatualizadas. A proposta inicial dessa comunidade era tratar, em tom de deboche, de conteúdos relacionados à cultura gamer. Com o tempo e o aumento do número de membros houve uma diversificação dos conteúdos publicados; passou-se a compartilhar conteúdo pornográfico, vídeos de latrocínios, suicídios, atos de terrorismo, entre outros temas violentos. No entanto, por conflitar com as regras de conduta do Facebook, os administradores

do grupo tiveram que restringir esse conteúdo e autorizar somente postagens, sempre com comicidade, sobre assuntos como eventos, produtos, parcerias, divulgações de canais de games: "o grupo alterou-se completamente, dando a impressão da ausência total de violência, sendo substituído pelo espírito de descontração (humor), conteúdo sobre games e atos de caridade" (MAZUREK, 2018, p. 47). Contudo, logo se pode constatar que aquela violência mais visível de antes transitou para uma violência mais velada, de caráter simbólico, manifesta em postagens preconceituosas, estigmas, insultos. Por ser encoberta, a violência simbólica, tal como enfatiza Zizek (2014), pode passar 'despercebida' e ser normalizada por quem é o autor desses conteúdos e, por vezes, por quem é a vítima, já que é exercida para manter as regras e o poder de uma sociedade, ditando o que é aceitável e o que não é. A violência simbólica constrói e impõe um certo campo simbólico e exclui outros, silenciando-os. E nos discursos da comunidade "Ilha da Macacada" temos um componente a mais: o humor.

Tratamos em um capítulo precedente sobre o discurso humorístico, quando apresentamos algumas charges sobre o gamer; trata-se de um tipo de discurso que transita entre paráfrase (padrões pré-estabelecidos na sociedade) e polissemia (novos sentidos) e tem como característica atenuar (camuflar) a violência simbólica e reforçar estereótipos, como ocorre na 'Ilha da Macacada' e nos vídeos dos *streamers* que analisamos. A Análise de Discurso pressupõe a existência de uma opacidade do texto. Pêcheux (1995, p. 160) afirma que o sentido das palavras não existe 'em si mesmo', mas "é determinado pelas posições ideológicas que estão em jogo no processo sócio-histórico, no qual as palavras, expressões e proposições são produzidas, isto é, reproduzidas".

A finalidade de quem profere um discurso humorístico é provocar o riso do interlocutor e, para tanto, ele precisa projetar que esse destinatário compartilhe de certos valores e crenças. Assim, uma piada machista só alcançará o seu objetivo de 'fazer rir', se o ouvinte for machista. No vídeo de cold, observamos como é recorrente o uso do humor preconceituoso e o quanto ele aumenta as interações. Já para o 'alvo' da piada não existe empatia, como afirma Mazurek (2018, p. 55): "o riso coisifica seu alvo, o cômico, na maioria das vezes, é colocado em torno de uma característica singular e não do ser humano em sua complexidade, podemos interpretar esse processo de objetificação como violência". O sujeito gamer não é muito diferente do sujeito não gamer no que tange o narcisismo e à falta de empatia.

Daremos sequência às reflexões nas considerações finais do estudo.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade física e biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo, existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação (HUIZINGA, 2000).

O game de entretenimento é uma mídia cuja relevância vai além do sucesso comercial. Trata-se de uma linguagem do cotidiano que agrega *fandoms*, pauta discursos os quais circulam na web e extrapolam a fronteira digital. Sua implicação sociocultural justifica a importância de ser objeto de estudo na comunicação.

A presente tese privilegiou a modalidade *online multiplayer* e a afinidade com conteúdos de violência. Essa categoria reúne os '*hardcore* gamers', jogadores assíduos e muito ativos, com seus discursos que misturam antagonismo, cooperação, individualismo e a expressão de sentimentos que combinam paixão e ódio. O nosso objetivo foi o de buscar compreender como a violência nos games é significada por esses jogadores-fãs, a partir dos discursos que os envolve.

Para tanto, começamos apresentando um panorama dos games *online multiplayer*, demarcamos as concepções de violência utilizadas no estudo e descrevemos o game *Counter-Strike* (ou CS) - juntamente com o seu *fandom*, para dar materialidade à análise do potencial de sentido. Como metodologia, utilizamos os pressupostos da Análise de Discurso (AD) de linha francesa, devido ao caráter multifatorial e ideológico envolvido nesse universo dos games. De posse desse arcabouço, procedemos às nossas análises dos discursos dos gamers e dos discursos sobre os gamers nas mídias jornalísticas, na voz do Estado, nas redes sociais e durante as partidas. A consciência de que cada país tem as suas peculiaridades culturais nos levou a eleger a realidade sociocultural brasileira nas nossas arguições.

Neste mercado bilionário de jogos eletrônicos, o investimento de empresas privadas, interessadas em aproximar suas marcas do consumidor, deram aos games competitivos – e os de violência fazem parte dessa categoria – um caráter profissional. Exerceram essa prática através de estratégias como o patrocínio de campeonatos de jogos eletrônicos (*e-Sports*), o incentivo e suporte para o fã na criação de modificações do jogo (*mods*), desenvolvimento de plataformas para *streamings*, redes sociais, cursos e tutoriais para novatos, lojas virtuais para compra e venda de produtos relacionados ao jogo, entre outros itens. Em outras palavras, produtos e serviços que enriquecem as plataformas de origem, as marcas patrocinadoras e os jogadores cocriadores. Como pudemos observar, esse apoio comercial condiciona a forma como os discursos são construídos nesse ambiente.

Nas nossas pesquisas sobre os discursos durante os *streamings* na Twitch, percebemos que o sujeito-streamer é assujeitado pelas regras da plataforma, que o molda para ser um 'produto' de entretenimento, feito para agradar a audiência.

Ao final desta extensa pesquisa, os dados coletados nos permitiram nos aproximar razoavelmente da nossa hipótese de que o fator 'violência' é um forte agregador das comunidades de gamers dessa categoria de jogos de conteúdo violento, não pelos significados negativos que se atribuem a ela no mundo 'real', mas por uma normalização e ressignificação criada pelos próprios gamers, que passam a associar violência a algo positivo, acentuado pelo valor simbólico de objetos associados à força e potência, e que leva à catarse, à consagração e ao reconhecimento na comunidade de pertencimento. Sistematizamos, a seguir, as razões que nos levam a sustentar o argumento da hipótese

Ao afirmar que a violência é um fator agregador no fandom de GCV, tomamos como evidência o fato da indústria de videogames utilizar a representação da violência como um dos fatores de atratividade dessa comunidade. Embasados em estudos de Recuero (2009), percebemos que as hostilidades que ocasionalmente desenrolam-se nos *fandoms* são efeitos da paixão com que os fãs se envolvem nas discussões e na ordenação que se forma entre os integrantes. As controvérsias são parte importante nesse ambiente e contribuem para a própria existência e manutenção dessas comunidades. Especulamos que as relações que se estabelecem nos discursos dos *fandoms* do CS são, predominantemente, de empoderamento simbólico. A busca por visibilidade e influência faz parte desse ambiente, que é interligado à questão de identidade e afeto, mas também a posições hierárquicas e confrontos. Essa intensidade emocional pode se traduzir em paixão, mas também em ódio.

Zizek (2014) associa o excesso de ódio à não aceitação do diferente, ou seja, quando o discurso de um ator não vai ao encontro dos valores preconizados pelo outro, essa violência é utilizada com o objetivo de silenciar o "sujeito alvo".

O *Counter-Strike* é um dos games em que a toxicidade é tema recorrente. Os discursos que ocorrem nessa sociabilidade sofrem a interferência dos estratos entre os jogadores. No "mundo real" as pessoas tendem a se intimidar quando interagem com uma figura de autoridade ou que possui um *status* maior que o seu. No meio online o que é mais determinante é a habilidade em se comunicar. As interações sociais, que permitem aos interlocutores criar uma 'identidade' geram valores tais como reputação e autoridade que são muito valorizadas entre os gamers. Para tanto, o locutor/jogador constrói enunciados segundo o que acredita que o *fandom* tenha como valores positivos e que possam resultar em aceitação e prestígio. Há uma forte conexão entre aquilo que alguém decide publicar e a visão de como a sua audiência (os outros fãs) perceberá

tal informação. São as formações imaginárias, fazendo referência à AD, que fazem com que o sujeito se coloque no lugar do interlocutor, antecipando o sentido que suas palavras irão produzir e articulando sua argumentação. O humor aparece com frequência nos discursos dos *fandoms* como estratégia para submeter o 'outro', com base na percepção e reforço de estereótipos. E como reação às ofensas subidas, não é raro encontrar os mesmos discursos preconceituosos já cristalizados na nossa sociedade, carregados de uma aparente legitimidade.

Os *fandoms* são sujeitos-produtores que criam interações virtuais e reais nas comunidades de afinidade e não se contentam em ser mera audiência. Eles disseminam e ressignificam discursos consolidados em tom de camaradagem e solidariedade, mas também de violência simbólica. O aparente anonimato propiciado pelo *nickname* do fã e pela interface do computador/celular pode favorecer o exercício de construção de uma identidade e de comportamentos discursivos diferentes dos empregados na vida real, mas nem por isso isentos da formação discursiva derivada da ideologia dominante na nossa sociedade, com suas crenças e preconceitos.

Os desenvolvedores de jogos se utilizam das produções dos fãs para moldar os seus produtos – de acordo com as expectativas do 'público-alvo' – e tendem a replicar 'fórmulas' de sucesso que representem baixo risco. Esse fenômeno pôde ser apurado em produções dos próprios fãs, que também manifestaram a preocupação de agradar a comunidade a fim de obter notoriedade e lucratividade. Na leitura de um *wallpaper* produzido por um fã de CS, identificamos uma proliferação de referências místicas que apontam para discursos imagéticos já consolidados no universo do gamer e onde a arma (e tudo no seu entorno) faz referência ao poder e prestígio que dela derivam.

Sobre a arma, que é a protagonista no CS, dedicamos um tópico das nossas investigações tomando como referência as ideias do teórico alemão Marx sobre o fetichismo da mercadoria. O capitalismo, para Marx, incutiu o pensamento contemporâneo de que o objetivo do trabalho é a obtenção de dinheiro que, por sua vez, possibilita a realização de desejos – daí a adoração por objetos inanimados – através da aquisição de mercadorias. Desta forma, as relações sociais são colocadas em segundo plano se comparadas à relação entre coisas; estabelecem-se relações entre o dinheiro que se ganha e as mercadorias que se compram. Aproximando esse pensamento ao protagonismo das armas no CS, o jogador compra adereços que não têm funcionalidade (as *skins* e os adesivos das armas não adicionam vantagem competitiva), mas agregam, de um lado, um valor simbólico de idolatria pelo objeto "arma" e, de outro, tornam-se símbolo de personalização e prestígio (status) daquele que os possui perante o *fandom*. A comunidade de fãs se constitui

como uma das principais razões por que alguns games resistam ao tempo, como é o caso do *Counter-Strike*.

Em uma das nossas pesquisas secundárias reportamos relatos de gamers que afirmam gostar de game de conteúdo violento (no caso o Counter-Strike) pelo prazer de superar desafios e exercitar habilidades no controle, além da sensação de poder e prestígio ao subir no ranking. Identificamos que a violência no game é justificada pelo objetivo de superação de 'obstáculo': ter uma missão justifica o assédio, a tortura e a matança, seguindo a máxima dos fins que justificam os meios. O grau e o tipo de violência (cada vez mais realística, por conta dos avanços tecnológicos) manifestos durante uma partida não geram repulsa, apesar de os jogadores não aceitarem que essa violência tenha como alvo mulheres, crianças ou animais. Esses sentidos positivos atribuídos à violência nos games estão em sintonia com a forma como a moral e a ética são vividas na atual sociedade capitalista, que é individualista, competitiva e consumista. Uma sociedade, no dizer de Byung-Chul Han (2017), marcada pela violência da positividade e pela depressão.

Para a AD, a ideologia e as condições históricas, sociais e políticas produzem no sujeito sua fala, que se materializa na linguagem. Portanto, a relação entre linguagem e ideologia é inseparável. Na condução do nosso estudo procuramos seguir as orientações de Fiorin (1998) que adverte que o analista de discurso deve ocupar-se não do enunciador real, mas daquele inscrito no discurso, condicionado pelos mecanismos ideológicos que impõem determinados processos de significação.

A ideologia, seguindo essa teoria, medeia a relação do indivíduo com o mundo, transformando-o em sujeito. Essa interpelação do indivíduo em sujeito e sua individualização pelo Estado, resultam em um sujeito ao mesmo tempo livre e responsável. É esse mecanismo de interpelação que permite que alguns sentidos sejam consolidados e é a lógica do capital que impõe sentidos, que são construídos e que reforçam as estruturas sociais, reproduzindo as relações de dominação.

A maioria dos discursos é retomada de outros discursos e este imbricamento, denominado interdiscurso, é constituído pela memória de algo já dito antes.

Conforme explica Orlandi (2009), vivemos em um sistema capitalista no qual o indivíduo é visto como um potencial consumidor. O discurso do mundo globalizado, segundo a autora, silencia a pluralidade linguística, que é necessária à dinâmica das sociedades e dos sujeitos no mundo. Sobre isso, observamos que um fenômeno que acompanha e caracteriza o universo dos games é a frequente utilização de termos em língua inglesa. Orlandi (2012b) lembra que não existe país que seja monolíngue, mas ao se 'eleger' o inglês como a língua dos gamers,

a pluralidade fica prejudicada. A padronização do inglês como língua global transforma sujeitos falantes em usuários, sujeitos-produto e a prioridade passa a ser o consumo de mercadorias.

La Taille (2009) segue nessa linha de raciocínio ao identificar a busca por um sentido na vida, nesse mundo capitalista, pelo consumismo e pela diversão sem renúncias. Nesse ambiente não existe espaço para o diálogo, o respeito ao outro, a valorização da honestidade. Destarte, a moralidade se fragiliza. Também Zygmunt Bauman (2014) observa que as pessoas deixaram de enxergar e sentir as demandas sociais, tendo seu foco voltado exclusivamente para o consumismo e a construção de uma identidade privatizada. Nesse âmbito, o 'eu' narcísico torna-se o centro da existência.

Em paralelo a uma vida pautada na individualidade e nos prazeres momentâneos, observamos um desequilíbrio físico e psíquico, como constatado por Byung-Chul Han (2017), quando fala em uma violência 'positiva' atribuída à ideologia capitalista, que impulsiona o sujeito à autoexploração. O indivíduo se vê impelido a consumir o máximo possível, pois quanto mais posses tem, mais se sente poderoso e invencível. Nesta sociedade cunhada por Lipovetsky (2020) como sociedade da 'sedução' e por Han como sociedade 'do rendimento', a pessoa trava batalhas diárias consigo mesma e, como pontuam os dois teóricos, isso resulta em um individualismo narcisista. A não percepção da violência sistêmica, que é invisível aos olhos das pessoas, impede a construção de um contrapoder que possa questionar a ordem capitalista.

No tocante à violência subjetiva e aos tipos de violências objetivas – sistêmica e simbólica – recorremos a Zizek (2014), para quem a violência é própria do ser humano, da cultura e das organizações sociais. O estudioso divide a violência entre uma mais aparente e outras duas mais invisíveis. Aquela mais aparente, chamada de subjetiva, é exercida por um agente claramente identificável. Ela é mais palpável e ofusca um outro tipo de violência, chamada de objetiva, que é menos visível, porém mais efetiva.

A violência objetiva se subdivide em sistêmica e simbólica. A primeira é inerente ao funcionamento do sistema socioeconômico sendo uma das suas implicações silenciar outros discursos. A segunda violência é a simbólica, que age no interior da linguagem e evidencia a dominação cultural hegemônica. Para Zizek, a violência simbólica é 'invisível', pois a vítima não percebe esse processo e, por vezes, nem se sente vítima de violência, vivenciando aquela situação como algo natural. De novo trazemos o humor, muito utilizado nesses discursos, como recurso que contribui para sua naturalização.

De modo geral, os jogos de conteúdo violento são alvo de crítica pelo Estado por conta de uma suposta normalização e banalização da violência que a frequência a esse tipo de jogo pode acarretar. Os críticos desse pensamento, como Morin (2003), lembram que a banalização

da violência não tem origem nos games, mas na própria sociedade. É recorrente nas mídias o debate sobre se os games podem ou não serem motivadores de episódios violentos. Trata-se de um discurso de tipo 'autoritário', que impõe uma verdade *a priori*, sem espaço para polissemia.

Enquanto a fala da mídia jornalística, de entretenimento e do Estado são reverberadas para toda a nação, pouco 'ouvimos' do lado dos gamers. Em um dos capítulos desta tese, pudemos ouvir a voz dos gamers que se contrapõe a esses discursos preconceituosos através da hashtag #SomosGamersNaoAssassinos, no Twitter. Percebemos que o sujeito 'gamer' se diz a partir do que é dito sobre ele: "não somos assassinos" é um manifesto contra os discursos incriminadores, mas não revela muito sobre quem são eles e como se posicionam.

Ponderamos, a partir disso, que o ambiente dos games peca em termos de apropriação do discurso social, ou seja, fala-se muito sobre games e gamers, mas quem fala não é, na maioria das vezes, o jogador. Esse pode ser um dos motivos que favorecem a propagação, pela mídia e pelo Estado, da ideia preconceituosa sobre o gamer. A imagem identitária dos gamers é recoberta por estereótipos, que o relacionam a jovens solitários em seus quartos, alienados do mundo ao seu redor e sem habilidade social.

Walter Benjamin (2015) sugere que o capitalismo é como uma religião, pois está a serviço da resolução das mesmas inquietações. E pontua que é uma religião cultual, em que todas as coisas só adquirem significado na relação imediata com um culto que não expia culpas: "Nesse aspecto, tal sistema religioso é decorrente de um movimento monstruoso. Uma monstruosa consciência de culpa que não sabe como expiar lança mão do culto, não para expiar essa culpa, mas para torná-la universal". Benjamin enxerga o capitalismo não como redentor, mas como incentivador de um consumo que traz sofrimento.

Lembremos que Orlandi (2009) defende a ideia de que para enfraquecer a violência simbólica e sistêmica é importante ressignificar o que nos chega do discurso capitalista, pois se é nos discursos que a ideologia se fortalece, é nele também que novos sentidos podem mudar a nossa forma de viver em sociedade, através de um processo polissêmico que não está presente nos discursos autoritários, mas naqueles dialógicos. É no diálogo, portanto, que habita o caminho para a transformação.

Esperamos que esta tese possa contribuir para desdobramentos de pesquisas sobre games, no âmbito da comunicação, além de estudos que se utilizam de conceitos da Análise de Discurso de linha francesa.

REFERÊNCIAS

ABREU, V. Quantos jogadores o CS:GO tem em 2021? Números da Steam impressionam. **Techtudo**, 26 mar. 2021. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/quantos-jogadores-o-csgo-tem-em-2021-numeros-da-Steam-impressionam-esports.ghtml. Acesso em: 17 jun. 2021

AGUIAR, B.C. A midiatização do jogar: Do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via streaming. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2018.

ALMEIDA, M. G. B. (org.). A violência da sociedade contemporânea. Rio Grande do Sul: Ed. Edipucrs, 2010.

ALVES, L.R.G. *Game Over*: jogos eletrônicos e violência. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2004.

AMARAL, A; NATAL, G.; VIANA, L. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. In: **Famecos**. Porto Alegre, nº 20, dez. 2008.

AMARAL, A.; COIMBRA, M. P. O discurso do ódio nos sites de redes sociais: o universo dos haters no caso #eunãomereçoserestuprada. In: **Revista de Comunicação e Cultura**. v. 13, n. 2, 2015.

ARAUJO, S. E. C. **Grand Theft Auto**: "torne-se um cidadão de Los Santos". Um estudo sobre jogos eletrônicos, violência, governo e subjetividades. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade de São Paulo. São Paulo. 2018.

AS 10 empresas de tecnologia mais valiosas em 2020. FXSSI, 13 ago. 2020. Disponível em: https://pt.fxssi.com/empresas-de-tecnologia-mais-valiosas. Acesso em: 8 nov. 2020.

ASSIS, F.P. J. **Sociopatas digitais**: comportamento antissocial e empatia em ambientes virtuais. 2017. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2017.

AZEVEDO, T. "Go home, favelas": jogadores brasileiros de "CS:GO" lidam com preconceito. **Uol Start.** 21 mar. 2017. Disponível em: https://www.uol.com.br/ start/ultimas-noticias/2017/03/21/go-home-favelas-jogadores-brasileiros-de-csgo-lidam-compreconceito.htm. Acesso em: 25 jul. 2021.

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar (ebook), 2001.

BAUMAN, Z. **Tempos Líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

BAUMAN, Z. & DONKIS, L. **Cegueira Moral**: a perda da sensibilidade na modernidade líquida. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BENVENISTE, É. Problemas de Linguística Geral. vol. 1. Campinas: Pontes, 1988.

BENJAMIN, Walter. **Documentos de cultura, documentos de barbárie**: escritos escolhidos, seleção e apresentação de Willi Bolle, tradução de Celeste H. M. Ribeiro de Souza et al., São Paulo, Cultrix/Editora da Universidade de São Paulo, 1986.

BENJAMIN, W. "Para uma crítica da violência" in Escritos sobre mito e linguagem. São Paulo: Editora 34, 2011.

BENJAMIN, W. O capitalismo como religião. São Paulo: Boitempo, 2015.

BERNARDO, K. B. *E-Sportss*: um estudo de caso sobre como a relação entre esporte e videogame se dá na sociedade capitalista contemporânea. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Faculdade Cásper Líbero. São Paulo, 2016.

CARBONE, F. CS:GO: M4A4 Howl é vendida por quase R\$ 700 mil; valor é recorde. **GloboEsporte**, 6 jul. 2020. Disponível em: https://globoesporte.globo.com/e-sportv/csgo/noticia/csgo-m4a4-howl-e-vendida-por-quase-r-700-mil-valor-e-recorde.ghtml. Acesso em: 15 jun. 2021.

CBES. Disponível em: http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#porque-cresce. Acesso em: 21 set. 2021.

CRUZ JUNIOR, G. **Retóricas do crime e poéticas do fora-da-lei**: rastros de uma pedagogia do 'mau exemplo' nos videogames. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2016.

DUNKER, C.I.L. Slavoj Žižek e a renovação do marxismo. **Revista Cult**, 2007. Disponível em: https://revistacult.uol.com.br/home/slavoj-zizek-e-a-renovacao-do-marxismo/. Acesso em: 13 jun.2021

EVANGELISTA, V. M. A. **Paraísos virtuais**: um estudo sobre jogos eletrônicos e moralidade no mundo contemporâneo. Tese (Doutorado em Psicologia e Sociedade). Universidade Estadual Paulista. Assis, 2018.

FERREIRA, J.B et al. Do lazer à performance: uma revisão sócio-histórica sobre o desenvolvimento dos jogos eletrônicos. **Revista Liceri,** UFMG. Belo Horizonte, v.24, n.2, jun/2021

FIGUEIRA, L.F.B. **O althusserianismo em linguística**: a teoria do discurso de Michel Pêcheux. São Paulo: Paco Editorial, 2015.

FIORIN, J.L. Linguagem e ideologia. São Paulo: Ática, 1998

FLÔRES, O. A leitura da charge. Canoas: Editora Ulbra, 2002.

FORTIM, I et al. **Games viciam**: fato ou ficção? Ebook. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2019.

FRAGOSO, S. Mediações Espaciais da Sociabilidade *Online*. In: Ivone de Lourdes OLIVEIRA; Marlene MARCHIORI. (Org.). **Redes Sociais, Comunicação, Organizações.** São Caetano do Sul: Difusão, 2012.

FRAGOSO, S. 'HUEHUEHUE eu sou BR': spam, trollagem e griefing nos jogos online. **Revista FAMECOS** (*Online*), 2015.

FRAGOSO, S. et al. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. In: **XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.** Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf. Acesso em: 03 jan. 2021.

GOGONI, R. Mortal Kombat 11 - Review. **Tecnoblog,** 2019. Disponível em: https://tecnoblog.net/meiobit/400960/mortal-kombat-11-review/#:~:text=Mortal%20 Kombat%2011%20%C3%A9%20o,ponto%20para%201%C3%A1%20de%20positivo. Acesso em: 6 jan. 2021.

HAN, B.C. Sociedade do cansaço. Petrópolis: Vozes, 2015.

HAN, B.C. **Topologia da violência**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes. Edição do Kindle, 2017.

HENRIQUE, A. Mercado de jogos no Brasil deve atingir US\$ 2,3 bilhões em 2021. **Olhar Digital**, 5 mai. 2021. Disponível em: https://olhardigital.com.br/2021/05/05/ games-e-consoles/mercado-de-jogos-no-brasil-2021-pesquisa/. Acesso em: 7 set. 2021

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000 (online).

IKEDA, A. As franquias de videogames que são tão polêmicas quanto GTA. **Einerd,** 10 set. 2020. Disponível em: https://www.einerd.com.br/videogames-franquias-polemicas/#:~:text=Mortal%20Kombat%2C%20uma%20das%20franquias,de%20in%C3%BA meras%20pol%C3%AAmicas%20e%20controv%C3%A9rsias.&text=Os%20Fatalities%20sem pre%20estiveram%20presentes,e%20o%20avan%C3%A7o%20da%20tecnologia. Acesso em: 6 jan. 2020.

JAIRO, J. CS:GO: Vilga destaca importância da cena feminina e teme que ela acabe. **Theenemy,** 26 ago. 2021.Disponível em: https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-vilga-destaca-importancia-da-cena-feminina-e-teme-que-ela-acabe. Acesso em: 19 out. 2021.

JENKINS, H. Cultura da Convergência. São Paulo: Ed. Aleph, 2009.

JENKINS, H. **Invasores do texto**: fãs e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

KLEIN, N. A **comunidade** *Counter-Strike*: análise da percepção e participação de seus jogadores. Monografia (Graduação em Comunicação Social). Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, RGS, 2018.

KOZINETS, R. V. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.

KURTZ, G. B. "Respeita aí": os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais dota 2 e league of legends. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.

LA TAILLE, Y. **Moral e Ética**: dimensões intelectuais e afetivas. Porto Alegre: Artmed Editora, 2006.

LA TAILLE, Y et al. **Crise de valores ou valores em crise?** Porto Alegre: Artmed Editora, 2009

LIFFREING, I. Esports devem ultrapassar marca de US\$ 1 bilhão em 2021. **Meio&Mensagem** 10 mar. 2021. Disponível em: https://www.meioemensagem.com.br/home/ marketing/2021/03/10/esports-devem-ultrapassar-marca-de-us-1-bilhao-em-2021.html. Acesso em: 18 dez. 2021.

LIPOVETSKY, G. **A sociedade da sedução:** democracia e narcisismo na hipermodernidade liberal. Barueri: Editora Manole, 2020 (online)

MARTINS, J. P. Jogos não geram violência em adolescentes, diz estudo. **Revista Encontro**. Disponível em: https://www.revistaencontro.com.br/canal/ comportamento/ 2019/03/jogos-naogeram-violencia-em-adolescentes-diz-estudo.html, 15 mar. 2019. Acesso em: 10 de jul. 2021.

MARX, K. Manuscritos Econômico-Filosóficos. São Paulo: Boitempo Editorial, 2008.

MAZUREK, M. Comunicação, consumo de conteúdos violentos e questões éticas na comunidade virtual "Ilha da macacada".2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo, Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo, 2018.

MEDEIROS, C.S. **O** funcionamento discursivo da imagem na relação mídia e sociedade. In: FERREIRA, A.C.F; MARTINS, R.T. (Orgs.). Linguagem e Tecnologia. Campinas: Ed. RG, 2012.

MENEZES, B.M. **O jogo dos tronos dos fãs**: um estudo sobre controvérsias no *fandom* de Game of Thrones. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2019.

MONTARDO, S; FRAGOSO, S.; AMARO, M.; PAZ, S. Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. In: **Comunicação**, **Mídia e Consumo.** São Paulo, v.14, nº 40, p. 46-69, mai/ago, 2017.

MONTEIRO, R. Três em cada quatro pais acham que games contribuem para violência. **Techtudo,** 13 jan. 2013. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/01/tres-em-cada-quatro-pais-acham-que-games-contribuem-para-violencia.html#:~:text=Uma%20recente%20pesquisa%2C%20realizada%20pela,da%20viol%C 3%AAncia%20real%20nos%20EUA. Acesso em: 26 dez. 2020.

MOREIRA, F. Game 'Rape Day', que permite estupro, necrofilia e assassinato, gera revolta e é suspenso. **Extra. Globo**, 6 mar. 2019. Disponível em: https://extra.globo.com/noticias/page-not-found/game-rape-day-que-permite-estupro-necrofilia-assassinato-gera-revolta-e-suspenso-23502035.html. Acesso em: 6 jan. 2021.

MORIN, E. A comunicação pelo meio (teoria complexa da comunicação). **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 20, abr. 2003.

MOTTA, L. Somos gamers, não assassinos', dizem fãs de jogos após massacre em Suzano. **O Tempo**, 14 mar. 2019. Disponível em: https://www.otempo.com.br/ brasil/somos-gamers-nao-assassinos-dizem-fas-de-jogos-apos-massacre-em-suzano-1.2149367. Acesso em: 7 set. 2020.

MOURÃO lamenta massacre em Suzano e culpa games violentos. **R7**, 13 mar. 2019. Disponível em: https://noticias.r7.com/brasil/mourao-lamenta-massacre-em-suzano-e-culpa-games-violentos-13032019. Acesso em: 9 jul. 2020.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NESTERIUK, Sérgio. Breves considerações acerca do videogame. **GINAPE**, Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: http://www.nce.ufrj.br/ginape/scratch-oficina/artigos/arq17.pdf. Acesso em: 26 abr. 2014.

OBAMA diz que a justiça foi feita, ao comentar a condenação do ex-policial que matou George Floyd. **Portal G1**, 20 abr. 2021. Disponível em: https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2021/04/20/obama-diz-que-a-justica-foi-feita-ao-comentar-a-condenacao-do-ex-policial-que-matou-george- floyd.ghtml. Acesso em: 21 abr. 2021.

O BILIONÁRIO mercado de skins de CS:GO e como ganhar dinheiro com isso. **Globe Commerce**. 16 abr. 2021. Disponível em: https://globecommerce.com.br/o-bilionario-mercado-de-skins-de-csgo-e-como-ganhar-dinheiro-com-isso/. Acesso em: 14 jun. 2021.

O MUNDO Invisível dos Gamers. **Talkdigital.** Disponível em: http://gamers.talk digital.co/wp-content/ uploads/ 2017/09/O-mundo-invisivel-dos-gamers.pdf. Acesso em: 17 jul. 2020.

ORLANDI, E. P. **A Linguagem e seu funcionamento**: As formas do discurso. Campinas: Pontes, 1987.

ORLANDI, E. P. Discurso e leitura. Campinas: Cortez/Editora da Unicamp, 1988.

ORLANDI, E. P. Efeitos do Verbal sobre o Não-Verbal. **Rua: Revista do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade da UNICAMP** – NUDECRI, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 35-47, 1995

ORLANDI, E. P. **Discurso e texto**: formulação e circulação dos sentidos. Campinas: Pontes, 2001.

ORLANDI, E. P. **As formas do silêncio**: no movimento dos sentidos. Campinas: Editora Unicamp, 2002.

ORLANDI, E.P. Cidade dos sentidos. Campinas: Pontes, 2004.

ORLANDI, E.P.; LAGAZZI, R.S. (orgs). Discurso e textualidade. Campinas: Pontes, 2006.

ORLANDI, E. P. Análise de Discurso: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 2007a.

ORLANDI, E. P. **Interpretação**. Autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico. Campinas: Pontes, 2007b.

ORLANDI, E. P. Espaço de violência: o sentido de delinquência. Cadernos de Estudos Linguísticos, Campinas, v. 51, n. 2, jul.-dez., 2009

ORLANDI, E.P. **Discurso em análise**: sujeito, sentido, ideologia. Campinas: Pontes, 2012.

ORLANDI, E. P. Espaços Linguísticos e seus desafios: convergências e divergências. **Rua: Revista do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade da UNICAMP** – NUDECRI, São Paulo, nº 18 vol.2, p. 6-18, 2012b.

PANCINE, L. Xangai inicia construção de arena de *e-Sports*s de 898 milhões de dólares. **Exame,** 6 jan. 2021. Disponível em: https://exame.com/tecnologia/xangai-inicia-construcao-dearena-de-*e-Sports*s-de-898-milhoes-de-dolares/. Acesso em: 26 set. 2021.

PÊCHEUX, M. **Semântica e discurso** - uma crítica à afirmação do óbvio. Campinas: Unicamp, 1995.

PÊCHEUX, M. **Análise automática do Discurso**. In: Gadet, F.; Hak, T. (Org.) Por uma análise automática do discurso: uma introdução à obra de Michel Pêcheux. Tradução de Eni P. Orlandi. Campinas: Editora da Unicamp, 1997.

PETRY, A. S. Pode a filosofia auxiliar na compreensão do que é game? In: **Faculdades Metropolitanas Unidas**, São Paulo, 2009.

PETRY, L.C.; SOARES, N. **Jogos evocativos**: o conceito de objeto evocativo de Turkle e os jogos digitais. In: Metagame: panorama dos games studies no Brasil. São Paulo: Intercom, 2017.

PGB 2021. Disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil/. Acesso em: 13 set. 2021.

PONS, E. Menos darle al 'like' y más coger el azadón. **Ocio y Cultura**, 7 fev. 2018. Disponível em: https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20180206/byung-chul-han-filosfia-cccb-capitalismo-digital-6604688. acesso em: 28 fev. 2021.

RECUERO, R. Redes Sociais na internet. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009

RECUERO, R; SOARES, P. Violência simbólica e redes sociais no Facebook: o caso da fanpage "Diva Depressão". **Galaxia** (São Paulo, *Online*), n. 26, p. 239-254, dez. 2013.

RECUERO, R. Atos de Ameaça a Face e a Conversação em Redes Sociais na Internet. In: Alex Primo. (Org.). **Interações em Rede**. 1ed.Porto Alegre: Sulina, 2013, v. 1, p. 51-70.

RECUERO, R. A questão do ódio nos sites de rede social. **Recuero.com**, 2014.

SAFATLE, V. O circuito fetichista do desejo e seus restos. In: **Revista Opção Lacaniana**, nº 26/27, São Paulo: SBP, 2000.

SAFATLE, V. **Fetichismo**: colonizar o outro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

SALERNO, D.; ARCOVERDE, L. Cadernos de assassinos de Suzano tinham táticas de jogo de combate e regras de conduta na escola. **GloboNews**, 13 mar. 2019. Disponível em: https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2019/03/13/cadernos-de-assassinos-de-suzano-tinham-taticas-de-jogo-de-combate-e-regras-de-conduta-na-escola.ghtml Acesso em: 9 mai. 2019.

SANTAELLA, Lúcia. **Games e comunidades virtuais**. In: Exposição hiper relações eletro digitais. Porto Alegre, 30 nov. 2004. Disponível em: https://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html. Acesso em: 28 jun. 2021.

SANTAELLA, L. **Game também é cultura?** In: SEMINARIO INTERNACIONAL RUMOS DO JORNALISMO CULTURAL, São Paulo, 2012. Disponível em: https://www.Youtube.com/watch?v=NZr5FnjWzTE&ab_channel=Ita%C3%BACultural

SANTAELLA, L. Comunicação ubíqua. São Paulo: Paulus, 2013.

- SANTANA, R. Saiba quem são os brasileiros que mais se destacam na Twitch. **DicaAPP do Dia**. 9 mar. 2021. Disponível em: https://dicaappdodia.com/saiba-quem-sao-os-brasileiros-quemais-se-destacam-na-Twitch/. Acesso em: 16 jul. 2021.
- SANTOS, M. Mapas do CS 1.6 Relembre os icônicos locais do Counter Strike Clássico. **Clube do vídeo**.16 jul. 2020. Disponível em: https://clubedovideogame.com. br/ mapas-cs-16/. Acesso em: 17 fev. 2021.
- SAVICKI, L. O mercado de games do Brasil deve crescer em 2021. **FD Comunicação**, 19 jul. 2021. Disponível em: https://www.fdcomunicacao.com.br/o-mercado-de-games-do-brasil-deve-crescer-em-2021/. Acesso em: 18 dez. 2021.
- SEBRAE. Disponível em: https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ideias/como-montar-uma-lan-house,04187a51b9105410VgnVCM1000003b74010aRCRD. Acesso em: 12 set. 2021 SETTE, G. Um lamentável caso de machismo nos games. **IstoÉ.** 28 jun. 2019. Disponível em: https://istoe.com.br/um-lamentavel-caso-de-machismo-nos-games/. Acesso em: 25 jul. 2021.
- SILVA, A. Jogos do GTA: conheça a história do game. **Techtudo**, 27 mai. 2014. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/especial-historia-de-gta.html. Acesso em: 6 jan. 2021.
- SILVA. M. S. Postal: porque tudo pode morrer, menos a polêmica. **Game Blast,** 6 mar. 2015. Disponível em: https://www.gameblast.com.br/2015/03/postal-porque-tudo-nele-pode-morrer.html. Acesso em: 8 jan. 2021
- SILVA, R.L.P. **O jogo Counter Strike**: interações entre entusiastas por meio de comentários em Websites. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer). Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2017.
- SILVA, R. R. Mais uma vez, presidente Trump culpa videogames por atentados com arma de fogo. **Canaltech.** 5 ago. 2019. Disponível em: https://canaltech.com.br/ games/mais-uma-vez-presidente-trump-culpa-videogames-por-atentados-com-arma-de-fogo-145869/. Acesso em: 13 jul. 2020.
- SIQUEIRA, F; GUIMARÃES, C. Em fórum extremista, atiradores pediram 'dicas' para atacar escola. **R7.** 13 mar. 2019. Disponível em: https://noticias.r7.com/sao-paulo/em-forum-extremista-atiradores-pediram-dica s-para-atacar-escola-13032019. Acesso em: 15 jul. 2020
- SOARES, N. V. **Os jogos e o fazer**: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2019.

SOUZA, I. R. L. **Sujeito em jogo**: o funcionamento do discurso sobre o jogo no Twitch. Tese (Doutorado em Ciências da Linguagem). Universidade do Sul de Santa Catarina. Palhoça, 2019.

SOUZA, T.C.C. A análise do não verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação. In: **Revista Rua**, nº 7, Campinas: Unicamp, 2001.

STANLEY, A. EUA aprovam pedido da Amazon para lançar mais de 3.200 satélites de internet. Gizmodo, 31 jul. 2020. Disponível em: https://gizmodo.uol.com.br/eua-aprovam-pedido-amazon-satelites-de-internet/. Acesso em: 15 nov. 2020

TEIXEIRA, Chandy. Tragédia em Suzano gera ofensiva de parlamentares contra games violentos; Jair Bolsonaro é crítico. 4 abr. 2019. **Sportv.com**. Disponível em: https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/tragedia-em-suzano-gera-ofensiva-de-parlamentares-contra-games-violentos-jair-bolsonaro-e-critico.ghtml. Acesso em: 13 jul. 2020

TELLES, B. CS:GO: curiosidades sobre as skins de facas e armas no jogo de tiro. **Techtudo**, 30 jun. 2021. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/ listas/2020/06/csgo-curiosidades-sobre-as-skins-de-facas-e-armas-no-jogo-de-tiro-esports.ghtml. Acesso em: 26 jun. 2021.

TRIVI, M. Como a violência aparece em Rape Day, o videogame sobre estupro de mulheres. **El Pais**, 11 mar. 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/1552040360_194382.html. Acesso em: 6 jan. 2021.

TWITCH. Disponível em: www. Twitch.tv. Acesso em: 18 jul. 2021.

URIBE, Gustavo. Após 6 horas de silêncio, Bolsonaro define tragédia em Suzano como 'monstruosidade'. **Folha de São Paulo**, 13 mar. 2019. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/03/apos-silencio-bolsonaro-define-tragedia-em-suzano-como-monstruosidade.shtml. Acesso em 9 de jul. 2020.

VILLELA, M. MOBA, RPG, MMORPG, FPS e mais: entenda significado dos gêneros de games. **Techtudo**, 18 mar. 2021. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/moba-rpg-mmorpg-fps-e-mais-entenda-significado-dos-generos-degames.ghtml. Acesso em: 19 set. 2021.

WALKER, M. GTA V bate 130 milhões de unidades, e número pode ser ainda maior. Observatoriodegames, 23 mai. 2020. Disponível em: https://observatoriodegames.uol.com.br/analise/artigos/gta-v-bate-130-milhoes-de-unidades-e-numero-pode-ser-ainda-maior#:~:text=GTA%20V%20bate%20130%20 milh%C3%B5es,ainda%20maior%20%7C%20Observat%C3%B3rio%20de%20Games. Acesso em: 6 jan. 2021.

WILDE, O. **De profundis**. Porto Alegre: L&PM, 2014.

ZAMBON, E. Os 10 jogos mais assistidos na Twitch. **Rusharena**, 13 ago. 2021. Disponível em: http://rusharena.com.br/os-10-jogos-mais-assistidos-na-Twitch/. Acesso em: 21 set. 2021.

ZILLE, J. A. B. **A intensificação do agenciamento nos games**: do jogador ao jogador-criador. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

ZIZEK, S. A fuga para o real. Folha de São Paulo: Seção mais, 8 abr. 2001.

ZIZEK, S. Violência: seis reflexões laterais. São Paulo: Boitempo, 2014.