

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Leonardo Andrada de Mello

**VIOLÊNCIA SIMBÓLICA E JOYSTICKS:  
PRÁTICAS COMUNICACIONAIS E MASCULINIDADES NA  
COMUNIDADE SOBRE JOGOS DIGITAIS**

Santa Maria, RS  
2020



**Leonardo Andrada de Mello**

**VIOLÊNCIA SIMBÓLICA E JOYSTICKS:**

Práticas comunicacionais e masculinidades na comunidade sobre jogos digitais

Dissertação de Mestrado apresentada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Área de Concentração em Comunicação Midiática, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), **como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.**

Santa Maria, 25 de março de 2020.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sandra Rúbia da Silva

Santa Maria - RS

2020

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001

de Mello, Leonardo Andrada  
VIOLÊNCIA SIMBÓLICA E JOYSTICKS: Práticas  
comunicacionais e masculinidades na comunidade sobre  
jogos digitais / Leonardo Andrada de Mello.- 2020.  
175 p.; 30 cm

Orientadora: Sandra Rúbia da Silva  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa  
Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de  
Pós-Graduação em Comunicação, RS, 2020

1. Violência Simbólica 2. Capital Social 3. Jogos  
Digitais 4. Comunidades 5. Redes Sociais I. Silva,  
Sandra Rúbia da II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Declaro, LEONARDO ANDRADA DE MELLO, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

**A Comissão Examinadora, abaixo assinada,  
aprova a Dissertação de Mestrado**

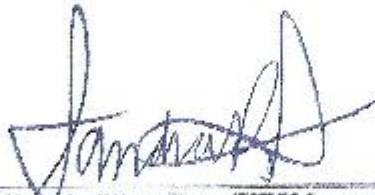
**VIOLÊNCIA SIMBÓLICA E JOYSTICKS:  
Práticas comunicacionais e masculinidades na comunidade sobre  
jogos digitais**

elaborada por  
**LEONARDO ANDRADA DE MELLO**

**Aprova em 25 de março de 2020.**

Como requisito parcial para obtenção do título de  
**Mestre em Comunicação**

**COMISSÃO EXAMINADORA:**



**Sandra Rúbia da Silva, Dra. (UFSM - por videoconferência)**  
Presidenta/Orientadora



**Lilliane Dutra Brignol, Dra. (UFSM - por videoconferência)**



**Thiago Pereira Válcão, Dr. (UFPE - por videoconferência)**

**Santa Maria, 25 de março de 2020**



## AGRADECIMENTOS

Quando ingressei na pós-graduação me foi dito que este seria um trabalho solitário. É com alegria que aqui nestes agradecimentos percebo que quem me disse isso cometeu um equívoco. Creio que em primeiro lugar devo agradecer às minhas colaboradoras e colaboradores, pessoas que em diversos momentos contribuíram com as discussões, com as dúvidas e sugestões que determinaram não somente os rumos da pesquisa, mas modificaram a forma como eu via o mundo. Assim, mesmo que não estejam nomeadas aqui, vocês contam com meu agradecimento.

Agradeço a Lara Nasi que, mesmo afirmando não ter contato algum com essa cultura (apesar de eu achar que Super Mario e Just Dance contam), discutiu e sugeriu diversas coisas, além de revisar, cobrar e me amparar nos piores e também nos melhores momentos, sendo sempre um exemplo de pesquisadora. As minhas filhas Lisa, Elis e Luna, cada uma a seu jeito contribuiu e, já que todas amam jogar (não faço ideia de onde aprenderam isso), espero que nossas pesquisas tornem o mundo dos jogos um lugar de prazer e diversão para elas.

Minha mãe, Miria e meu pai Soni, pelo apoio e dedicação nessa nova retomada dos estudos, foi muito bom contar com vocês, nossas conversas foram importantes. Aliás, também é fundamental agradecer Luiz Nasi e Gladis Nasi que, além do apoio, jogaram muitos jogos conosco (apesar de, como minha mãe, ainda preferirem canastra).

À minha orientadora, Profa. Sandra Rúbia da Silva que apesar de ter parado no Pac-Man (como ela sempre me diz), me ajudou não só com as questões acadêmicas e com orientações para os estudos, mas foi inspiração como profissional, docente e pessoa. Foi provocadora na medida correta e me instigou a procurar mais, a mergulhar em meu objeto de estudo e ser empático para com as pessoas. Ela, juntamente com minha banca de qualificação, a Profa. Liliane Brignol e o Prof. Thiago Falcão, foram indispensáveis para esta pesquisa acontecer e para me ajudar a olhar nas direções corretas.

Por fim, agradeço às professoras do POSCOM por suas aulas em que as trocas se tornaram fundamentais para meu crescimento como pesquisador; se eu colocasse em texto todas as ideias que surgiram em nossos encontros renderiam diversos trabalhos. Ao Maurício Uberti, secretário do programa e sempre disposto a resolver nossos problemas. Minhas colegas e meus colegas de programa, em especial Araciele Ketzer e Cadiane Garcez, morar com vocês foi mais do que ter um espaço para ficar, foi ter amigas com quem conversar e com quem aprender muito. Também aos amigos Guilherme Curi, Maurício Fanfa, Elias Djive e João Pedro Van der Sand por todas as conversas e momentos que compartilhamos e que certamente ainda iremos compartilhar.





*“O que está em jogo hoje é a reconquista da democracia contra a tecnocracia.”*

Pierre Bourdieu

*“Enquanto estivermos em pé, nossa utopia se chamará esperança, a esperança se transformará em luta, e a luta será o próprio amanhã melhor - e maior.”*

Rosana Pinheiro-Machado



## RESUMO

### **VIOLÊNCIA SIMBÓLICA E JOYSTICKS:**

Práticas comunicacionais e masculinidades na comunidade sobre jogos digitais

AUTOR: Leonardo Andrada de Mello

ORIENTADORA: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sandra Rúbia da Silva

Jogar é uma atividade cultural inerente à humanidade desde tempos imemoráveis. Jogar também é uma ação essencialmente coletiva, onde indivíduos se reúnem em torno do ato de jogar. O presente trabalho se propõe a estudar a comunidade de pessoas que jogam, criada em torno da mais recente manifestação desta atividade, os jogos eletrônicos. Tem por objetivo compreender as práticas comunicacionais de participantes desta comunidade sobre jogos digitais, em suas relações com a plataforma *Steam* e com outras pessoas que jogam. Também busca compreender as relações do capital simbólico com estas práticas, observando quais tipos de violência simbólica ocorrem nesta comunidade, discutindo o impacto desse tensionamento entre violências e resistências no mercado de jogos e nas representações dessa cultura. Para tanto é utilizada uma triangulação de métodos, conforme proposto por Bourdieu, buscando um referencial analítico para uma melhor compreensão desta comunidade com uma abordagem de inspiração etnográfica em um grupo do *WhatsApp* que reúne pessoas jogam. A partir disso, articulamos questões como representatividade, violência, preconceito e masculinidade, relacionando as discussões do grupo com aquelas que ocorrem na plataforma *Steam*. O trabalho observa que: um capital simbólico específico do campo, o capital lúdico, serve como moeda para conservação ou subversão do campo; que existem diversas formas de violência simbólica que, por sua subjetividade, por vezes não são percebida pelos que sofrem com ela e são negadas por aqueles que a perpetram; que o mercado procura formas de reagir, mas parece que no sentido de ampliar o público consumidor; que a masculinidade hegemônica é expressa tanto de forma aberta, com ataques e agressões, como em pequenos nuances de comportamento; que a comunidade não se entende como homofóbica, racista ou machista, mas que apresenta este comportamento expresso de diversas formas; e que os capitais simbólicos investidos em determinados temas se tornam um capital de risco para os participantes de determinados grupos.

**Palavras-chave:** Violência Simbólica, Capital Social, Jogos Digitais, Comunidades, Redes Sociais



## ABSTRACT

### **SYMBOLIC VIOLENCE AND JOYSTICKS:**

Communication practices and masculinities in the community about digital games

AUTHOR: Leonardo Andrada de Mello

ADVISOR: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Sandra Rúbia da Silva

Playing games is a cultural activity inherent to humanity since immemorial times. Playing games is also an essentially collective action, in which individuals gather around the act of playing. This work aims to study the community of people who play, created around the most recent manifestation of this activity, electronic games. It aims to understand the communicational practices of the members of the community about digital games, with regard to Steam platform and among other people who play. It also seeks to understand the symbolic capital relations with these practices, observing what types of symbolic violence occur in this community, discussing the impact of this tension between violence and resistance in the games market as well as in the representations of this culture. To do so, the study follows a triangulation of methods, as proposed by Bourdieu, seeking an analytical framework for a better understanding of this community with an ethnographic-inspired approach inside a WhatsApp group formed by people who play. From that, we discuss subjects such as representativeness, violence, prejudice and masculinity, relating the group discussions with the ones on Steam platform. The results show that: a symbolic capital specific to the field, “gamming capital”, serves as currency for conservation or subversion of the field; that there are several forms of symbolic violence and that, due to their subjectivity, sometimes they are not perceived by those who suffer from it and also are denied by those who perpetrate it; that the market is looking for ways to react, but it seems that mainly in the sense of expanding the consumer audience; that hegemonic masculinity is expressed both openly (with attacks and aggressions ) and in small nuances of behavior; that the community does not understand itself as homophobic, racist or sexist, but that it presents this behavior expressed in different ways; and that the symbolic capital invested in certain topics becomes a risk capital for participants in certain groups

**Keywords:** Symbolic Violence, Social Capital, Digital Games, Communities, Social Networks



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Relação jogos e filmes .....	21
Figura 2: Prince Of Persia 1989 .....	25
Figura 3: Perfil do autor na Steam.....	28
Figura 4: Diversidade em jogos.....	31
Figura 5: Relação entre os campos de poder .....	69
Figura 6: Avaliação do Jogo FireWatch.....	83
Figura 7: Captura de tela com dados sobre a conta na Steam de [Inf] .....	90
Figura 8: Captura de tela da conta de [Inf] mostrando conquistas .....	91
Figura 9: Cena de escravidão em Assassin's Creed Black Flag: Freedom Cry .....	98
Figura 10: Deacon St. John - Protagonista de Days Gone .....	99
Figura 11: Holy Defense - Produzido pelo grupo Hezbollah .....	101
Figura 12: Imagem compartilhada por [Kreig].....	106
Figura 13: Captura de tela do jogo Venture Seas.....	113
Figura 14: Imagem compartilhada por [Lore] .....	117
Figura 15: Fatality de Shao Kahn em MK11 .....	123
Figura 16: Imagem compartilhada por [RIMA] referente a jogo sobre banda de K-Pop.....	140
Figura 17: Imagem publicada por [Inf] relativa a depilação masculina .....	146
Figura 18: Avaliação do jogo Assassin's Creed.....	157





## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1: Assuntos, Postagens e Sentimentos X Capitais .....	47
--	----



# SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS .....	19
2 CONFIGURAÇÃO: O PERCURSO METODOLÓGICO.....	35
2.1 UMA ABORDAGEM A PARTIR DE BOURDIEU.....	35
2.2 ETNOGRAFIA PARA INTERNET .....	38
2.2.1 <i>Habitus</i> no <i>WhatsApp</i> .....	44
2.3 OPERACIONALIZANDO O SISTEMA.....	52
3 CÓDIGO-FONTE: CONFIGURANDO CONCEITOS.....	55
3.1 ESTUDO DE JOGOS .....	56
3.2 CAMPO E <i>HABITUS</i> .....	61
3.3 OS CAPITAIS.....	69
3.4 “OS CARAS NÃO TEM O MÍNIMO RESPEITO POR TI”: VIOLÊNCIA E RESISTÊNCIA.....	74
4 JOGANDO – INCURSÕES AO CAMPO .....	77
4.1 FASE 1: O CAMPO.....	77
4.2 FASE 2: PRÁTICAS DE CONVERSÇÃO NO APP .....	83
4.3 FASE 3: VIOLÊNCIA SIMBÓLICA APLICADA.....	96
4.4 FASE 4: O JOGO DO SILÊNCIO.....	110
4.5 FASE 5: MASCULINIDADES EM JOGO .....	118
4.5.1 Agressividade .....	121
4.5.2 Corporalidade.....	128
4.5.3 Performatividade Pública.....	137
4.5.4 Atividade Sexual .....	143
4.5.5 Coisas de piá .....	149
4.6 FASE FINAL - TENSIONAMENTOS SOCIAIS .....	153
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	162
REFERÊNCIAS .....	167



## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Quando, em 1961, um grupo de três estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) começou a desenvolver o que viria a ser o primeiro jogo digital, estavam dando o passo inicial para o surgimento de uma nova realidade, construída a partir de códigos binários, que trazia elementos de uma das manifestações culturais mais antigas da humanidade, os jogos. No princípio, essa nova realidade dos jogos digitais era restrita a poucas pessoas, isoladas em universidades estadunidenses, mas com o tempo foi se consolidando e ganhando público e espaço, chegando aos dias atuais como o mercado mais lucrativo no setor de entretenimento, com uma imensa comunidade, formada por centenas de milhares de pessoas que compartilham mundos virtuais.

Este trabalho busca não só analisar um recorte do tecido social, relacionado à comunidade de pessoas que jogam, mas também ajudar a compreender as minhas implicações como pesquisador com o objeto de pesquisa. Dessa forma, a possibilidade de fazer uma imersão nesta comunidade com outros olhos que não o de participante da mesma, permite entender melhor as relações ali estabelecidas.

Para explorar um pouco mais sobre essa relação pesquisador/campo, que começa nos anos 1980 com os jogos de fliperama (ou *arcades*, no original em inglês), é importante falar brevemente sobre a história dos jogos eletrônicos/digitais, assim como sobre os encontros que tive com estas comunidades de pessoas que jogam e as formas como percebia a violência simbólica nas mesmas. Os *arcades* surgiram na década de 1930 e eram máquinas eletromecânicas que possuíam uma interação geralmente baseada na sorte que funcionavam através da colocação de moedas (WOLF, 2008). Ainda na década de trinta surgem as primeiras máquinas de *pinball* mudando a forma de interação, valorizando mais habilidade do que sorte. Nesse período, jogos de sistemas eletromecânicos acabaram por vir a ser percussores de vários estilos de jogos, como Carnival Rifle (percursora dos jogos de tiro) e Driving Master (percursora dos jogos de corrida), ambas de 1968. Estas máquinas eram normalmente colocadas em locais de acesso público, seja em bares, clubes ou, como veio a acontecer mais tarde, em lojas especializadas, assim, *arcades* e fliperamas eram tanto o nome que se dava aos espaços onde estes jogos se encontravam, quanto nome geral das próprias máquinas e jogos. O sucesso das primeiras máquinas de videogame veio em 1972 com *Pong*, jogo em que se controla uma barra em uma extremidade da tela e que, ao rebater a “bola” do jogo, tenta fazer com que esta

atinja o outro extremo dessa tela, extremo esse defendido por uma barra controlada por outra pessoa (ou pela máquina), que tem o mesmo objetivo que você.

Estes locais se caracterizavam<sup>1</sup> por juntar os mais diversos públicos interessados por jogos. Nesse ponto é importante ressaltar que entendo o ato de jogar como um elemento cultural. Conforme o historiador Johann Huizinga “a cultura surge sob a forma de jogo, que ela é, desde seus primeiros passos, como que ‘jogada’”(2000, p.37). Dessa forma, então, compreendo o espaço onde se joga como um espaço de sociabilidade em que são realizadas trocas e interações culturais. Apesar da evocação de Huizinga de que quando estamos jogando adentramos um “círculo mágico”, deslocados no tempo e espaço, entendo que essa transposição nunca se dá por completo, já que estar no jogo é estar no mundo, mesmo que estes mundos virtuais, conforme Aarseth (1997), sejam realidades moles, que se alteram diante da agência de quem joga, para logo depois retornarem a seu estado inicial. Além disso os indivíduos que jogam são seres sociais que entram em contato com estes espaços lúdicos com toda a sua subjetividade (MURRAY, 2003; CONSALVO, 2007; FALCÃO, 2014).

Estes espaços de jogos, hoje quase extintos, foram parte importante de minha infância. Nos anos 1980, quando ia visitar minha avó, ela acabava sempre me levando a uma casa de jogos eletrônicos, um fliperama, e me deixava com alguns trocados para jogar antes de seguir para sua casa. Nesta época os consoles de videogame doméstico ainda eram artigo incomum, em especial em comunidades de baixa renda, e, mesmo para quem tinha acesso, a qualidade gráfica dos jogos de fliperama era muito superior.

As lembranças deste tempo são fundamentais na minha relação com o objeto de pesquisa, afinal, estes foram os primeiros contatos com uma incipiente comunidade de pessoas que jogam. Meu jogo preferido à época era *Teenage Mutant Ninja Turtles*, lançado em 1989 pela empresa japonesa *Konami*, e que me colocava em contato com personagens que eu assistia em forma de desenho animado na TV. Uma das características importante desse jogo era a possibilidade de jogar entre quatro pessoas na mesma máquina, o que possibilitava, além de interações, a oportunidade de aprender o jogo com outras pessoas, incorporando este *habitus* (BOURDIEU, 2007) e trabalhando de forma colaborativa, o que era fundamental para o sucesso de quem estava jogando, ou seja, um capital lúdico<sup>2</sup> (CONSALVO, 2007) que poderia ser

---

1 É importante ressaltar o uso do verbo no passado, já que estas lojas praticamente desapareceram ou foram ressignificadas para o público infantil em shopping centers. Aqui uma interessante matéria sobre o assunto em um site especializado <<https://start.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/12/19/o-videogame-matou-os-arcades-diz-fabricante-mais-tradicional-do-brasil.htm>> acesso em cesso em 21 jun 2019.

2 Capital lúdico é uma apropriação do conceito de capital simbólico de Bourdieu, referente a diversos aspectos do campo dos jogos. Esse conceito será melhor explorado no capítulo 3.3 *Os Capitais* deste trabalho.

incorporado pelo conjunto de pessoas que jogavam e de que todos poderiam fazer uso em conjunto. Ainda que houvesse um forte aspecto de colaboração, ainda assim o jogo também possuía aspectos de competitividade e violência. Em relação à competitividade, os jogadores com maior pontuação deixavam registrado na máquina suas performances na forma de três caracteres, no meu caso, minhas iniciais **LAM**. Quanto à violência, estava expressa na própria construção narrativa do jogo, com as tartarugas adolescentes mutantes Leonardo, Rafael, Michelangelo e Donatello lutando contra invasores alienígenas, também como nas relações entre usuários, como agressões verbais, impedimento de pessoas que possuíam pouca habilidade, um dos aspectos do capital lúdico, de jogar.

O jogo era de certa forma inocente, com uma violência como a dos desenhos animados, principalmente se comparado com outros títulos que dividiam a sala com ele como *Double Dragon* (1987) e *Final Fight* (1989), ambos do estilo *beat'n up* (briga de rua), e *Pit Fighter* (1990), jogo de luta que se passava em uma arena ilegal em que era possível utilizar facas e garrafas quebradas para agredir o adversário (no jogo), todos estes inspirados em produções cinematográficas da época como *Os aventureiros do bairro proibido* (1986), *Ruas de fogo* (1986) e *Leão Branco* (1990) respectivamente (figura 1).

Figura 1: Relação jogos e filmes



Da esquerda para direita acima filmes (*Os aventureiros do bairro proibido*; *Ruas de fogo*; *Leão Branco*) abaixo jogos (*Double Dragon*; *Final Fight*; *Pit Fighter*)

Fonte: arquivo pessoal com elaboração própria

Mais tarde, na adolescência, muitas horas do dia eram gastas, ou investidas, em lojas de fliperama. Nestas lojas haviam pessoas, em geral do sexo masculino, das mais diversas idades, na maior parte mais velhos que eu. Estas pessoas se reuniam com o interesse de jogar, mas não

só isso; ali se estabeleciam laços que extrapolavam o ambiente de jogo, se estabelecia não só um espaço de trocas culturais, mas também um espaço de sociabilidade onde era possível criar laços sociais, tanto laços fracos, como laços fortes, que são aqueles caracterizados pela intimidade e pela proximidade (GRANOVETTER, 1973).

Neste mesmo período houve o lançamento do jogo *Street Fighter II*<sup>3</sup>(1991). *SFII* foi um divisor de águas na indústria dos jogos, sendo considerado um dos mais importantes já desenvolvidos e que continua rendendo sequências até hoje (FOSTER, 2016; SILVA, 2018). O jogo de luta possuía muitos adeptos e conforme ele se tornou disponível nas casas de jogos que eu frequentava, maior era o número de pessoas que ali estabeleciam contato e conseqüentemente laços. Partindo então de uma percepção bastante individualizada e pautada em minhas experiências pessoais, lembro de como era importante e do quão valorizadas eram as pessoas que tinham um alto desempenho no jogo, um grande capital lúdico, e como isso influenciava na quantidade de pessoas que se aproximavam e, conseqüentemente, na quantidade de laços estabelecidos. Agrupamentos de pessoas se formavam em torno do jogo, mas também em torno das pessoas que jogavam. Eu ia com outras pessoas, alguns que se tornaram amigos, a outros fliperamas para desafiar outras pessoas no jogo, assim como também recebíamos pessoas de outros locais no fliperama do qual éramos frequentadores. Em ambos os casos a comunidade adquiria uma aspecto fluído, em um processo de cooperação, conflito e competição (RECUERO, 2005a), em que os participantes agiam de forma colaborativa no intuito de que integrantes de seu grupo se saíssem melhor, ainda assim de forma conflituosa e competitiva dentro do próprio grupo, onde os capitais lúdico e econômico eram importantes.

Novamente as percepções da violência vão além do que é encontrado dentro do jogo. Alguns aspectos são muito parecidos com os jogos citados anteriormente, havia uma exploração dos que possuíam menos capital lúdico, que frequentemente apostavam suas fichas para tentar se integrar ao grupo, mas também eram menosprezados por quem tinha alto desempenho. Por vezes, nestes encontros entre pessoas de grupos distintos, a violência física extrapolava a sua representação nas telas e se manifestava externa ao jogo, em brigas generalizadas, o que reforçava a estigmatização daqueles espaços.

Ainda na década de 1990 houve uma popularização dos jogos de videogame. Até então, o uso doméstico basicamente se limitava aos consoles *Atari*, com uma tecnologia da década de 1970 (FRAGOSO, 2017). No Brasil, a indústria nacional contava com marcas como *CCE* e *Dynavision*, que produziam tanto consoles quanto cartuchos. Com o lançamento do *Sega*

---

3 Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Street\\_Fighter\\_II](https://pt.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter_II)> acesso em 21 jun 2019



*Master System*, em 1989 aqui no Brasil, e com os diversos “clones” do *NES*<sup>4</sup> as pessoas tiveram acesso a uma tecnologia um pouco mais avançada, entretanto, ainda muito inferior ao visto nos *arcades*.

Nesse contexto, junto às antigas vídeo locadoras, surgem as locadoras de videogames. Em um primeiro momento, a lógica de locação é a mesma que para as fitas *VHS*: a pessoa associada à vídeo locadora poderia retirar o cartucho de videogame por um determinado período e para tal pagava uma taxa. Contudo, logo surgiram locadoras especializadas em jogos em que, além dos cartuchos, os associados poderiam locar consoles, geralmente mais sofisticados e importados como *Super Nintendo (SNES)*, *Neo Geo* e *Mega Drive*. Estas locadoras também possuíam espaços com televisores e consoles para locação por tempo. Acredito que aqui a lógica de funcionamento é um híbrido, com características do modelo de comunidade anterior (os fliperamas) mescladas com características do modelo sucessor (as *lan houses*), pensando nesta sucessão só temporalmente, já que um modelo não substituiu o outro.

Um fator importante a ser levado em consideração sobre as locadoras de videogames, em especial nas que possibilitavam o aluguel por tempo, era uma democratização do acesso. Até então, o acesso a tecnologias mais avançadas (como *Mega Drive*, *SNES*, *NEO GEO*, *Jaguar*, *etc...*) de sistemas domésticos só era possível por meio de importação e somente por pessoas de alto poder aquisitivo. Assim como os fliperamas, as locadoras de videogames possibilitavam um acesso aos jogos a públicos das mais diversas faixas de renda. Uma diferença relevante entre fliperamas e locadoras, também constatada de forma empírica, é que nos fliperamas os usuários eram das mais diversas faixas etárias, embora com predominância de adolescentes e adultos, mas como se tratava de um espaço estigmatizado – casa de jogo – a maior parte dos frequentadores eram de classes populares. Nas locadoras o quadro mudou drasticamente, havia predominância de crianças e adolescentes, principalmente em função do aspecto mais doméstico, já que geralmente haviam salas para os usuários jogarem sentados e o atendimento era predominantemente familiar, o que levava a uma considerável diminuição de posturas agressivas, pelo menos de forma aberta, e a violência percebida era bem menor do que nas lojas de fliperama. Por essas características, acredito, encontrávamos crianças das mais diversas classes sociais, consistindo em um espaço de compartilhamento. Esse espaço que, posteriormente, seria o relegado às *lan houses*.

---

4 *NES* – abreviação de *Nintendo Entertainment System*, console da japonesa Nintendo lançado em 1983, mas que só chegou ao Brasil dez anos depois.

Pensando em minhas vivências experienciadas como frequentador de locadoras, estas foram muito parecidas com as que tive nos fliperamas, em especial no sentido das trocas simbólicas e da formação de laços. Mais uma vez o comportamento de formação de grupos e de visita a outras lojas se repetiu, em especial em eventos competitivos promovidos pelos proprietários por demanda dos jogadores, onde novamente os processos de colaboração, conflito e competição estavam muito evidentes. Uma diferença interessante e que traz reverberações na forma como as disputas de grupos de jogadores se desenvolveram, é que jogadores com grande capital lúdico recebiam premiações das locadoras e, posteriormente, patrocínio, para participar de competições em outros locais e assim promover o espaço patrocinador. Esse tipo de evento ganhou mais força ainda com a chegada das *lan houses*.

As *Lan Houses*<sup>5</sup> são locais de acesso à internet e a jogos em computadores pessoais, que nesse caso se tornam públicos. Da mesma forma que as locadoras de videogame, disponibilizam o uso de equipamentos por um determinado período de tempo pelo qual se paga um valor. Mas elas acabam sendo mais que isso. Além de um espaço de democratização do acesso à internet<sup>6</sup>, já que os preços cobrados eram relativamente em conta e possibilitavam a praticamente qualquer um utilizar seus serviços, foram espaços fundamentais para inclusão digital, especialmente de jovens de camadas populares (MILLER, 2004; PEREIRA, 2005).

Se minha infância e a adolescência foram vividas nos espaços coletivos de fliperamas e locadoras, o contato com a internet se deu primeiramente no âmbito doméstico. Desde os primeiros jogos como *Prince of Persia*<sup>7</sup>, de 1989 (figura 2), jogado em casa de amigos, ainda em monitor de fósforo verde, até o contato com jogos mais modernos, minha experiência como jogador em computadores esteve sempre ligada ao doméstico. Jogos como *Counter Strike* (1999) não me eram atrativos e jogos como *Tibia* (1997) ou *WoW* (2004) demandavam uma dedicação que não fazia parte do meu perfil de jogador, que buscava muito mais o entretenimento de jogos com boas histórias e quebra-cabeças, assim como encontrado em *Prince of Persia* ou *Tomb Rider*<sup>8</sup> (1996).

---

5 *LAN* é a sigla para *Local Area Network*, uma rede de computadores estabelecida em um mesmo local físico.

6 É importante ressaltar que não estou problematizando aqui as questões referentes às condições de uso. Apesar das *lan houses* possibilitarem o acesso à internet aos mais diversos públicos, nem todas as pessoas possuem os conhecimentos necessários para fazer uso das mesmas.

7 Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Prince\\_of\\_Persia\\_\(jogo\\_eletr%C3%B4nico\\_de\\_1989\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_1989))> acesso em 21 jun 2019

8 Disponível em <[https://store.steampowered.com/search/?snr=1\\_5\\_9\\_12&term=tomb+raider](https://store.steampowered.com/search/?snr=1_5_9_12&term=tomb+raider)> acesso em 21 jun 2019

Figura 2: Prince Of Persia 1989



Fonte: arquivo pessoal do autor

Essa relação doméstica muda por volta de 2010, quando resolvo comprar uma *lan house*. Nesse período as *lan houses* já estavam em declínio, em especial graças ao aumento do acesso à internet por meio de dispositivos móveis. Entretanto, mesmo no curto período de funcionamento sob minha administração, diversos elementos presentes anteriormente nas experiências dos fliperamas e das locadoras se fizeram presentes. Assim como no relato de Pereira (2005) sobre o uso de *lan houses*, em que ela atribui a participação do proprietário da empresa no time de CS da mesma a este *status* de dono, eu, como dono da *lan house*, gozava de um capital social que me valia vários convites a participar de grupos de jogo, em especial nos *viradões*, atividade que começava às 20h de um dia e seguia ininterruptamente até as 7h da manhã do dia seguinte. Esse tipo de relação, além de reforçar os laços, era fundamental para a sensação de fazer parte de uma comunidade.

A palavra *Comunidade*, como diz Bauman (2003), remete a uma sensação de segurança, um lugar de acolhimento e de onde você pode fazer parte. Comunidades seriam instâncias de convivência onde uma pessoa poderia se expressar sem medo, em que os erros seriam corrigidos e perdoados e sempre se encontraria apoio. A comunidade das pessoas em torno de jogos digitais pode ser vista como análoga a qualquer outro tipo de comunidade, ou seja, pessoas reunidas sob um interesse em comum e, dessa forma, também possui algumas características que podem ser relacionadas a instâncias de poder e violência. Entretanto, apesar de análoga em diversas características com comunidades em seu entendimento mais tradicional, a comunidade formada por estas pessoas que jogam jogos digitais, pelo menos em seu momento histórico atual, possui grande parte de suas relações mediada pela rede mundial de computadores.

A rede mundial de computadores possibilita uma série de meios de interação e comunicação, criando novos espaços públicos, antes limitados geograficamente. Graças às

possibilidades de troca de informações e a consequente aproximação inerentes a este meio, consumidores, consumidoras, mídia e produção estão cada vez mais próximos. Neste cenário, assim como em tantos outros, observam-se ataques a grupos minoritários, valendo-se das mais diversas formas de violência simbólica, bem como movimentos de resistência a estes ataques. Pessoas podem tanto manifestar suas opiniões e insatisfações, assim como promover ações de resistência coletivamente, podendo ocasionar mudanças nas relações de produção e de consumo, bem como na oferta de produtos, serviços e informações, e também no posicionamento das mais diversas organizações.

Um outro aspecto relevante sobre a formação de comunidades é que as pessoas se aproximam por compartilhar algum interesse. O termo compartilhar aqui pode ser interpretado de duas maneiras, a de tomar parte em algo e a de partilhar algo, e estas são duas características das comunidades digitais. Nestas comunidades é que as ações de resistência tem potencial de tomar corpo e força. Segundo Castells, “As comunidades, ao menos na tradição sociológica, baseavam-se no compartilhamento de valores e organização social. As redes são montadas pelas escolhas estratégicas de atores sociais” (2003, p.106). São nestas comunidades, em que pessoas têm possibilidade de se reunir para debater e protestar, que existe uma grande potencialidade de construção social e cultural colaborativa.

Percebo então que pessoas que jogam videogames não são seres isolados socialmente como pareceu a princípio (CASTELLS, 2003; JOHNSON, 2017) e podemos entender os computadores e os jogos digitais como sistemas simbólicos de relacionamento em todos os aspectos (JOHNSON, 2001). Mesmo que em sua gênese os jogos eletrônicos tenham sido desenvolvidos como um exercício de programação ou como uma forma de passatempo (WOLF, 2008; JOHNSON, 2017), estes jogos sempre apresentaram um grande potencial de socialização (PENIX-TADSEN, 2019), em especial no ambiente pós internet. Desde a popularização da internet, um número cada vez maior de pessoas têm se dedicado ao seu uso e à formação de grupos ou comunidades relacionadas ao entretenimento, e neste contexto, muitos destes grupos são sobre a jogos digitais (FRAGOSO, 2017; JENKINS, 2014; FALCÃO, 2014, RECUERO, 2005a; 2005b).

Pensando na formação destas comunidades, em um primeiro momento, dois campos de pesquisa se apresentaram promissores neste estudo para compreender a interação entre pessoas que jogam. O aplicativo de troca de mensagens *WhatsApp*, onde grupos de até 256 pessoas podem se reunir em debate via telefones celulares e a plataforma *Steam*.

A *Steam*<sup>9</sup> é um sistema multiplataforma (site, aplicativo *mobile*, aplicativo para computadores pessoais - *OS*, *Windows* e *Linux*) de gerenciamento de direitos autorais digitais. Nesse sistema, desenvolvedoras de jogos digitais<sup>10</sup>, disponibilizam os mesmos, às vezes de maneira gratuita, outras pagas. Alguns destes jogos possuem códigos-fonte aberto, que podem ser modificados, editados, remixados de forma pública<sup>11</sup> e, além disso, é possível estabelecer relações com outras pessoas que jogam e utilizam os serviços da plataforma<sup>12</sup>, de forma semelhante a sites de redes sociais como *Facebook*, *Instagram* ou *YouTube*. A plataforma possui diversas ferramentas que possibilitam discussões como fóruns, postagens de fotos e vídeos, *chat* e uma diversidade de formas de interação entre pessoas, pessoas/plataforma e pessoas/desenvolvedoras.

A *Steam* também possui sistemas de avaliação tanto de produtos quanto de pessoas. Os sistemas de avaliação de produtos mesclam notas de revistas e sites especializados com avaliação tanto numéricas quanto descritivas feitas pelas pessoas que utilizam o serviço. Ela ainda conta com um sistema de curadoria feita pela própria comunidade, o que aumenta o alcance de determinados produtos e conteúdos e que serve de referência para os demais usuários e usuárias. Quanto às formas de avaliação das pessoas que utilizam a plataforma (figura 3), o sistema de qualificação leva em conta uma série de fatores, como por exemplo a quantidade de jogos que possui e a quantidade de tempo que a pessoa está inscrita na plataforma. Os jogos também possuem conquistas a serem alcançadas que valem *pontos de experiência* (em um processo de *gamificação*<sup>13</sup> no uso da própria plataforma), além de várias atividades propostas pela plataforma para aumentar a interação entre pessoas, como publicar um vídeo, ou comentar em uma postagem de um amigo ou amiga. Também são consideradas a quantidade de avaliações que são feitas por essa pessoa sobre os jogos e a quantidade de interação, tanto com outras pessoas quanto na quantidade de ‘curtidas’ que recebe em suas avaliações e comentários.

---

9 Plataforma digital lançada em 2003 voltada para o gerenciamento de direitos autorais de produtos digitais que faz parte do grupo *Valve*, uma empresa da indústria de *games* e distribuição de conteúdo digital fundada em 1996, com sede em Bellevue, Washington, EUA. Disponível em <<https://store.steampowered.com/>> acesso em 21 jun 2019

10 Também de outros tipos de *software*, porém em menor quantidade.

11 *Steam Workshop*, onde são disponibilizados conteúdos produzidos pelos próprios usuários e usuárias, para jogos que possuem código-fonte aberto ou mecanismos de edição. Disponível em <<https://steamcommunity.com/workshop/>> acesso em 21 jun 2019

12 Página central das comunidades. Disponível em <<https://steamcommunity.com/>> acesso em 21 jun 2019

13 De forma simplificada, a *gamificação* é fazer uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, motivando práticas e comportamentos que seriam esperados em ambientes de jogo, mas fora desse contexto.

Figura 3: Perfil do autor na Steam



Fonte: Steam - Acesso jun 2019

Se nas *lan houses* aconteceu mais um processo de democratização, estendendo o acesso à internet para camadas populares e criando uma comunidade que é tanto local, quanto global de pessoas em torno de jogos digitais, isso toma outra dimensão quanto pensamos em plataformas como a *Steam*. Ela se apresenta como uma rede social digital especializada, organizando grupos de forma global. Como consequência, na passagem para o âmbito doméstico, se possibilita uma maior diversidade de pessoas, muito por conta da possibilidade de anonimato por trás das telas, onde vítimas da violência simbólica e física presente nos espaços anteriores (fliperama, locadoras e lan house) passam a sentir-se minimamente protegidas. O capital lúdico é muito importante, entretanto, outros capitais passam a ser acionados em conjunto, como o linguístico e o cultural. Essa diversidade porém revela o potencial dessa comunidade digital de cometer uma série de violências que são reflexos do tecido social, como a discriminação étnico-racial e a violência de gênero.

Diante desse cenário, proponho o seguinte problema para o estudo: *Como se apresentam as diversas formas de violência simbólica em espaços públicos digitais e de que formas influenciam nas relações na comunidade sobre estes jogos?* Nesse sentido, o tema proposto para este trabalho é: *As instâncias de violência e poder constituintes nas relações na comunidade sobre jogos digitais e os movimentos de resistências nesta comunidade.* Para tanto, tomo por objeto empírico a plataforma/site de rede social *Steam*, observando casos de violência simbólica que se desenrolam na mesma e um grupo dedicado a conversar sobre jogos no aplicativo *WhatsApp*.

Para essa análise proponho articular os seguintes eixos: o papel dos jogos na formação das conexões sociais, espaços públicos digitais, comunidades, relações entre violência, poder e resistência e masculinidade. Assim, o objetivo principal deste trabalho é: *Compreender as práticas comunicacionais de participantes da comunidade sobre jogos digitais, em especial nas relações de poder e violência.*

A investigação se propõe a analisar as interações entre pessoas nestes espaços públicos digitais e compreender como estas interações são tratadas pela plataforma *Steam* e pelos demais agentes, assim como compreender como estas interações e manifestações ajudam a produzir coletivamente significados. Dessa forma tenho por objetivos específicos: *1) compreender as práticas de comunicação na comunidade sobre jogos digitais e a relação dos capitais social, lúdico, cultural e econômico implicados nestas práticas; 2) investigar as relações de violência simbólica estabelecida nesta comunidade; 3) discutir o impacto dos tensionamentos sociais nas representações culturais dessa cultura; 4) determinar como as distintas masculinidades influenciam nestas relações.*

Compreender como as relações comunicacionais se dão diante de distintas mídias é um desafio constante. Pensando neste contexto de super conexão, em que as mediações entre produção e consumo se dão de forma cada vez mais direta, algumas mídias, em especial as que facilitam a formação de comunidades e redes, acabam por criar elementos tanto de aproximação como de distanciamento, constituindo-se assim como um novo espaço público, bastante complexo.

Estas práticas podem não ser necessariamente específicas destas plataformas. Mas seus desdobramentos e desencadeamentos podem contribuir para compreender a forma como as pessoas se apropriam dos espaços públicos propiciados pelas mídias digitais e como elas se valem de facetas da violência e a exercem. Além disso, pode tornar possível o entendimento sobre como as ações destas pessoas modificam as práticas de comunicação.

Nestes espaços públicos digitais surgem manifestações que são inerentes e análogas aos espaços não digitais. Pessoas têm cada vez mais abertos canais para manifestar suas vontades e desejos. Essas vontades e desejos, reclamações, ações e práticas podem despertar o que há de pior, mas também o que há de melhor nelas, que diante de situações que consideram injustas, propõem ações que buscam uma transformação da realidade. Os espaços públicos, em especial dentro de sites de redes sociais, privilegiam este tipo de ação.

Torna-se importante, por isso, investigar estes espaços que também são dedicados a interações entre produtoras, desenvolvedoras, distribuidores e instâncias de consumo, que não

apenas estabelecem relações comerciais, mas também produções simbólicas e trocas que vão além das dinâmicas mercadológicas analógicas. Nesse sentido, o mercado de jogos digitais se destaca no setor de entretenimento mundial<sup>14</sup>, em especial depois da popularização dos dispositivos *mobile*. Além disso, existe uma miríade de sites especializados nos mais diversos idiomas, páginas dedicadas exclusivamente a jogos no *Facebook*, canais especializados no *YouTube*, aplicativos exclusivos para colocar em contato pessoas que jogam, como o *Discord* e o *TeamSpeak*. Também podemos ver um entrecruzamento com os mais diversos setores da sociedade e da indústria cultural, como na área da música, dança, literatura, cinema e televisão.

Um destes espaços é a *Steam* (2003), uma plataforma de gestão de direitos autorais dentre diversas, como a *PSN* (2010), exclusiva para jogos para os consoles da *Sony*, a *Live*(2002), para pessoas que jogam tanto em *Xbox* quanto em PCs com sistema operacional *Windows*, a *Origin* (2009), *Uplay*(2012) e *BattleNet* (1997), exclusivas para jogos da *EA*, *Ubisoft* e *Blizzard* respectivamente. Entretanto, nenhuma é tão voltada para interação social entre as pessoas que jogam quanto a *Steam*, dessa forma, *essa* plataforma propicia um espaço interessante para estudos que buscam compreender a dimensão simbólica e comunicacional dessas novas práticas.

A *Steam*, enquanto plataforma que tem seu conteúdo gerado em parte pelas empresas desenvolvedoras ou distribuidoras de jogos, em parte pelo público, torna-se também um espaço de trocas simbólicas e culturais, já que, graças a essa pluralidade de criação de conteúdo, acaba por possibilitar múltiplas vozes em todas as instâncias, viabilizando para seu público um catálogo amplo. Posso apontar que, de certa maneira, a plataforma ajuda a democratizar o acesso aos jogos, principalmente aos que não são feitos pelas grandes desenvolvedoras. Dessa forma é possível encontrar jogos, por exemplo, sobre a cultura latino-americana, coisa pouco provável em outros momentos da indústria de jogos. Também torna possível pensar em um possibilidade de maior representatividade, com maior protagonismo feminino, negro, LGBTTQI+, árabe, indígena e assim por diante (figura 4).

---

14 Desde 2016 a indústria dos jogos é apontada por diversos jornais como a que mais faturou no setor de entretenimento. Disponível em <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>> <<https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/videogames-faturam-mais-que-industrias-de-video-musica-combinadas-no-reino-unido-23343183>> <<https://oglobo.globo.com/economia/o-que-voce-precisa-saber-sobre-industria-de-games-que-deve-superar-us-1-bi-ate-2020-23019062>> acesso em acesso em 21 jun 2019



Figura 4: Diversidade em jogos



Fonte: Steam (montagem elaboração própria)

Os jogos da figura acima são um bom exemplo dessa possibilidade, tanto de representação cultural, quanto estética e temática. Na coluna esquerda temos, de cima para baixo, *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), *Never Alone: Kisima Ingitchuna* (2014) e *Dandara* (2018). O primeiro, com protagonista feminina, articula elementos sobre a cultura celta e a personagem principal sofre de distúrbios mentais<sup>15</sup>, o segundo trata da cultura Inupiat do Ártico, produzido com a participação de pessoas dessa etnia<sup>16</sup> e o último, produzido no Brasil, é uma fantasia sobre uma sociedade oprimida em que é preciso alguém do povo se erguer e lutar contra as injustiças<sup>17</sup>. Os três são jogos premiados, de estilos diferentes (aventura, plataforma e metroidvania)<sup>18</sup> de estúdios independentes, que dão uma boa ideia do potencial da mídia. Na coluna à direita temos *Jotun* (2015)<sup>19</sup>, sobre a mitologia nórdica, que tem como protagonista uma guerreira viking, *Guacamelee!* (2014)<sup>20</sup>, sobre a cultura tradicional mexicana e *Asura*

15 Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade\\_Senuas\\_Sacrifice/](https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade_Senuas_Sacrifice/)> acesso em 21 jun 2019

16 Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/295790/Never\\_Alone\\_Kisima\\_Ingitchuna/](https://store.steampowered.com/app/295790/Never_Alone_Kisima_Ingitchuna/)> acesso em 21 jun 2019

17 Disponível em <<https://store.steampowered.com/app/612390/Dandara/>> acesso em 21 jun 2019

18 Para esta análise não é necessário descrever os gêneros de jogo, mas a *Wikipedia* fornece uma boa descrição disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/G%C3%AAneros\\_de\\_jogos\\_eletr%C3%B4nicos](https://pt.wikipedia.org/wiki/G%C3%AAneros_de_jogos_eletr%C3%B4nicos)> acesso em 21 jun 2019

19 Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/323580/Jotun\\_Valhalla\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/323580/Jotun_Valhalla_Edition/)> acesso em 21 jun 2019

20 Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/214770/Guacamelee\\_Gold\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/214770/Guacamelee_Gold_Edition/)> acesso em 21 jun 2019

(2017)<sup>21</sup>, inspirado na mitologia indiana. Ao centro *Lara Croft*, personagem de *Tomb Rider*, que já foi símbolo da hipersexualização das personagens femininas no mundo dos jogos (MENDES, 2008) e atualmente foi ressignificada, sendo um marco importante da indústria de jogos.

Das várias manifestações feitas em grupos ou fóruns na plataforma *Steam*, pressionam-se desenvolvedoras de jogos para atender a demandas. Para termos uma ideia do volume de pessoas utilizando a plataforma e o potencial alcance destas manifestações, segundo dados da própria *Steam*, são 90 milhões de contas ativas ligadas a ela, sendo 3,6 milhões destas no Brasil, incluindo a conta do autor.

Para a construção da pesquisa, procuro trabalhar com elementos inter-relacionados que compõem os interesses e o objeto de pesquisa, buscando assim uma maior compreensão destes. Dessa forma decidi por trabalhar com bibliografias que dialogam com questões referentes ao campo da Comunicação, Estudo de Jogos, Antropologia e Sociologia, afinal este não é um estudo só sobre jogos, mas essencialmente, sobre pessoas que jogam. A divisão dos capítulos, pensados como se assumissem vários aspectos de um jogo, foi feita de forma a criar um percurso de leitura que situe o leitor sobre cada aspecto trabalhado em diálogo com a análise.

Para começar foi fundamental discutir o percurso metodológico, para que dessa forma se possa entender de que lugar estou falando e quais as abordagens vou adotar. Os procedimentos metodológicos foram essenciais na busca por atingir os objetivos de pesquisa. Acredito que em um primeiro momento foi fundamental compreender, aprofundar e articular os conceitos explorados durante a o trabalho. Para tanto foram estudados textos, a fim de estabelecer relações entre as áreas, assim como ter uma maior compreensão dos elementos que entraram na composição do trabalho.

A seguir, resolvi adotar uma abordagem metodológica proposta por Bourdieu, que consiste em trabalhar na construção do objeto de pesquisa, em seguida analisar o campo e, por fim, fazer uma objetivação participante. Dessa forma, articulo o meu referencial metodológico e teórico de forma consonante. Esse desenho metodológico me permite abordar de forma qualitativa interpretativa, com uma triangulação de métodos, no sentido de observar o campo e a posição dos agentes no mesmo e que ajuda a compreender as práticas destas comunidades.

O passo seguinte foi uma pesquisa de inspiração etnográfica realizada na própria plataforma *Steam* e em um grupo do *WhatsApp*. Segundo Christine Hine, “Nos estudos de mídia, a etnografia tem se posicionado na linha de frente dos esforços para compreender o

---

21 Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/524640/Asura\\_Vengeance\\_Expansion/](https://store.steampowered.com/app/524640/Asura_Vengeance_Expansion/)> acesso em 21 jun 2019

impacto da mídia na vida das pessoas.” (HINE, 2016 p.12). Conforme Silva “na contemporaneidade, as concepções antropológicas tradicionais sobre o ‘estar lá’, bem como suas dimensões metodológicas, já não são mais as mesmas.” (SILVA, 2016 p.63), afirmação que suscita refletir em como o método pode ser pensado e remixado. Nesse sentido os trabalhos de Christine Hine (2015; 2016), Adriana Amaral (2009), Roberto Damatta (1978) e Daniel Miller (2004; 2007; 2016) me ajudaram a compreender o processo etnográfico pelo qual estudei tanto a comunidade sobre jogos digitais, quanto o meu envolvimento com as mesmas.

O capítulo seguinte busca em um primeiro momento pensar as diversas formas como nossa sociedade se relaciona como os jogos. Os trabalhos inaugurais do sociólogo Roger Caillois (1990) e do historiador Johan Huizinga (2000) foram fundamentais, em especial para compreendermos o ato de jogar como elemento cultural. Nesse sentido é fundamental falar de Steven Johnson (2001; 2012; 2017), que contribui na compreensão dos jogos como elementos importantes da sociedade contemporânea em um paralelo histórico com o papel que tiveram na construção da mesma. Para traçar a relação entre as comunidades digitais e o elemento cultural jogo, as leituras de Gonzalo Frasca (1999), de Henry Jenkins (2014), Thiago Falcão (2014) e André Lemos (2015) contribuiram no entendimento de como se dá essa relação.

A seguir, busco compreender as práticas destes grupos. Em um primeiro momento, pensando em sua formação, recorreremos aos trabalhos de Daniel Miller (2007), Manuel Castells (2003; 2013; 2018), Eli Pariser (2012) e da pesquisadora José van Dijck (2016), que permitiram pensar sobre a formação de comunidades digitais, assim como nos conceito de abertura e fechamento, proposto por Miller. A forma como os filtros de bolha (PARISER, 2012) influenciam estes grupos e como pensar no comportamento em diferentes plataformas, (VAN DIJCK, 2016; MILLER,2007). Também se torna importante colocar a comunidade em perspectiva com o mundo dos jogos, para tanto a leitura de Espen Aarseth (1997), Gonzalo Frasca (1999) e Jesper Juul (2003) trazem uma perspectiva mais contemporânea. Com Suely Fragoso (2015; 2017; 2018) e Steven Johnson (2001; 2012; 2017) foi possível pensar em alguns conceitos sobre diversão e entretenimento e a relação da comunidade em torno de jogos digitais com os mesmos.

Dessa forma, chegamos a um dos pontos centrais para a análise proposta: os conceitos de capital simbólico e violência simbólica. Estes conceitos, propostos por Bourdieu, podem ajudar a compreender como se dão diversas formas de violência simbólica nesta comunidade, assim como pensar em como o capital social possuído e dispendido por agentes tem possibilidade de determinar sua posição nessa comunidade.

A seguir, trato de temas que surgem com recorrência na comunidade sobre jogos digitais, temas que surgiram do fazer etnográfico, e que tomei por categorias analíticas. Estes temas estão relacionados às formas de violência presentes nestes grupos e acabam por virar questões fundamentais para compreender os movimentos de resistência, como as questões étnicas, na qual os trabalhos de Verónica Medina (2019), Pierre-Alain Clément (2019) e Souvik Mukherjee (2017a; 2017b; 2019), mesmo que falando de realidades distintas da comunidade brasileira, me ajudaram a perceber como se dão em um contexto mundial (no caso América Latina, Oriente Médio e Índia). Para a discussão referente às questões de masculinidade hegemônica e suas expressões nas comunidades sobre jogos digitais, articulei alguns elementos a partir de Miguel Vale de Almeida (1995), Michael Kimmel (2016), Miriam Grossi (1995), Jules Skotnes-Brown (2019) e Bushra Alfaraj (2019), Megan Condis (2018), assim como o próprio Bourdieu.

## 2 CONFIGURAÇÃO: O PERCURSO METODOLÓGICO

*Donna*: Pode ser Donna então, é a irmã do Dr Strange □□□  
(Donna, quando escolheu o nome que seria usado na pesquisa)

Estabelecer uma metodologia adequada para compreender a forma como se dão as mais diversas violências, as relações de poder e as estratégias de resistência na comunidade sobre jogos digitais se mostrou um tanto instigante. A pesquisa exploratória foi fundamental para a compreensão dos conceitos articulados, mas para além disso, acabou sendo determinante na forma como foi construído o desenho metodológico.

Os conceitos de Capital Simbólico e Violência Simbólica são conceitos-chave para compreender as relações de poder no campo. Devido a isto, optei por uma análise a partir destes conceitos, seguindo os passos propostos por Bourdieu (GRENFELL, 2018), a saber: a) Construção do objeto de pesquisa; b) Análise de campo; c) Objetivação participante.

Para seguir estes passos, resolvi lançar mão de uma composição metodológica que inclui uma pesquisa qualitativa interpretativa, que me permite conhecer o campo, seus diversos atores e atrizes e suas práticas. A seguir, buscando uma Objetivação Participante, realizei uma pesquisa de caráter etnográfico, por meio de entrevistas em profundidade e observação participante.

### 2.1 UMA ABORDAGEM A PARTIR DE BOURDIEU

Como dito anteriormente, alguns conceitos-chave de Bourdieu foram norteadores desta pesquisa. Além disso, o autor trabalha com temáticas que são muito caras a esta pesquisa, como a dominação masculina (BOURDIEU, 2002) e o racismo (BOURDIEU, 1983; 2007). Estes conceitos, propostos por Bourdieu, acabaram me provocando a buscar também no autor inspiração metodológica<sup>22</sup>.

Bourdieu propõe uma análise em três fases, partindo da construção do objeto de pesquisa. Para pensar o objeto, não pode haver uma dissociação entre os caminhos teóricos e metodológicos (BOURDIEU, 2005), buscando sempre perceber as relações existentes entre os

---

<sup>22</sup> Não negamos aqui que diversos aspectos do mundo tenham mudado desde as obras de Bourdieu, nem que a política neoliberal, tão combatida pelo autor, tenha se disseminado por boa parte do mundo.

mesmos. Para a construção do objeto, Bourdieu então propõe que quem empreende uma pesquisa deve procurar a forma mais adequada de obtenção de dados para compreender o objeto dentro de seu contexto.

A segunda fase proposta por Bourdieu é a Análise de Campo, que o autor propõe que seja construída em três níveis: 1) analisar a posição do campo em relação ao campo de poder; 2) mapear uma estrutura objetiva da posição dos agentes; e 3) analisar o *habitus* dos agentes. (GRENFELL, 2018)

Analisar o campo em relação ao campo de poder é um movimento especialmente importante para buscar compreender como as interações destes colaboradores e colaboradoras podem ser influenciadas e também influenciar o mercado de jogos. A forma como proponho fazer esta análise, coloca em relação diversos campos circunscritos em outros, como um grupo no WhatsApp, aplicativo de troca de mensagens que possui a possibilidade de reunir um número pequeno de participantes que, em geral, possuem certa proximidade e que possui suas relações de poder e resistência em suas práticas próprias, mas que estão em relação com a plataforma *Steam*, de onde as pessoas participantes do grupo de *WhatsApp* analisado também fazem parte. Assim, também de forma relacional, posso observar movimentos na indústria e no mercado, que possuem reflexos na comunidade, na plataforma e conseqüentemente no grupo no analisado no aplicativo de mensagens.

Nesse sentido, ao mapear a estrutura objetiva da posição de agentes, o capital mobilizado por cada pessoa se torna fundamental para a compreensão do campo. Nessa fase posso observar os tipos de capital disponíveis no campo. Pensando, por exemplo, no capital econômico, aquele que se refere à riqueza monetária, posso, através da pesquisa etnográfica, compreender como cada colaborador e colaboradora dispõe desse capital dentro da estrutura da plataforma, e como isso, devido às formas de avaliação da própria plataforma, pode influenciar em como essa pessoa se posiciona na mesma. Como visto anteriormente, a plataforma *Steam* possui um sistema de avaliação de participantes que atribui relevância a pessoas que possuem um grande número de jogos. Isso tem uma dupla implicação, pois estas mesmas pessoas acabam sendo público prioritário para receber brindes e assim aumentar seu capital social dentro da própria plataforma.

Esse capital social é proveniente do mesmo sistema de avaliação que prioriza conteúdos que possuam muitas interação. Uma pessoa utilizadora da plataforma que possua o capital econômico necessário para aquisição de jogos mais caros tem conseqüentemente mais possibilidades de fazer avaliações destes jogos, e como os mesmos recebem destaque na

plataforma, estas pessoas aumentam também a possibilidade de que suas interações se tornem mais relevantes, tornando sua rede mais densa.

Também é importante observar o capital cultural destas pessoas. Esse capital provém de atributos culturais que são simbolicamente poderosos advindos da educação e, conseqüentemente do capital econômico, afinal “membros das diferentes classes sociais distinguem-se nem tanto pelo grau segundo o qual eles *reconhecem* a cultura, mas pelo grau segundo o qual a *conhecem*.”(BOURDIEU, 2007, p. 298). Outro capital importante é o lúdico (CONSALVO, 2007), que demonstra, dentre outras coisas, o conhecimento específico da cultura dos videogames e a habilidade em jogar destas pessoas. Todos estes capitais são relevantes para posicionar os agentes no campo pois contribuem na disputa por posições no mesmo.

O último nível desta fase, que é analisar o *habitus* dos agentes, não se dá de forma individual, mas sim buscando recorrências de atributos que são particularmente valiosos no campo. No caso, buscar por características alinhadas – ou não – com a própria lógica de funcionamento do campo. A partir destas recorrências, pode-se construir uma estrutura de práticas no campo que permita avaliar os capitais mobilizados, as marcas de distinção e a lógica destas práticas. Esse movimento, dentro da lógica bourdieusiana, vai nos permitir analisar de forma reflexiva a relação entre campo e *habitus*.

É importante ressaltar que estes níveis não são necessariamente dispostos em uma ordem arbitrária. Os dados provenientes tanto da observação participante, quanto das entrevistas e análises, podem dar suporte à construção do *habitus* e vice-versa, assim como olhar para o campo de poder pode orientar nas conversas que corroboram os dados. É importante que se faça um entrelaçamento entre os métodos para uma construção crítica tanto do campo quanto do *habitus*. Dessa forma, em determinados momentos se retornou a um nível anterior para revisão e reestruturação do mesmo, seja por novas descobertas no fazer etnográfico, seja por novos dados e variações advindas do campo. Essas mudanças são fundamentais para um conhecimento profundo do campo e para conseguir fazer a ligação entre os níveis. Os conceitos de *campo* (o espaço social em disputa) e *habitus* (as práticas de agentes no campo) serão mais detalhados no referencial teórico da pesquisa.

A última fase então é a Objetivação Participante, que conforme o autor é:

aquela que, destituindo o sujeito conhecedor do privilégio de que ele se sente investido, se arma de todos os instrumentos de objetivação disponíveis (levantamento estatístico, observação etnográfica, pesquisa histórica etc.) para revelar os

pressupostos que ele ostenta por conta de sua inclusão no objeto de conhecimento. (Bourdieu, 2001, p. 20)

Esse passo exige então uma ruptura profunda com os interesses de quem pesquisa com tudo aquilo que imagina conhecer do objeto, “tudo aquilo que ele menos pretende conhecer na sua relação com o objecto que ele procura conhecer”. (BOURDIEU, 1989, p.51) Dessa forma é preciso fazer um duplo movimento de pesquisa: mergulhar no objeto e fazer parte dele, inclusive pensando em quem pesquisa como parte do *corpus* ou passível de ter as práticas metodológicas aplicadas nela mesma e se afastando de forma objetiva. Ainda segundo Bourdieu:

A objectivação da relação do sociólogo com o seu objecto é, [...] a condição da ruptura com a propensão para investir no objecto, que está sem dúvida na origem do seu "interesse" pelo objecto. É preciso, de certo modo, ter-se renunciado à tentação de se servir da ciência para intervir no objecto, para se estar em estado de operar uma objectivação que não seja a simples visão redutora e parcial que se pode ter, no interior do jogo, de outro jogador, mas sim a visão global que se tem de um jogo passível de ser apreendido como tal porque se saiu dele. (BOURDIEU, 1989, p.58)

Nesse ponto Bourdieu (2001, p.61) aponta para “três perigos” aos quais quem pesquisa pode incorrer e acabar por criar uma falsa representação, são eles: a influência do *habitus* particular de quem empreende a pesquisa no espaço social, que pode orientar o pensamento e a prática; depois a ortodoxia do próprio campo científico, com seu imperativo de apenas pensar nestes termos, por este campo ser considerado academicamente o único legítimo; e por fim, enxergar o mundo social como objeto contemplativo e não relacional. Para não incorrer nestes erros, quem pesquisa deve se destituir do privilégio de que se sente investido, para só assim “revelar os pressupostos que ele [o pesquisador] ostenta por conta de sua inclusão no objeto de conhecimento” (BOURDIEU, 2001, p.20). Bourdieu convoca quem empreende a pesquisa a aplicar em si seus métodos de análise, observando o próprio campo de pesquisa em termos de *habitus*, campo e capital social, buscando objetivar sua própria posição no campo. Pensando neste movimento, proponho minha inclusão dentro do *corpus* de análise no processo etnográfico.

## 2.2 ETNOGRAFIA PARA INTERNET

O passo seguinte, no intuito de chegar a uma Objetivação Participante, conforme proposto por Bourdieu, foi uma pesquisa de inspiração etnográfica realizada na própria plataforma *Steam* e, principalmente, no grupo do *WhatsApp*. Tal passo é fundamental para



realizar o ‘mergulho’ (TRAVANCAS, 2006) necessário para fazer uma escuta do objeto de estudo em seu cerne. Conforme Suely Fragoso, “o pesquisador de *games* deve ser, antes de tudo, um jogador”(2018, p.56). Christine Hine (2015) afirma que:

A etnografia é um método imersivo, usando a participação do etnógrafo para construir um retrato multifacetado do ambiente de pesquisa. A participação do etnógrafo é um aspecto importante do processo de geração de conhecimento etnográfico, porque permite ao etnógrafo observar minuciosamente os detalhes de como as atividades acontecem, em vez de confiar apenas em relatos retrospectivos seletivos dos participantes. (HINE, 2015 p.55, tradução minha)<sup>23</sup>

Segundo a autora, “Nos estudos de mídia, a etnografia tem se posicionado na linha de frente dos esforços para compreender o impacto da mídia na vida das pessoas.” (HINE, 2016 p.12). Ainda conforme Hine, “uma combinação de estratégias ajuda a desenvolver *insights* sobre os múltiplos significados de um único fenômeno”<sup>24</sup> (HINE, 2015, p.89, tradução minha). Seguindo a tradição etnográfica de estabelecer relações, selecionar informantes (ou, nesse caso, colaboradores e colaboradoras) e manter um diário de campo, fazer um mapeamento do campo e, com o auxílio da observação participante e das entrevistas em profundidade, construir uma descrição do mesmo para então compreender as nuances da cultura ali imbuída a partir dos casos particulares.

Assim, o fato de ser participante do grupo de *WhatsApp* anteriormente ao início da pesquisa foi importante, no sentido de não quebrar laços de confiança, ou até mesmo de estabelecer novos laços e me apresentar como pesquisador no grupo. Essa apresentação começou com um dos administradores, em mensagem privada. Já havíamos conversado sobre a pesquisa e [Lucário] estava bastante animado com a ideia de alguém do grupo estar pesquisando sobre jogos, me dando boas pistas para seguir sobre o comportamento da comunidade como um todo. Segundo Hine:

uma presença efetiva como etnógrafo não é alcançada simplesmente registrando-se em qualquer que seja a configuração. Os etnógrafos em ambientes virtuais precisam se apresentar efetivamente chegando a um ponto em que são aceitos dentro desse

---

23 Ethnography is an immersive method, using the ethnographer’s participation to build a multi-faceted portrayal of the research setting. Participation by the ethnographer is an important aspect of the ethnographic knowledge generation process, because it allows the ethnographer to observe in minute detail exactly how activities happen, rather than relying only on selective retrospective accounts from participants (tradução minha)

24 A combination of strategies helps to develop insights into the multiple meanings of a single phenomenon (tradução minha)

cenário e capazes de observar eventos e interagir com outros participantes, conforme as características do cenário permitirem.<sup>25</sup> (HINE, 2015, p.71, tradução minha).

Após conversarmos sobre a possibilidade de trabalhar com o nosso grupo em uma perspectiva local, já que boa parte do grupo se encontra geograficamente próxima, em paralelo com o que estava acontecendo na comunidade global sobre jogos digitais, [Lucário] aceitou imediatamente, se disponibilizando inclusive a colocar questionários (se fosse o caso) na própria descrição do grupo no aplicativo. A seguir, enviei uma mensagem no grupo, falando da pesquisa e perguntando aos integrantes se gostariam de participar. Logo em seguida, [Lucário] também enviou uma mensagem a todos falando da importância dos jogos estarem sendo discutidos ‘na faculdade’<sup>26</sup>. Quase que imediatamente diversos participantes manifestaram adesão, inclusive com mensagens diretas perguntando sobre a pesquisa.

Diante destas conversas, surgem alguns estranhamentos até dicotômicos. Se, por um lado, estabelecer estas relações se torna algo relativamente simples, como pesquisar um grupo do qual faço parte e já possuo laços e visões preconcebidas das pessoas envolvidas? Roberto DaMatta dá uma boa pista quando diz que “trata-se de incorporar no campo [...] aqueles aspectos extraordinários, sempre prontos a emergir em todo o relacionamento humano” (1978, p.3). Christine Hine, falando sobre a presença e a participação do etnógrafo nos grupos, afirma que “a experiência incorporada do etnógrafo na tentativa de dar sentido a esses traços pode ser uma importante fonte de *insights* sobre as oportunidades e restrições que os participantes encontram e as emoções que os acompanham.”<sup>27</sup> (2015, p.68, tradução minha). Mesmo assim, não é possível atribuir a essa pergunta uma resposta fácil e direta, mas é importante pensar que, como posto anteriormente por Bourdieu, aplicar o método a si mesmo e não se colocar em uma posição de diferenciação pode resultar em uma pesquisa mais justa. Ainda segundo Hine, “a compreensão do campo baseia-se nas experiências corporificadas do etnógrafo, refletindo sobre movimentos fáceis e difíceis de fazer e na experiência de seguir conexões que espelham aquelas que os próprios participantes podem fazer.”<sup>28</sup> (HINE, 2015, p.70, tradução minha), o que torna

---

25 an effective presence as an ethnographer is not achieved simply by logging into whatever the setting might be. Ethnographers in virtual environments need to make themselves effectively present by getting to a point where they are accepted within that setting, and able to both observe events and interact with other participants as the features of the setting allow. (tradução minha)

26 Aqui ele estava se referindo informalmente ao meio acadêmico.

27 The embodied experience of the ethnographer in attempting to make sense of these traces can be an important source of insight into the opportunities and constraints that participants encounter and the emotions that accompany them. (tradução minha)

28 The understanding of the field is built on the ethnographer’s embodied experiences, reflecting on moves that are easy and difficult to make, and on the experience of following connections that mirror those that participants themselves might make. (tradução minha)

esse movimento um processo de autoconhecimento e abertura de pensamento que levam a uma implicação com o campo, ao mesmo tempo em que se empreende um esforço de distanciamento analítico.

É possível, buscando por esse distanciamento analítico, recorrer à posição de *pesquisador insider* (AMARAL, 2009), no qual as interações de quem pesquisa e sua implicação com o campo são também dados analíticos que podem ajudar a compreender as próprias alterações na percepção do campo. Essa escolha certamente pode ampliar as opções da pesquisa, mas traz consigo implicações éticas que devem ser problematizadas durante a pesquisa (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2012, p.194). Ainda assim, “se a etnografia pode se vincular aos acasos que ocorrem na pesquisa, estes, por sua vez, decorrem da atitude do pesquisador, ao mesmo tempo desarmada, sensível e teoricamente atenta.” (PEIRANO, 1995, p.275); dessa forma, entendo que a proximidade ao campo, aliada a um olhar atento teoricamente, podem ajudar a resolver esse dilema.

O fazer etnográfico, por compreender uma imersão ao campo, deve ser abordado com cuidado quando é empreendido na internet. Não existe, como nos trabalhos clássicos, um deslocamento físico, uma ida ao encontro do estranhamento do campo. Entretanto, para pensar em uma proposta metodológica de uma etnografia para internet, busquei amparo no trabalho de Christine Hine, que afirma que internet em sua constituição atual é um fenômeno incorporado, corporificado e cotidiano<sup>29</sup> (HINE, 2015). A internet incorporada diz respeito à relação difusa entre o que é *on* e *offline* e suas interconexões, entendendo a autora que é impossível pensar como um pertencer separado. Segundo Hine:

Quando o objeto de interesse é uma Internet incorporada, que se conecta e encontra sentido dentro de aspectos diversos e imprevisíveis da existência contemporânea, pode ajudar a ter uma abordagem aberta e imaginativa de onde o campo pode ser encontrado, desde que não apresente o resultado como uma descrição definitiva de uma entidade objetivamente existente.<sup>30</sup> (HINE, 2015, p.62, tradução minha)

A internet pode ser considerada corporificada pois estas pessoas trazem todas as suas angústias e frustrações, assim como suas alegrias e conquistas, ou seja, todo um arcabouço de emoções para suas experiências *on-line*. Isso também leva a pensar na presença de quem

---

29 “Embedded, embodied and everyday” (tradução feita no grupo de pesquisas ‘Consumo e Culturas Digitais’ - <http://coral.ufsm.br/consumoeculturasdigitais/>)

30 When the object of interest is an embedded Internet, which connects with and finds meaning within diverse and unpredictable aspects of contemporary existence, it can help to have an open and imaginative approach to where the field might be found, as long as we do not present the upshot as a definitive description of an objectively existing entity. (tradução minha)

pesquisa *on-line*, como participante diligente do campo, como em etnografias com presença física. Já no aspecto da cotidianidade, os usos da internet são cada vez mais comuns à vida cotidiana, ela é tomada como uma estrutura naturalizada da qual as pessoas fazem uso sem haver um deslocamento. Não existe mais um “entrar na internet”; para quem a utiliza ela não é um estar lá, mas constituinte do mundo em que se vive.

Dessa maneira, é importante pensar essa pesquisa de forma multisituada (HINE 2015), já que a proposta é ter um olhar múltiplo sobre este campo, por não se tratar de um campo fixo de observação. Se torna então proveitoso seguir as conexões destas pessoas (HINE 2015) em busca de elementos que podem não estar presentes no grupo. Peirano afirma que: “ 'história' não é o que [...] contam como passado, ou o que a pesquisadora encontra nos livros e documentos; história é parte do presente, em um fluxo contínuo no qual alguns elementos persistem e se atualizam por meio das tensões sempre atuantes.” (PEIRANO, 1995, p.278). Estas tensões só podem ser colocadas em relação ao campo com um olhar mais holístico, tentando apreender todo seu entrono. Assim, se torna difícil determinar exatamente quais são os limites desse campo. Segundo Hine isso se dá pois “a etnografia é um método exploratório e adaptativo que se propõe a descobrir como as coisas fazem sentido”<sup>31</sup> (HINE, 2015, p.59, tradução minha) assim, as fronteiras para o estudo não podem preexistir.

A ideia de uma etnografia conectiva, itinerante ou em rede, divorciada de uma conexão necessária a um local específico e aberta a explorar conexões à medida que se apresentam, é fundamental para conduzir a etnografia para uma Internet incorporada, que pode significar coisas bem diferentes em diferentes cenários.<sup>32</sup> (HINE, 2015, p.70, tradução minha)

Por isso, a proposta foi seguir estas conexões. Ainda que “alguns julgamentos sempre serão necessários sobre o que constitui uma conexão relevante, quais conexões seguir e quais aspectos da Internet serão produtivos e interessantes para se estudar em profundidade.”<sup>33</sup> (HINE, 2015, p.62, tradução minha), acredito que estas pistas são fornecidas por colaboradoras e colaboradores da pesquisa.

---

31 “...ethnography is an exploratory and adaptive method that sets out to find out how things make sense” (tradução minha)

32 The idea of a connective, itinerant, or networked ethnography, divorced from a necessary connection to a specific location and open to exploring connections as they present themselves, is fundamental to conducting ethnography for an embedded Internet that may mean quite different things in different settings. (tradução minha)

33 Some judgments will always be required about what constitutes a relevant connection, which connections to follow, and which aspects of the Internet are going to be productive and interesting to study in depth. (tradução minha)

A pesquisa então se deu com dados, conversas e entrevistas feitas majoritariamente por meios digitais de fevereiro de 2019 até novembro do mesmo ano. Para organizar tanto estas conversas quanto estes dados, juntamente com minhas impressões, ideias e anotações, mantive diversos diários de campo, separando em arquivos distintos as conversas em grupo, as conversas individuais e as informações da plataforma e dos sites especializados. Estes diários estão em arquivos digitais, contendo a integralidade das conversas e entrevistas, o que ajuda no processo de localização tanto de falas quanto de datas, que são importantes para colocar em paralelo com eventos que ocorrem no campo. Conforme Hine:

o etnógrafo será conduzido a espaços on-line específicos pelas práticas dos participantes, conforme explicado em entrevistas: os participantes podem falar sobre os grupos de discussão que frequentam, sobre os grupos do Facebook aos quais pertencem ou sobre os locais para os quais enviam suas fotografias.<sup>34</sup> (HINE, 2015, p.67, tradução minha)

Retornando a uma parte específica do *corpus* da pesquisa, o grupo do *WhatsApp* possui três administradores, que são participantes bastante ativos. Estes três administradores também são muito ativos na comunidade, assim como na *Steam*, e participam ativamente como consultores da mesma, o que os deixa em uma posição de bastante interesse para a pesquisa. Além das conversas desenvolvidas em grupo, também realizamos várias conversas *inbox*, ou seja, privadas, que me dão suas perspectivas particulares sobre o campo. Nesse sentido, fica claro que estes mobilizam um grande capital social no grupo, e, para um deles, [Inf], que possui diversos seguidores na *Steam*, o mesmo é verdade dentro da *plataforma*.

É importante aqui também trazer algumas opções que fiz para a redação do trabalho. Como a pesquisa toda possui um tom bastante autoral em função do meu envolvimento com o objeto, minha orientadora e eu optamos por uma escrita em primeira pessoa do singular. Outra opção foi de trazer as falas das colaboradoras e colaboradores no corpo do texto ou em citações, com a indicação do nome da pessoa indicado entre colchetes e a fala entre aspas, sem alteração ou correção. Como as conversas se deram principalmente via aplicativo de mensagens, a forma como as palavras foram grafadas, assim como alguns emojis, são mantidas na transcrição.

---

34 the ethnographer will be led to specific online spaces by the practices of participants as explained in interviews: participants may talk about the discussion groups that they frequent, the Facebook groups they belong to, or the sites to which they upload their photographs.(tradução minha)

### 2.2.1 *Habitus* no *WhatsApp*

Determinar o *habitus* de agentes no campo é uma tarefa interessante, em especial dentro do que é apresentado nas conversas do grupo do *WhatsApp* que são alheias ao mundo dos jogos. Estas conversas dão conta de diversos aspectos da vida das pessoas que participam do grupo, que são compartilhadas e utilizadas como marcas de distinção. O dia a dia das conversas me auxiliaram a pensar o *habitus* destes agentes, o que segundo Bourdieu é importante para “tentar nomear o princípio gerador de todas as suas propriedades e de todos os seus julgamentos sobre suas propriedades ou as dos outros” (2007, p.163), ou seja, o *habitus* faz parte dos modos de agir, sentir, pensar e ser destas pessoas.

Wacquant (2011, recurso digital) aponta quatro pontos importantes a serem observados, que: 1) “o *habitus* é um conjunto de disposições adquiridas”, ou seja, disposições que agentes internalizam em relação ao campo; 2) “o *habitus* define que a proficiência prática opera abaixo do nível da consciência e do discurso”, indicando que determinadas práticas são colocadas em ação inconscientemente, em nosso caso, jogadores e jogadoras se especializam e se tornam hábeis em função de um capital específico do campo, mas que essa habilidade opera em nível subconsciente; 3) “o *habitus* indica que conjuntos de disposições variam de acordo com a localização e a trajetória social: indivíduos com diferentes experiências de vida terão apreendido formas variadas de pensar, sentir e agir”; dessa forma, suas disposições primárias podem se aproximar ou se distanciar daquelas requeridas pelo campo e, assim, possuir um *habitus* mais ou menos incorporado que possibilita desenvolver essa prática; e 4) “as estruturas conativas e cognitivas socialmente construídas que formam o *habitus* são maleáveis e transmissíveis porque elas resultam de um trabalho pedagógico”, indicando que esse *habitus* pode ser modificado e aprendido, resultando em uma incorporação ou mudança de estilo de vida.

Existem fortes marcas dos estilos de vida destes agentes nas conversas do dia a dia. São discutidos diversos assuntos que ajudam a determinar as suas condições de existência, os sistemas de esquemas geradores e os sistemas de esquemas de percepção. Na pesquisa, classifiquei estes assuntos de forma a compreender quais são os esquemas e condições da seguinte forma: Jogos; Jogos – Custos; Jogos - Console x PC; Jogos – Narrativa; Tecnologia; Curiosidades (não ligadas a tecnologia); Cinema/TV; Relações no grupo; Memes (visualidades); Sistema Financeiro. Outros assuntos recorrentes, que são bastante presentes no grupo e que nos ajudam na observação destes gostos são: alimentos e gatos.

Cabe então uma rápida definição destas categorias: *Jogos*: conversações referentes a assuntos relativos a jogos em geral, como experiência de jogo, comentários sobre os jogos, anúncios e etc., associadas aos quatro tipos de capital (cultural, econômico, lúdico e social); *Jogos – Custos*: como existe influência do capital econômico, e como este parece um assunto que surge com recorrência, acreditamos que é importante categorizá-lo à parte; *Jogos - Console x PC*: pelo mesmo motivo da categoria anterior, existe uma distinção entre os jogadores de console e de PC, assim acredito que devem ser observados separadamente; *Jogos – Narrativa*: uma boa parte das discussões sobre os jogos é em decorrência de suas histórias; acreditamos que aqui é o ponto onde encontraremos boa parte das conversações e ações de resistência a temas com um recorte de gênero ou racial, associado ao capital lúdico, cultural e social; *Tecnologia*: compreende conversas relacionadas à tecnologia, equipamentos e configurações. Aqui acredito que encontramos marcas do capital cultural; *Curiosidades*: ligado aos mais diversos assuntos, como arquitetura e eventos, o qual associo ao capital cultural; *Cinema/TV*: conversas relativas a filmes e séries, geralmente ligadas ao mundo *geek*, também relacionada ao capital cultural; *Relações no grupo*: conversas sobre as relações entre os agentes do grupo, associadas principalmente aos capitais lúdico e social; *Memes* e demais visualidades: referente a postagens ou conversas visuais, englobando memes, emojis e figurinhas, ligada ao capital cultural; *Sistema Financeiro*: conversas sobre economia ou serviços bancários, associado principalmente ao capital econômico, mas também ao cultural; *Alimentos*: conversas referentes a alimentos, temperos e afins, ligada ao capital cultural; Por fim, *Gatos*: conversas sobre gatos, também muito recorrentes, as quais ligamos ao capital cultural e social.

Outro fator que chamou a atenção e que decidimos categorizar para a construção do *habitus* foram os tipos de postagem nas conversações, por exemplo: algumas pessoas interagem quase unicamente por mensagem de voz, o que a princípio demonstra uma pouca disposição de tempo para estas interações; outros interagem mais a partir de Memes ou figurinhas<sup>35</sup>, de certa forma “terceirizando” suas intenções por meio de visualidades. Resolvi então classificar estas postagens da seguinte forma: *Emoji*; *Meme*; *Áudio*; *Foto*; *Print*; *Texto*. Também consideramos que podem existir multiplicidades nestes formatos como, por exemplo, Texto+Emoji. Essa classificação me ajudou a entender o grau de distância que cada pessoa toma de determinados

---

35 Um arquivo de imagem que, diferente do emoji, pode ser criado e distribuído pelos usuários do *WhatsApp*. As figurinhas podem ser feitas a partir de fotografias.

assuntos, mas também a forma como se relaciona com o grupo e sua intimidade com as práticas do campo, afinal as relações são a manifestação fundamental do *habitus*.

Acredito que todas as formas de postagem podem ser associadas ao capital cultural, pois o conhecimento dentro dos mais diversos assuntos pode gerar 'crédito' cultural, dependendo da forma como ele é abordado pelos agentes. Por conta das possibilidades de demonstração de capital econômico, associamos as *fotos*, os *prints* e os *textos* a este também. Estas três categorias também associei ao capital social em função das possibilidades de movimentação deste capital através delas. Essas categorias, de tipos de postagem, devem ser sempre pensadas de forma relacional aos assuntos e podem de alguma forma determinar o grau de distância da interação. Vários assuntos têm relação exclusiva com os jogos e o jogar; assim, associei um capital específico a esse campo, o capital lúdico.



Pensando nos modos de sentir, também defini um conjunto de categorias para ajudar a compreender estes modos, dessa forma, a caracterização se constitui de impressões do pesquisador sobre estas conversações. São elas: *Curiosidade; Surpresa; Zoeira; Abertura; Indiferença; Questionamento; Desafio; Humildade; Emoção; Indignação; Solidariedade; Desânimo; Empolgação; Esquiva.*

Tabela 1: Assuntos, Postagens e Sentimentos X Capitais

	Capital Econômico	Capital Cultural	Capital Social
Assuntos	Jogos Jogos – Custos Jogos - Console x PC       Sistema Financeiro	Jogos   Jogos – Narrativa Tecnologia Curiosidades Cinema/TV  Memes Sistema Financeiro Alimentos Gatos	Jogos   Jogos – Narrativa   Relações no grupo   Gatos
Tipos de Postagem	Foto Print Texto	Emoji Meme Áudio Foto Print Texto	Foto Print Texto
Sentimentos	Surpresa   Desafio Humildade  Indignação  Desânimo	Curiosidade Surpresa Zoeira Abertura  Questionamento  Humildade  Indignação   Empolgação Esquiva	Curiosidade   Abertura Indiferença  Desafio Humildade Emoção Indignação Solidariedade Desânimo Empolgação Esquiva

Fonte: elaboração própria

Estas categorias foram pensadas em relação às conversações, em especial ao tipo de resposta ou reação (favorável, contrária ou indiferente). Essa categorização é muito subjetiva e muito característica da minha própria relação com o campo e com as colaboradoras e colaboradores. Também relacionei esse “sentir” aos capitais econômico, cultural, lúdico e social (tabela 1). Definindo resumidamente assim estes sentimentos: *Curiosidade*: quando a interação suscita interesse ou estranhamento; *Surpresa*: referente a este tipo de reação; *Zoeira*: quando a interação traz traços de deboche ou sarcasmo; *Abertura*: quando interação tem aspectos inaugurais sobre algum assunto; *Indiferença*: quando este sentimento é expresso claramente; *Questionamento*: quando a postagem levanta questões ao grupo; *Desafio*: quando a interação busca desafiar integrantes do grupo; *Humildade*: quando algum ou alguma agente expressa abertamente suas limitações; *Emoção*: quando o conteúdo tem caráter emotivo ou afetivo; *Indignação*: quando algum assunto causa esse tipo de reação; *Solidariedade*: quando algum membro se solidariza com algum assunto exposto; *Desânimo*: quando algum assunto faz com que algum membro demonstre desânimo ou tristeza; *Empolgação*: quando a interação causa excitação ao grupo; *Esquiva*: quando a interação tem um caráter de desvio do assunto.

Além destas categorias de classificação das postagens, através da realização de entrevistas, consegui determinar alguns elementos que são importantes para pensar o *habitus* do grupo de colaboradoras e colaboradores, agentes deste campo que permitiram observar as relações entre violência simbólica e a comunidade de pessoas que jogam. Nesse sentido foi fundamental conhecer um pouco mais destas pessoas, de suas relações com os jogos, com a comunidade de pessoas que jogam, e as relações internas ao próprio grupo. Esse passo é fundamental para posicionar os agentes no campo.

[Lucário] certamente foi a pessoa mais participativa e quem colaborou com ideias, casos e discussões para este trabalho. Jovem, universitário, mora com a mãe e com as irmãs. Trabalha em uma empresa de TI e possui muito conhecimento sobre informática. [Lucário] é jogador de PC e joga diversos estilos de jogo, mas o seu predileto é *Hollow Knight*, um jogo *indie* estilo *metroidvania*. Possui um perfil conciliador, procurando sempre reduzir as tensões do grupo. Se considera *gamer*. É também o participante mais ativo do grupo, com quase 700 interações/mês.

[Inf] é outro participante bastante ativo, com mais de 450 interações/mês. Jovem, professor de inglês, mora com a companheira, que não faz parte do grupo. Músico, toca guitarra. É a pessoa do grupo que mais possui jogos. Se considera um *gamer hardcore*. Costuma comprar

jogos logo no lançamento e possui muitos jogos Triple A<sup>36</sup> na sua conta. [Inf] também faz streaming de jogos e faz parte de um clã de jogadores. Uma característica que é importante ressaltar é que [Inf] é o participante do grupo que mais sustenta discursos políticos, relacionados com os movimentos de extrema direita do Brasil, publicando várias vezes links de notícias e encaminhando mensagens provenientes de grupos do *WhatsApp* ligados a esse espectro político.

[RIMA] é uma de minhas colaboradoras que tensiona bastante o grupo. É jovem, mora com a família e é irmã de [Inf]. Se considera *gamer*. É jogadora de PC e *mobile* e reconhecida no grupo como uma grande jogadora. Gosta muito da cultura oriental, e suas postagens de figurinhas são sempre com personagens de *anime* e gosta de *doramas*. Costuma fazer falas fortes e não se deixa intimidar, o que faz com que seja constantemente provocada por seu irmão e por [Lucário]. Interage bastante com o grupo, com cerca de 200 interações/mês.

[Lore] também é um colaborador que tensiona o grupo. Jovem, mora com a mãe, trabalha com TI. É um jogador de console, se considera *gamer* e se orgulha de platinar<sup>37</sup> os jogos. [Lore] também é um participante bastante ativo do grupo, com cerca de 160 interações/mês. Traz várias questões externas aos jogos para o grupo, como cinema e música. [Lore] possui os discursos mais progressistas do grupo, tensionando questões relativas a racismo e, principalmente, sexualidade. [Lore] é o único homossexual assumido do grupo.

[Donna] é jovem, mora com a família, possui renda própria, universitária, joga jogos digitais quase que diariamente, mas não se considera *gamer*, apesar de possuir diversos consoles. É jogadora multiplataforma, costuma usar sites de redes sociais, faz postagens de bichinhos, procura sempre por novos restaurantes, valoriza os encontros pessoais com o grupo. [Donna] interage bastante com o grupo, com cerca de 200 interações/mês. Nesse sentido a fala de [Donna] nos marcou bastante quando perguntada se se considerava *gamer* “*Jogo sim, não sei se posso me considerar [gamer], mas jogo uma quantidade considerável, ao menos dia sim, dia não, conforme a disponibilidade de tempo. Tenho um Xbox one, um PS3 e também jogo no Pc ‘gamer’ do meu namorado*”. Esse é um dado importante que irei problematizar logo a seguir.

[SphOr] jovem, mora com a família, possui renda própria, universitário, joga jogos digitais diariamente, se considera *gamer*, possui diversos consoles. É jogador multiplataforma, costuma usar sites de redes sociais, faz postagens de bichinhos, procura sempre por novos

---

36 Classificação dada pela própria indústria para indicar jogos de alto orçamento e tecnologia.

37 Referente a cumprir todos os objetivos do jogo, o tema será retomado na página 76 deste trabalho

restaurantes, valoriza os encontros pessoais e virtuais com o grupo. Assim como [Donna], que é sua namorada, [SphOr] é bastante ativo, com cerca de 200 interações/mês. Ao falar dos motivos que o levavam a se considerar *gamer*, e disse: “Anteriormente relacionamento com a comunidade (clãs, fóruns, comunidade em geral) jogava com intuito competitivo em equipe/individual e para relaxamento (passar o tempo) hoje me afastei um pouco da comunidade, ou seja, jogo mais solo ou com amigos (pessoalmente e/ ou que tenha contato frequente)”

Na fala de [SphOr] percebemos uma forte marca de distinção, o fato de se considerar ou não *gamer*. Segundo a Pesquisa Games Brasil<sup>38</sup>, 53% do público que consome jogos digitais no país é composto por mulheres, contudo, apenas 20% delas se consideram *gamer*, enquanto dentre os homens este número chega a 35%. O colaborador [Marlon], que não faz parte do grupo do *WhatsApp*, mas foi fundamental para entender as relações entre pessoas que jogam e a indústria por ser desenvolvedor de jogos, dá uma pista quando feita a mesma pergunta:

Pois então, depende do que se vê por *Gamer*. Honestamente eu não gosto muito da *label*<sup>39</sup>, acho que ela engrossa uma cultura muitas vezes bem tóxica. Assim como eu gosto bastante de *Anime*<sup>40</sup> mas não gosto de me considerar *otaku*<sup>41</sup> hahaha. Mas dito isso, eu desenvolvo jogos, estou quase que 100% do meu tempo livre jogando, seria meio falacioso fugir dessa *label*. [Marlon]

Parece existir um movimento na comunidade em torno de jogos digitais que rejeita a nomenclatura *Gamer*<sup>42</sup>. Megan Condis (2018) afirma que “gamers são membros auto identificados de um grupo subcultural organizado em torno de fãs de videogames [...]; eles vivem videogames. Eles acreditam que jogar constitui uma parte importante de sua identidade.”<sup>43</sup>(CONDIS, 2018, p.2 tradução minha). A partir deste quadro, a autora argumenta que a entrada de cada vez mais pessoas no universo dos jogos, antes território de jovens brancos héteros de classe média estadunidenses, fez com que os que se consideravam donos deste território radicalizassem suas posturas, afirmando que:

---

38 Disponível em <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>> acesso em 21 jun 2019

39 Rótulo

40 Estilo de desenho animado produzido no Japão

41 Palavra japonesa que no Brasil é usada para designar um fã ‘radicais’ de animes e mangás (quadrinhos de origem japonesa)

42 Além da conversas com as colaboradoras e colaboradores, existem diversas matérias em sites sobre o assunto, como por exemplo <<https://lugardemulher.com.br/os-gamers-nao-tem-que-ser-seu-publico-os-gamers-ja-eram/>> acesso em 21 jun 2019

43 Gamers are self- identified members of a subcultural group organized around video game fandom[...]; they live video games. They think of gaming as constituting an important part of their identity.

a política reacionária dos jogadores é uma extensão da política de reação da ala direita estadunidense, a política do homem branco heterossexual que quer construir um muro para impedir a entrada de imigrantes e pensa que as feministas estão causando o "acovardamento" de nossa cultura. (CONDIS, 2018, p.3 tradução minha)<sup>44</sup>

Por este motivo, apesar de questionar nossas colaboradoras e colaboradores sobre se considerarem ou não *gamers*, resolvi não adotar o termo no texto, substituindo ‘comunidades *gamers*’ por *comunidades sobre (ou em torno de) jogos digitais* e ‘*gamers*’ por *pessoas que jogam ou jogadoras e jogadores*.

Respondendo aos quatro pontos indicados por Wacquant (2011), dentro do conjunto de disposições apresentado por nossas colaboradoras e colaboradores no grupo do *WhatsApp*, podemos dizer que são em sua maioria jogadores e jogadoras multiplataforma, e utilizam isto como marca de distinção. Estão propensos a exibir comportamentos parecidos nesta rede, como por exemplo as postagens relacionadas a animais, em especial gatos, como pontuado anteriormente. Possuem uma localização e uma trajetória social muito próxima, o que determina algumas disposições como a constante busca por novos restaurantes e lancherias. Ainda pensando na alimentação, o grupo fala e consome muito *hambúrguer*, foram 74 conversas sobre alimentação no período, seguindo um comportamento associado à classe média urbana a qual pertencem e uma tendência nacional<sup>45</sup>. Seu trânsito em outras redes também propicia uma marca de distinção, como por exemplo o consumo de pimentas, oriundo de um programa que o grupo acompanha no *YouTube*<sup>46</sup>.

A proficiência prática também parte de uma série de disposições, como a de jogar várias horas na semana. Essa disposição está diretamente associada, mesmo que de forma inconsciente, à possibilidade de acesso ao capital lúdico, já que é a partir dessas horas que jogadoras e jogadores adquirem expertise e conhecimento sobre os jogos, para poderem debater no próprio grupo. Nesse sentido percebo que também se enfatiza o caráter pedagógico do *habitus*, já que além do auxílio prestado nas atividades lúdicas, acaba propiciando e incentivando estas pessoas a jogar mais. Ainda posso apontar como um *habitus* adquirido no

---

44 ...the reactionary politics of gamers are an extension of the backlash politics of the American right wing, the politics of the aggrieved straight white man who wants to build a wall to keep out immigrants and thinks that feminists are causing the “wussification” of our culture.

45 Disponível em <<https://economia.estadao.com.br/noticias/releases-ae,franquias-de-hamburguer-cresceram-mais-30-e-sao-apontadas-como-tendencia-de-negocio-para-os-proximos-anos,70001656238>> e <<https://www.gazetadopovo.com.br/bomgourmet/boom-hamburguerias-tendencia-2019/>> acesso em 21 jun 2019

46 O programa se chama Queimando a Língua, disponível em <<https://jovemnerd.com.br/sr-k/>> acesso em 21 jun 2019

grupo o consumo de *animes*, pois, apesar de nem todas as pessoas adentrarem o grupo com este hábito, muitas acabaram por adquiri-lo em função principalmente das visualidades dispostas no mesmo, com muitas referências em memes e figurinhas.

### 2.3 OPERACIONALIZANDO O SISTEMA

Para viabilizar a análise, uma série de procedimentos foram adotados a fim de descrever o *habitus* destes agentes/colaboradores e posicioná-los no campo. Como descrito anteriormente, eu já fazia parte do grupo do *WhatsApp* antes da pesquisa e, após propor a participação dos integrantes do grupo, passei à observação participante.

Foram dez meses de observação, os quais fui analisando conforme os casos ocorriam e que revisei novamente ao fim do período. Os diários de campo foram então organizados de forma mensal. Uma das grandes vantagens do meio digital é poder consultar facilmente as conversas, que neste caso somaram quase 700 páginas, contendo dia e hora de todas as interações do grupo. Ainda falando dos diários como um todo, foram mais de 30.000 entradas, destas, mais de 13.000 arquivos de mídia compartilhados, incluindo nestes áudio e vídeo, e mais de 1.300 figurinhas (stikers), com uma média de mais de 3.300 entradas mês. Algumas destas visualidades foram incorporadas neste trabalho, outras optei por fazer uma breve descrição da imagem, foto ou figurinha na fala, indicada entre os símbolos <>.

Neste período, o grupo citou a *Steam* 365 vezes, e a *Epic Store*, principal concorrente da *Steam*, 130 vezes. Também compartilharam 96 links diretos da *Steam*, além de links para sites de redes sociais, como *Youtube* (192 links), *Facebook* (90 links) e *Instagram* (46 links).

Estes dados foram organizados em planilhas e ajudaram a ter um panorama geral do funcionamento do grupo, mas também ajudaram a compreender determinados padrões relacionados a frequência de postagem e tipos de interação. Nestas planilhas também reuni os jogos que foram citados mês a mês. Após isso, eliminei as repetições para averiguar a quantidade de jogos sobre quais o grupo conversou. Foram 457 jogos diferentes, sendo que os meses com mais referências a jogos foram abril e maio, meses que antecedem as promoções de verão do hemisfério norte.

Com o material separado em meses, após o período de observação, pude revisar todas as conversas e colocar as mesmas em contraste com minhas observações, esse movimento foi proveitoso no sentido de obter um distanciamento refletido do objeto. Retomando as anotações pude revisar minhas categorias de análise e, relendo todas as entradas, criar um resumo mensal

já com estas categorias em mente. Além disso, foi possível destacar em cada mês diálogos que não só poderiam demonstrar as questões discutidas no trabalho, mas que também tiveram força para mudar os seus rumos.

Os procedimentos na *Steam* foram diferentes. Apesar da maioria das pessoas que participavam do grupo do *WhatsApp* também fazerem parte das comunidades da plataforma, a estrutura da mesma favorecia uma profusão de vozes, de forma que o conjunto de pessoas participantes nas comunidades e grupos era bastante flutuante. Nesse sentido, a observação na plataforma se deu de acordo com os casos, de acordo com os interesses da pesquisa. Durante essa observação, conforme os casos iam ocorrendo, foram feitos prints de tela, de forma a conservar o conteúdo, já que os tópicos poderiam ser apagados pelos moderadores.

Antes de adentrar ao campo, é imperativo discutir, seguindo a metodologia proposta, os conceitos que irão nortear esta pesquisa, de forma a construir o objeto. Nesse sentido pretendo, a seguir, discutir os conceitos de *habitus*, campo, capital social – e demais capitais -, assim como violência simbólica e resistência. Entretanto, começo o próximo capítulo com uma breve discussão sobre o Estudo de Jogos, o que contribui para a compreensão deste campo e das pessoas nele implicadas.





### 3 CÓDIGO-FONTE: CONFIGURANDO CONCEITOS

Pode-se pensá-lo [o *habitus*] por analogia a um programa de computador (analogia perigosa, porque mecanicista), mas um programa autocorrigível. É constituído por um conjunto sistemático de princípios simples e parcialmente substituíveis, a partir dos quais uma infinidade de soluções podem ser inventadas, soluções que não se deduzem diretamente de suas condições de produção. (BOURDIEU, 1983, p.105).

Se para discutir os principais conceitos norteadores desse trabalho eu recorra bastante a Pierre Bourdieu, uma pluralidade de vozes me auxilia a observar um panorama do campo. Seja por meio de uma perspectiva histórica, com o auxílio de Suely Fragoso (2017) e Mark Wolf (2008), ou com importantes nomes dos *estudos de jogos* como a própria Suely Fragoso (2018), Espen Aarseth (1997), Jesper Juul (2003), Gonzalo Frasca (1999) e Thiago Falcão (2014). Também é fundamental citar os textos inaugurais de Johan Huizinga (2000), e Roger Caillois (1990).

Dessa forma, o presente capítulo procura, além de compreender o campo, aproximá-lo destes conceitos, em suma, descrever o código-fonte que configurou a pesquisa. Penso estes conceitos norteadores como um código que orienta o olhar de quem pesquisa, sem deixar de lado as questões relacionais implícitas à pesquisa, que servem para ordená-la mesma moldando sua a estrutura, podendo ser reescritas e recodificadas, de acordo com os princípios estruturantes que refletem a complexidade das pessoas e do pesquisador. A chave interpretativa que utilizo é uma forma para aliar a metodologia e o referencial teórico. Dessa forma, pretendo aqui discutir estes conceitos e fazer um paralelo entre eles, de forma reflexiva, com as ações e interações no campo de pesquisa.

A teoria dos campos é um conceito importante para a construção deste trabalho e merece ser devidamente problematizada. Conforme a proposta metodológica, é preciso mapear a posição dos agentes no campo e analisar a relação do campo com o campo de poder, para dessa forma realizar a efetivação destes movimentos. Esse conceito só pode ser pensado em função e em paralelo com o *habitus* de agentes do campo, já que é importante pensar o mundo social como uma interação ou interpenetração entre as estruturas desse mundo e os atos individuais dos que são sujeitados a ele.

Dessa forma, é fundamental pensar sobre os conceitos de capital trazidos por Bourdieu e na forma com que os mesmos são acionados no campo e, assim, tornar clara a forma como será tecida a análise posterior. Estes são capitais simbólicos que ajudam a compreender o *habitus* compartilhado de agentes no campo, ainda que este *habitus* possa também ser elemento de distinção entre estes agentes.

Outros dois conceitos fundamentais são os de Violência Simbólica e Resistência. Pensar estes conceitos leva ao cerne dessa dissertação, que é compreender as práticas comunicacionais nesta comunidade em relação às violências ali presentes, e nos coloca em condições de identificar quais são estas violências e como são perpetradas, assim como identificar os movimentos de resistência presentes nesta comunidade.

Estes conceitos podem ser articulados de diversas formas pensando no tecido social. Entretanto, para o presente estudo, é fundamental que antes de discutirmos cada um deles, se entenda de que lugar estamos falando e em qual campo estamos adentrando. Este campo possui características bastante específicas, assim como um capital simbólico específico, o capital lúdico, além de uma produção científica específica dedicada a ele.

### 3.1 ESTUDO DE JOGOS

Busco nesse item compreender como se dá a relação do universo dos jogos com o universo acadêmico, por meio de um panorama do Estudo de Jogos tanto em âmbito nacional quanto internacional (*Game Studies*) e qual a relação destes no campo da Comunicação. Fazer este movimento também contribui para pensar nas diversas formas como nossa sociedade se relaciona como os jogos, em especial para compreender o ato de jogar como elemento cultural.

Primeiramente farei uma breve digressão sobre o jogar. A definição do que é jogo ou da importância do jogar, apesar deste ser uma manifestação cultural primordial da humanidade (JOHNSON, 2017; FRAGOSO, 2018; WOLF, 2008; HUIZINGA, 2000), só passa a ser discutida academicamente no início do século passado (FRAGOSO, 2018). Várias definições foram sugeridas com o passar do tempo, entretanto opto por uma definição mais próxima de nosso tempo, que de certa forma dá conta de boa parte do que foi discutido nesse período e nos deixa mais próximos dos jogos digitais, que são o fator agregador desta comunidade que me dedico a estudar.

Tal definição é proposta por Jesper Juul (2003) e se define por seis pontos: 1) Regras: Os jogos são baseados em regras. 2) Resultado variável e quantificável: os jogos têm resultados quantificáveis e variáveis. 3) Valor atribuído aos possíveis resultados: que os diferentes resultados potenciais do jogo recebem valores diferentes, sendo alguns positivos, outros negativos. 4) Esforço do jogador: Que o jogador invista esforço para influenciar o resultado. (Ou seja, os jogos são desafiadores). 5) Jogador anexado ao resultado: Que os jogadores estão ligados aos resultados do jogo no sentido de que um jogador será o vencedor e "feliz" se um resultado positivo acontecer, e perdedor e "infeliz" se um resultado negativo acontecer. 6)

Consequências negociáveis: O mesmo jogo [conjunto de regras] pode ser jogado com ou sem consequências na vida real.(JUUL, 2003, recurso digital)

Apesar do autor reconhecer que algumas definições possam parecer nebulosas e que as fronteiras do que seja possível fazer a partir do poder computacional ainda não estejam definidas, sua afirmação final vem ao encontro do que relatam alguns de nossos colaboradores e colaboradoras na pesquisa “Nós gostamos de jogar, então agora jogamos jogos de computador.”(JUUL 2003)<sup>47</sup>

Apesar de assumir que este é um Estudo de Jogos, posicioná-lo dentro do que está definido como sendo este campo se mostrou um desafio. O estudo não parecia se estruturar dentro das duas grandes forças em disputa nesse campo desde seus trabalhos inaugurais: a Narratologia, voltada para o sistema narrativo dos jogos, ou seja, como estes contam uma história e como estas histórias são lidas, muito próximo a estudos de literatura, cinema e televisão (inclusive em seus aspectos interativos); e a Ludologia, centrada no estudo da essência dos jogos, na interação humana com eles e no prazer de jogar.

Estas duas perspectivas acabam sendo centradas no estudo do artefato cultural jogo (GALLOWAY, 2006), nos seus aspectos narrativos ou no ato de jogar, entretanto sempre tangenciado pela ação humana, afinal, são estes os seres actantes no ato de jogar. Dessa forma, pensando na comunidade que se forma em torno do ato de jogar, acredito que este estudo se situe entre as duas vertentes, apreendendo um pouco de ambas pela simples razão de que, não fossem os jogos, suas práticas, mecânicas e interações, não haveria a formação desta comunidade que é o interesse deste estudo, e os Estudos de Jogos estão centrados, indiferente de sua vertente, “nas inserções e influências dos *games* no cenário sociocultural, político e econômico” (FRAGOSO, 2017).

Em seu trabalho *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, Gonzalo Frasca (1999) discute as diferenças entre uma construção narrativa e o ato de jogar. Segundo o autor:

Para um observador externo, uma sessão de videogame de aventura parecerá um grupo de sequências narrativas. Na verdade, é perfeitamente possível filmar uma sessão de videogame de aventura e mostrá-la a um público como um trabalho de narrativa (provavelmente o resultado não ganhará nenhum prêmio do Oscar, mas ainda assim será narrativo).

No entanto, o jogador não é um observador externo. Observadores são passivos, o jogador está ativo. Se o jogador não agir, não haverá jogo e, portanto, nenhuma sessão.

---

47 We like to play games, so now we play computer games.(tradução minha)

É uma atividade completamente diferente assistir a um jogo e jogar o jogo.<sup>48</sup>  
(FRASCA, 1999, tradução minha)

Corroborando com essa perspectiva, Johnson (2012) afirma que um jogo “é uma sequência, mas não uma narrativa; jogar videogame gera uma série de eventos que desenham uma narrativa em retrospecto, mas os prazeres e os desafios do jogo não equivalem aos prazeres de acompanhar uma história” (2012, p.30). Na mesma perspectiva encontramos João Ranhel (2009), que, colocando os jogos digitais em paralelo com outras formas de narrativa, afirma que a grande diferença é a agência de quem joga, sendo responsável pela resolução dos conflitos (2009, p.9).

Nesse sentido, acredito ser importante articular a pesquisa buscando por essas intersecções entre o mundo social e o mundo dos jogos. Gonzalo Frasca (2001) em sua tese *Videogame do Oprimido* nos traz boas pistas sobre como discutir socialmente os jogos, como as possibilidades de modificação de sistemas e a utilização de jogos como elemento para propiciar um maior criticismo da sociedade, fazendo relações com o teatro do oprimido de Augusto Boal.

Estas relações nos levam a pensar em como as (não tão) novas tecnologias possibilitam o fomento da discussão de temas que tenham um cunho social. Pensando nas TICs, as discussões de Manuel Castells nos dão um panorama sobre as possibilidades (2003) e apropriações (2013) destas tecnologias, e da forma como as mesmas podem democratizar a informação. Infelizmente, o mesmo autor nos faz refletir sobre as possibilidades nefastas destas apropriações: “SOPRAM VENTOS MALIGNOS no planeta azul.” (CASTELLS, 2018, p. 7, grifo do autor).

Glenn Greenwald (2014), em *Sem lugar para se esconder*, ao entrevistar Edward Snowden sobre os motivos pelos quais ele havia se colocado em risco, recebe como resposta do ex-funcionário da inteligência estadunidense, responsável por um dos maiores vazamentos de dados sobre vigilância e espionagem do mundo, que foi a partir da “lição aprendida graças à imersão nos *games*” (GREENWALD, 2014, p.55). Greenwald então discorre sobre a importância dos jogos em nosso tempo:

---

48 For an external observer, an adventure videogame session will look like a group of narrative sequences. Actually, it is perfectly possible to videotape an adventure videogame session and show it to a public as a work of narrative (probably the result will not win any Oscar award, but it will still be narrative).

However, the player is not an external observer. Observers are passive, the player is active. If the player does not act, there will be no game, and therefore no session at all. It is a completely different activity to watch a game and to play the game.

Snowden não era o primeiro a me dizer que os jogos de computador tinham sido fundamentais para forjar sua compreensão do mundo. Anos antes, eu poderia ter feito pouco dessa resposta, mas passara a aceitar que, para a geração dele, os games tinham desempenhado um papel tão sério na formação da consciência política, do raciocínio moral e da compreensão do próprio lugar no mundo quanto a literatura, a televisão e o cinema. Eles também apresentam, muitas vezes, dilemas morais complexos e incentivam a reflexão, sobretudo para quem está começando a questionar o que aprendeu. (Ibid., p. 55)

Dessa forma, podemos pensar nas relações estabelecidas entre jogo e sociedade, que são discutidas em algumas instâncias por Pierre-Alain Clément (2019), ao discorrer sobre os movimentos de resistência nas modificações e produção de jogos do mundo árabe, e em Souvik Mukherjee (2017a; 2017b; 2019), ao falar da dívida histórica digital dos países colonialistas e sobre representações de escravização e colonialismo em jogos. Se pensarmos nestas mesmas do modo como Castells faz com as TICs, parece haver um potencial emancipatório nos jogos, principalmente quando produzidos fora do eixo Ásia/Europa/Estados Unidos/Canadá, como por exemplo Dandara, supracitado, assim como um potencial nefasto travestido de piada, como no caso de Bolsomito2k18<sup>49</sup> (FALCÃO; MELLO, 2019).

Essa relação pensada por meio do estudo de jogos, conforme proposto anteriormente, possibilita uma aproximação com as discussões das sociedades em rede. Castells fala de uma tecno meritocracia, em que os sujeitos são avaliados por seu desempenho individual no processo histórico de desenvolvimento da Internet (CASTELLS, 2003, p.36), o que reforça a analogia com os jogos se pensarmos em seus elementos não diegéticos, ou paratextuais conforme discutido por Mia Consalvo (2007).

O Estudo de Jogos no Brasil encara certas dificuldades, em especial quando associado às Ciências Sociais, carregando um certo estigma de descrédito em função de não ser considerado uma área estratégica, passando pela falta de investimento em pesquisa, mal que assola estas ciências. Outra dificuldade, apontada por Suely Fragoso (2017), é que esta área tem um déficit de estudos em função de questões econômicas que fizeram com que a indústria de jogos levasse muito tempo para chegar e se consolidar no Brasil, incluindo a antiga lei de reserva de mercado, da década de 1980, que dificultava a importação de eletrônicos, assim como o imposto sobre jogos, tema que ainda está em revisão no Congresso Nacional enquanto este trabalho está sendo escrito<sup>50</sup>.

---

49 Jogo em que o personagem título agride mulheres e membros de movimentos sociais.

50 Proposta de Emenda à Constituição nº 51, de 2017, ainda em tramitação. Disponível em <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/132049>> acesso em 06 ago 2019

Como tema acadêmico, entretanto, é bastante amplo, encontrando eco nas mais diversas áreas como: Comunicação, Computação, Design, Educação, Saúde, Engenharias, Letras e Linguística, Artes, Administração, Sociologia, Antropologia, Teologia, Arquitetura, Ciência da Informação, Estatística, etc. Destas áreas, é importante destacar que, pelo menos até 2015, mais de metade das teses e dissertações publicadas se encontravam nas áreas de Educação, Computação e Comunicação, seguidos por Design e Saúde (FRAGOSO, 2017).

A área da Comunicação possui um número pequeno de livros publicados sobre o tema, em sua maioria coletâneas de artigos, como o *Mapa do Jogo* organizado por Lucia Santaella e Mirna Feitosa (2009), *Realidades Sintéticas*, de Thiago Falcão e Luiz Adolfo de Andrade (2012) e *Metagame*, de Thiago Falcão e Daniel Marques (2017). Os três buscam trazer um panorama sobre o Estudo de Jogos no Brasil. Em *Mapa do Jogo*, livro composto por uma série de artigos de pesquisadores e pesquisadoras da área, são abordados temas que vão da constituição do campo, passando por estética, linguagem, mediações culturais e educação. Boa parte dos artigos cria uma reconstrução histórica do campo.

Em *Realidades Sintéticas*, temos uma distribuição dos artigos em três grandes blocos, a saber: Jogos e Redes Sociais; Jogos e Espaço Urbano e Mundos Virtuais. Dois destes blocos são de interesse para este estudo, o primeiro, jogos e redes sociais, traz uma reflexão sobre as práticas sociais em *Jogos e Práticas Sociais no Facebook: Um estudo de caso do Mafia Wars*, de Raquel Recuero, referência bastante usada metodologicamente neste estudo, também *Jogos e o Fluxo de Capital Simbólico no Facebook: Um Estudo dos Casos Farmville e Bejeweled Blitz*, de Thiago Falcão, Tarcízio Silva e Marcel Ayres, que trabalham com o conceito de capital social, fundamental para a abordagem escolhida no presente trabalho, além de possuir um referencial teórico que também nos é bastante caro, como Bourdieu, Caillois, Huizinga e Recuero. Sobre Mundos Virtuais, é importante ressaltar o artigo de Suely Fragoso, *Apontamentos para uma Compreensão dos Mundos Virtuais no Contexto dos Universos Diegético* assim como *Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais: Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento Social In-Game*, de Thiago Falcão, ambos importantes para compreender as relações sociais que se desenrolam em mundos virtuais.

*Metagame* também é composta por uma série de artigos e também traz uma perspectiva histórica, mas neste caso notamos uma série de abordagens diferentes. Apesar de também apresentar muitos estudos de caso, outras metodologias são acionadas, como por exemplo a etnografia e a cartografia. O artigo de Suely Fragoso sobre os *Desafios da pesquisa em jogos no Brasil* nos ajuda a compreender melhor o campo e os artigos *Quando os fãs-jogadores encontram o ativismo: repensando a participação e resistência nas práticas digitais do fandom*

de *League of Legends no Brasil*, de Tarcísio Macedo e *Vídeo games e Escravidão*, de Souvik Mukherjee, tratam, respectivamente, de um conceito e uma temática que são discutidos neste estudo. Mukherjee, que é professor na universidade de Calcutá, possui uma extensa produção na área, sendo um dos nomes mais importantes dos estudos decoloniais em jogos e propiciou diversas leituras que me fizeram pensar e repensar as abordagens desse trabalho.

Nesse ponto é importante destacar que alguns objetos empíricos são foco de grande interesse dentro da pesquisa em jogos. Existem diversas teses e dissertações que são redigidas em torno dos mesmos jogos, com especial destaque para *World of Warcraft (WoW)*. *WoW* tem sido objeto de estudos desde 2008 no Brasil, contando com trabalhos defendidos até este ano. Outro jogo que merece destaque é *League of Legends (LoL)*, com trabalhos que abordam desde a microeconomia até a consolidação dos chamados *e-sports*. Apesar de *WoW* e *LoL* serem o campo de diversos estudos, nada se compara a *Second Life*, um jogo que parece ser a expressão das possibilidades de uma vida virtual e que é um vasto campo de estudos antropológicos sobre virtualidade.

Cabe destacar que, apesar de não eu não me ater a nenhum título ou estilo de jogo específico, estes jogos fazem parte da realidade de nossos colaboradores. Muitos jogam *WoW*, *LoL*, *DOTA*, *CS*, *Overwatch* e tantos outros. Estes jogos fazem parte da indústria bilionária dos jogos eletrônicos, se tornando um campo onde está circunscrito o nosso campo de estudo, de onde nossos colabores e colaboradoras fazem parte como agentes e que é determinante para a formação de seu *habitus*.

### 3.2 CAMPO E *HABITUS*

Como dito anteriormente, é importante pensar estes dois conceitos como indissociáveis. Ambos são, conforme Bourdieu (2007), estruturas estruturadas, ou seja, possuem regras sociais específicas, uma estrutura objetiva, o campo, e estruturantes, que definem a forma da agir dos agentes, ou seu *habitus*. O *habitus* diz respeito às formas de percepção destes agentes, seus meios de ler e classificar o mundo (ou o campo específico) a partir das estruturas sociais de determinado tempo e lugar, e que acabam por orientar as suas ações. Segundo Bourdieu “O objetivo de classificar ou encontrar um *habitus* é ‘tentar nomear o princípio gerador de todas as suas propriedades e de todos os seus julgamentos sobre suas propriedades ou as dos outros’” (2007, p.163).

Dessa maneira, a estrutura do *habitus* acaba por ser estruturada a partir do histórico, ou seja, do passado do agente, assim como pelas suas circunstâncias atuais, levando em consideração elementos como a sua criação e estrutura familiar e condições educacionais. O *habitus* também é estruturante, pois é a partir dele que são moldadas as práticas destes agentes, sejam elas as práticas atuais ou o que se espera de suas práticas futuras. Se compõe então de uma forma sistemática, entretanto, sempre em conflito com possibilidades de rupturas, porém, mesmo essas rupturas tendem a seguir um padrão.

O *habitus*, então, é estruturado por sua própria condição de existência, implicando na forma como agimos, sentimos e pensamos. Ele está imbricado em tudo que nos constitui historicamente em relação com nossas circunstâncias atuais, explicando porque optamos por uma ou outra linha de ação e se tornando dessa forma uma ligação entre passado, presente e futuro.

Outra ligação efetiva propiciada pelo *habitus* é entre o social (objetivo) e o individual (subjetivo), já que as práticas são decorrentes do tensionamento entre o campo social, e as ‘regras não escritas’ ali estabelecidas, e o individual, a partir das experiências únicas destes sujeitos. Bourdieu explica que:

os agentes sociais são dotados de *habitus*, inscritos nos corpos pelas experiências passadas: tais sistemas de esquemas de percepção, apreciação e ação permitem tanto operar atos de conhecimento prático, fundados no mapeamento e no reconhecimento de estímulos condicionais e convencionais a que os agentes estão dispostos a reagir, como também engendrar, sem posição explícita de finalidades nem cálculo racional de meios, estratégias adaptadas, e incessantemente renovadas, situadas porém nos limites das restrições estruturais de que são o produto e que as definem (BOURDIEU, 2001, p.169).

Dessa forma, é preciso ter claro que as estruturas do *habitus* não são fixas, e tampouco estão em fluxo constante, mas sim em evolução. São duráveis, mas podem ser transpostas. Trata-se de um conjunto de práticas sociais que não possuem ‘regras escritas’. Conforme Bourdieu:

o *habitus* integra o conjunto dos efeitos das determinações impostas pelas condições materiais de existência (cuja eficácia se encontra cada vez mais subordinada ao efeito da ação de formação e de informação previamente suportada à medida que se avança no tempo). Ele e a classe incorporada - incluindo propriedades biológicas socialmente modeladas, tais como o sexo ou a idade - e, em todos os casos de deslocamento intergeracional ao intrageracional, distingue-se (em seus efeitos) da classe objetivada em determinado momento (sob a forma de propriedades, diplomas, etc.), no sentido em que ele perpetua um estado diferente das condições materiais de existência, aquelas de que ele é o produto e, neste caso, diferem mais ou menos das condições de sua atualização. (BOURDIEU, 2007, p.410)



Bourdieu então justifica estas escolhas e estas práticas, segundo uma série de elementos que as fazem emergir em elementos que consideraríamos individuais, como o estilo de vida de um agente, ou de um grupo de agentes e que mudam de acordo com o campo em que estão inseridos. Estes elementos seriam o *habitus*, os capitais e o campo, ou seja, nossas disposições em relação à posição que ocupamos no campo e o estado atual do jogo no campo social (BOURDIEU, 2007). Conforme Bourdieu, “os agentes têm sobre este espaço [social], cuja a objetividade não poderia ser negada, pontos de vista que dependem da posição ocupada aí por eles e em que, muitas vezes, se exprime sua vontade de transformá-lo ou conservá-lo” (BOURDIEU, 2007, p.162).

Assim, duas capacidades são definidoras do *habitus*, a de produzir práticas e a de diferenciar e apreciar essas práticas, ou seja, o gosto. Essas capacidades são determinantes na relação *habitus* e campo, já que o espaço onde estas práticas são postas em ação é um espaço de luta entre diferentes agentes, que podem ocupar diversas posições no campo. Dessa maneira, cada campo onde essas práticas são colocadas em ação pode ser compreendido como um campo em disputa, um campo de luta, como define Bourdieu, onde cada agente coloca seu capital social em jogo para maximizar sua posição no campo. O caso é que estes agentes não chegam, necessariamente, completamente prontos para esta disputa, afinal, seu *habitus* é composto por questões subjetivas e particulares. Assim, estes agentes só conseguem ‘entrar no jogo’ a partir do momento em que, a partir de suas posições no campo, entendem as ‘regras não escritas’ do mesmo.

O *habitus* então pode ser compreendido como um conjunto de ações e reações que são incorporadas a partir do meio social e que surge destas, moldando atitudes e pensamento. Ele não é consciente, mas segue as regras do campo, é internalizado. Em exemplo acerca das práticas discursivas, Bourdieu conclui que:

enquanto as classes populares estão colocadas diante da alternativa livre-falar (negativamente sancionado) ou silêncio, os membros da classe dominante, cujo *habitus* linguístico é a realização da norma ou a norma realizada, podem manifestar o desembaraço que lhes dá a segurança (estritamente oposta à insegurança) e a competência real a ela frequentemente associada (BOURDIEU, 1993, p. 21).

Em paralelo ao conceito de *habitus*, o conceito de campo, ou campos sociais, dá conta da pluralidade de mundos possíveis em um espaço social, espaço de interação onde agentes sociais realizam trocas simbólicas. Olhar para este espaço não é somente localizar o contexto

onde se encontra o objeto de pesquisa; o campo é o espaço das práticas, espaço esse que goza de certa autonomia, e que possui uma história própria; é um espaço estruturado e estruturante de posições.

Para cada campo em que agentes estão posicionados há um *habitus* diferente, correspondente a esse campo, e somente consegue ‘jogar o jogo’ quem possui o *habitus* incorporado relativo àquele campo e que acredita que aquele jogo é importante. Isso se dá porque cada campo possui regras específicas que os distinguem de outros campos. Nesse sentido, cada campo estabelece suas regras de reconhecimento, ou seja, pode possuir aspectos que não são reprodutíveis em outros campos, sendo nesse aspecto autorregulado.

Os campos, então, podem ser entendidos por analogia como um campo de futebol, que é delimitado por linhas; os agentes possuem posições específicas e devem seguir regras específicas, mesmo que por vezes consigam subvertê-las. Esse campo possui determinadas condições que interferem no que os agentes podem ou não fazer. Entretanto essa analogia não é completa, pois temos condições externas que interferem no campo (chuva, torcida), então, podemos também fazer uma analogia com um campo de forças físicas, onde existem determinadas forças internas em ação, mas forças externas podem modificar as regras e as condições do campo. No nosso caso, por exemplo, modificações na legislação podem aumentar ou diminuir o acesso aos jogos digitais, isso é externo ao campo, entretanto, modifica as condições do mesmo. Também podemos compreender o campo como um ‘campo de força’ da ficção científica, que isola o que é interno do que é externo, ou seja, apesar de sofrer influências externas de outros campos, algumas práticas são específicas do campo em questão e só fazem sentido dentro dele.

Assim, podemos pensar no campo como um espaço estruturado, onde agentes (pessoas ou instituições) com posições específicas – mas não necessariamente estanques – interagem, jogam, em um espaço de luta e disputa por posição. As estratégias acionadas por agentes, neste espaço de luta, só podem ser compreendidas então se as colocarmos em relação a sua posição no campo, e para que o mesmo funcione “é preciso que haja objetos de disputa e pessoas prontas para disputar o jogo, dotadas de *habitus* que impliquem no conhecimento e no reconhecimento das leis imanentes do jogo, dos objetos de disputas, etc.” (BOURDIEU, 1983, p.89).

É interessante observar que, mesmo que ‘em luta’, agentes mantêm um interesse em comum, a existência do próprio campo, o que Recuero (2005a) identifica nos sites de redes sociais como um processo de cooperação, conflito e competição. Assim, os interesses sociais

que são específicos de cada campo podem ser interesses comuns aos agentes e mobilizar capitais diferentes, e *habitus* diferentes, específicos a cada um. Segundo Bourdieu “a estrutura do campo é um estado da relação de força entre os agentes ou as instituições engajadas na luta ou, se preferirmos, da distribuição do capital específico que, acumulado no curso das lutas anteriores, orienta as estratégias ulteriores.” (BOURDIEU, 1983, p.90)

O campo então será responsável pela mediação de agentes com o contexto social, econômico e cultural específico, constituindo assim, juntamente com o *habitus*, a dialética pela qual as práticas específicas são produzidas e reproduzidas no contexto social que, ao mesmo tempo em que as cria, pode ser modificado por elas. Loïc Wacquant aponta que “agentes sociais não são seres passivos controlados por forças externas, mas criaturas habilidosas que constroem a realidade social ativamente através de ‘categorias de percepção, apreciação e ação’.”(WACQUANT, 2011).

Essas práticas se constituem de estratégias de ação nos campos. Podemos, de forma simplificada, classificar estas estratégias em dois grandes grupos. O primeiro, estratégias de conservação, praticadas pelos que possuem uma posição dominante no campo e lutam para manter essa posição. No caso das comunidades em torno de jogos digitais, podemos identificar determinadas práticas, que aponto como violências simbólicas, que buscam este tipo de conservação do estado do campo, como o linguajar agressivo (conhecido na comunidade sobre jogos digitais como *trash talk*), a postura agressiva com novas pessoas que adentram a este campo, os frequentes ataques a mulheres, como no famoso caso *Gamergate*<sup>51</sup> (CONDIS, 2018), ataques a jogadoras e jogadores de países de fora do eixo central da indústria (Europa, Estados Unidos/Canadá, China/Japão/Coreia do Sul) e ataques racistas e homofóbicos (CLÉMENT, 2019; SKOTNES-BROWN, 2019; MEDINA, 2019; ALFARAJ, 2019; KURTZ, 2017; FRAGOSO; RECUERO; CAETANO, 2017).

O segundo grupo são as estratégias de subversão, em geral praticadas pelos dominados, o que mantém o campo em constante disputa. Estas lutas se dão em torno da apropriação dos capitais específicos daquele campo, ou em busca de modificar aquele capital. Dessa forma, pode-se pensar estas estratégias de subversão como formas de resistência dentro

---

51 Um caso de preconceito e ataques machistas que envolveu comunidade, indústria e imprensa. Disponível em <<https://revistamarieclaire.globo.com/Mulheres-do-Mundo/noticia/2015/05/entenda-o-gamergate-escandalo-comecou-com-divulgacao-de-dados-de-desenvolvedora-por-ex-namorado.html>> <<https://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>> acesso em 21 jun 2019

do campo, assim, se as estratégias de conservação são práticas sustentadas pelas violências, as estratégias de subversão são práticas de resistência. Cito como exemplo o movimento desencadeado pelo caso *Gamergate* e movimentos como o *MyGameMyName*<sup>52</sup>. Entretanto, algumas práticas ou apropriações de capitais específicos são menos explícitas, mais subjetivas, como quando uma de nossas colaboradoras diz que “uma das meninas ali no grupo é uma das pessoas que mais se sai bem nos jogos e os meninos reconhecem isso! Muitas vezes melhores que a galera que joga a muito tempo.”[Donna] a respeito de [Mari]. Essa fala demonstra que [Donna] reconhece que [Mari] possui um capital específico do campo, que defini como capital lúdico e que possui muita importância para nossos colaboradores e colaboradoras.

Estes capitais específicos estão em disputa pois sua distribuição não é igualitária dentro do campo e essa distribuição desigual é o que determina a estrutura do próprio campo. Segundo Bourdieu “Um campo [...] se define entre outras coisas através da definição dos objetos de disputas e dos interesses específicos que são irredutíveis aos objetos de disputas e aos interesses próprios de outros campos [...] e que não são percebidos por quem não foi formado para entrar neste campo” (BOURDIEU, 1983, p.89). No caso do campo estudado, pessoas externas ao campo dos jogos digitais não percebem ou atribuem valor para este capital lúdico.

Apesar de possuir características autônomas, o campo nunca deve ser entendido de forma isolada, ele sempre está inserido dentro de um grande campo, o espaço social global; ele então deve ser visto de forma relacional aos campos maiores em que pode estar circunscrito, e também em relação aos outros campos com que pode estar interseccionado, ou seja, ele possui uma autonomia relativa. As disputas que ocorrem dentro de um campo possuem uma lógica própria, mas sujeitas a forças externas como as forças econômicas, sociais, políticas etc., que interferem em sua estrutura. Segundo Bourdieu:

Essa estrutura não é imutável e a topologia que descreve um estado de posições sociais nos permite fundar uma análise dinâmica da conservação e da transformação da estrutura da distribuição das propriedades ativas e, assim, do espaço social. É isso que acredito expressar quando descrevo o espaço social global como um campo, isto é, ao mesmo tempo, como um campo de forças, cuja necessidade se impõe aos agentes que nele se encontram envolvidos, e como um campo de lutas, no interior do qual os agentes se enfrentam, com meios e fins diferenciados conforme sua posição na estrutura do campo de forças, contribuindo assim para a conservação ou a transformação de sua estrutura. (BOURDIEU, 1996, p.50)

---

52 Movimento que luta contra o assédio nos jogos digitais. O nome faz alusão à uma prática do campo, de mulheres utilizarem *nicks* (apelidos) masculinos para evitar o assédio. Disponível em <<http://www.mygamemyname.com/>> acesso em 21 jun 2019

Pensar nos campos onde é empreendido esse estudo é, então, pensar de forma relacional os diversos campos relacionados. O grupo do aplicativo *WhatsApp* não está submetido ao campo das comunidades, grupos e fóruns da *Steam*, entretanto possui reflexos do que acontece no mesmo e alguns dos capitais são transferidos de um para outro. Nosso colaborador [Inf], por exemplo, possui vários jogos na *Steam*, e alguns jogos de elevado valor aquisitivo. Esse capital econômico acaba sendo transferido para o grupo do *WhatsApp*, quando o mesmo pode falar sobre determinados jogos vivenciados a que as outras pessoas não tiveram acesso.

Da mesma forma, as comunidades, grupos e fóruns da *Steam* estão submetidos até certo ponto às regras da própria plataforma, como por exemplo a normativa exibida na tela de entrada dos fóruns, sobre determinadas regras que devem ser seguidas. Estas regras instruem os que estão adentrando ao campo, modulam o comportamento de quem pretende interagir nas discussões e indicam a possibilidade de punições.

Bem-vindo às Discussões Steam

**Todos estão convidados!** As discussões Steam são para todos, tanto novatos quanto veteranos!

Buscar é o segredo! Antes de publicar uma pergunta, **use a ferramenta de busca** do fórum pra saber se o seu tópico já foi discutido.

**Não inicie discussões exageradas!** Se alguém começou um comportamento que denigre o fórum — **spam, ataque contra outras pessoas, etc.** — entre em contato com um dos moderadores do fórum. Fazer o mesmo com o usuário que está ofendendo só vai aumentar o problema. **Ofensas não são toleradas.**<sup>53</sup> (STEAM, [2019?] grifo no original, tradução minha)

A plataforma em si constitui outro campo, e a mesma está submetida aos acontecimentos do mercado de jogos e estes ao mercado econômico. Como exemplo, uma mudança na carga tributária sobre jogos<sup>54</sup>, ou eventos como o incêndio da catedral de Notre Dame<sup>55</sup>. Todos estes campos (*WhatsApp*, *Steam*, mercado econômico, sociedade) possuem regras próprias e diferentes capitais possuem diferentes valorações em cada um deles, mas todos inter-relacionados.

A relação entre os campos que constituem então o campo de poder é similar à relação entre agentes no campo. Existem campos dominantes e campos dominados, fazendo com que

---

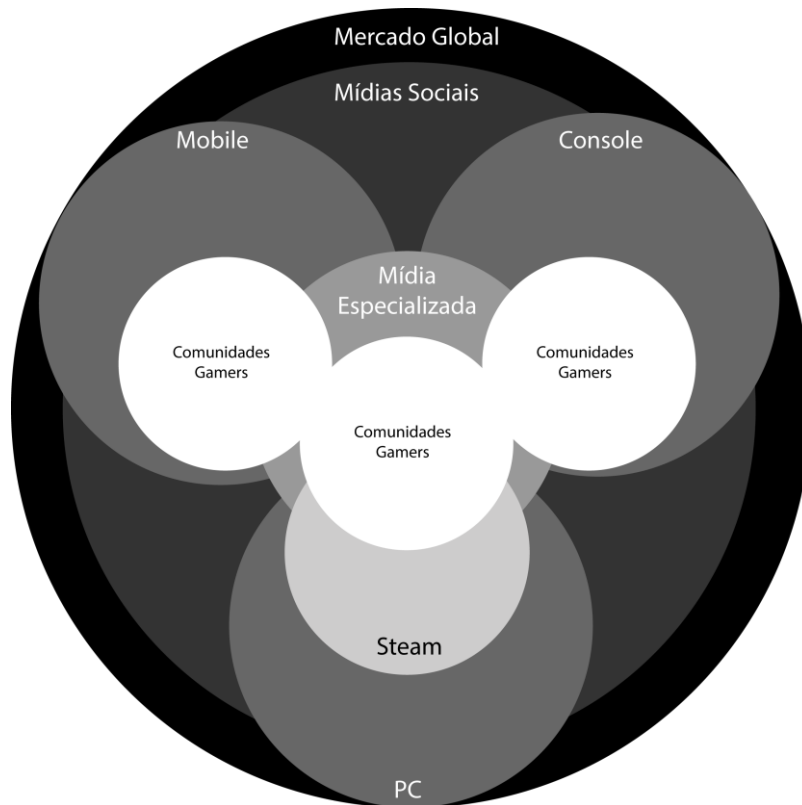
53 Disponível em <<https://steamcommunity.com/discussions/>> acesso em 21 jun 2019

54 Disponível em <<https://canaltech.com.br/games/comissao-do-senado-aprova-proposta-que-pode-zerar-impostos-sobre-jogos-105384/>> acesso em 21 jun 2019

55 Disponível em <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/apos-incendio-em-notre-dame-assassins-creed-unity-vai-ajudar-na-reconstrucao-da-catedral.ghtml>> acesso em 21 jun 2019

o jogo em um fiquê subordinado aos resultados do outro. O campo de poder então é o espaço de relações de força entre diferentes capitais, entre agentes que possuem capital suficiente para dominar o campo (BOURDIEU, 1996, p.52), principalmente quando o equilíbrio do campo está ameaçado.

*Figura 5: Relação entre os campos de poder*



*Fonte: elaboração própria*

A figura 5 demonstra a forma como os campos estão circunscritos, pensando o grande campo de poder como o mercado global. Circunscrito a este estão três mercados específicos: Mobile, Consoles e PCs. Estes três são atravessados e estão em parte inscritos nas mídias sociais. Também estão perpassados pelas relações com a mídia especializada. A *Steam*, plataforma onde se dá uma parte do estudo, faz parte do mercado de jogos para PC, assim como opera como uma espécie de mídia social que usa dados da mídia especializada. Inscritas em todas as outras estão as comunidades de pessoas que jogam, que podem estar mais associadas à um setor da indústria de jogos, mas são interconectadas e permeáveis.

É importante ressaltar o entendimento que se tem de comunidade nesses campos específicos e que me levaram a utilizar este termo no trabalho. Apesar de ser um campo em disputa, com vários recortes étnico-raciais, de gênero e de classe, as pessoas que se reúnem nestes grupos, seja o grupo do *WhatsApp*, sejam os grupos, comunidades ou fóruns da *Steam*, ou ainda as pessoas que escrevem em sites especializados ou *youtubers* que têm programas sobre jogos, invariavelmente tratam o conjunto das pessoas que jogam e realizam trocas culturais a partir de jogos por ‘a comunidade’. Apesar das críticas e das segregações, existe um entendimento coletivo sobre este grande conjunto se tratar de uma única comunidade e, assim, resolvi tratar o campo dessa forma. Conversando sobre o que seria ser *gamer*, [Marlon] contribui para compreender uma definição desse grupo como comunidade.

Eu sinto que é alguém tentando se inserir em um grupo. Acho que qualquer pessoa que se denomina parte de um grupo dessa forma, é alguém tentando ser aceito em algo. Ou ser aceito ou mostrar que pertence à algo. Diria que *gamer* é aquele que quer mostrar que faz parte dessa cultura ou quer participar dela, e essa cultura na minha visão não engloba somente o "jogar", mas um monte de fatores.

Para compreender as práticas de agentes, oriundas de seus *habitus* e a posição destes no campo, se torna fundamental compreender o conceito de capital. A partir disso, de certa forma, se torna possível avaliar como agentes se utilizam desse capital para assumir suas posições e o valor dos mesmos em cada campo.

### 3.3 OS CAPITAIS

É importante, antes de discutir o que são os capitais, pontuar que utilizei em vários momentos o termo *capital lúdico*. Esse termo, que não aparece em nenhum trabalho de Bourdieu, faz referência, dentre outras coisas, às habilidades de jogo de nossos colaboradores e colaboradoras. Para além das habilidades, Mia Consalvo (2007), aponta que elementos paratextuais, ou seja, elementos externos ao texto, são constitutivos do que ela define como *Gaming Capital*, que decidi traduzir como capital lúdico. Dentre estes elementos estão: o conhecimento anterior que se tem sobre o título, ou série; informações de revistas especializadas ou sites especializados; peças publicitárias sobre determinado jogo (2007, p.5). Mais recentemente podemos citar a quantidade crescente de canais de *gameplay*, dicas e *streaming*

no *YouTube*<sup>56</sup> e no *TwitchTV*<sup>57</sup> (MONTARDO, 2017). Sendo assim, quanto melhor o desempenho em jogo da pessoa, quanto mais conhecimento ela possui do campo e da cultura das pessoas que jogam, mais capital lúdico possui. Dessa forma, atribuir um capital simbólico associado ao campo ajuda a determinar algumas formas de interação específicas no mesmo.

Essa definição de capital lúdico se tornou necessária em função de peculiaridades do campo. A princípio, ele poderia ser associado a um capital social, já que faz parte da interação e sociabilidade, entretanto, não só isso, ele determina um conjunto de disposições associadas ao *habitus* do grupo que também opera em esfera individual. Também poderia se aproximar do capital cultural, já que faz parte do *habitus* incorporado que permite estas interações, entretanto, não está relacionado somente ao conhecimento, mas a uma série de habilidades necessárias para transitar pelo mundo dos jogos e compreender suas práticas específicas. Entendo, dessa forma, que é fundamental utilizar um capital distinto que dê conta destas peculiaridades. Bourdieu se utiliza de vários tipos de capital em suas obras para definir as particularidades do campo, como o capital linguístico e o capital científico, (BOURDIEU, 1996; BOURDIEU, 2004) o que justifica pensar no que é distinto neste campo específico.

Pensar na forma como são acionados e articulados os diferentes capitais simbólicos é pensar os mesmos na forma como são transformados e trocados dentro da rede estabelecida nos diferentes campos. Pode-se pensar os mais diferentes capitais em relação ao capital econômico, deslocando esse entendimento para o campo social no sentido de que são formas transubstanciadas do próprio capital econômico. Assim, o modo de vida, ou seja, o *habitus* de um determinado grupo, se colocado em relação ao *habitus* de outro, pode ser considerado, de maneira arbitrária, superior a outros, o que pode conferir determinadas vantagens sociais a este grupo. Ou seja, um capital simbólico compartilhado pelo grupo em relação a outros grupos.

Também pode-se pensar que estes capitais, quando acionados por determinados agentes, podem possuir valores diferentes em grupos diferentes, ou seja, onde algum agente possua um *habitus* diferente. Como dito anteriormente, possuir capital lúdico pode ser importante dentro da comunidade sobre jogos digitais, mas não necessariamente em outros grupos, entretanto, se algum ou alguma agente for um *youtuber*, por exemplo, pode trazer um capital simbólico bastante especializado em mais de um grupo. Entretanto, esse capital especializado não se

---

56 O Youtube possui um espaço dedicado a agregar os canais sobre jogos. Disponível em <<https://www.youtube.com/gaming/>> acesso em 10 dez 2019

57 Plataforma pertencente a Amazon dedicada a streaming, em especial de jogos. Disponível em <<https://www.twitch.tv/>> acesso em 10 dez 2019.



traduz em um capital para o grupo como um todo, assim como não se torna um *habitus* recorrente ao próprio grupo.

Estes modos dizem respeito à relação *habitus/campo* e à forma como o *habitus* pode trazer (ou não) um elemento de distinção, ou seja, um capital simbólico, não somente entre membros de um campo, como também entre campos. Esse capital simbólico acaba por estabelecer um sistema de hierarquias de discriminação, uma violência simbólica que desencadeia os movimentos de resistência que busco nesta investigação. Essa violência se dá pelo fato de que os relacionamentos que se estabelecem dentro do campo e entre campos se dão de forma análoga ao campo econômico, caracterizado por profundas diferenças de capital. Esse é o processo que Bourdieu chama de transubstanciação. Estes capitais possuem, dessa forma, um caráter arbitrário em relação ao campo, definindo quais bens, materiais ou imateriais, podem trazer vantagens ou desvantagens nesse campo. Cada campo do capital simbólico reproduz a estrutura de desigualdade do campo do capital econômico, nas relações de classe e poder, reproduzindo assim a estrutura fundamental da desigualdade social.

Nesse sentido, um campo não pode ser visto de forma estática, mesmo que se faça um recorte de um determinado ponto do tempo, a partir da sua estrutura e das relações dos agentes que ocupam uma posição dentro dele naquele momento. Um campo está sempre em disputa, em menor ou maior grau, e sua dinâmica existe no tempo, em constante movimento. Pensando no campo específico dos jogos, o colaborador da pesquisa que é desenvolvedor na indústria de jogos, pontua que:

Desenvolvimento de jogos é majoritariamente composto por homens, então é bem comum um (ou vários) homem decidir como uma personagem feminina se comportará, ou como mecânica X vai ser agressiva, etc.

Aqui na empresa tem sido bem massa o approach que o pessoal está tendo com o assunto. Algumas semanas atrás um dos designers estava com uma decisão trivial que era "como mulheres vão ser representadas nesse jogo? Nós vamos colocar cabelo comprido, seios, maquiagem, ou o que? (visto que a linguagem visual do jogo é super simplificada, quase que um lego)". Nesse momento o designer fez uma reunião com 3 artistas e deixou com que a decisão fosse completamente delas. [Marlon]

A partir dessa declaração é possível perceber que o campo do desenvolvimento de jogos está em movimento. Assim, diversos capitais são acionados para mover o campo, no caso acima, podemos pensar nos capitais econômico e cultural. Conforme Bourdieu, o capital seria a 'energia' que movimenta o(s) campo(s).

sendo capital uma relação social, ou seja, uma energia social que existe e produz seus efeitos apenas no campo em que ela se produz e se reproduz, cada uma das propriedades associadas à classe recebe seu valor e sua eficácia das leis específicas de cada campo: na prática, ou seja, em um campo particular, nem sempre todas as propriedades incorporadas (disposições) ou objetivadas (bens econômicos ou culturais), associadas aos agentes, são eficientes simultaneamente; a lógica específica de cada campo determina aquelas que têm cotação neste mercado, sendo pertinentes e eficientes no jogo considerado, além de funcionarem, na relação com este campo, como capital específico e, por conseguinte, como fator explicativo das práticas. (BOURDIEU, 2007, p.105)

O capital pode então se apresentar de três formas: na forma de capital objetificado, ou seja, representado materialmente (por exemplo, o capital econômico); incorporado, quando o campo se manifesta na corporeidade do agente, seja através da linguagem, das posturas, da forma de se comunicar ou do estilo de vida (capital cultural, capital científico, capital linguístico, capital lúdico, etc.); e como *habitus*, a partir de suas disposições e atitudes. Assim, “a forma assumida, neste campo, pelo capital objetivado (propriedades) e incorporado (*habitus*) que define propriamente falando a classe social e constitui o princípio de produção de práticas distintivas, ou seja, classificadas e classificantes” (BOURDIEU, 2007, p.107)

Estas práticas distintivas, segundo Bourdieu, são regidas por duas lógicas: uma lógica de associação, relativa ao contexto social e que é compartilhada por quem faz parte desse mesmo contexto; e uma lógica de diferença, onde as escolhas dos agentes se dão em função das escolhas dos outros buscando uma diferenciação. É importante ressaltar que a lógica da associação não é uma lógica determinista e que os agentes possuem agência sobre suas escolhas determinadas pelo *habitus*, mas que é uma lógica geradora, ou seja, agentes em um mesmo campo e com contextos próximos tendem a tomar decisões parecidas.

As tomadas de posição, objetiva e subjetivamente, estéticas - por exemplo, a cosmética corporal, o vestuário ou a decoração de uma casa - constituem outras tantas oportunidades de experimentar ou afirmar a posição ocupada no espaço social como lugar a assegurar ou distanciamento a manter. (BOURDIEU, 2007, p. 57).

Assim, um determinado conjunto de objetos, ou de ações, terá um capital associado positivo em determinados campos e em outros será relacionado negativamente por oposições. No caso das pessoas que jogam, por exemplo, passar diversas horas jogando, e aumentando seu capital lúdico, é associado de forma positiva ao campo dos jogos, entretanto, pode ser associado negativamente ao campo familiar, por dispendir tempo naquela atividade e carecer do convívio com este. É o *habitus* que aciona a lógica de seleção. Agentes tomam suas decisões em virtude das predisposições estruturadas e estruturantes que carregam consigo. Estas decisões estão profundamente relacionadas ao capital que cada agente possui. É interessante também observar

que existe uma relação entre o capital possuído e a possibilidade de aquisição de capital; aqui, mais uma vez, existe uma profunda desigualdade, conforme Bourdieu:

As diferenças nas maneiras em que se exprimem diferenças no modo de aquisição - ou seja, na antiguidade do acesso à classe dominante - associadas, frequentemente, a diferenças na estrutura do capital possuído, estão predispostas a marcar as diferenças no âmago da classe dominante, assim como as diferenças de capital cultural marcam as diferenças entre as classes. Eis a razão pela qual as maneiras - e, em particular, a modalidade da relação com a cultura legítima - são o pretexto de uma luta permanente, de modo que, nestas matérias, não existe enunciado neutro já que os termos designam as disposições opostas, podendo ser considerados encomiásticos ou pejorativos, conforme se adota a seu respeito o ponto de vista de um dos grupos opostos. (BOURDIEU, 2007, p.67)

Dessa forma, a possibilidade de aquisição de um capital cultural que seja incorporado é idêntica à formação do *habitus*, o que implicaria em uma exposição prolongada a um *habitus* especializado, detentor deste capital e com condições de transmiti-lo. “O capital cultural incorporado das gerações anteriores funciona como uma espécie de avanço (no duplo sentido de vantagem inicial e de crédito ou usufruto antecipado)” (BOURDIEU, 2007, p.70). Novamente pensando no campo, a irmã menor de [Lucário], que não faz parte do grupo por ser ‘muito nova’, já possui um capital lúdico incorporado adquirido por meio de seu irmão. Conforme [Lucário] “quando ela pega um Overwatch<sup>58</sup> da vida por exemplo, que é mais competitivo, aí ela fica com sangue no zóio.”. Ele também comentou que ela sempre se incomoda com “lag<sup>59</sup> e afins”, demonstrando a partir da linguagem o capital incorporado.

Estes capitais incorporados, ou seja, que são inerentes ao campo e fazem parte das práticas e disposições destes agentes, assim como o *habitus* dos agentes e as movimentações do campo, possibilitam uma chave interpretativa para observar como se dão as diversas formas de violência no campo e, conseqüentemente, as formas como estas pessoas podem exercer movimentos de resistência nele. Estes dois conceitos, violência e resistência serão discutidos brevemente a seguir.

---

58 Jogo de combate multiplayer disputado em times de 6x6, lançado pela Blizzard em 2014. Disponível em <<https://playoverwatch.com>> pt-br> acesso em 10 dez 2019

59 Um tipo de atraso que acontece na comunicação entre computador e servidor, dificultando a ação de quem joga.

### 3.4 “OS CARAS NÃO TEM O MÍNIMO RESPEITO POR TI”: VIOLÊNCIA E RESISTÊNCIA

Parece-me apropriado tratar destas duas questões em conjunto, afinal a ideia é articular os conceitos de violência simbólica (BOURDIEU, 1989; BOURDIEU, 2002; ŽIŽEK, 2014) e resistência (FREIRE FILHO, 2007) de forma dialógica. Parto do princípio que quem resiste, resiste a algo, em especial, resiste a alguma violência, e essa violência só pode existir através de relações de poder.

Freire Filho aponta que “poucos conceitos resistem tanto a uma definição categórica quanto o de *resistência*”(2007, p.13, grifo do autor). O autor traz uma perspectiva histórica sobre a utilização do conceito em âmbito acadêmico, passando por questões de estrutura, controle social e agenciamento. Nas duas grandes vertentes que Freire Filho identifica como ‘modernas’ e ‘pós-modernas’ (2007, p.15) identifico pontos de convergência com o entendimento que atribuo ao termo neste trabalho.

Segundo o autor, na perspectiva moderna o poder é possuído por um grupo dominante e é exercido contra um grupo subordinado que pode resistir a este poder. Essa perspectiva converge com a formas como estou olhando para a estrutura do campo, entretanto, essa forma de resistência está centrada em movimentos maiores, movimentos de grupos, o que não é necessariamente uma constante no campo. Na outra perspectiva, a pós-moderna, Freire Filho aponta que a mesma “em vez de celebrar resistências coletivas, organizadas, oposicionistas, [...] tende a enfatizar fluxos complexos de relação de poder, subjetividades construídas, fragmentárias e atividades locais e individualizadas.”(2007, p. 16), que parece ser a forma como observo as pessoas da comunidade exercendo seus papéis de resistência. Entretanto, isso pode ser tangenciado por movimentos coletivos, o que faz com que eu encare as duas perspectivas como proveitosas ao trabalho. Ainda conforme Freire Filho, é importante pensar nestas práticas de oposição, que têm potencial de mudar as instâncias de produção e consumo (2007, p. 22).

Se estas práticas e disposições de resistência são práticas de oposição, se opõem à algo. No campo são identificadas várias manifestações de violência que geram práticas de oposição. Estas violências são simbólicas. Bourdieu descreve a violência simbólica como uma “violência suave, insensível, invisível às suas próprias vítimas, que se exerce essencialmente pelas vias puramente simbólicas da comunicação e do conhecimento, ou, mais precisamente, do desconhecimento, do reconhecimento ou, em última instância, do sentimento” (1989, p. 6). Já Slavoj Žižek define a violência como:

uma violência “simbólica” encarnada na linguagem e em suas formas, [...] essa violência não está em ação apenas nos casos evidentes – e largamente estudados – de provocação e de relações de dominação social que nossas formas de discurso habituais reproduzem: há uma forma ainda mais fundamental de violência que pertence à linguagem enquanto tal, à imposição de um certo universo de sentido. (ŽIŽEK, 2014, p. 17)

Pode-se entender como violência simbólica aquela exercida por diversos meios, em especial, mas não só, discursivos. Bourdieu aponta que esta violência se dá de uma forma tão subjetiva, que é exercida também por quem a sofre, tornando esse agente cúmplice desta violência. Isso se dá, segundo o autor, em especial nas relações de gênero e de classe (BOURDIEU, 1989). Ainda segundo Bourdieu, esse tipo de violência está ligada à disputa de espaço no campo e pelos capitais simbólicos nele presentes.

Entendo a violência simbólica presente dentro destas comunidades como uma violência que ocorre de forma sistêmica, invisível, como descrito por Bourdieu, mas em determinados momentos também bastante evidente, como diz Žižek, em especial em função dos movimentos de resistência ali presentes. Em conversa com nossa colaboradora ela afirma:

Esse negócio de entrar em uma partida e começar a falar e os caras já começam a duvidar que é uma mina jogando ou pedem nudes é muito verdade, isso já aconteceu comigo numa partida de rainbow six, os caras não tem o mínimo respeito por ti, não posso generalizar, claro, mas tem uns que conseguem ultrapassar a barreira da escrotidão e ser uns tremendos babacas.

As minas podem jogar os games que quiserem sim, podem se sair melhor que os caras sim, pq isso não é uma questão de sexo e sim de prática, isso é mérito nosso. A gente cuida das crianças, vai ao mercado, limpa a casa, trabalha, se vira um mil pra dar conta de tudo e ainda somos gamer. A mulher vai ser o que ela quiser ser, e se a mina joga e é ainda por cima é boa, respeita a mina pô, quem sabe tu pode até aprender com ela algo novo.

O corpo da mulher é bonito sim, mas é dela e de mais ninguém, respeito é bom e todos gostam, uma mina é mais que peito, bunda e uma louça lavada! [Donna]

Dessa forma, diante do que é percebido em movimento nesta comunidade, estas violências se deslocam de suas posições de invisibilidade, como podem desencadear reações e oposições. Assim, é importante observar que as estratégias de resistência ali embriçadas não podem somente serem vistas como reativas. Estas resistências reagem a violências perpetradas, mas elas também podem fazer parte do *habitus* de certos agentes. Assim, esse *habitus* incorporado de outros campos sociais, mesmo não ‘creditando’ capital ao grupo, ou não se constituindo em um capital relevante em determinado momento do campo, pode ser incorporado pelo *habitus* do grupo e dessa forma, acabar por modificar não só o *habitus*, mas também o campo. Estas mudanças parecem só poder advir de práticas de resistência a violência,

sejam práticas individuais, com potencial de modificar o *habitus* de um grupo, ou práticas coletivas (incorporadas), com potencial de modificar o campo como um todo.

Apresentadas a proposta metodológica e os conceitos centrais desta argumentação, acredito que o passo seguinte seja imergir ao campo. Isso não só ajuda a construir o objeto de pesquisa e a estabelecer as relações entre o campo e o campo de poder, assim como a posição dos agentes no campo. Imergir nesta comunidade, seguindo as conexões propostas nela, parece ser a forma mais adequada para compreender as relações ali estabelecidas, as violências nela perpetradas e as práticas de resistência que ali são desenvolvidas. Seguir estas pistas, estas conexões, é olhar não só para as pessoas que fazem parte desta comunidade, mas também para as formas e os locais onde estabelecem estas relações, assim como olhar para os reflexos destas relações no mercado de jogos digitais, pensando o mesmo como o campo de poder.

## 4 JOGANDO – INCURSÕES AO CAMPO

Fazer uma pesquisa de cunho etnográfico é construir uma narrativa que fala de relações, relações estas que se dão em um ambiente social e que são realizadas entre pessoas. Este capítulo trata exatamente disto, de pessoas e suas relações.

Procuro também relacionar particularidades do campo com o perfil de nossos pesquisados e pesquisadas, ou, conforme Bourdieu, agentes no campo, ou ainda, como na tradição etnográfica, nossos interlocutores, ou, como preferimos chamar, colaboradoras e colaboradores da pesquisa. Estes perfis nos ajudam não somente a identificar o *habitus* de agentes, visto anteriormente, como também compreender quais suas práticas e suas posições no campo. Essas posições são definidoras de quais tipos de relações de poder podem ali ser estabelecidas.

Procuro também discutir quais os tipos de violência eclodem nesta comunidade e como agentes reagem, aderindo ou resistindo a estas violências. Algumas questões que se tornam importantes de trazer a lume são a masculinidade, tema recorrentemente discutido, mesmo que de forma subjetiva nestas comunidades, assim como as questões de cunho étnico e sobre representatividade. Outro ponto importante é compreender como alguns movimentos de resistência às violências perpetradas nesta comunidade são tratados com um certo desprezo, se manifestando como uma forma de “resistência à resistência”. Acredito que dessa forma, colocando em relação os diversos capitais com os agentes e suas posições em relação ao campo, é possível ter uma maior compreensão de como se dão estas práticas de comunicação e as relações de violência ali estabelecidas.

### 4.1 FASE 1: O CAMPO

Nesta parte pretendo apresentar alguns casos que movimentam o campo, trazendo à tona não só questões relativas ao mercado, mas também questões transversais, como modificação em questões sobre representatividade. Discuto então casos em que houve interações dentro do grupo do *WhatsApp*, ou que repercutiram na *Steam* ou em sites especializados, colocando os campos em relação.

Um ponto importante a se ressaltar é que a partir da popularização das *lan houses* houve uma popularização de dois gêneros específicos de jogos, os *FPS*<sup>60</sup> e os *MUD's*<sup>61</sup>, jogos que só tinham sentido quando jogados por múltiplas pessoas. Em pesquisa realizada em 2005 por Vanessa Andrade Pereira (2005), buscando compreender as práticas sociais dentro de uma *lan house*, a autora constata que os *softwares* mais usados durante o período da pesquisa eram *MSN*, *Orkut*, *CS* e *Tibia* (PEREIRA, 2005, p.137). O *MSN* era um software de conversação e troca de mensagens da *Microsoft* que acabou por substituir o *ICQ* e posteriormente veio a ser substituído por outras tecnologias que foram mais adaptáveis aos dispositivos móveis, como o *WhatsApp*. O segundo é um site de rede social que alcançou imensa popularidade no Brasil (RECUERO, 2005b). Os outros dois *softwares* eram jogos. *Counter Strike*<sup>62</sup>, de 1999, é um *mod*<sup>63</sup> do jogo *Half-Life*<sup>64</sup> de 1998 e foi um dos responsáveis por popularizar o jogo em rede e possui um grande número de jogadores até hoje (em sua nova versão CS-GO). O jogo que, ao mesmo tempo em que cada vez mais democratiza o mundo dos jogos com o surgimento de times compostos só por mulheres, ou só por pessoas de idade avançada (CARPEÇOS, 2018; O TIME, 2018), também possui, conforme conversa com nossos colaboradores e pesquisa nos fóruns da *Steam*<sup>65</sup>, uma das comunidades mais tóxicas.

certos jogos fazem certos sistemas sociais para que as comunidades se demonstrem menos tóxicas que outros. [...] jogos conseguiram criar sistemas que permitem que você jogue contra/junto com outros jogadores sem precisar de fato interagir com o lado humano e possibilidade tóxica. Um exemplo contrário disso é o CS:GO, que num nível minimamente competitivo, é basicamente impossível tu jogar sem chat de voz, por que depende muito de diálogo, e o jogo não tem uma única mecânica que suporte isso. [Marlon]

A relação proposta por [Marlon], de que alguns sistemas são mais propícios à violência simbólica se dá por conta das formas de comunicação possíveis em determinados jogos. Jogos

---

60 *FPS* – Sigla para *First Person Shooter* - que são os jogos de tiro em primeira pessoa, onde o jogador observa o mundo virtual da perspectiva do seu avatar naquele mundo.

61 *MUD* – Sigla para *Multi User Dungeon/Dimension* – jogo baseado nos jogos de interpretação de personagens, análogo aos *RPGs* de mesa (*Role Playng Games*) como *Dungeons & Dragons*, que ficou bastante conhecido no Brasil por conta do desenho animado homônimo, traduzido como *Caverna do Dragão* de 1986.

62 Disponível em <<https://store.steampowered.com/app/10/CounterStrike/>> acesso em 21 jun 2019

63 *Mod* é a abreviação utilizada para modificação, normalmente criada por fãs. As *mods* são responsáveis por diversas transformações no mundo dos games, o que levou diversas produtoras a disponibilizarem ferramentas para que os jogadores pudessem não só modificar, como também ampliar o conteúdo dos jogos. *CS* foi um *mod* que possibilitou a vários usuários terem seu primeiro contato com ferramentas de composição digital em mundos virtuais. Um dos mapas mais famosos do jogo é de uma favela do Rio de Janeiro.

64 Disponível em <<https://store.steampowered.com/app/70/HalfLife/>> acesso em 21 jun 2019

65 Uma busca pelos termos CS-GO e Tóxico em conjunto nos fóruns da *Steam* resultou em 72 discussões, só em língua portuguesa, sobre a toxicidade dos jogadores. Disponível em <<https://steamcommunity.com/discussions/forum/search/?q=cs-go+toxico>> acesso em 21 jun 2019



como Hearthstone<sup>66</sup> apenas possibilitam o envio de mensagens pré-programadas. Esse recurso ainda pode ser usado de forma violenta, com o envio repetitivo de mensagens, entretanto, quem está jogando tem a possibilidade de silenciar o oponente. Por outro lado, alguns jogos em que é imprescindível a comunicação entre quem joga, em especial jogos em time, esse espaço de comunicação se torna vetor de diversos tipos de violência.

O outro jogo importante para compreender estes aspectos é *Tibia*<sup>67</sup>, que se trata de um *MMORPG*<sup>68</sup>, uma evolução dos *MUDs*. Considerado um dos percursos do gênero, foi lançado em 1997 e com atualizações até 2006. O gênero inclui títulos como *Word of Warcraft (WoW)*<sup>69</sup> de 2004, que já chegou a ter 12 milhões de assinantes, também com atualizações até hoje (WOLF, 2008), e *Second Life*<sup>70</sup>, voltado primordialmente para interações sociais. Essa interação pode extrapolar o ambiente digital, conforme nosso colaborador, quando comenta como se dão os laços de amizade: “é bem interessante como todo esse ciclo acontece, boa parte dos meus amigos vieram de MMO's também” [Marlon].

Atualmente, outro estilo de jogo tem se destacado nas possibilidades de interação social, os *MOBAs*<sup>71</sup>. Em estudo feito na cidade de Lima, no Peru, Jerjez Loayza (2019) identifica que:

Jogar Dota [um MOBA] representa, assim, uma maneira de compartilhar o tempo juntos, de aumentar a integração do grupo, incentivando uma maior confiança da equipe, fortalecendo os instintos da equipe e os laços afetivos que caracterizam essa prática. É notável que esse espaço social seja crucial para o processo de socialização, através do qual esses indivíduos desenvolvem uma noção do "eu" social e do "outro" generalizado que estruturam suas personalidades. (LOAYZA, 2019, p. 161)<sup>72</sup>

Entretanto o próprio *DOTA2*<sup>73</sup> é alvo de críticas por valorizar comportamentos tóxicos e discriminação de gênero (SKOTNES-BROWN, 2019), o que vai ao encontro da opinião de um de nossos colaboradores. “Arte, temática, mecânica, tudo influencia, por que é isso que atrai o público, e o público é o que define o nível de toxicidade.” [Marlon]. Em busca feita nos fóruns

66 Blizzard 2014, disponível em <https://playhearthstone.com › pt-br> acesso em 21 jun 2019

67 Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tibia> acesso em 21 jun 2019

68 *MMORPG* – sigla para *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou seja, jogos de interpretação de personagens em ambientes on-line com múltiplos jogadores simultâneos.

69 Disponível em <https://worldofwarcraft.com/pt-br/> acesso em 21 jun 2019

70 Disponível em <https://secondlife.com/?lang=pt-BR> acesso em 21 jun 2019

71 Multiplayer online battle arena (arena de batalha multijogador online)

72 Playing Dota thus represents a way of sharing time together, of increasing group integration, encouraging greater team confidence, strengthening team instincts and the affective ties that characterize this practice. It is notable that this social space is crucial to the process of socialization through which these young people develop a notion of the social “self” and the generalized “other” that give structure to their personalities. (tradução nossa)

73 Disponível em [https://store.steampowered.com/app/570/Dota\\_2/](https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/) acesso em 21 jun 2019

da *Steam* utilizando os termos DOTA e tóxico é possível encontrar mais de 120 discussões sobre o tema<sup>74</sup>.

*DOTA2* é um jogo da *Valve*, criado como sequência de *DoTa*<sup>75</sup>, uma modificação de *Warcraft 3*<sup>76</sup>, disponível na plataforma *Steam*. As possibilidades de remixagem de conteúdo na plataforma possuem um reflexo na indústria de jogos, fazendo com que surjam produtoras independentes, o que não só é importante para a descentralização do capital – ainda que existam grandes produtoras com investimentos e lucros altíssimos – como também para a descentralização da produção cultural. Em *Cultura da Conexão*, Jenkins (2014) traz o exemplo do movimento *IndieCade*:

...o movimento de videogames independentes foi crescendo rapidamente. O IndieCade surgiu como um festival de games, nada diferente de um festival tradicional de filmes, mostrando tanto games independentes como os públicos que os apoiavam. No mesmo momento, expandiu-se o número de laboratórios de games localizados em universidades que produziam um número crescente de artistas talentosos trabalhando à margem da indústria de games do mainstream. (JENKINS, 2014, p.231)

A plataforma *Steam* conta com um sistema de curadoria feita pela própria comunidade, o que aumenta o alcance de determinados produtos e conteúdos. As avaliações de curadores acabam por servir de referência para grande parte das pessoas que utilizam o serviço. Aqui também é possível fazer relação com o capital simbólico (em especial social, cultural e lúdico) destes curadores, assim como era importante o capital lúdico das pessoas do fliperama, jogadores e jogadoras patrocinadas das locadoras e os times patrocinados das *lan houses*. Nesse contexto não temos mais o capital lúdico como o mais importante, mas o capital social de quem possui o papel de curador e compreende as práticas de comunicação dessa mídia específica.

Dessa forma, se estabelece uma relação de domínio, outorgada não só pelo capital social, mas também pelo domínio da linguagem característica do meio e também das práticas de interação dos sites de redes sociais. Participantes de fóruns e grupos devem possuir um capital linguístico para terem seus conteúdos valorizados, assim, também devem conhecer os meandros da linguagem utilizada nestas mesmas comunidades.

Sendo uma relação de comunicação entre um emissor e um receptor, fundado no ciframento e no deciframento, e portanto na operação de um código ou de uma competência geradora, a troca linguística é também uma troca econômica que se estabelece em meio a uma determinada relação de força simbólica entre um produtor,

---

74 Disponível em <<https://steamcommunity.com/discussions/forum/search/?q=dota+toxico>> acesso em 21 jun 2019

75 Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Dota>> acesso em 21 jun 2019

76 Disponível em <<https://www.blizzard.com/pt-br/games/war3/>> acesso em 21 jun 2019

provido de um dado capital linguístico, e um consumidor (ou um mercado), capaz de propiciar um certo lucro material ou simbólico. Em outros termos, os discursos não são apenas (a não ser excepcionalmente) signos destinados a serem compreendidos, decifrados; são também signos de riqueza a serem avaliados, apreciados, e signos de autoridade a serem acreditados e obedecidos. (BOURDIEU, 1993, p.53)

Estas palavras e signos, específicos de determinada comunidade, não são necessariamente abertos a qualquer pessoa, são elementos de distinção entre grupos. Participantes destes grupos, cerceados pelo capital simbólico de determinados membros, devem reconhecer esta linguagem específica e estes signos para poder fazer parte desta comunidade efetivamente, entretanto, não precisam necessariamente compreendê-los, bastando que compreendam que, se proferido por quem está autorizado, significa que possui credibilidade.

A ciência de um discurso em sua forma atual só pode existir na medida em que seja não apenas gramaticalmente correta **mas sobretudo socialmente aceitável**, quer dizer, ouvida, acreditada e, por conseguinte, eficiente num determinado estado das relações de produção e de circulação. Tal ciência deve levar em conta as leis de formação de preços características do mercado em questão, ou em outros termos, as leis capazes de definir as condições sociais da aceitabilidade (BOURDIEU, 1993, p. 64. Grifo meu)

Esse ‘mercado’, conforme a analogia de Bourdieu, confere aos signos e às palavras um capital simbólico que está tanto em quem está fazendo a curadoria, quanto no reconhecimento por parte de seus pares de sua autoridade em exercer o direito de discurso. Essa autoridade pode causar tamanha adesão que o sujeito se apaga, ao mesmo tempo em que se sente parte fundamental daquela comunidade por conta da própria autoridade que concede à mesma. É uma produção linguística e simbólica, que gera um capital simbólico e parece ser de muita importância dentro das trocas comunicacionais e das interações nas comunidades e fóruns da plataforma *Steam*.

Esse capital simbólico também pode gerar questões relativas à avaliação, afinal, sistemas de avaliação podem ser nebulosos (SLEE, 2017) e as notas podem sofrer influência muito mais do capital simbólico em torno do produto (ou de quem joga ou fala sobre o jogo) do que a relação direta que estas pessoas possam ter com o jogo em si. O sistema de avaliação da *Steam* vem sofrendo mudanças com o passar dos anos e atualmente mostra quantas pessoas que fizeram uma avaliação daquele produto receberam o mesmo de graça.

Dessa forma, retomando a formação do campo em perspectiva, ele se constitui da seguinte forma: 1) comunidades locais em casas de jogos, geralmente em espaços de acesso público, em sua maioria jovens e adultos de camadas populares. Os jovens eram mais ligados ao jogar, e através de seu capital lúdico, conseguiam crédito na sociabilidade com outros jovens. Os adultos usavam o jogo como tempo de distração, mas também como espaço de sociabilidade

com outras pessoas, mas acionavam seu capital lúdico para conseguir capital econômico, já que frequentemente apostavam fichas nos desafios. O público era majoritariamente masculino, com exceção de algumas adolescentes que faziam parte dos grupos que frequentavam determinados fliperamas. A partir das locadoras houve uma transformação no público e nas sociabilidades, o capital econômico passou a ser mais importante, podendo ser convertido em capital lúdico, entretanto, com a existência de uma grande sociabilização entre classes. O público continua majoritariamente masculino, porém com uma sensível mudança de faixa etária.

Nessa análise, no sentido de compreender a relação de determinados eventos na rede, considero alguns elementos quantitativos da própria plataforma *Steam*. Um exemplo deste tipo de evento foi quando a desenvolvedora de jogos digitais estadunidense Campo Santo<sup>77</sup> foi alvo de boicote e avaliações negativas de fãs do *youtuber Felix Kjellberg*, do canal *PewDiePie*<sup>78</sup>, um dos canais do *YouTube* com mais visualizações no mundo. O ataque à desenvolvedora se deu após ela ter entrado com uma ação judicial de direitos autorais (DRMA<sup>79</sup>) contra o *youtuber* para retirada do canal de materiais relativos às suas produções, por conta de comentários racistas que o mesmo fez durante uma transmissão ao vivo. O assunto repercutiu internacionalmente; no Rio Grande do Sul, o site do jornal Zero Hora noticiou o caso, dizendo que “Alguns desenvolvedores de games já anunciaram que vão entrar com pedido de copyright contra os vídeos em que PewDiePie joga e não vão mais autorizá-lo a jogar por conta do comentário racista.” (YOUTUBER, 2017). Fãs saíram em defesa de ambos os lados, em debate aberto, que, como consequência, fez com que um jogo da desenvolvedora tivesse sua classificação modificada de forma negativa dentro da plataforma<sup>80</sup>. Na época do caso, houve várias interações entre as pessoas na comunidade, possibilitando o mapeamento de quais capitais estavam sendo articulados, quais eram os mais relevantes, como estas discussões circulavam e como isso teve reflexo nas avaliações e consequentemente nas vendas da desenvolvedora. O caso aconteceu em 2017, mas ao observar o gráfico atual de avaliação do jogo (figura 6), pode-se perceber claramente o momento em que as discussões ocorreram. No gráfico, as barras azuis representam as avaliações positivas, que até o evento eram maioria. As barra vermelhas representam as avaliações negativas do período.

---

77 Disponível em <<https://www.camposanto.com/>> acesso em 21 jun 2019

78 O canal no YouTube fala sobre diversos assuntos, incluindo *reviews* e *gameplays* de jogos eletrônicos e esteve envolvido em diversos episódios polêmicos relativos a comentários e ações preconceituosas.

79 Digital Rights Millennium Act

80 Disponível em <<http://store.steampowered.com/app/383870/Firewatch/>> acesso em 21 jun 2019

Figura 6: Avaliação do Jogo FireWatch



Fonte Steam - Acesso jun 2019

Este caso funciona como ilustração de como algumas questões podem refletir no mercado. Este caso se deu antes que eu passasse a acompanhar o grupo do *WhatsApp*, entretanto, outros casos posteriores foram discutidos no grupo, como a doação da *Ubisoft* para reconstrução de Notre Dame que veremos a seguir, e demonstram como se dá a relação do que acontece no campo social em relação ao campo *WhatsApp* e em relação ao campo *Steam*.

#### 4.2 FASE 2: PRÁTICAS DE CONVERSAÇÃO NO APP

A partir do momento em que passei a observar formalmente o grupo, diversas questões relativas aos objetivos desta pesquisa passaram a ficar evidentes. Retomando estes objetivos, compreender as práticas de comunicação do grupo são um passo fundamental para compreender as questões ali implicadas. Evidentemente, todos os outros objetivos, como compreender as relações de poder e violência, as relações dos tensionamentos sociais e as questões relativas à masculinidade, estão envolvidas nestas práticas de comunicação e estão relacionadas aos mais diversos tipos de capital ali implicados.

Começo discutindo as práticas de comunicação que não estão diretamente relacionadas às questões específicas dos outros objetivos, mas que, de alguma forma, ajudam a compreender as práticas do próprio grupo. Um caso interessante aconteceu logo nos primeiros dias de observação. [Inf], que é professor de inglês e mantém contato com diversos jogadores de fora do país, em especial estadunidenses, adiciona ao grupo [Gringo]. Na conversa de chegada, diversos componentes do grupo fazem questão de saudar o novo integrante em sua língua nativa

e durante os primeiros momentos de conversação [STF] procura ir traduzindo o conteúdo da conversa. A presença de um estrangeiro, apesar de seu acolhimento e de algumas frases em inglês dirigidas a ele logo que entrou, não causou nenhuma comoção, constrangimento ou modificação das práticas de conversação do grupo, o que de certa forma criou uma imensa barreira para a participação do mesmo. A relação com pessoas que jogam de fora do país será discutida mais adiante quando falarmos das relações de poder e violência, mas cabe ressaltar aqui que o capital cultural nas conversações, nesse caso o conhecimento da língua inglesa, é acionado para tentar modificar a posição destes agentes no campo, mas, dentro das práticas do grupo não parece fazer muita diferença.

Outra prática recorrente são conversas sobre a relação das pessoas do grupo com as plataformas de venda de jogos. Em diversos momentos o capital lúdico é acionado no sentido de demonstrar conhecimento sobre estas plataformas e suas práticas. Isso não se dá somente quando o assunto são jogos. Em uma das primeiras conversas do período de observação, [Samu] compartilhou uma notícia sobre a ‘balcanização das plataformas de *streaming*’<sup>81</sup>, e relaciona isso às plataformas de gerenciamento de conteúdos digitais.

12/02/19 09:49 - [SAMU]: A balcanização do streaming aumentou a pirataria  
 12/02/19 09:49 - [SAMU]: hoje tem trocentas plataformas pra ver filme e série  
 12/02/19 09:50 - [SAMU]: A galera boicotando a netflix  
 12/02/19 09:50 - [SAMU]: aumentou a pirataria  
 12/02/19 09:50 - [SAMU]: O mesmo vai ocorrer com as caralhas dos games  
 12/02/19 09:50 - [SAMU]: principalmente entre Epic Games e Steam  
 12/02/19 09:50 - [SAMU]: meu amigo, eu quero meus games unificados em uma única plataforma, não quero um jogo aqui, outro lá  
 12/02/19 09:51 - [SAMU]: já ocorrem mas geralmente são jogos proprietários, como os específicos da Ubisoft, Blizzard/Activision, EA  
 12/02/19 09:51 - [SAMU]: E dessa forma é easy gerenciar a porra toda: "Quero jogar BF, ah, BF é da EA, vou pra Origin"  
 12/02/19 09:52 - [SAMU]: Resumindo, vai ser uma bosta  
 12/02/19 09:52 - [SAMU]: ainda que games é algo vitalício, comprou já eras  
 12/02/19 09:52 - [SAMU]: streaming, foda-se streaming, bora pro streamio  
 12/02/19 09:57 - [SAMU]: E concordo que tem que se fuder, a anos poderiam ter lançado novos títulos de games, mas parece que direcionaram todos os devs pra criar skin bosta de CS e Dota  
 12/02/19 09:57 - [SAMU]: Ultimamente que fizeram aquela merda de joguinho de carta e estão cobrando um rim por aquela merda  
 12/02/19 09:58 - [SAMU]: Bem como disse, game é vitalício, é mais fácil gerenciar do que streaming de série, mas gostaria de ter tudo em um só lugar de qqer forma. O ideal agora é adaptação mesmo.

Neste trecho é importante destacar que, ao demonstrar sua insatisfação, nosso colaborador aciona seu capital lúdico ao falar das diversas plataformas, mas principalmente ao

---

81 Disponível em <<https://meiobit.com/397799/balcanizacao-streaming-aumento-pirataria/>>. Acesso em : 12 fev 2019

relacionar o caso, que na matéria compartilhada era sobre *streaming* de vídeo, com a relação distribuidora/consumidor nas plataformas de gerenciamento de conteúdo. As intersecções das conversas com outras mídias são constantes, o grupo fala bastante de séries e filmes e chegou a criar um subgrupo chamado '*spoilerground*' para poderem conversar sobre filmes e séries sem exporem nenhum membro a *spoilers*, o que havia causado diversos desconfortos no grupo anteriormente. Esta relação com outras mídias pode ser associada ao capital cultural e social de cada membro, e às relações entre mídias e o capital lúdico.

Em relação ao capital social, algumas práticas de comunicação são importantes, em especial quando em relação às atividades do grupo fora do mundo dos jogos. Conforme descrito na metodologia, algumas categorias das conversas não estão relacionadas a jogos, mas às práticas sociais do próprio grupo. As conversas sobre o consumo de alimentos são constantes.

12/02/19 20:01 - [Donna]: <Fotografia do hambúrguer>  
 12/02/19 20:02 - [Donna]: 19,00 esse crispy com a tele grátis, daí paguei 25,00 pq veio batatinha frita e refri junto  
 14/02/19 19:19 - [SphOr]: <figurinha>  
 12/02/19 20:02 - [Donna]: Bem bom  
 12/02/19 20:02 - [Donna]: Bacon caramelizado  
 12/02/19 20:03 - [Donna]: <Fotografia da batata frita>  
 12/02/19 20:05 - [Donna]: A batatinha não veio mole  
 12/02/19 20:10 - [STF]: Aeeeeee  
 12/02/19 20:10 - [STF]: que massa  
 12/02/19 20:10 - [STF]: a arte de comer burger  
 12/02/19 20:10 - [STF]: criada pelos antigos Sumérios  
 14/02/19 19:19 - [SphOr]: <figurinha>  
 12/02/19 20:10 - [STF]: em tempos imemoriais  
 12/02/19 20:10 - [STF]: heheehhehe  
 12/02/19 20:11 - [Donna]: Isso! Hahaha  
 12/02/19 20:13 - [Donna]: Gente sensacional oh burger, e esse valor crispy que o peguei vamos vem com batata, isso da uma crocancia bem legal  
 12/02/19 20:15 - [STF]: hahahahaha sim :P  
 12/02/19 20:15 - [STF]: precisu  
 12/02/19 20:15 - [STF]: ashuashusa  
 12/02/19 20:15 - [STF]: minconvidan  
 12/02/19 20:15 - [STF]: asjasisaj  
 12/02/19 20:20 - [Donna]: O próximo que vou querer provar o de gorgonzola  
 12/02/19 20:27 - [RIMA]: Descobri na internet que Hamburguer se come de cabeça pra baixo (o hambúrguer, não quem vai comê-lo)  
 12/02/19 20:27 - [STF]: Baeeee  
 12/02/19 20:27 - [STF]: nem sabia dessa  
 12/02/19 20:27 - [STF]: q foda  
 12/02/19 20:29 - [Donna]: Que louco  
 12/02/19 20:30 - [Donna]: Nem lembro como segurei o meu burger □, mas não caiu nada □□□

A conversa ilustra uma das inúmeras vezes que o grupo falou sobre hambúrguer, mas não só o assunto é recorrente, mas a forma de se relacionar com o mesmo. As conversas sobre

comida não se dão só no sentido de opinião sobre determinado prato ou lugar, apesar do grupo conhecer quase todos os locais para consumo de hambúrguer na cidade que estão a maioria dos membros, mas a forma de conversar. Se em outros assuntos, como política, questões relativas a gênero ou até mesmo jogos, surgem disputas abertas por posição, aqui as articulações de capital cultural e capital social estão mais implícitas. Estas conversas expõem antes de mais nada uma vontade de compartilhar momentos de suas vidas. Muitas destas conversas são no sentido de combinar momentos de encontros presenciais. Nem só de hambúrguer vive o grupo, as conversas gastronômicas também passam por pizza e café.

01/05/19 12:35 - [Donna]: E um Sr Frederico<sup>82</sup> hj seria maneiro  
 01/05/19 13:14 - [Kreig]: Hoje é pra estrear aquele burger novo  
 01/05/19 13:21 - [SphOr]: Bora  
 01/05/19 13:33 - [SAMU]: Opa, estou em Ijuí, vai rolar isso ai ou n?  
 01/05/19 13:34 - [RIMA]: Eu gostaria mto de tomar aquela caipirinha de frutas vermelhas de novo  
 01/05/19 13:40 - [Donna]: Sou parceira  
 01/05/19 13:41 - [Donna]: O que acham?  
 01/05/19 13:41 - [Donna]: Podemos aproveitar e ir pelas 18:00 aproveitar as doses duplas

Das práticas de consumo não ligadas diretamente ao universo dos jogos, o grupo conversa sobre a qualidade da internet. Parece que uma prática comum ao grupo é reclamar da qualidade do serviço, apesar de todos contarem com conexão por fibra ótica. Também várias conversas giram em torno das instabilidades do sistema elétrico. Outro assunto externo aos jogos que mobiliza um grande capital social no grupo são os animais. As conversas giram em torno da adoção de animais, em especial gatos. Estas conversas demonstram uma unidade nas práticas do grupo, de forma que, conforme alguém fala sobre seus gatos, em especial filhotes, mobiliza um capital social. Em nenhum momento o grupo falou em comprar animais; a prática, compartilhada pelos membros do grupo, é a da adoção. Outras práticas também mobilizam o grupo, como por exemplo alimentar animais de rua.

11/06/19 18:54 - [AnAt]: Gato é bicho esperto. Se tu maltrata eles se mandam  
 11/06/19 18:54 - [AnAt]: Ou metem a unha  
 11/06/19 18:55 - [AnAt]: Cachorro é muito humilde  
 11/06/19 18:55 - [AnAt]: Mas morro de pena de ambos na rua.  
 11/06/19 18:55 - [AnAt]: Por mim levava tudo pra casa  
 11/06/19 18:58 - [Kreig]: Sim

Uma vez eu tinha um mandado pra uma fábrica de panelas, daí cheguei lá o lugar tinha fechado, e só tinha um cachorrinho dormindo na porta. Ele me viu e veio perto de



mim abanando o rabo. Como era perto da cotrijui<sup>83</sup>, fui lá, comprei duas latas daquela ração com molho, dois potes e uma garrafa de água.

Voltei lá, comecei a arrumar as coisas pro cachorro, tinha que ver ele, todo educado esperando eu terminar de servir, dando uns passinhos no mesmo lugar na frente do prato.

Comeu loucamente, tri rápido, as duas latas.

Uma semana depois, peguei outro mandado pra um lugar lá perto, já levei a comida no carro, procurei o cachorro, na hora ele tava fazendo cocô num terreno baldio. □ Me viu e se lembrou de mim, me seguiu até a porta da fábrica e comeu de novo.

Dá uma alegria de ajudar o bichinho mas uma tristeza de saber que ele e vários outros estão nessa situação

11/06/19 19:00 - [Donna]: Simm, é bom ajudar, mas tem muitos que tão numa situação ruim mesmo, se desse adotava todos, é muito importante que as pessoas façam o que tu fez, ao menos leva uma comida e água pro bichinho, ele pode tá sem comer a dias

11/06/19 19:01 - [Donna]: Parabéns pela atitude [Kreig], isso é algo legal de se fazer

11/06/19 19:10 - [Kreig]: Tu sabe como o Miro e a Norah são mimados aqui em casa, né [Donna].

Daí não tem como não querer ajudar os bichinhos que eu encontro por aí<sup>8</sup>

11/06/19 19:11 - [Donna]: Simmm, são uns mimados mesmo □□□, que bom que tu faz isso

11/06/19 19:11 - [Donna]: Vou comprar aqueles sacos pequenos de ração e deixar na bolsa também

11/06/19 19:11 - [Donna]: É uma ótima idéia isso!

11/06/19 19:12 - [Kreig]: Trabalho de formiguinha, mas melhor que nada, né

Um aspecto interessante, referente ao capital econômico e ao capital social associados, é as relações do grupo com o sistema financeiro. Alguns integrantes do grupo tem conta no *Nubank* ou no *Next* e conversas sobre estas instituições são frequentes. Existe um capital simbólico que vai além do econômico como pode ser visto na fala de [Lucário] destacada a seguir. São articulados então o capital econômico e o capital cultural, relativos ao conhecimento do funcionamento destas instituições.

03/04/19 17:10 - [Kreig]: Recebi um convite do nubank e resolvi fazer um cartão Vcs que usam acham bom né

03/04/19 17:15 - [Cambridge]: □□□

**03/04/19 17:24 - [Lucário]: Na vida nós somos os que tentam conseguir aprovação da NuBank durante 3 anos antes de aprovarem... O [Kreig] é o cara que o NuBank pede para ser aceito e aguarda aprovação... hauhuahuahuhauhua**

03/04/19 17:25 - [Lucário]: Mas sim, o cartão e o sistema deles é muito bom (seria melhor se eles me liberassem mais crédito, mas ok) hauhuahuahuhaha

10/05/19 12:44 - [SphOr]: O meu nubank quase voltou

10/05/19 12:45 - [SphOr]: Aí cê recebe o next e pá.. nunca tive contato com o banco...

10/05/19 12:45 - [SphOr]: Nubank já gastei um rim naquela bosta e eles não me mandaram um único mimo aqueles bosta

10/05/19 12:45 - [SphOr]: Eu ganho até carteira no Next

10/05/19 12:50 - [Kreig]: Qual é desse Nextel aí? Mesma coisa que o nubank?

---

83 Supermercado de uma cooperativa local

10/05/19 12:51 - [SphOr]: Quase.. heusheuah segue a mesma ideia de ser sem taxas e anuidade  
 10/05/19 12:51 - [Kreig]: Next\*  
 10/05/19 12:51 - [Kreig]: Então só muda a cor do cartão  
 10/05/19 12:51 - [Lucário]: O Next é uma ramificação do Bradesco (inclusive usa o mesmo código de banco) e ele permite fazer saques em qualquer caixa do Bradesco.. Ai a ideia é manter o dinheiro a NuConta (que rende mais) e quando precisar sacar, transferir pra conta do Next (TED da NuConta é gratis) e dai sacar em qualquer caixa do Bradesco... Sucesso...  
 10/05/19 12:52 - [Kreig]: Ah tá, agora saquei  
 10/05/19 12:52 - [SphOr]: O nubank o ruim é que só dá pra sacar no terminal 24h e pagar uma taxa de 6,50 ☐  
 10/05/19 12:52 - [SAMU]: aqui tme bastante terminal 24hr  
 10/05/19 12:53 - [Lucário]: NuBank e Next é basicamente um combo... Eles se completam... xD  
 10/05/19 12:53 - [RIMA]: Huahuahuahua  
 10/05/19 12:54 - [Kreig]: Mas desse jeito o nubank praticamente está favorecendo a concorrência  
 Acho que em breve eles vão mudar isso  
 Deixar de cobrar pelo saque  
 10/05/19 12:55 - [Lucário]: É possível, se eles forem espertos..

Boa parte desta relação estabelecida a partir das conversas sobre o mercado financeiro se dá em torno do consumo de jogos a partir das plataformas digitais. Estas conversas são sobre o uso das plataformas e consoles, acionadas a partir do capital lúdico. Também faz parte da dinâmica comunicacional do grupo solicitar auxílio, em especial nas compras de computadores, periféricos, equipamentos e consoles. Eventualmente também são solicitadas algumas sugestões de jogos, mas de forma bem menos regular.

28/02/19 22:34 - [Kreig]: <Print da configuração de um computador>  
 28/02/19 22:34 - [Kreig]: Opiniões, please!  
 28/02/19 22:35 - [Kreig]: Algum gargalo?  
 28/02/19 22:35 - [Kreig]: Placa de vídeo é boa?  
 28/02/19 22:38 - [Lucário]: Considerando que tudo seja compatível, tá um bom PC.. Mas o SSD M2 vale muito mais a pena o XPG que te mostrei.. E não pega Windows Home, é bem maomeno.. Se for o caso usa pirata um tempo... O site da Ownando volta e meia tem chaves de Windows 10 Pro (original, lógico) por cento e poucos pila (comprei o meu lá)...  
 28/02/19 22:39 - [Kreig]: Esse xpg não tinha ☐  
 28/02/19 22:40 - [SAMU]: Ia falar o mesmo do SSD, 800 conto ta caro pra aquele ali

Na conversa acima percebemos que [Kreig] solicita a aprovação do grupo para a compra de um novo computador. Essa conversa vai se estender por diversos dias e a compra irá se efetivar no meio de março. Como algumas pessoas do grupo, como [Lucário] por exemplo, trabalham na área de informática, é natural que possuam um capital cultural específico, que é transportado para dentro do grupo e convertido em capital lúdico, no sentido que se busca uma otimização desse conhecimento em função do objetivo do equipamento, jogar. Quanto às questões relativas a console, integrantes do grupo compraram alguns durante o período de

observação. Apesar de haver um capital econômico implicado, movimentando também capital social e lúdico, o grupo em geral comemorava a cada aquisição de participantes.

Ainda que o grupo trate de todos estes assuntos, com alguma intersecção com o mundo dos jogos, a maior parte do capital simbólico, em especial do capital lúdico, é acionado nas conversas relativas a jogos. Nestas conversas é onde se encontram a maior parte das práticas que serão posteriormente analisadas pensando em aspectos de violência simbólica, tensionamentos sociais e masculinidades. Levando em consideração a posição de agentes no campo, é possível destacar o capital econômico de forma bastante presente em espacial quando estas pessoas estão falando em quantidade de jogos. A forma como este capital é acionado se dá de forma direta, quando integrantes evidenciam que compram lançamentos ou que gastaram na aquisição de jogos ou equipamentos, como descrito anteriormente, mas também de forma indireta, quanto estes integrantes fazem descrições e análises de jogos que foram lançados recentemente e que têm valor mais elevado.

[Inf], por exemplo, em uma conversa sobre jogos em que [Kreig] fala sobre a série de jogos *The Witcher*, demonstra seu capital econômico comparando o jogo com outros que ele possui:

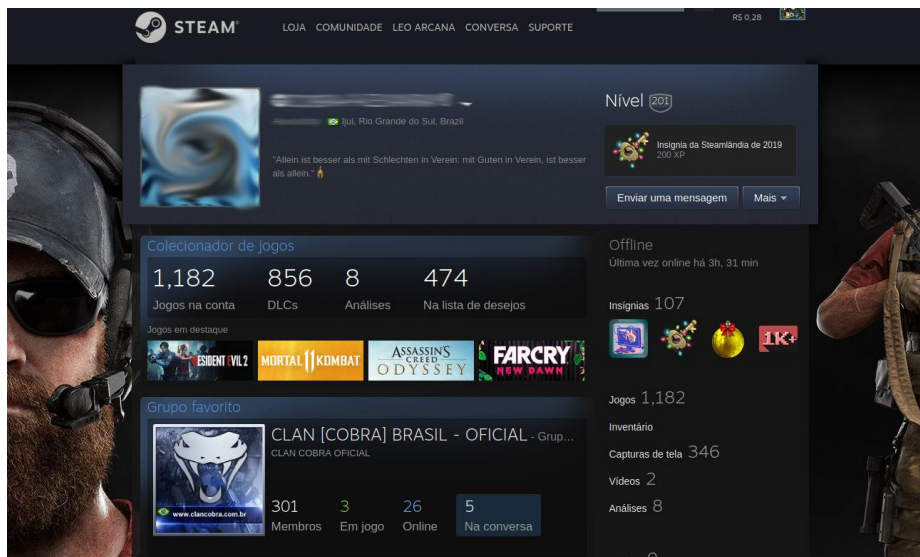
09/02/19 19:16 - [Kreig]: Sistema de menus do *Witcher* acho meio travado  
 09/02/19 19:16 - [Kreig]: Chato de mexer  
 09/02/19 19:17 - [Inf]: O gráfico é maravilhoso, mas não dá tanto tesão como o *Origins* e o *Odyssey*  
 09/02/19 19:17 - [Inf]: Acho que foi por isso que não curti quando joguei pela primeira vez  
 09/02/19 19:41 - [SAMU]: Peguei *The Witcher* (1, 2, 3)  
 09/02/19 19:41 - [SAMU]: E *Watch Dogs 2*  
 09/02/19 19:52 - [Inf]: O *watch dogs 2* é lindo demais tbm  
 09/02/19 19:53 - [Inf]: A mecânica é muito melhor que o *The Witcher*

Os jogos citados por [Inf] são considerados Triple A, jogos de alto custo de produção e também de venda. Cada um deles custa em média R\$ 150,00, mas em seus respectivos lançamentos seus valores eram em torno de R\$ 200,00 a R\$ 250,00. Nesta conversa então são mobilizados o capital lúdico, demonstrando conhecimento sobre jogos, mas também o capital econômico. [Inf] possui muitos jogos (figura 7), [Lucário] e [Samu] inclusive ironizam isto em uma passagem, quando os mesmos estão conversando sobre uma funcionalidade de fazer um *wallpaper* com os jogos que [Inf] possui na conta da *Steam*:

27/02/19 22:04 - [Lucário]: Fui tentar fazer mosaico da conta do [Inf] e a página bugou hauhuahuahuaha  
 27/02/19 22:04 - [Lucário]: (É sério)  
 27/02/19 22:04 - [SAMU]: Sim  
 27/02/19 22:04 - [SAMU]: tem mais de mil jogo que nunca vai jogar

27/02/19 22:04 - [SAMU]: FHESUAIHFUIESA  
 27/02/19 22:04 - [SAMU]: Tem game pro tataraneto se divertiir

Figura 7: Captura de tela com dados sobre a conta na Steam de [Inf]



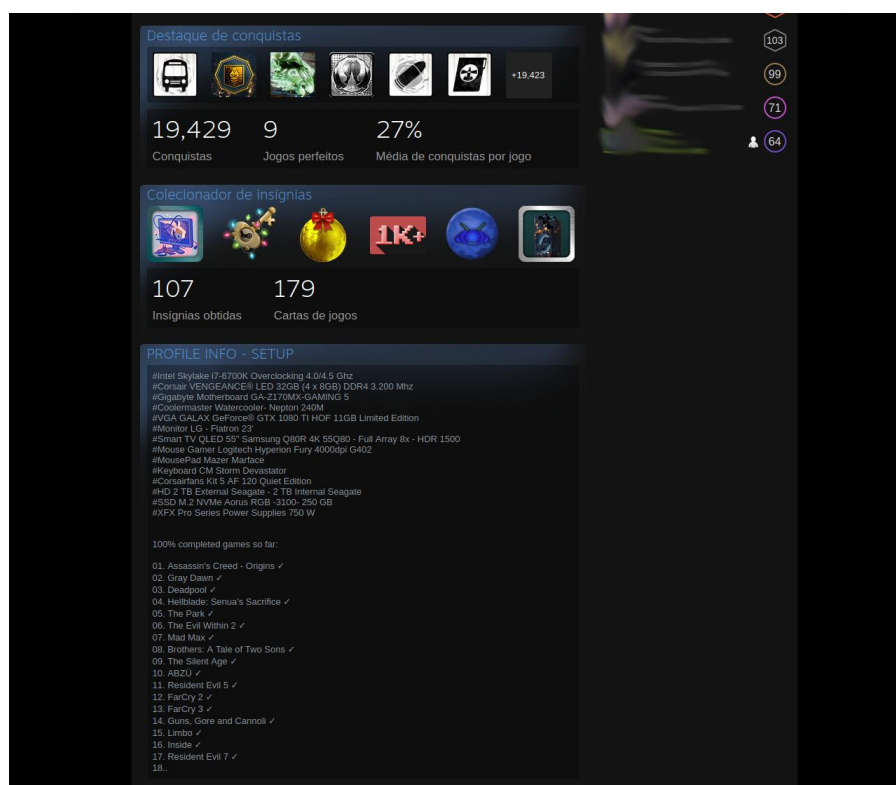
Fonte: Steam

Estas conversas vão além das questões financeiras implicadas, diversas delas se dão em torno de aspectos narrativos ou mecânicos dos jogos. Um aspecto importante, relacionado ao capital lúdico, é o ato de ‘platinar’ os jogos. Platinar é completar 100% do jogo, ou seja, não cumprir somente os objetivos principais, que encerram o ciclo narrativo do jogo, mas também as missões secundárias, não obrigatórias, assim como encontrar todos os itens. Também envolve uma série de fatores que variam de jogo para jogo, que podem englobar encontrar todas as passagens secretas, atingir determinada pontuação, cumprir determinados objetivos em determinado tempo, com determinada quantidade de vida ou sem levar dano. Platinar um jogo significa alcançar a excelência no mesmo.

Dentro da plataforma *Steam*, alcançar os objetivos específicos de cada jogo dá direito a pontos de experiência na plataforma e insígnias ou medalhas referentes a estas conquistas. Existe então um processo de gamificação da própria plataforma de forma que os participantes são dispostos com níveis diferentes de usuário. No perfil de [Inf], na figura acima, podemos observar que o mesmo é nível 201 na *Steam*, o nível mais alto dentre os participantes do grupo. Na figura 8 podemos observar que a quantidade de conquistas (19.429), os jogos platinados (jogos perfeitos, neste caso 9) e a média de conquistas alcançadas por jogo (27%) aparecem em destaque no perfil. Logo a seguir na mesma imagem observamos a quantidade de insígnias obtidas por atividades em jogos e na plataforma (107) e logo abaixo, em um espaço onde é

possível colocar informações de interesse do usuário, [Inf] destaca em primeiro lugar a configuração de equipamento que ele usa, que podemos relacionar não só com o capital lúdico, mas também com o capital econômico que ele mobiliza ao fazer esta descrição, e logo em seguida os jogos que ele completou 100%. A título de comparação [Lucário] tem 2.462

Figura 8: Captura de tela da conta de [Inf] mostrando conquistas



Fonte Steam

conquistas, entretanto possuí 109 insígnias, o que demonstra que o mesmo é muito mais ativo nas relações dentro da comunidade da plataforma.

Nas conversas do grupo no *WhatsApp*, frequentemente se referem a platinar os jogos, sendo isso inclusive um dos fatores de compra dos mesmos. Em conversa sobre o lançamento de *Devil May Cry*, [Lore] considera não comprar o mesmo em função de, por possuir um modo multiplayer, criar uma impossibilidade de platinar. Ao descrever que é um colecionador de troféus de platina, [Lore] faz uso de seu capital lúdico, demonstrando sua posição no campo.

28/02/19 16:37 - [Lore]: Assim. Eu sou singleplayer. E sou colecionador de troféus de platina. DMC sempre foi singleplayer e agora eles pensam que vão corrigir o erro do reboot DmC<sup>84</sup> colocando multiplayer?

28/02/19 16:47 - [Lucário]: Mas não é só simplesmente jogar ele no Single Player e fingir que o Multiplayer não existiu? □

28/02/19 16:50 - [Lore]: Sei lá meu. Tava bem afim de platinar esse jogo. Daí se tiver troféus multiplayer vou ter de assinar plus se eu quiser aproveitar

Outra forma bastante utilizada de demonstrar esse capital lúdico é a partir de descrições técnicas dos jogos. Essas descrições passam por características como otimização, que é relativa a como é o desempenho do jogo em relação ao uso que ele faz do hardware, a questões relativas às mecânicas do mesmo e a suas funcionalidades ou a características estruturais dos mesmos. Nas conversas a seguir, [Inf] descreve superficialmente *Devil May Cry* enquanto na conversa entre [Lore] e [Lucário] as questões são relativas ao tamanho dos mapas. É possível notar que o conhecimento acerca de informações do jogo vem da própria experimentação destes jogos, mas também de fontes externas, o que é uma característica do capital lúdico. Conforme Consalvo, pessoas que jogam acessam o capital lúdico de diferentes formas: “eles têm conhecimento sobre lançamentos e segredos de jogos e passam essas informações para outras pessoas. Ele têm opiniões sobre quais revistas de jogos são melhores e os melhores sites de orientações na Internet.”(2007, p.18, tradução minha)<sup>85</sup>

09/03/19 19:51 - [Inf]: Devil may cry 5 tá muito bonito, galera!

09/03/19 19:53 - [Inf]: Bem otimizado

09/03/19 19:54 - [Inf]: Gráfico bonito

09/03/19 19:54 - [Inf]: Jogabilidade simples

09/03/19 19:54 - [Inf]: Saves que não demoram na tela

11/03/19 06:04 - [Lore]: Red Dead Redemption 2 tem 75 km quadrados

Assassin's Creed Odyssey tem 256 km quadrados

11/03/19 06:09 - [Lore]: The Elder Scrolls II Daggerfall 161.600 km quadrados

11/03/19 08:28 - [Lucário]: Uma vez vi um video de comparação de tamanhos de mapas em games.. Tem uns que são absurdos.. Principalmente quando tu pensa na data em que foram feitos...

Conforme os jogos digitais se complexificam, outros aspectos, antes relegados a outras mídias, também passam a ser assunto destas trocas comunicacionais. Em conversa sobre *Death Stranding* [Lore] e [Lucário] comentam sobre atuação, um aspecto que não seria associado diretamente à mídia videogame, mas que entretanto passa a ser incorporado por esta mídia. A

84 A cronologia do jogo foi reiniciada (*reboot*) o que causou algumas manifestações contrárias da comunidade, entretanto o jogo possui ótimas avaliações na plataforma *Steam*. Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/601150/Devil\\_May\\_Cry\\_5/](https://store.steampowered.com/app/601150/Devil_May_Cry_5/)> Acesso 20 dez de 2019

85 It's being knowledgeable about game releases and secrets, and passing that information on to others. It's having opinions about which game magazines are better and the best sites for walkthroughs on the Internet.

descrição de *Death Stranding* no site da distribuidora diz que “O lendário criador de jogos Hideo Kojima lança para o sistema PlayStation®4 uma experiência totalmente nova que definiu um gênero. Estrelando Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Léa Seydoux e Lindsay Wagner.”(PLAYSTATION, [2019?])<sup>86</sup>

22/11/19 11:44 - [Lore]: Nas cenas do Norman Reedus ou do Mads Mikkelsen, vc vê e sente o melhor da atuação deles. Se vc já viu Hannibal ou The Walking Dead vai notar todas as manias e jeitos deles. Através dos gráficos em 3D  
 22/11/19 11:44 - [Lore]: Isso me deixou impressionado. Como conseguiram transferir todos os cacoetes deles para bonecos em 3D  
 22/11/19 11:44 - [GJS]: O Mads é o cara  
 22/11/19 11:45 - [Lucário]: Features  
 22/11/19 11:45 - [Lucário]: hauhuahuahua  
 22/11/19 11:46 - [Lore]: Já vi tantos games com atuações em captura de movimentos. Tantos jogos fodas  
 22/11/19 11:46 - [Lore]: E de repente estou impressionado com esse aspecto do DS  
 22/11/19 12:06 - [Lucário]: Provavelmente as cinematics foram atuações reais e não feitas por computação, ai devem ter aproveitado os tiques naturais deles pra colocar no personagem dentro do gameplay...

Assim como discutir aspectos mecânicos, narrativos ou técnicos destes produtos midiáticos mobiliza capitais simbólicos, também, de forma incorporada no *habitus* destes agentes, outras práticas têm um caráter pedagógico, como apontado por Wacquant (2011, recurso digital). Essas práticas de distribuição e compartilhamento da informação são recorrentes na comunidade sobre jogos digitais, conforme descrito por Consalvo, e “essas informações úteis e detalhadas são novamente oferecidas gratuitamente por uma variedade de jogadores...”(2007, p.180, tradução minha)<sup>87</sup>. Dessa forma, do mesmo modo que algumas proposições são no sentido de instruir, outras conversações vão no sentido de alertar sobre problemas em jogos, onde o capital lúdico é proveniente do conhecimento prévio dos mesmos e, como no caso da conversação a seguir, do conhecimento de todo um conjunto de jogos e franquias.

13/03/19 08:58 - [WIN]: Tava jogando JC4 antes de sair de casa  
 13/03/19 08:58 - [WIN]: não achei tudo aquilo  
 13/03/19 09:40 - [Inf]: O jc4 tá triste mesmo  
 13/03/19 09:40 - [Inf]: Nunca vi tanta gente falando mal de um lançamento  
 13/03/19 10:26 - [Lucário]: No Man's Sky mandou lembranças  
 13/03/19 10:26 - [Lucário]: hauhuahuahuhahua  
 13/03/19 10:28 - [Lore]: Anthem. Fallout 76. Mass Effect Andromeda  
 13/03/19 10:31 - [Lore]: Mass Effect Andromeda eu tive o azar de comprar em pré venda por 250 reais

86 Disponível em <<https://www.playstation.com/pt-br/games/death-stranding-ps4/>> acesso em 15 jan 2020

87 Such detailed, useful information is again offered free of charge from a range of players

13/03/19 10:37 - [Lore]: Tipo. Voltando para 2014. Melhor jogo do ano, Dragon Age Inquisition. Maior decepção, Assassin's Creed Unity. E 2015 ainda tinha Fallout 76 concorrendo game of the year

Nesta conversa, este conhecimento é articulado para falar de jogos recentes que porventura alguém poderia se interessar, e também sobre jogos mais antigos. Dessa forma, como alguns gostos são diferentes, pode ocorrer uma certa discordância, e os agentes entram em disputa. Nestes momentos, cada um faz uso de seu capital lúdico para assumir uma posição no campo. Uma das coisas que ficou evidente durante a observação é que a série de jogos predileta pelo grupo é *Resident Evil*. Todos os meses houve alguma conversa a respeito da série, sejam conversas sobre a possibilidade de um novo jogo da franquia, seja sobre jogos antigos. Ressalto que esta franquia também tem outra coisa que chamou minha atenção: seus jogos estão sendo remasterizados, uma ação técnica da indústria e que aconteceu na música e no cinema. No trecho de conversa a seguir é importante destacar que, apesar de gostarem de versões diferentes do jogo *Resident Evil*, faz parte do *habitus* incorporado pelo grupo, ser fã do mesmo.

11/04/19 08:57 - [Lore]: Eu entendo as críticas contra RE5, mas como game de ação pra mim ele é foda. Ruim mesmo é o RE6

11/04/19 09:00 - [Inf]: Eu curti bastante o RE5 tbm

11/04/19 09:00 - [Inf]: Tanto que virei ele na época do lançamento

11/04/19 09:01 - [Lore]: Eu prefiro RE no horror. Mas eu também prefiro o RE em games bons. O 5 foi bom pra mim. E o 7 foi um dos melhores. E o remake do 2 o melhor

11/04/19 09:12 - [Lore]: RE6 poderia ser uma novela do Manuel Carlos

11/04/19 09:13 - [Lore]: Se vcs já assistiram uma novela dele, sempre tem um personagem com uma doença, ou vírus estranho. Tem uma personagem chamada Helena. Tem uma conspiração de vilã malvada que usurpa outra personagem

11/04/19 09:19 - [Lucário]: Povo vangloria bastante o 4... Talvez até seja um bom game, mas achei ele totalmente injogavel por causa dos controles... Achei a jogabilidade a mais lixo de todos os RE que já joguei, incluindo o 6...

11/04/19 09:21 - [Lore]: RE4 é um dos jogos que eu mais joguei na vida. Eu joguei em quase todos consoles que saiu e eu ainda não enjoiei

11/04/19 09:22 - [Lore]: Mas eu acho ele um pouco datado. E queria jogar mais o 5 do que joguei

11/04/19 09:30 - [Lore]: Cada RE tem momentos icônicos lembrados até hj. RE6 tentou homenagear muitos desses momentos só que fez tão mal que ofendeu os outros e ninguém lembra de momento icônico do 6

11/04/19 09:31 - [Lucário]: O momento mais fiel do RE6 com a franquia foi o Leon sendo gado de novo...

11/04/19 09:35 - [Lore]: Eu já tava imaginando um remake como do RE2

11/04/19 09:35 - [Lore]: Meu Jesus isso vai ser foda

11/04/19 09:35 - [SAMU]: Cara, é como ser xiita e sunita ao mesmo tempo

Esta conversação ocorre sem nenhum desentendimento, mesmo nas discordâncias quanto às edições e preferências. Dessa forma, compreendo que por todos aceitarem que esta franquia, é importante para o grupo (e para o universo dos jogos como um todo), as críticas se mantêm em aspectos técnico e narrativos, mas com cuidado. Entretanto, como veremos na



conversa seguinte, quando um jogo não é unanimidade, a *trollagem*, outro elemento das práticas de conversação aparece. Suely Fragoso aponta que a *trollagem* “consiste em provocar um ou mais participantes de um ambiente on-line (fórum, lista de discussão, *game*) com a intenção de incitar discordâncias e confrontos, através de comportamentos impertinentes, inferiorização ou ridicularização.” (2015, p.137), a autora ainda aponta que “toda trollagem tem a intenção de perturbar os demais e fomentar conflitos...”(2015, p.138)

**28/03/19 15:45 - [SAMU]: Borderlands é uma bosta (the treta has been planted)**  
 28/03/19 15:45 - [Lore]: Kkkkkkkkkkkkkkkk  
 28/03/19 15:46 - [Lucário]: huahuahuahua  
 28/03/19 15:46 - [DiHcross]: o 2 é o melhor coop que vai existir na história da humanidade  
 28/03/19 15:46 - [DiHcross]: quem discordar, é clubista □  
 28/03/19 15:59 - [WIN]: borderlands é ruim  
 28/03/19 15:59 - [WIN]: tenho que concordar com o [Samu]  
 28/03/19 16:00 - [Lucário]: A wild fdp appears  
 28/03/19 16:00 - [WIN]: mesmo que minha função no grupo seja discordar dele  
 28/03/19 16:00 - [WIN]: mas hoje ele ta perto  
 28/03/19 16:00 - [WIN]: \*certo  
 28/03/19 16:00 - [Lucário]: Você se tornou aquilo que jurou destruir  
 28/03/19 16:01 - [WIN]: mas é que quando o cara ta certo ele ta certo  
 28/03/19 16:01 - [SAMU]: Hoje o caralho, eu sempre estou certo, quem discorda de mim está ERRADO! (feeling Senso Incomum)  
 28/03/19 16:03 - [Inf]: É sério que vocês não gostaram de borderlands?  
 28/03/19 16:03 - [SAMU]: Pronto  
 28/03/19 16:03 - [Inf]: São uns frescos  
 28/03/19 16:03 - [Inf]: **Jogam lol e dizem que borderlands é ruim**  
 28/03/19 16:07 - [Inf]: Vai jogar Tibia, [Samu]  
 28/03/19 16:07 - [SAMU]: TIBIA É MELHOR!  
 28/03/19 16:07 - [SAMU]: Eu tive mais horas de tibia do que BL  
 28/03/19 16:48 - [RIMA]: Como assim borderlands é ruim???  
 28/03/19 16:48 - [RIMA]: Mds  
 28/03/19 16:48 - [RIMA]: Não carpir um lote

Neste caso, [Samu] abre a conversa com uma trollagem, e essa postura é declarada na frase entre parenteses “*the treta has been planted*<sup>88</sup>”. Fragoso aponta que a trollagem se divide em três momentos: a intenção de primeira ordem, ou seja, o que quem faz a trollagem deseja; a intenção informativa, que se trata do conteúdo; e o estímulo ostensivo, que é a estratégia utilizada, “a isca que o *troll* espera que alguém morda” (2015, p.137). No caso em questão, a intenção de primeira ordem é causar o conflito, fazer o grupo se movimentar a partir de um conteúdo provocativo, mas não só dizendo sua opinião, mas tratando de forma depreciativa algo que sabia que algumas pessoas do grupo gostavam, sendo esse ponto, o uso de forma depreciativa, sua estratégia. Apesar de [DiHcross] se manifestar favorável ao jogo, ele não

---

88 A treta foi plantada

‘morde a isca’, quem faz isso é [Inf] e [RIMA], que aceitam a provocação e respondem. A resposta de [Inf] também vem em forma de provocação, grifada, desdenhando de outro título.

Estas práticas comunicacionais não encerram a totalidade das interações do grupo, mas são uma boa pista para compreender como se posicionam os agentes no campo e de que forma se faz uso de diversos capitais simbólicos para alterar ou manter estas posições. Boa parte destas interações são permeadas por relações de poder e violência simbólica, que irei detalhar na próxima seção.

### 4.3 FASE 3: VIOLÊNCIA SIMBÓLICA APLICADA

Ao mapear os vários contornos e contradições da cultura dos jogadores, podemos criar um modelo em miniatura de como entendemos gênero, sexualidade e raça, e podemos rastrear como esses conceitos são ampliados e remodelados para se ajustarem a vários contextos subculturais.<sup>89</sup> (CONDIS, 2018, p.3, tradução minha)

Ao pensar a violência simbólica relacionada a questões étnicas, é importante pensarmos em trabalhos que discutem essa relação com os jogos. Assim, é fundamental citar Souvik Mukherjee em seus textos *Videogames e Escravidão* (2017) e *Replaying The Digital Divide: Videogames in India* (2019). No primeiro, o autor discute as narrativas e representações da escravidão recorrentes em jogos como *Fallout 3* e *Assassin's Creed: Freedom Cry* (figura 9) e a agência dos jogadores em processos escravizantes como em *Bioshok Infinite*, e, no segundo, a discrepância socioeconômica e a relação do baixo acesso a tecnologias entre o norte e o sul global, em especial a Índia, e como isso afeta a indústria dos jogos. *Freedom Cry* também aparece nas conversas do grupo do *WhatsApp* sobre racismo, entretanto, apontando para uma questão de inclusão.

02/05/19 09:57 - [Kreig]: Days Gone tirou nota baixa porque não tem zumbis negros □  
 02/05/19 09:58 - [Kreig]: Na IGN USA  
 02/05/19 10:01 - [Kreig]: Daí na época do RE5, que se passa NA ÁFRICA, falaram que o jogo era uma desculpa pra mostrar um massacre de negros♂  
 Ou seja, não tem saída♂  
 02/05/19 10:02 - [Lucário]: WTF  
 02/05/19 10:21 - [Kreig]: Tá foda hoje em dia  
 02/05/19 10:21 - [Kreig]: Tudo dá treta  
 02/05/19 10:21 - [Lang]: Mundo ta bem chato mesmo  
 02/05/19 10:36 - [Inf]: □□□  
 02/05/19 10:36 - [Inf]: Se não tem gordinho que nem eu, nem vou jogar então.

---

89 By mapping the various contours and contradictions within gamer culture, we can create a miniature model of how we understand gender, sexuality, and race, and we can track how these concepts are stretched and reshaped to fit various subcultural contexts.

02/05/19 10:41 - [Lore]: A pessoa quer exigir zumbi negro mas não quer exigir herói negro? Isso não é bem pedir por inclusão

02/05/19 10:44 - [Lore]: Tipo. Ela quer que tenha negro pra ela atirar?

02/05/19 10:49 - [Lang]: Me senti ofendido também, cadê os zumbi vesgo e gordo?

02/05/19 10:50 - [Lore]: Geralmente quando o negro é protagonista, é bandido ou anti herói. Como em GTAV e Watch Dogs 2

02/05/19 10:50 - [Lang]: Olhando por esse lado, é um olhar bem racista u-U

02/05/19 10:50 - [Lore]: Então

02/05/19 10:51 - [Lore]: Exigir que tenha negros entre inimigos ou monstros é racista

02/05/19 10:53 - [Lucário]: Particularmente, quero um jogo divertido, tanto faz a cor, raça, sexo, orientação sexual ou whatever do protagonista ou dos inimigos... Não sou do público que compra ou deixa de comprar um game por qualquer característica dessas...

02/05/19 10:53 - [Lore]: Tipo. Os negros investem em entretenimento muito mais do que imaginamos. Mas eles são representados como eles realmente merecem?

02/05/19 10:54 - [Lore]: Imaginem se vcs fazem parte de uma "minorias" que não é muito bem representada pelos filmes ou games. Vcs vão querer investir l dinheiro de vcs?

02/05/19 10:54 - [Lore]: A bilheteria estrondosa do Pantera Negra reflete isso

02/05/19 10:55 - [Lore]: Não falando apenas de inclusão. Mas de público consumidor

02/05/19 10:56 - [Lucário]: Honestamente, pra mim não muda nada... Sou magro sem musculos, quase ficando careca, criando pancinha de coca e o mais próximo disso que vi até agora foi no Vingadores Ultimado que não citarei nomes pra não dar spoilers... Eu não quero ser representado em games ou filmes, eu quero que eles me divirtam... E particularmente, prefiro ver um Jason Momoa delicia na tela do que um [Lucário]

□□♂

02/05/19 10:58 - [Lore]: Então. Voltando a questão da pessoa querendo zumbis negros

02/05/19 11:00 - [Lore]: Se vc quiser que tenha algum tipo de negro ou LGBT em uma obra, onde vc quer que ele esteja. Entre os heróis ou entre os inimigos que vc atira? Não somos obrigados a exigir diversidade, mas quando queremos que tenha uma dessas minorias, podemos estar sendo muito escrotos dependendo da posição em que queremos ver o negro ou o gay

02/05/19 11:01 - [Lore]: O herói ou o zumbi que atiramos

02/05/19 11:02 - [Lore]: Vc não tá sendo racista não se importando se os personagens são negros gay

02/05/19 11:03 - [Lore]: O que o [Lucário] disse é que ele não liga se os personagens são gays ou negros. Se são gays e negros ele joga tambem

02/05/19 11:06 - [Lucário]: This

02/05/19 11:06 - [Lang]: Pior que parando pra pensar assim, eu só lembro de ter jogado com o Adewalé da DLC Freedom Cry do AC Black Flag. Unico negro que eu vi representado nos games como herói, e não bandido ou vilão

02/05/19 11:07 - [Lang]: Parando pra pensar nisso, é meio triste mesmo u-U

02/05/19 11:07 - [Lore]: Mas é uma construção que as comunidades vão conquistando

02/05/19 11:08 - [Lore]: The Last of Us 2 vai ser provavelmente o jogo mais inclusivo LGBT de todos os tempos

02/05/19 11:08 - [Lore]: Isso faz eu ter um hype especial

02/05/19 11:08 - [Lore]: Pq eu vejo um personagem gay sendo protagonista herói fodao da porra

02/05/19 11:09 - [Lucário]: Overwatch manda bem também, só não tem a lore vinculada diretamente no gameplay..

Quando [Lang] diz que só lembra de ter jogado com um personagem negro no papel de herói e depois conclui que isto é triste, é possível perceber que os capitais social, lúdico e cultural investidos por [Lore] na discussão sobre racismo, além de marcar sua posição no campo, possuem potencial de causar uma reflexão e assim criam condições de haver uma alteração nesse e em outros campos.

Figura 9: Cena de escravidão em *Assassin's Creed Black Flag: Freedom Cry*



Fonte: Steam

O caso citado na conversa acima, do jogo *Days Gone*<sup>90</sup>, me chamou a atenção. Aqui não o colocaremos em relação à *Steam* pois o jogo é exclusivo para consoles e só está disponível para *Playstation 4*, então olharei para a repercussão em outros meios. O jogo lançado em abril de 2019 suscitou diversas discussões on-line, como por exemplo, a possibilidade de matar crianças no jogo<sup>91</sup>, e por seu protagonista ser “homem, branco e machão”<sup>92</sup> (figura 10), assunto que voltaremos a discutir mais adiante. Devido às críticas, o jogo teve uma avaliação ruim no site IGN (EUA), uma grande referência para jogadores, apesar do mesmo não ter se refletido na crítica da versão nacional do site.

O que nos traz a esse jogo, entretanto, não é a questão da representação de violência contra crianças e nem a questão da masculinidade tóxica mostrada pela crítica, mas sim uma conversa no grupo do *WhatsApp* sobre racismo. [Krey] faz uso de seu capital lúdico ao citar o site norte americano e ao fazer referência a outro jogo. Essa referência é bastante importante, já que *Resident Evil 5*<sup>93</sup> [*RE5, da fala do colaborador*], lançado em 2009 foi acusado de exibir

90 Disponível em <<https://www.playstation.com/pt-br/games/days-gone-ps4/>> acesso em 21 jun 2019

91 Disponível em <<https://tecnogamesbrasil.com.br/2019/03/14/days-gone-gera-polemica-ao-incluir-criancas-zumbis-que-podemos-matar/>> acesso em 21 jun 2019

92 Disponível em <<https://transcendentgame.com/polemica-video-da-ign-gera-controversia-ao-falar-de-protagonista-homem-branco/>> acesso em 21 jun 2019

93 Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/21690/Resident\\_Evil\\_5\\_Biohazard\\_5/](https://store.steampowered.com/app/21690/Resident_Evil_5_Biohazard_5/)> acesso em 21 jun 2019

um ‘massacre de negros por um protagonista branco’<sup>94</sup>. Em uma rápida busca por notícias em sites brasileiros, o que encontramos foi majoritariamente ‘críticas às críticas’ em que os textos em sites, escritos majoritariamente por homens brancos, defendiam o jogo e os comentários desdenhavam da reclamação sobre racismo<sup>95</sup>. Já na *Steam*, as avaliações negativas do jogo dizem respeito somente a sua jogabilidade, e não encontrei menção às questões sobre racismo.

*Figura 10: Deacon St. John - Protagonista de Days Gone*



*Fonte: PlayStation.com*

A conversa no grupo segue com um dos aspectos que nos parecem bastante recorrentes, uma atribuição de menosprezo por questões sociais, em que observamos uma validação da violência cometida, e o *habitus* do grupo, ou de parte dele, parece bem evidente como homens, brancos de classe média. Nenhum capital precisa ser investido aqui, na verdade acaba sendo acionado um capital social do grupo, mantendo o estado do campo. As mensagens são sobre jogos-narrativa, em sua maioria texto, com alguns emojis e de ‘zoeira’, em uma trollagem coletiva.

94 Disponível em <<https://www.villagevoice.com/2007/07/30/resident-evil-5-white-man-shoots-black-zombies/>> acesso em 21 jun 2019

95 Disponível em <<https://meiobit.com/33243/re5-nao-e-um-jogo-racista/>> e <<https://adrenaline.uol.com.br/forum/threads/resident-evil-5-acusado-de-racismo.156718/>> acesso em 21 jun 2019

Esse estado muda quando [Lore] levanta a questão dos protagonistas. A conversa segue com [Lang] tentando continuar com a ‘zoeira’, entretanto [Lore] mantém o assunto no que entendo como uma forma de resistência e sua argumentação, seu capital cultural e lúdico, parecem reverter o quadro de afirmação da violência, expressa na fala de [Lang]: “Olhando por esse lado, é um olhar bem racista u-U<sup>96</sup>”. As postagens continuam majoritariamente em texto, entretanto, o sentimento expresso é muito mais no sentido de questionamento e indignação.

Como [Lore] mobiliza o sentido de questionamento, vários integrantes se engajam no debate. [Lucário] reforça a questão de não se importar com representatividade, mas, como no caso de Notre Dame que veremos depois, respondendo às colocações de [Lore] aciona um capital lúdico coletivo, em um sentido de esquivia.

Algumas questões de mercado são mobilizadas nesse caso; [Lore] lembra que esse público também é consumidor da indústria do entretenimento (gays e negros), acionando um capital cultural ao falar da bilheteria do filme Pantera Negra (2018), o que gera uma série de reações e memes sobre características específicas de vários integrantes do grupo, e por fim retorna ao jogo para dizer

Days Gone não é um game racista nem homofóbico por não ter negros nem gays. Mas no momento em que aparece um personagem negro ou gay, já ficamos antenados e curiosos. Tipo, já somos xingados todo dia de viado ou de preto, então ficamos de olho se as obras que investimos nosso dinheiro pelo menos nos respeitam. E eu tô curtindo muito Days Gone [Lore]

Percebemos aqui que, apesar de exigir representatividade, o colaborador realiza uma ‘crítica à crítica’, mas por um outro viés, mobilizando seu capital social e ajudando a modificar o campo. Pensamos que este tipo de ação vai no mesmo sentido que [Marlon] se propõe a agir em relação à indústria:

Acho que do ponto de vista de criador eu sempre vou tentar usar esses artificios pra fazer um crescimento na sociedade, no ponto de vista de representação, diálogos, etc. Acho que contextualizar personagens e situações raciais, de gênero, de riqueza/pobreza é uma forma de normalizar e discutir o problema, assim como em um filme ou livro.

Outros trabalhos que nos interessaram para a questão foram os de Pierre-Alain Clément (2019) e Bushra Alfaraj (2019), ambos tratando sobre a representatividade árabe em jogos. No primeiro, *Not Waiting for Other Players Anymore: Gaming in the Middle East Between*

---

<sup>96</sup> Emoji que representa dois olhos fechados. Possui significados múltiplos e aqui é usado para demonstrar empatia com o sofrimento do outro.

*Assignment, Resistance and Normalization*, o autor busca por um panorama das práticas no Oriente Médio (figura 11), olhando para as instâncias da produção, do conteúdo e da audiência. Este estudo é interessante para este trabalho pois trata de relações de violência e dominação dentro de um sistema cultural; entretanto, o autor adverte que:

O estudo da cultura popular em países dominados duplica o risco de assimetria analítica (um objeto dominado por sociedades dominadas). Essa assimetria é caracterizada por dois preconceitos igualmente problemáticos: o populismo (celebrando a cultura popular como mais autêntica, mas cega para as relações de dominação que a moldou) e o miserabilismo (considerando a cultura pobre como cultura pobre, necessariamente em comparação com a cultura legítima). (CLÉMENT, 2019, p.117)<sup>97</sup>

Figura 11: *Holy Defense* - Produzido pelo grupo Hezbollah



Fonte: <http://www.arabnews.com/node/1251131/offbeat>

Já no segundo trabalho, *Arab Gamers: An Identity Inclusivity Study*, há dois aspectos importantes para essa discussão. Primeiro, a metodologia. Apesar de não ser uma etnografia, o trabalho é construído a partir de uma série de entrevistas. Estas entrevistas são principalmente sobre representatividade, outro tema que me interessa para a pesquisa, e alguns relatos foram muito próximos do que estou percebendo nas comunidades do Brasil, por exemplo:

Parei de jogar online. Eles chamaram outros jogadores, e abusaram dele emocionalmente [foi] no Call of Duty [...] e os jogadores primeiro não sabiam que ele era um árabe até ele falar ou algo assim e então eles começaram a chamá-lo de nomes

---

97 The study of popular culture in dominated countries doubles the risk of analytical asymmetry (a dominated object appropriated by dominated societies). This asymmetry is characterized by two equally problematic biases: populism (celebrating popular culture as more authentic while being blind to the domination relations that shaped it) and miserabilism (considering the poor's culture as a poor culture, necessarily wanting in comparison to the legitimate culture). (Tradução minha)

como "Camel F\*\*\* er" ou "Go F\*\*\* sua irmã e mãe". Foi horrível, eu não me lembro de detalhes, eu somente me desconectei e lamentei por essas pessoas de mente fechada. [FY – entrevista por e-mail em 2016]<sup>98</sup> (ALFARAJ, 2019, p.171, tradução minha)

Podemos observar no caso relatado uma violência bastante evidente, em que é indiferente o capital lúdico do jogador ou jogadora; a violência se dá por uma via de preconceito étnico. Conforme aponta Bourdieu “é preciso ter em mente que não há um racismo, mas vários racismos: há tantos racismos quantos grupos que precisem justificar sua existência como tal, o que constitui a função invariante dos racismos.” (1983, p.205). Em comparativo com a fala de minha colaboradora, em conversa privada:

Eu acho que hoje às pessoas acreditam que por ter mais liberdade de opinião, isso dá o direito de ofender as pessoas da forma que bem entenderem, se dão no direito de ameaçar os outros. No próprio Battlefield 1 ou 5, é difícil não encontrar uma partida em que as pessoas não acabem ofendendo até as mães. Hoje em dia ninguém tem medo de ameaçar ou fazer, já que a justiça é um sistema muito falho. O preconceito com mulheres, negros e gays é algo real sim e deve ser debatido. Todos temos direito de acesso a qualquer um desses entretenimento, onde esse público "mal visto" se sobressai melhor do que muito "macho" por aí. [Donna]

A fala de nossa colaboradora aborda questões muito próximas da entrevista feita por Alfaraj, entretanto podemos observar um detalhe muito significativo. Enquanto na fala anterior vemos um forte traço de resignação, em que o entrevistado(a) diz que deixou de jogar *on-line*, aqui [Donna] aponta que estes assuntos devem ser debatidos, apresentando assim uma forma de resistência ao silenciamento. Também é importante a última fala, quando ela atribui maior importância ao capital lúdico, assumindo que este capital seria o mais valioso dentro deste tipo de comunidade.

Na *Steam*, questões referentes a racismo vêm sendo debatidas em alguns fóruns. Nas discussões gerais existe uma postagem em que um usuário pede ajuda:

Estou cansado de jogar com pessoas racistas que ofendem e praticam esse ato criminoso sem medo algum. Dessa vez foi em uma partida de dota 2, tirei todos os prints. Como faço pra denunciar e mandar esses prints? Deveria ser mais fácil conseguir fazer isso, pois até agora n consegui e ja cansei de ver isso acontecer e não fazer nada.[Frodo]

---

98 I stopped playing online They called another player names, and abused him emotionally [it] was Call of Duty [...] and players first did not know he was an arab until he spoke or something and then they started to call him names like “Camel F\*\*\*er” or “Go F\*\*\* your sister and mother” It was just horrible I don’t remember details as I just logged off and felt sorry for such closed minded people. [FY, email interview, 2016]



[Frodo] recebe a seguinte resposta “*Não jogo isso, assim não posso afirmar, mas imagino que você tenha como denunciar dentro do jogo. Seja como for, não tem nada a ver com VAC<sup>99</sup> ou este fórum.*”, e a postagem foi trancada por um moderador. É interessante observar que o usuário que fez a denúncia possui um nível baixo na *Steam*, e não conseguimos avaliar se isto pode ter causado a baixa adesão ao seu questionamento.

Entretanto, nos fóruns de jogos específicos existem outras discussões a respeito do tema. No fórum ‘Counter-Strike: Global Offensive Discussões gerais’ a usuária [Adry]<sup>100</sup> faz uma reclamação: “*A muito tempo venho sofrendo RACISMO no CS:GO pelo simples fato de ser NEGRA, peço ajuda de vocês com a seguinte questão: Oque faço para que os jogadores TÓXICOS e RACISTAS sejam banidos???*” recebendo três respostas que orientavam a denúncia, mas não problematizavam o caso. Um fato curioso é que as respostas foram de uma usuária do México, de uma brasileira e de um estadunidense. A reclamação de [Adry] foi postada em mais dois fóruns sem resposta.

Além dos casos anteriores, no ano de 2019 temos mais duas denúncias nos fóruns da *Steam* em português de racismo: em *Dota2* e *CS-GO*, ambas sem resposta. No total, desde 2017 são 211 postagens sobre racismo na plataforma, em sua maioria sobre estes dois jogos. Nosso colaborador da indústria de jogos fala sobre a dicotomia entre comunidades e ambientes tóxicos: [Marlon] “*Isso tem um profundo impacto na indústria e em como o jogo tem seu design feito. Por exemplo, o fato do LoL ter chat escrito (e acho que agora tem chat de voz), é um operador muito grande pra gerar cenas tóxicas (ao mesmo tempo, é algo que ajuda a criar uma comunidade)*”.

É interessante observar que a própria plataforma não se manifesta nos fóruns, o que parece dar mais protagonismo para o público e a moderação, entretanto, esse silenciamento aprofunda a dificuldade em se discutir estas questões. Apesar de possuir mecanismos de denúncia, acaba operando só de forma punitiva, ou seja, usuários que perpetram esse tipo de violência e são denunciados, podem receber punição, e não de forma educativa, o que poderia aprofundar o debate e levar à busca por mecanismos que desnaturalizem estes atos.

Nas práticas do grupo outro fator, relacionado a questões étnicas, me chamou a atenção: questões relativas a nacionalidade. Em artigo de 2015, Suely Fragoso fala de como os

---

99 Valve Anti-Cheat System. VAC ban é o banimento (temporário ou permanente) pra pessoas que são pegas trapacenado.

100 Nível 12 na plataforma

brasileiros são mal vistos em servidores estrangeiros por suas práticas de *trollagem*<sup>101</sup>, *spam*<sup>102</sup> e *griefing*<sup>103</sup>, em que usuários solicitavam a criação de servidores exclusivos para os brasileiros. Além da barreira do idioma, que é um dos fatores que pode influenciar nestas questões, outras práticas também são importantes de serem observadas. Em *National Cultures and Digital Space*, Verónica Valdivia Medina (2019) fala das diferenças nas práticas comunicacionais em servidores estadunidenses e latino-americanos de WoW, concluindo que o conteúdo e a forma de se comunicar nestes servidores são diferentes. Estas questões se repetem quando observamos os fóruns da *Steam*.

As diferentes nacionalidades de pessoas que jogam, em especial em jogos de grande público, como *CS-GO*, *LoL* e *DOTA*, acabam por trazer à tona uma série de violências relativas a etnia. Nos fóruns em português, onde fiz a observação, diversos relatos relativos a preconceito étnico são expostos. Para fins de organização, vou reproduzir trechos da postagem e algumas respostas relevantes para que se possa discutir o caso, observando que aqui não há participação dos interlocutores do *WhatsApp*:

**Postagem:** Entrei numa partida da USA (América) com meu irmão! eu não falo muito inglês, mas conseguir entender o que eles disseram.. " QUE ♥♥♥♥♥<sup>104</sup>! DOIS BR's NO NOSSO TIME".

Estamos com uma fama horrível pelo mundo.

É tanta gente com o ego lá em cima que se esquece de ajudar o jogo à crescer aqui.

Cada vez mais, estamos perdendo nossa diversão... Muitos nem se quer entendem porque tanta derrota nas TF's.<sup>105</sup>

BORA COMEÇAR A SE DESENVOLVER? PASSAR UMA IMAGEM BOA, DE PESSOAS QUE REALMENTE SE DIVERTEM COM O JOGO? MOSTRAR A NOSSA EDUCAÇÃO TBM.

**Resposta 1:** O desabafo dele vai bem além de Dota, é horrível sofrer preconceito ou até mesmo ser kickado<sup>106</sup> de partidas online simplesmente por ser brasileiro.

Muitos jogadores que tentam jogar a sério, até mesmo pra tentar acabar com essa fama terrível que adquirimos, acabam pagando o preço pelo mal comportamento de alguns poucos.

Essa galera do HUE HUE<sup>107</sup> traz má fama pra todos nós no cenário gamer mundial.

**Resposta 2:** "Mimimi, sofri preconceito, vou chorar, mimimi"... Como brasileiro é vitimista.

**Resposta 3:** Não é questão de vitimização, mas de um pequeno grupo arruinando a partida de todo mundo.

101 “provocar um ou mais participantes de um ambiente on-line” (FRAGOSO, 2015, p.137)

102 “repetição exaustiva dos memes HUEHUEHUE ou BR?BR?” (FRAGOSO, 2015, p.135)

103 “jogadores (e suas ações) que perturbam os demais, tornando desagradável, dolorosa ou até traumática a experiência de jogo.” (FRAGOSO, 2015, p.141)

104 Os ♥♥ são uma forma de censurar determinadas palavras nos fóruns da *Steam*. Quando o termo é escrito, no momento da publicação ele é substituído por ♥♥.

105 Team Fight, momento em que a maioria dos personagens se encontram e se enfrentam no mapa do jogo

106 Expulso da sessão de jogo

107 Suely Fragoso aponta que o termo Hue “deriva do meme HUEHUEHUE [...]. Mesmo nos contextos em que o meme HUEHUEHUE não aparece explicitamente, as ações dos HUEHUEs são denominadas huezagem. (2015, p.130) fazendo referência ao comportamento tóxico dos jogadores brasileiros nos jogos multiplayer.

Vc já teve que abandonar uma partida porque algum babaca não parava de atirar no proprio time? Ou alguém que não parava de gritar ou colocar musica alta no chat?

Se nunca passou por isso não experiência pra saber do que a gente ta tratando aqui.

**Resposta 4:** Por isso que tem ferramentas para expulsar, parar de ouvir e/ou reportar. Se as opções acima não resolvem e não consigo fazer o meu jogo em paz, saio da partida e vou fazer outra coisa, não vou morrer por causa disso.

Quase todas as comunidades de jogos são assim, mas a brasileira consegue ser a escória da escória delas.

**Resposta 5:** Peruano sofre mais que BR.

**Resposta 6:** É igual se tiver um gringo com 9 BR no jogo. O gringo vai ser zoad e xingado, é o padrão de comportamento de qualquer jogo. Não é estrangeiro que tem preconceito com brasileiro, é BRASILEIRO que tem preconceito com BRASILEIRO.

A postagem tem um tom de frustração, seguido por um caráter pedagógico, em que o usuário se utiliza de seu capital lúdico para convocar as outras pessoas do fórum a mudar. Esse mudar não pode ser interpretado só como um mudar de atitude, mas no sentido de mudar práticas que possam fazer com que as pessoas que jogam e são brasileiras possam ter uma posição melhor no campo. Nas respostas também encontramos um tipo de violência que é recorrente nas comunidades e fóruns sobre jogos digitais, a afirmação de que, quando as pessoas estão reclamando de algum preconceito ou violência, elas estão se vitimizando.

No grupo do *WhatsApp* é possível ver outro aspecto desse tipo de comportamento. Aqui não se trata de uma desvalorização do país de origem, mas sim uma crítica ao ser brasileiro. A conversa a seguir se dá quando [Gringo] entra no grupo:

08/02/19 12:57 - [Inf]: Bah velho, esse país não tem jeito.

08/02/19 12:57 - [STF]: Br n tem jeito mesmo hehe

08/02/19 12:57 - [Inf]: Sempre tem nego sugando de algum lado

08/02/19 12:57 - [Inf]: É impressionante

08/02/19 12:57 - [STF]: Seeeempre

08/02/19 13:28 - [Gringo]: Hello all you people. ☐

I guess you are all brazilian?

08/02/19 13:30 - [Lucário]: Hello o/

Yes, we are all brazilian ☐

08/02/19 13:31 - [STF]: yeah,

08/02/19 13:32 - [STF]: unfortunately, we are

08/02/19 13:32 - [STF]: hasuashusaas

08/02/19 13:40 - [Gringo]: Why unfortunately?

08/02/19 13:41 - [STF]: Brazil is not the best Country in the world hehe

08/02/19 13:41 - [STF]: but, we like it

08/02/19 13:42 - [Lucário]: We brazilians have an inferiority complex by default.

☐☐♂☐☐

Na conversa anterior ao excerto selecionado, [Inf] está reclamando do custo para renovar a carteira de motorista e rapidamente encontra eco em [STF]. Quando [Gringo] se apresenta ao grupo, perguntando se todos são brasileiros, [STF] imediatamente diz que infelizmente, justificando que o Brasil não é o melhor país para se viver no mundo. [Lucário] articulando seu capital social, e com seu perfil geralmente conciliador, afirma que os brasileiros

tem um complexo de inferioridade como padrão. Essas posições reforçam a afirmação da última resposta na postagem da *Steam* de que brasileiro tem preconceito com brasileiro, escrita em caixa alta como que gritada aos outros interlocutores que participavam do fórum. Outro exemplo é na conversa a seguir. Nela [Kreig] compartilha uma imagem (figura 12) retirada do *Youtube*<sup>108</sup> sobre um catador nos Estados Unidos.

Figura 12: Imagem compartilhada por [Kreig]



Fonte: Youtube.com

02/04/19 15:45 - [Kreig]: <[Figura 12]>

02/04/19 16:59 - [SpOhr]: E vc aí no Brasil pagando 100 mil num Civic pra dar um rolê de patrão.

E nos EUA o cara usa pra catar latinha. □□□

02/04/19 16:59 - [SpOhr]: A gente é um bando de bosta mermão

02/04/19 17:02 - [Lucário]: Acho que o mais correto seria dizer que aqui pra ter um Civic precisa ser patrão, lá tu consegue um catando latinha...

02/04/19 17:02 - [Lucário]: hauhauhuahua

Na conversa que segue a postagem da imagem, [SpOhr] usa uma frase tirada de um site chamado *Urb Et Magna*, aparentemente ligado à *alt-right*<sup>109</sup> brasileira. Neste site, assim como em diversas postagens no grupo do *WhatsApp*, assim como na plataforma *Steam*, é muito comum comparações entre o Brasil e outros países, especialmente os Estados Unidos, de eventos, comportamentos e economia. A perspectiva é sempre desqualificando o Brasil. Segundo Luis Felipe Miguel:

108 Disponível em <<https://i.ytimg.com/vi/-ik9IHTqFHo/maxresdefault.jpg>>. Acesso 20 dez 2019

109 Direita alternativa, movimento político de extrema direita ligado a movimentos nacionalistas e supremacistas brancos que surge nos Estados Unidos em 2010 (POGGI, 2018, p.338) e que vem se tornando cada vez mais sexista, misógeno e homofóbico (PINHEIRO-MACHADO, 2019, p.90)

A busca da distinção social é um componente central da dinâmica das sociedades contemporâneas, e o acesso ao consumo é uma das principais formas pelas quais essa distinção se manifesta. O efeito ‘simbólico’ é um efeito sobre a percepção da própria posição na hierarquia social e, portanto, do sucesso ou fracasso como indivíduo (2018, posição 254)

Dessa forma, meus colaboradores se posicionam tanto no tecido social, quanto no campo, compartilhando materiais políticos de forma apolítica. Ainda assim resta espaço para pequenas subversões. Em sua fala final [Lucário] identifica que, para ter acesso aos bens de consumo aqui no Brasil é necessário ser patrão, o que não é o caso de nenhum participante do grupo.

Apesar de nestes caso haver a exposição de uma violência sofrida por jogadores e jogadoras do Brasil, seja por pessoas de outros países, seja por seus ou suas compatriotas, a relação de pessoas do Brasil para com as de outros países não é isenta de violência. Assim como existe um preconceito para com brasileiras e brasileiros, estas pessoas também agem de forma preconceituosa, repetindo a mesma violência que sofrem, em especial com pessoas de outros países latino-americanos. Nos fóruns da *Steam* existem diversas postagens atacando pessoas de outras nacionalidades, em especial da Argentina. Na postagem a seguir é possível ver uma série de ataque promovidos pelo usuário [Trill] e as respostas de diversos outros usuários:

**Postagem [Trill]:** Valve tira os boludos daqui do br pelo amor de deus  
Valve cria servidores só pra esses doentes na boa. Não tem como jogar com eles, só passar raiva. É raro achar um argentino/uruguaio/chileno/paraguaio/peruano/colombiano bom. Eles são muito ruins e burros. Não tem como não. Só sabem comprar teco e entregar pro outro time!!

**Resposta 1:** Vamos lá... A Valve não participa desses fóruns, aqui é o fórum dos usuários! Mesmo que participasse, dúvida muito eles ajudarem alguém que xinga os estrangeiros... Essa palavra aí que você citou é uma ofensa, das piores.

[Trill]: To nem ai. Tô só dando uma sugestão aos usuários de sempre apelar sobre isso pra que eles escutem algum dia. E xingo mesmo, eles não merecem respeito,. Fica ai pagando pau pra gringo

[Trill]: Tem que surgir um hitler brasileiro que odeie eles e extermine eles

[Trill]: É por que você não vê o quanto eu xingo eles nos comp. kicko<sup>110</sup>.

**Resposta 2:** Pelo seu nick, vocabulário, VAC e imagem do perfil, da pra ver que vc não é muito melhor do que os boludos que vc odeia.

Alias, esta no mesmo nível, no minimo.

[Trill]: Depende. Em educação eu estou pior sim. Mas em jogabilidade acho difícil!! Eles não tem noção de nada. Acho que nesses países não existem jogos de fps. Eles só jogam colheita feliz.]

Estou reclamando da jogabilidade deles. Não venham com mimimi.

[Trill]: Eu aposto que existem muitas pessoas com o mesmo pensamento. Não dá. E meu vac não é no csgo, portanto posso falar sobre isso.

**Resposta 3:** Vc é melhor que eles em habilidade com um VAC na conta?

---

110 Expressão aporuguesada para kicking, que significa expulsar alguém da sessão de jogo

Acho que nem você acredita nisso que acabou de dizer.

[Trill]: Sim. Meu vac não foi no csgo ué. Se eu xitasse<sup>111</sup> no csgo eu teria outro vac e não estaria reclamando deles. Totalmente sem noção isso ai.

**Resposta 4:** Ser ruim se resolve com treino; usar cheat e tomar vac ban é assumir que vc é incapaz de deixar de ser ruim.

[Trill]: Meu ban não foi no csgo. Isso é preconceito com quem tem vac. Opressores!! Me julgam por fora. Vão se tratar!!

**Resposta 5:** Seu VAC ban pode ser ate no jogo da Barbie. Cheaters assumem que nao tem a capacidade de melhorar no momento que desistem de jogar como todo mundo pra levar vantagem.

[Trill]: Na verdade não irmão! Uma pessoa não pode errar? Eu xitei e não me arrependo disso, mesmo sabendo que é errado. Antes eu era totalmente contra isso pois sei que é até algo desonesto, mas despoi que descobri o barato que isso dá, abri minha mente.

**Resposta 6:** "Eu xitei e não me arrependo disso" Parei de ler aqui. Boa sorte e que 100 boludos entrem na sua partida por hora.

[Trill]: No jogo eu raramente fico negativo ou sou carregado. E não sou doente dentro do jogo. E continuarei com minha conduta de expulsar eles e rage<sup>112</sup> neles.

**Resposta 7:** -- O que mostra que você na verdade é pior que eles. Se fosse uma criança que não sabe o que faz, vá lá. Mas você sabe, é consciente e orgulhoso de promover a discórdia entre os jogadores. É por gente igual você que uns filhas das ♥♥♥♥ inventa que videogame prejudica a sociedade e promove a violência, e ainda usa as ♥♥♥♥♥ que você fala pra justificar.

Porque você nao chama seus amigos, monta um time de 5, e joga só com eles?

Você tem 5 amigos, né?

[Trill]: Por conta da disponibilidade deles. Só jogam a noite. Eu quero jogar de dia com gente de verdade. Não com os gringos!!

**Resposta 8:** Tu quer um Hitler e quando toma "facismo" na cara tu chora?

Realmente tu precisa se tratar..

**Resposta 9:** Não alimentamos mais o troll

O cara é uma attention ♥♥♥♥♥ autentica, só olhar vc já vê que ele topa tudo por atenção.

Quando não da pra se destacar no jogo com habilidade, trapaceia. Quando não da pra trapacear, um nick com capslock e um avatar d3 filme porno. Se enfiar um pepino no rabo trouxesse atenção, o nick dele seria "bumbum sem fim"

Melhor que podemos fazer aqui por ele é ignorar

Nesta postagem se encerram diversos tipos de violência. Primeiro o ataque xenofóbico, expresso logo na primeira frase ao se referir aos argentinos como *boludos*, expressão pejorativa que significa idiota, tonto ou imbecil. O uso desta expressão é recorrente nas postagens de brasileiros feitas nos fóruns quando se referem aos argentinos. A seguir chama estas pessoas de doentes e solicita uma segregação dos mesmos. O ataque de ódio segue e se estende a vários países da América Latina, chamando a todos de ruins e burros. A primeira resposta tem um tom educativo, elucidando que a empresa responsável pelos servidores não acompanha diretamente os chats e que o linguajar utilizado na postagem foi inadequado. Entretanto, conforme aponta Bourdieu ao falar de racismo da inteligência:

---

111 Expressão aportuguesada para cheating, trapacear.

112 Ataques de ódio

Este racismo [da inteligência] deve também algumas de suas propriedades ao fato de que tendo sido reforçadas as censuras em relação às formas de expressão grosseiras e brutais do racismo, a pulsão racista só pode se exprimir sob formas altamente eufemizadas e sob a máscara da denegação (no sentido da psicanálise) [...] onde o racismo é dito, mas sob uma forma que não o diz. Levado assim a um grau muito alto de eufemização, o racismo se torna quasi-irreconhecível. (BOURDIEU, 1983, p.206)

A partir desta primeira interação, a conversação segue com uma série diversa de violência e ataques generalizados. Mantive a conversa quase na íntegra para apontar alguns elementos associados às práticas das comunidades sobre jogos digitais. [Trill] se orgulha de xingar, afirma que deveríamos ter nosso próprio Hitler, assume que não trata as outras pessoas com respeito, se sente superior aos que são alvo de sua raiva. É possível identificar então, desde o início, um ataque *troll*. Megan Condis afirma que:

... os trolls veem suas ações como movimentos em um grande jogo - ou, no caso da subcultura de videogame, um metagame que ocorre dentro e ao redor dos jogos eletrônicos que eles jogam. Os trolls se imaginam figuras de trapaceiros e adotam uma personalidade grosseira e antipática (ou talvez simplesmente ignorante) para entreter a si e a seus amigos, enfurecendo os outros.<sup>113</sup> (CONDIS, 2018, p. 34, tradução minha)

Dessa forma, na sequência da conversação, observamos que o usuário [Trill] se afirma como um trapaceiro, ao afirmar que “xiitou”<sup>114</sup> e não se arrepende. Em uma série de entrevistas com pessoas que jogam, Mia Consalvo aponta que “para este grupo, o círculo mágico admite muitos jogadores, mas o ‘jogo’ que está sendo jogado difere de jogador para jogador. [...] Trapacear é enganar os outros, mas fazer parecer que você não está fazendo isso.”, dessa forma rompendo o círculo mágico (HUIZINGA, 2000), “mas apenas o trapaceiro pode perceber a mudança”<sup>115</sup> (CONSALVO, 2007, p. 92, tradução minha). Além disso, mantém a postura antipática para com os outros interlocutores; Ainda conforme Condis, “essas incursões têm o duplo objetivo de enfurecer o alvo e aumentar o capital social do troll.”<sup>116</sup> (2018, p.19, tradução minha). Estranhamente esta postagem não foi bloqueada.

---

113 trolls see their actions as moves in a grand game—or, in the case of the video game subculture, a metagame that takes place inside of and around the electronic games that they play. Trolls imagine themselves as trickster figures and adopt a persona that is rude and obnoxious (or perhaps simply ignorant) to entertain themselves and their friends by infuriating others.

114 Trapaceou

115 For this group, the magic circle admits many players, yet the “game” being played differs by player. While deceiving others is the key to cheating, that can include hacking or altering code, exploiting systems, or socially exploiting other players. To cheat is to deceive others, but to make it appear that you are not doing so. The bounds of the magic circle have been cracked in some way, yet only the cheater can perceive the change.

116 These incursions serve the dual purpose of infuriating the target and boosting the social capital of the troll.

#### 4.4 FASE 4: O JOGO DO SILÊNCIO

Uma série de postagens feitas na *Steam* acabam por ser bloqueadas pelos moderadores e moderadoras da plataforma, principalmente quando estas tratam de assuntos que, para usar os termos da própria plataforma, “causam polêmica”. Quando se recorre a este tipo de recurso, *a priori* buscando por menos discussões, acaba-se incorrendo em uma forma de violência simbólica. Dessa forma, o próprio campo em disputa censura e organiza o que pode e o que não pode ser dito, segundo Bourdieu:

Quando digo que o campo funciona como censura, quero dizer que o campo é uma certa estrutura da distribuição de uma certa espécie de capital. Esse capital pode ser a autoridade universitária, o prestígio intelectual, o poder político, a força física, dependendo do campo considerado. O porta-voz autorizado é detentor, seja em pessoa (o carisma), seja por delegação (o padre ou o professor) de um capital institucional de autoridade que faz com que se lhe dê crédito, que se lhe conceda a palavra. (BOURDIEU, 1983, p.110)

Dessa forma, os moderadores são detentores desse capital institucional e estão autorizados a falar ou, como fazem com frequência, calar outrem. Assim, cabe aos moderadores observar e manter as normas de participação nos fóruns. Ao participar destes espaços, algumas regras estabelecidas já indicam o que participantes devem ou podem fazer.

Boas práticas no fórum<sup>117</sup>

**Evite contribuir para brigas e flamewars<sup>118</sup> em geral**

Se presenciar uma briga entre usuários, **faça o correto**: contacte um moderador ou denuncie os posts, evite alimentar qualquer tipo de disputa do gênero, pois isso tira o foco do assunto tratado na thread<sup>119</sup>, além de **causar desconforto para os demais usuários** que participam da discussão na mesma thread. (STEAM, [2019?] grifo meu)

Na postagem acima, feita por um moderador, são descritas as “Boas práticas no fórum”. A primeira sentença já é uma interdição, seguida por uma normatização: contatar os moderadores. Conforme aponta Bourdieu “toda expressão é um ajustamento entre um interesse expressivo e uma censura constituída pela estrutura do campo em que ocorre esta expressão, e este ajustamento é o produto de um trabalho de eufemização podendo chegar até ao silêncio, limite do discurso censurado.” (1983, p.108). Na estrutura do fórum, então, esse processo de eufemização se dá a partir de algumas postagens que são fixadas no topo da tela, para que sejam lidas antes de qualquer interação, indicando as interdições e possíveis punições. Além das boas

---

117 Disponível em <<https://steamcommunity.com/discussions/forum/27/359543951733567983/>> Acesso em 20 dez 2019

118 Troca de mensagens hostis

119 Sequência de postagens



práticas, é fundamental para compreendermos esse processo, observar as regras gerais dos fóruns.

[[ IMPORTANTE ]] - REGRAS PARA O STEAM <sup>120</sup>

Regras Gerais

Pedimos a todos os utilizadores que **evitem** fazer o seguinte:

- **Humilhar ou insultar outros membros**
- Dar a volta aos filtros de palavras<sup>121</sup>
- **Abusar ou encorajar o abuso dos sistemas de reputação ou de denúncia**
- Deixar informações pessoais (ou seja, nome, endereço, e-mail, número de telefone, etc.)
- Fazer voltar tópicos ao ativo (fazer "bump")
- Desviar-se do tema de conversa de um tópico
- Deixar links para sites de phishing<sup>122</sup>
- Fazer spam (por exemplo, dizer apenas +1 ou 10char, fazer "rickroll<sup>123</sup>") ou voltar a criar tópicos que já foram fechados, modificados ou apagados
- Escrever incessantemente no fórum ou tópico indevido (por exemplo, pedidos de trocas devem ser feitos num fórum ou tópico de trocas)
- **Ter uma discussão acesa em público com um moderador**
- Manipular artificialmente o sistema de análises de utilizadores ou de votação/avaliação (STEAM, [2019?] grifo meu)

Estas regras são as mesmas em todos os idiomas, mas a tradução e postagem das mesmas fica a cargo dos moderadores de cada seção. Podemos perceber que a interdição inicial é de que se evite certos comportamentos. O primeiro, trata-se de humilhar ou insultar outros membros da plataforma, entretanto, como foi possível observar na seção anterior, essa prática é recorrente e, mesmo que esta regra pareça ter a intenção de proteger, ela acaba por provocar o silenciamento sobre certas questões. A seguir temos a interdição a respeito dos sistemas de denúncia e reputação, que parece se opor exatamente à regra posta anteriormente, nas boas práticas, que indicava que, pessoas que cometessem abusos, deveriam ser denunciadas, o que causa um certo constrangimento a denúncias. Por fim, destaco a interdição da possibilidade de ter discussões “acesas”, ou como consta na postagem das boas práticas, *flamewars*. Essa

---

120 Disponível em <<https://steamcommunity.com/discussions/forum/27/359543951732398635/>> Acesso em 20 dez 2019

121 A *Steam* filtra determinados termos, em geral palavrões, substituindo os mesmos por corações. Dar a volta aos filtros faz menção a estratégias utilizadas para não ser pego, como por exemplo, separar os caracteres da palavra para que não sejam detectados.

122 Sites de coleta de informações e dados pessoais

123 Um link que pareça ser relevante mas que direciona que o segue para um vídeomeme. O termo faz referência a prática de fazer o direcionamento para o videoclipe da música Never Gonna Give You Up de 1987 de Rick Astley.

interdição reforça a autoridade, e conseqüentemente capital simbólico, outorgada pela plataforma e pelos próprios moderadores a eles mesmos.

A seguir podemos observar as interdições impostas de forma menos subjetiva, onde o próprio título da postagem expressa claramente a interdição:

#### Tópicos e temas **proibidos**

Pedimos a todos os utilizadores que evitem redigir um tópico ou resposta que contenha o seguinte:

- **Pornografia, conteúdos inapropriados ou ofensivos**, software ilegal, conteúdos confidenciais ou qualquer outro material que não seja apropriado num **ambiente sério de trabalho**
- Qualquer conversa sobre pirataria resultará num banimento permanente na Comunidade Steam (cracks, geradores de códigos "keygens", emuladores de consolas de jogos)
- "Batotas" (cheats), "hacks", abuso de erros em jogos
- **Ameaças de violência ou assédio, mesmo que sejam na brincadeira**
- Material protegido por direitos de autor, como digitalizações de revistas
- Solicitações, súplicas, leilões, rifas, compra e venda de artigos, marketing por referência
- **Racismo, discriminação**
- **Linguagem abusiva, incluindo insultos e palavrões**
- Drogas e álcool
- **Temas religiosos, políticos ou outros propensos a grandes tópicos repletos de discussões acasas**

Denunciar os posts a moderadores

No caso de aparecer um membro da Comunidade a quebrar estas regras, **é favor denunciar o post** ou item clicando no botão de Denúncia (pavilhão) situado em cada post, item e análise.

Infratores recorrentes

Qualquer infrator reincidente das regras e orientações referidas acima será **banido** da Comunidade do Steam. **Qualquer moderador tem a capacidade, ao seu próprio critério, de banir um utilizador por ter desrespeitado as regras.** (STEAM, [2019?] grifo meu)

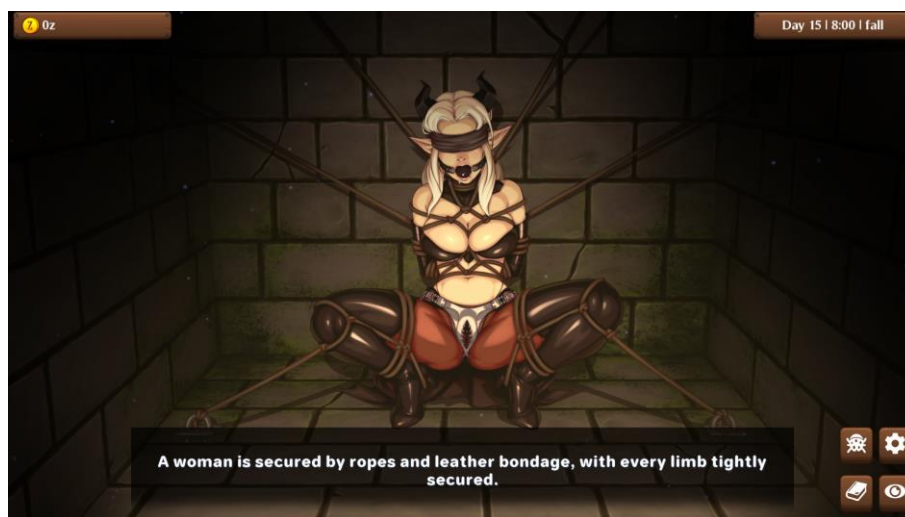
Primeiro é importante destacar algumas contradições. A primeira interdição é referente a conteúdo pornográfico, entendendo que a plataforma é frequentada por usuários e usuárias das mais diversas faixas etárias. Entretanto, além de não solicitar nenhuma comprovação de idade para utilização, a própria plataforma comercializa jogos voltados para o público adulto e de conteúdo sexual (figura 13), como por exemplo o jogo *Venture Seas*<sup>124</sup> que, segundo descrição da própria desenvolvedora, possui “nudez feminina, masculina ou hermafrodita completa (com censuras opcionais para cada um), linguagem forte, uso de álcool e drogas

---

124 Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/1096520/Venture\\_Seas/](https://store.steampowered.com/app/1096520/Venture_Seas/)> acesso em 30 jan 2020

(produtos de fantasia), conteúdo sexual animado hétero, gay e bissexual (opcional, experimente apenas o que você escolher)” (STEAM, [2020?]), descrição que poderia enquadrar o jogo no que a moderação define como pornografia. Apesar de ser uma plataforma voltada ao entretenimento, o mesmo aviso afirma que o padrão de postagem deve ser o tipo de material apropriado para um ambiente sério de trabalho, seja lá o que isto queira dizer.

*Figura 13: Captura de tela do jogo Venture Seas*



*Fonte: Steam*

A seguir destaco alguns pontos centrais para esta discussão. São interdidas ameaças de violências e assédio, ressaltando que “mesmo que sejam de brincadeira”. Fica evidente pelos exemplos trazidos que estas ameaças de violência e que o assédio são práticas recorrentes na comunidade sobre jogos digitais, entretanto, ao especificar que existe a possibilidade destas ações serem “de brincadeira” a própria posição da moderação se torna dúbia. Existe, dessa forma, uma espécie de autorização na proibição, onde se reconhece que violências podem ser cometidas em nome da diversão.

Também são interditados racismo e discriminação. Mais uma vez retorno aos dados e conversas anteriores, onde exemplos destas práticas são citados. Aqui o problema não é a interdição do racismo e do preconceito, o que seria uma atitude louvável, mas sim a interdição de se falar sobre estes assuntos, em que, uma série de postagens denunciando o racismo e o preconceito são fechadas pela moderação com o intuito de coibir a discussão.

Também existe uma interdição ao uso de linguagem abusiva e palavrões. Quanto à linguagem abusiva, não fica claro o que isto quer dizer, principalmente levando em consideração que a definição do que isto seria fica a cargo da própria moderação, ou seja, as pessoas que têm a autoridade outorgada pela plataforma, e que recebem um capital simbólico

por isso, determinam o que seria uma linguagem abusiva por critérios completamente subjetivos e individuais. Quanto ao uso de palavrões, o próprio sistema possui ferramentas de censura, como podemos ver na postagem sobre a presença de pessoas da Argentina, em que em uma das respostas (Resposta 7, ver p.94) aparecem corações substituindo os palavrões “É por gente igual você que uns filhas das ♥♥♥♥ inventa que videogame prejudica a sociedade e promove a violência, e ainda usa as ♥♥♥♥♥ que você fala pra justificar.”. Conforme aponta Bourdieu “no interior de um campo restrito (como o constituído por esse grupo, por exemplo), a polidez é o resultado da transação entre o que há a dizer e as coerções externas constitutivas de um campo” (1983, p.108).

Esse tipo de constrangimento, gerado pela censura e interdição do que pode e do que não pode ser dito, assim como quem pode e quem não pode dizer, não ocorre somente na plataforma *Steam*, como demonstra Megan Condis, ao falar sobre as interdições nos fóruns da *Bioware*<sup>125</sup> sobre o jogo *Star Wars: Knights of the Old Republic*:

outras entidades de jogos como a Blizzard Entertainment e a Microsoft haviam instituído políticas semelhantes em relação a essas palavras no passado, chegando ao ponto de proibir os jogadores que expressavam claramente suas orientações sexuais, dizendo a eles que era para sua própria proteção<sup>126</sup> (Ward 2006<sup>127</sup>; Gilbert 2009<sup>128</sup>) (CONDIS, 2018, p.75, tradução minha)

Este tipo de constrangimento, quando institucionalizado pelas corporações e imposto aos participantes de fóruns pela autoridade outorgada à moderação, passa então a ser uma constante nas conversações nos grupos sobre jogos digitais e o silenciamento passa a ser naturalizado. No grupo do *WhatsApp*, o silenciamento se dá de duas formas distintas, primeiro por censura direta, a partir do impedimento discursivo e segundo por conta de um constrangimento mais subjetivo, quando determinados assuntos são impedidos através da ausência de respostas.

Um dos assuntos interditados e censurado abertamente no grupo é política. Na conversação a seguir [Lucário] pede para [RIMA] retirar uma postagem (que não consegui ver qual era), afirmando que o grupo deve ser isento de assuntos políticos, para não abrir precedente e virar bagunça. Essa afirmação se dá por conta da forma que o grupo se comportava antes do

---

125 Desenvolvedora e distribuidora *Star Wars: Knights of the Old Republic (KotOR)*

126 Other gaming entities like Blizzard Entertainment and Microsoft had instituted similar policies around such words in the past, even going so far as to ban players who were up front about their own sexual orientations, telling them that it was for their own protection (Ward 2006; Gilbert 2009)

127 Ward, Mark. “**Gay Rights Win in Warcraft World.**” BBC News, 2006, 13 de fevereiro.

128 Gilbert, Ben. “**Microsoft Talks to GLAAD about GLBT Policy Issues.**” Joystiq, 2009, 14 de abril.

período de observação quando, durante o período eleitoral de 2018, houve uma intensa circulação de materiais políticos, compartilhados principalmente por [Inf] e [Stf].

03/05/19 15:08 - [RIMA]: Essa mensagem foi apagada  
 03/05/19 15:15 - [Lore]: Não apaga  
 03/05/19 15:15 - [Lore]: ☐  
 03/05/19 15:16 - [Lucário]: Sem assuntos políticos pra não criar precedente.. Senão depois vira bagunça..

Como exposto anteriormente, muitas das práticas de conversação são feitas no intuito de gerar controvérsia e discussão, as *trollagens*. É difícil determinar se foi essa a intenção da postagem de [RIMA] já que a mesma foi apagada logo em seguida por conta da interdição de [Lucário], mas a interferência de [Lore] ao solicitar que ela não apagasse a postagem, seguida pelo emoji “☐” nos dá uma boa pista de que sim.

Houve outros momentos em que a interdição do assunto política se deu da segunda forma, com a ausência de respostas. A partir do momento em que uma comunicação é ignorada, outros assuntos acabam por fazer com que a fala desapareça no fluxo da conversação. [Inf] tenta retomar a prática de postagens sobre política em diversos momentos, compartilhando textos que circulam em outros grupos do *WhatsApp* entretanto é ignorado.

16/07/19 11:56 - [Inf]: Após a imensa repercussão negativa da capa tendenciosa com Sérgio Moro e as milhares de solicitações de cancelamento de assinaturas, bate o desespero na quase falida Editora Abril e o setor de comercialização da revista Veja, ouça o áudio onde a atendente tenta justificar a matéria informando a demissão dos responsáveis e suposta retratação, onde praticamente implora pelo não cancelamento....☐☐☐☐  
 16/07/19 11:56 - [Inf]: <[Arquivo de áudio referente a postagem acima]>  
 16/07/19 13:52 - [Lucário]: <[Imagem do filme Rei Leão]>  
 16/07/19 13:53 - [FraV]: ☐  
 16/07/19 13:53 - [FraV]: Não  
 16/07/19 14:08 - [WIN]: Eu já chorei com toy story  
 16/07/19 14:08 - [WIN]: Vou passar o rei leão, grato  
 16/07/19 14:08 - [AnAt]: shame  
 16/07/19 14:09 - [AnAt]: rei leao é cláááássico

Esse tipo de prática é uma característica do campo, em especial quando se faz referência ao aplicativo de comunicação utilizado. Assim, práticas incorporadas pela utilização do aplicativo e que acionam determinados capitais em outros grupos podem ser transportadas para o grupo analisado, tendo ou não o mesmo efeito de alteração do campo. Segundo Resende *et al.*:

As eleições brasileiras de 2018 passaram por uma guerra de informações organizada no WhatsApp, onde rumores falsos, fotos manipuladas, vídeos descontextualizados e

**troles em áudio** tornaram-se munição de campanha e viralizaram na plataforma, sem nenhuma maneira de monitorar seu alcance ou origem.<sup>129</sup>(2019, p.1, tradução e destaques meus)

Neste mesmo sentido, [GeR] posta uma foto do ator Fábio Assunção, ator atacado frequentemente por suas posturas políticas. Na interlocução, [RIMA] critica de forma incisiva, afirmando que o ator tem seus problemas e que isso não é motivo de piada; [GeR] afirma que isso é livre arbítrio e a conversa se encerra. Apesar dessa última tentativa de manter a conversa acesa, mais uma vez o grupo se cala sobre o assunto, fazendo com o que o mesmo morra.

09/08/19 20:26 - [GeR]: [meme de Fábio Assunção]

09/08/19 20:28 - [RIMA]: Cara, eu acho mta falta de respeito toda a zuera em cima desse cara, pq da pra perceber claramente que ele tá passando por mtos problemas psicológicos, com bebidas e drogas e mta gente tem se aproveitado disso, fazendo vídeos e compartilhando como se fosse engraçado

09/08/19 20:29 - [RIMA]: Eu não sei como ele tá vivo ainda

09/08/19 20:30 - [GeR]: Livre árbitro

09/08/19 20:30 - [GeR]: Arbítrio

09/08/19 20:30 - [SAMU]: Pqp, esqueci do principal! Foi mal [Kreig], e muito obrigado pelos parabéns!!! □ □

09/08/19 22:43 - [Kreig]: Tamo junto! Agradeço a consideração de "principal", mas sou mero aspirante a figurante de quinta categoria □ □

O compartilhamento de imagens é uma prática recorrente no campo, durante o período de observação, das quase 30 mil mensagens trocadas pelo grupo, mais de 13 mil foram arquivos de mídia, sendo majoritariamente imagens. Isso parece ser uma constante da prática de comunicação no aplicativo. Em pesquisa sobre grupos de *WhatsApp* durante o período eleitoral, Resende *et al.* apontam que “as imagens são o tipo de conteúdo de mídia mais frequente nos dados coletados, além de uma importante fonte de informações erradas.”<sup>130</sup>(2019, p.3, tradução minha). Na observação, [GeR] me pareceu ser um figura atípica no grupo e, apesar de não termos tido contato diretamente, ficam claras suas posturas ligadas ao *alt-right* com compartilhando memes de grande circulação nas redes posicionadas à direita, como o deste caso, e que não tem relação com o mundo dos jogos. Sua entrada no grupo através de [Inf], a pessoa que mais tem posturas desse tipo, parece uma forma dele ([Inf]) não ficar isolado neste sentido. Apesar de muitos do grupo se declararem como ‘de direita’, grande parte mantém atitudes bastante progressistas, rechaçando esse tipo de material.

129 The 2018 Brazilian elections experienced an information war organized within WhatsApp where false rumors, manipulated photos, decontextualized videos, and audio hoaxes have become campaign ammunition and went viral on the platform with no way to monitor their full reach or origin.

130 images are the most frequent type of media content in our collected data, as well as an important source of misinformation.

Estas práticas então, quando não recebem adesão, e, no caso específico do grupo, interdição, acabam por ter seu potencial reduzido, já que não fomentam a discussão. Entretanto, os aspectos políticos não são os únicos a receber com este tipo de interdição. Assim como nas regras da *Steam*, a religião também passa a ser um tópico interditado. Durante o período de observação do grupo o tema só surgiu uma vez, quando [Lore] publicou uma imagem (Figura 14)<sup>131</sup>.

*Figura 14: Imagem compartilhada por [Lore]*



*Fonte: Grupo do WhatsApp*

Logo a seguir, a conversa curta se deu entre dois interlocutores, [Lore] e [Samu] em que, ao citar que este não é o foco do grupo (destaque), [Samu] aponta para a interdição do assunto. A seguir procura constranger [Lore] comparando a postagem com algo homofóbico. Se percebe a partir disso uma dupla interdição, além de deixar claro que religião é um assunto proibido, [Samu] demonstra que conteúdos homofóbicos também são proibidos, entretanto no sentido de não ofender [Lore], ou seja, caso não houvesse nenhuma pessoa LGBTQ+ no grupo, a prática seria comum.

21/05/19 12:19 - [Lore]: <[Figura 14]>  
 21/05/19 12:25 - [SAMU]: Que bosta isso ai  
 21/05/19 12:52 - [SAMU]: Cara, eu sou Cristão e não curti essa imagem ai, **acredito que esse não seja o foco do grupo**. Não vou me estender e nem pagar de moralista aqui, mas como tu te sentiria se eu postasse algo que pudesse ser considerado homofóbico aqui?  
 21/05/19 13:10 - [Lore]: Bom. Eu peço desculpas se eu deixei vc ofendido ou chateado. Não creio que vc seja homofóbico. Mas já sofri ataques homofóbicos diversas vezes de pessoas usando argumentos religiosos pra me fazer sentir uma aberração ou uma pessoa não digna de salvação divina. Não generalizo. Mas grande

---

131 Sentindo-se fofo. Posso deixar alguns Romanos me pregar mais tarde, idk (quem sabe).

parte de coisas ruins que escuto vem de religiosos, com argumentos religiosos. Mais uma vez, perdão se eu te ofendi, pois creio que vc não seja esse tipo de gente que nos julga.

Nesta conversa então, diferentes violências simbólicas são acionadas por diferentes preconceitos. Bourdieu afirma que “qualquer expressão é de certa maneira uma violência simbólica que só pode ser exercida [...] devido ao fato de ser desconhecida como tal. E se ela é desconhecida como tal, é em parte porque é exercida pela mediação de um trabalho de eufemização [tabu]. (1983, p.111)” e que esse discurso eufemizado “exerce uma violência simbólica que tem como efeito específico interditar a única violência que ele merece e que consiste em reduzi-lo àquilo que ele diz, mas numa forma tal que é como se pretendesse não dizê-la.” (1983, p.109).

Dessa forma, é possível observar que, mesmo que o grupo do *WhatsApp* não possua normas escritas restringindo o que pode e o que não pode ser falado, parece adotar padrões que correspondem às censuras impostas na plataforma *Steam*. Estas restrições e constrangimentos podem parecer, e assim são expostas, no sentido de preservar as pessoas participantes nestes grupos, no entanto, acabam por invisibilizar questões, fazendo com que as mesmas jamais sejam discutidas abertamente. Ainda sobre os fóruns da Bioware, em discussões sobre gênero Condis aponta que:

O que muitas vezes foi enquadrado pelos participantes como um desejo benevolente de impedir que conflitos políticos e ideológicos entrassem nos jogos e arruinou suas atrações únicas acabou se manifestando como uma maneira de manter uma estrutura de poder heterocêntrica. Supõe-se que jogadores e fãs verdadeiros sejam heterossexuais (ou, se queer, presume-se que eles permanecerão no armário enquanto participam do fórum de jogos) e, fora, os jogadores queer e seus aliados são sinalizados como intrusos prejudiciais e perturbadores.<sup>132</sup> (CONDIS, 2018, p. 74, tradução minha)

#### 4.5 FASE 5: MASCULINIDADES EM JOGO

Pensar as masculinidades como perspectiva teórica e categoria de análise surgiu muito devido às trocas realizadas com as professoras durante as disciplinas no POSCOM. Em um primeiro momento pensava em discutir representatividade feminina nos jogos e violência de

---

<sup>132</sup> What was often framed by participants as a benevolent desire to prevent political and ideological conflict from leaking into gaming and ruining its unique attractions wound up ultimately manifesting as a way to maintain a heterocentric power structure. True gamers and fans are assumed to be straight (or, if queer, it is assumed that they will remain in the closet while participating in the gaming forum), and out, queer gamers and their allies are flagged as disruptive and harmful interlopers.



gênero, mas havia uma enorme preocupação em, fazendo esse movimento, de estar incorrendo em mais uma forma de violência. Para pensar nesse ponto em particular, a professora Juliana Petermann indicou o documentário *A Máscara em Que Você Vive*<sup>133</sup>, disponível no *Netflix* e que, conforme sinopse da própria plataforma, fala sobre como criar uma geração de homens mais saudáveis. O documentário traz à tona a questão da *masculinidade tóxica*, representada de diversas formas na indústria do entretenimento, como um reflexo da sociedade e que reforça esse tipo de comportamento, com uma passagem pelo mundo dos games.

Isso me levou a questionar meus colaboradores e colaboradoras sobre como eles entendiam esse conceito, o que se revelou muito frutífero. [SphOr] identifica uma questão que é recorrente no mundo dos jogos. Em conversa privada me disse que: “*Um outro fato é que as garotas na comunidade gamer, principalmente pública, acabam por se "esconder" disfarçando o NICK e até evitando comunicação via VoIP, uma vez que boa parte dos jogadores homens (ou moleques) acabam por assediar essas garotas (ex: "passa WhatsApp", "manda nudes", "ahh uma garota aqui? Deve ser Noob*<sup>134</sup>*" e por aí vai)*”. A fala de meu colaborador corrobora com outros achados de pesquisa e com o caso *Gamergate* (CONDIS, 2018) e com as ações do movimento #MyGameMyName, supracitados. Esse tipo de violência transcende as questões relativas só à comunidade de jogadores e jogadoras e, como se trata de um problema social bastante amplo, também possui reverberações dentro desta indústria:

Outro caso foi com a riot games, que teve várias acusações de ambiente tóxico, machista, dentro da empresa<sup>135</sup>. Esse caso também fez barulho pra fora da empresa. Esse tipo de caso acaba nos afetando mais, visto que esses tem profunda relação com um funcionário normal (diferente dos casos que tu citou que mais afetam a empresa como um todo, as vendas, etc) [Marlon]

Jason Schreier avisa no capítulo introdutório de seu livro sobre a indústria de jogos que “você provavelmente notará que a maioria das pessoas que falam neste livro são do sexo masculino, um reflexo deprimente (e não intencional) de uma indústria que, há décadas é

---

133 *The Mask you living in* – disponível em <<https://www.netflix.com/br/title/80076159>> acesso em 21 jun 2019

134 Termo utilizado frequentemente na comunidade sobre jogos digitais para se referir aos iniciantes, entretanto, pode muitas vezes ser utilizado de forma pejorativa para chamar uma pessoa de burra ou inapta.

135 Disponível em <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/5984856/riot-games-faz-acordo-judicial-em-processo-de-discriminacao-e-assedio-sexual](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5984856/riot-games-faz-acordo-judicial-em-processo-de-discriminacao-e-assedio-sexual)> e <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/iAd/5562205/após-acusação-de-cultura-machista-riot-games-dificulta-ação-judicial-de-funcionárias](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/iAd/5562205/após-acusação-de-cultura-machista-riot-games-dificulta-ação-judicial-de-funcionárias)> acesso em 20 dez 2019

dominada por homens (SCHREIER, 2018, p.17). Quando questionado sobre esta representatividade, nosso colaborador aponta que:

Pois então, eu acho que isso é reflexo dos próprios desenvolvedores. Desenvolvimento de jogos é majoritariamente composto por homens, então é bem comum um (ou vários) homem decidir como uma personagem feminina se comportará, ou como mecânica X vai ser agressiva, etc. [Marlon]

Reflexo de um mundo amplamente dominado e controlado por homens, a comunidade sobre jogos digitais se torna um campo amplo para demonstrações de masculinidade hegemônica. Segundo Miguel Vale de Almeida:

[Hegemonia] Significa ascendência social alcançada para lá das disputas de poder, na organização da vida privada e dos processos culturais (CONNELL 1987:184)<sup>136</sup>. A hegemonia não é imposta pela força das armas; embora não exclua a força, não é através desta que se atinge a hegemonia. E tão pouco significa a obliteração de alternativas. Como dizia João Pina-Cabral (em comunicação oral)<sup>137</sup>, a hegemonia é uma forma de dominação em que o dominado participa na sua dominação, a hegemonia sendo como um foco que, ao iluminar uma certa zona, deixa as outras zonas na semi-escuridão. (ALMEIDA, 1995, p.100)

Nestes processos culturais, alguns elementos são importantes para compreender essas masculinidades e também nos servem como categorias de análise para observar as práticas destes agentes no campo: a agressividade, a performatividade pública, a atividade sexual, a corporalidade (ALMEIDA, 1995; SILVA, 2012). Estas categorias possibilitam tecer uma análise sobre as relações estabelecidas no campo e como elas ajudam na manutenção de determinadas posições dominantes destes agentes. Ainda segundo Almeida:

O conceito [masculinidade hegemônica] permite uma concepção mais dinâmica de masculinidade, entendida assim como estrutura de relações sociais, em que várias masculinidades não-hegemônicas subsistem, ainda que reprimidas e auto-reprimidas por esse consenso e senso comum hegemônico, sustentado pelos significados simbólicos «incorporados». (1995, p.100)

É interessante perceber como estes elementos, debatidos no trabalho do autor em um contexto social completamente diferente do que abordo, se articulam em uma comunidade que se relaciona majoritariamente por meios digitais. Dessa forma, pretendo trabalhar com cada um

---

136 CONNELL, R., 1987, *Gender and Power: Society, the Person, and Sexual Politics*. Stanford: Stanford University Press

137 Em comunicação apresentada no III Congresso da European Association of Social Anthropologists, Oslo, Noruega, Junho de 1994, na abertura do painel «Morals and the Margins».

deles (a agressividade, a performatividade pública, a atividade sexual, a corporalidade) separadamente a seguir.

#### 4.5.1 Agressividade

A agressividade é uma prática quase onipresente no mundo dos jogos digitais. Em 2018 o jogo mais vendido do ano foi *Red Dead Redemption 2*, o mesmo que causou a polêmica sobre *crunch* citado em entrevista por [Marlon]<sup>138</sup>. O jogo despertou interesse por várias questões, algumas profundamente liga ao espectro da masculinidade agressiva. Posso citar como exemplo algumas práticas de jogadores, registradas e compartilhadas em vídeos no *YouTube*, em que o mesmo utiliza o personagem protagonista do jogo para atacar incessantemente uma sufragista, personagem não jogável (NPC)<sup>139</sup> que aparece em um cenário<sup>140</sup>. Outras práticas associadas ao estímulo de uma violência sem o ônus que acompanha a mesma, como a possibilidade de matar membros da *Ku Klux Klan*<sup>141</sup> sem que isso afete a ‘honra’ do personagem<sup>142</sup>. No jogo, as ações tomadas com o personagem podem modificar o atributo honra, que muda a forma como os outros personagens (NPCs) interagem com o mesmo. Segundo o site oficial do jogo:

O conceito de Honra é profundamente integrado em *Red Dead Redemption 2*, influenciando interações com o mundo à sua volta.

Resgate cidadãos em perigo, desarme um adversário de duelo em um ato de piedade ou se renda pacificamente a uma autoridade: estas são algumas das diversas ações de Honra positivas que é possível realizar. Por outro lado, ações negativas, como ferir inocentes ou se envolver em roubos, reduzirão a Honra do Arthur.

O seu nível de Honra terá consequências e benefícios únicos dependendo das decisões que você tomar.<sup>143</sup> (ROCKSTARGAMES, 2018)

Esse caso específico demonstra que determinados tipos de violência são considerados aceitáveis e que, dentro do contexto do título, até são estimulados. Os jogos da RockStar são

---

138 Matéria sobre o caso da Rockstar disponível em <[https://www.vice.com/pt\\_br/article/598x4a/voce-deveria-boicotar-red-dead-redemption-2?utm\\_source=stylizedembed\\_vice.com&utm\\_campaign=ev3gmm&site=vice](https://www.vice.com/pt_br/article/598x4a/voce-deveria-boicotar-red-dead-redemption-2?utm_source=stylizedembed_vice.com&utm_campaign=ev3gmm&site=vice)> acesso em 21 jun de 2019

139 Em inglês: non-player character

140 Disponível em <[https://www.vice.com/pt\\_br/article/ev3gmm/jogadores-de-red-dead-redemption-2-estao-adorando-matar-feministas-no-jogo](https://www.vice.com/pt_br/article/ev3gmm/jogadores-de-red-dead-redemption-2-estao-adorando-matar-feministas-no-jogo)> acesso 21 jun 2019

141 Movimento que surgiu nos Estados Unidos em 1865 ligado a correntes reacionárias e extremistas, tais como a supremacia branca, o nacionalismo branco, a anti-imigração, nordicismo, o anticatolicismo e o antissemitismo.

142 Disponível em <<https://start.uol.com.br/ultimas-noticias/2018/11/02/em-red-dead-redemption-2-matar-membros-de-grupo-racista-nao-afeta-honra.htm>> acesso em 21 jun 2019

143 Disponível em <<https://www.rockstargames.com/br/newswire/article/60630/Honor-in-Red-Dead-Redemption-2>> acesso em 20 dez 2019

reconhecidos por suas polêmicas, principalmente por conta da violência, e muito associados à masculinidade. Outros títulos como *Bully*, *Manhunt*, *L.A. Noir* e a série *GTA*<sup>144</sup> foram alvo de diversas críticas por conta de questões como *bullying*, violência, exploração dos funcionários (*crunch*) e cenas de sexo explícito e violência de gênero.

Para ter a dimensão dessa presença constante da violência, seja gráfica ou temática, no ano de 2019, um dos jogos que ficou no topo das vendas foi *Mortal Kombat 11*<sup>145</sup>(MK11), jogo de luta que possibilita executar um movimento final, ao encerrar a luta, chamado *Fatality*, de extrema violência visual e que normalmente dilacera a personagem do jogador ou jogadora adversário<sup>146</sup>. Skotnes-Brown, ao falar de como os jogos recompensam quem joga, aponta que “para alguns jogadores, quanto mais perverso ou violento tal comportamento, maior a recompensa psicológica.”<sup>147</sup>(2019, p.148).

O jogo *Mortal Kombat* foi tema recorrente nas conversas do grupo pelo *WhatsApp*, seja por problemas técnicos no lançamento, mais tarde na adição de novos personagens ou por questões relativas a sua jogabilidade, já que algumas pessoas do grupo compraram o jogo. A violência presente em *Mortal Kombat 11* é exaltada de forma positiva. [Kreig] envia um vídeo de *gameplay* do jogo, onde o personagem *Shao Khan* dá seu golpe final, que no jogo é chamado de *Fatality* (*figura 15*); [STF], que interage pouco no grupo, fica empolgado.

17/04/19 15:28 - [Kreig]: <https://youtu.be/W1E2nTHJlrA>

Gameplay do Shao Kahn □

17/04/19 15:33 - [STF]: opaaa

17/04/19 15:33 - [STF]: aí quero ver

17/04/19 15:37 - [STF]: eitaaaaaaaaa

17/04/19 15:37 - [STF]: e a fatality no final

17/04/19 15:37 - [STF]: saiu a cabeça pelo cú

17/04/19 15:37 - [Lucário]: As definições de localização do cu foram atualizadas...

17/04/19 15:37 - [Lucário]: hauhuahuauha

17/04/19 15:38 - [STF]: Verdade

144 Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/02/rockstar-conheca-maiores-polemicas-envolvendo-produtora-de-gta.html>> acesso em 20 dez 2019

145 Disponível em <<https://www.uol.com.br/start/album/2019/12/21/sucessos-comerciais-os-dez-jogos-mais-vendidos-em-2019.htm?mode=list&foto=7>> acesso em 21 dez 2019

146 Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/02/mortal-kombat-11-game-aposta-em-violencia-explicita-e-inovacoes.ghml>> acesso 21 de jun 2019

147 For some gamers, the more perverse or violent such behavior, the greater the psychological reward. (tradução minha)

Figura 15: Fatality de Shao Kahn em MK11



Fonte: youtube.com

Durante a conversa sobre *MK 11* e seus problemas de otimização e, principalmente de acesso ao servidor em função do grande número de usuários, caso que [Lucário] compara com o que houve no lançamento de *Diablo 3*<sup>148</sup>, [Kreig] observa que o jogo estava sendo atacado pelos usuários, da mesma forma que foi *Firewatch* durante o caso com o youtuber Pew Die Pie, com uma torrente de avaliações negativas. A observação de [Lucário] é que não foram só os problemas técnicos que incomodam os jogadores, muitos estavam insatisfeitos com o jogo pois acreditam que o mesmo tem uma postura política alinhada com os *SJW*<sup>149</sup>. As duas principais reclamações eram por conta do final do personagem *Jax*, que ao encerrar o jogo retorna no tempo e acaba com a escravidão, e por conta das personagens femininas, que tradicionalmente eram representadas seminuas, mas que nesta versão estavam com mais partes do corpo cobertas<sup>150</sup>. Conforme aponta Condis:

‘Guerreiro da justiça social [SJW]’ foi adicionado ao Oxford English Dictionary. Definido como substantivo depreciativo para descrever ‘uma pessoa que expressa ou promove visões socialmente progressistas’ [...] uma maneira popular de desacreditar e demitir qualquer um que apresentasse pontos de vista que contradissem a maioria masculina branca heterossexual.<sup>151</sup> (2018, p01, tradução minha)

148 Jogo lançado em 2012 e que, logo após o lançamento, causou uma sobrecarga nos servidores de sua desenvolvedora por conta da enorme quantidade de usuários. Por conta dessa sobrecarga muitas pessoas que haviam comprado o jogo não conseguiram jogá-lo, já que ele só rodava *on-line*. (SCHREIER 2018, p.107)

149 *Social Justice Warriors*

150 Disponível em <<https://gamerant.com/mortal-kombat-11-review-bomb-sjw/>> acesso em 20 dez 2019

151 “social justice warrior” was added to the Oxford English Dictionary. Defined as derogatory noun to describe “a person who expresses or promotes socially progressive views,” it entered the mainstream after years of use

Essas expressões da masculinidade através da agressividade possuem um limiar muito turvo entre o que se dá nos jogos e fora dele. Em um relato feito no grupo sobre uma conversa que ouviu na universidade, [Lucário] demonstra como essa agressividade (destaque), normalmente discursiva, pode extrapolar para violência física. Fica evidente que, a princípio, ele está falando de forma jocosa sobre o ato de violência, ainda assim ela é expressa e aceita com naturalidade pelo grupo. Condis argumenta que esse tipo de agressividade é causada por uma mudança no cenário comercial dos jogos, “à medida que os jogos criados para diversas audiências casuais se tornavam cada vez mais populares, ‘a identidade tradicional dos jogadores [era] agora culturalmente irrelevante’, não era mais o ‘rei do consumidor’ ao qual uma indústria seria forçada a se curvar.”<sup>152</sup> (2018, p.2, tradução minha) fazendo com que estas pessoas busquem formas de demarcar suas posições no campo.

26/03/19 18:10 - [Lucário]: Aí eu buscando meu cappuccino na cantina pois ir pra sala e duas guria na minha frente conversando.. O assunto: "Aí ele instalou um jogo pra mim, acho que é age of empires o nome.. É um joguinho de fazer casinha, aí tu faz fazendinha, cria uns exército e sai atacar os outros".. **Ai já pensei "Tão zoando age, vou dar uma rasteira e sair correndo, só pra se ligar"**.. E do nada ela continua "muito legal o jogo, vou chegar em casa e jogar mais porque perdi todas antes.. É muito bom!"  
Senhores, a humanidade ainda tem salvação..

Essa prática, de demonstrar uma agressividade através do discurso é recorrente no grupo. Em conversação sobre três membros do grupo terem o mesmo nome, [SphOr] propõe uma luta de espadas para decidir quem será autorizado a usar o próprio nome. [Win], o mais antigo do grupo diz que aceita ser o terceiro, ao que [Lang] responde que a ele falta ódio. Mais uma vez a agressividade é exposta como uma brincadeira.

22/10/19 22:33 - [Lucário]: Tá na hora de começar a catalogar os [WIN] do grupo...  
22/10/19 22:33 - [Donna]: Acho uma ótima ideia! □  
22/10/19 23:44 - [V3]: É sério kkkk mais um kkkk  
22/10/19 23:45 - [SpOhr]: Olá senhores h euaheuahe  
22/10/19 23:46 - [SphOr]: Para resolver este impasse eu sou a favor de um combate de espadas, quem sobreviver será "Sir [WIN] I" □  
22/10/19 23:46 - [V3]: □  
22/10/19 23:47 - [Donna]: Acho justo, mas combate de verdade em algum jogo que não seja LOL □ □ □  
22/10/19 23:48 - [V3]: Sou péssimo em jogos □  
22/10/19 23:50 - [SphOr]: Justo  
22/10/19 23:51 - [Lucário]: LOL é jogo?

---

in the gaming subculture, where it was a popular shorthand way to discredit and dismiss anyone who presented views that contradicted the straight white male majority.

<sup>152</sup> as games created for diverse, casual audiences became more and more popular, “the traditional gamer identity [was] now culturally irrelevant,” no longer the “consumer- king” to which an industry would be forced to bow.

22/10/19 23:51 - [Donna]: Tem gente que acha que é, mas né □□□  
 23/10/19 07:15 - [WIN]: Eu aceito ser [WIN] 3 sem problemas  
 23/10/19 09:21 - [Lang]: Te falta ódio  
 23/10/19 10:31 - [WIN]: Não é falta de ódio é sobra de autoconhecimento.... Eu sozinho com uma espada já ia me cortar  
 23/10/19 10:33 - [Lang]: U-u, pior que sei exatamente como é

Em outro momento, em uma conversa sobre quem é mais chato, [Lucário] remove [RIMA] do grupo e, algum tempo depois, [Samu] coloca ela de volta. [Lucário] aponta que este não é um espaço democrático e que é ele quem manda. A conversa segue um tom ‘agressivo/amigável’ em que as agressões verbais são permitidas em nome ‘da brincadeira’. Conforme Almeida “o habitus masculino constrói-se e cumpre-se em relação com o espaço reservado onde se jogam, entre homens, os jogos da competição, estabelecendo uma dissimetria entre homem e mulher nas trocas simbólicas, uma dissimetria de sujeito e objecto, de agente e instrumento” (1995, p.98).

Em outra conversa, alguns meses depois, em que o assunto era sobre desempenho de *hardware*, os protagonistas eram [Lucário], [SphOr] e [GeR], todos homens. [RIMA] critica, perguntando se aquilo era um grupo realmente sobre jogos e [Lucário] a ameaça de banimento. Apesar de ser novamente em tom de ‘brincadeira’, [Lucário] ameaça banir quem reclama de algo, em especial das conversas dele. Estes foram dois de diversos momentos em que [RIMA], que é uma menina que possui um grande capital lúdico, desestabiliza o campo, fazendo com que [Lucário], que normalmente tem posicionamentos mais neutros e conciliatórios, procure formas (recorrentemente violentas) de responder. Megan Condis oferece uma boa chave interpretativa para este fenômeno:

o jogo é entendido como uma instituição masculina. Isso permite a produção de certos tipos de conversas por gênero na cultura de jogos, ao mesmo tempo em que cria limites para que outros tipos de conversas sejam legíveis, como as conversas são apresentadas e quem está autorizado a falar. O atual influxo de jogadores do sexo feminino na cultura constitui resistência a esse sistema de gênero na forma de problemas de gênero.<sup>153</sup> (CONDIS, 2018, p.48, tradução minha)

Em outra demonstração de agressividade, [STF] expõe fotos suas com réplicas de armas, feitas em metal e funcionais.

08/02/19 20:31 - [STF]: Acho muito foda esse Machete q ele usa  
 08/02/19 20:31 - [STF]: aí precisei pedir pra fazerem uma replica pra mim  
 08/02/19 20:31 - [STF]: :P  
 08/02/19 20:38 - [STF]: Pra matar zumbi

---

153 gaming is understood to be a masculine institution. This allows for the production of certain kinds of gendered conversations within gaming culture even as it creates limits on which other types of conversations are legible, on how conversations are presented, and on who is authorized to speak. The current influx of female gamers into the culture constitutes resistance to that gender system in the form of gender trouble.

As poses das fotos sempre são agressivas, em uma demonstração física do que é construído socialmente como a imagem ideal de um homem, segundo Dutra e Orellana (2017):

No contexto das masculinidades hegemônicas existe uma grande propensão para arriscar a vida a serviço da afirmação de gênero, trazendo esse elemento subjetivo como a principal característica de identificação do homem forte e corajoso. Acidentes com carros ou motos, a participação em esportes de alto risco, em exércitos e conflitos armados, ou grupos violentos, são algumas práticas extremas que se enquadram no modelo de masculinidade hegemônica. (DUTRA e ORELLANA, 2017, p156)

Essas réplicas acabam por criar um borramento nas fronteiras entre o espaço digital e físico e é comum ver em lojas virtuais das grandes produtoras itens colecionáveis feitos a partir de elementos dos jogos. Dessa forma, se a indústria pensa em um público majoritariamente masculino e produz produtos em que a agressividade se torna um elemento constituinte da formação e consolidação de sua masculinidade, dessa forma naturaliza-se que boa parte de sua produção siga neste sentido. Segundo Condis:

A cultura de convergência permite desenvolver relacionamentos muito mais complexos entre usuários e produtores do que se pensava anteriormente. Várias facções de usuários de elite que reconhecem e tomam o poder de responder às empresas de mídia por meio dos canais abertos pelo desenvolvimento de uma cultura de convergência não estão apenas fazendo lobby para ver seus próprios interesses refletidos na mídia que consomem, criando assim um ambiente midiático mais democrático e inclusivo. Eles também estão usando esses mesmos canais para tentar proteger o que consideram sua posição privilegiada na cultura da convergência, na medida em que temem que os esforços das empresas de mídia para ampliar sua base de fãs diluam seu poder. Se deixarmos de incluir cismas como esses em nosso relato de como a cultura de convergência está se desenvolvendo, esse relato será lamentavelmente inadequado para modelar com precisão o compartilhamento de poder no mundo das novas mídias.<sup>154</sup> (2018, p.84, tradução minha)

Assim, da mesma forma que é possível que a partir de determinados tensionamentos esse aspecto da violência seja suprimido, Silva (2012) aponta que “a agressividade, a competição e o gosto pelo risco são outras características da constituição do masculino” (2012, p.66). Em nossas conversas, [Marlon] traz um panorama relacionando violência, masculinidade e público:

---

<sup>154</sup> convergence culture enables much more complex relationships between users and producers to develop than was previously thought. Various factions of elite users who recognize and seize the power to talk back to media corporations through the channels opened up by the development of a convergence culture are not merely lobbying to see their own interests reflected in the media they consume, thereby creating a more democratic and inclusive media environment. They are also using those same channels to try and protect what they see as their privileged position within the convergence culture, to the extent that they fear that the efforts of media corporations to broaden their fan base will dilute their power. If we fail to include schisms like these in our account of how convergence culture is developing, then that account will be woefully inadequate to accurately model power sharing in the world of new media.



acho que existe uma questão forte de público. Por mais que várias mulheres joguem Doom, o público é majoritariamente masculino. Doom tem um tema forte de power fantasy, e querendo ou não, a sociedade adere power fantasy à conceitos másculos de gritaria, músculo, e explosões. Nesses casos eu acho difícil que o jogo não conte com uma linguagem mais tóxica e agressiva. Acho que Doom tem total respeito fazendo isso, mas não deixa de usar uma temática "máscula". Assim como um neopets, The Sims, Dating Sim, usam mais linguagens femininas

Essa divisão de gênero exposta por meu colaborador indica uma associação do masculino com temáticas relacionadas com violência nos jogos, ou seja, quem é o público-alvo e conseqüentemente está autorizado a consumir este tipo de produto é o público masculino. Estes produtos então são associados aos jogadores *hardcore*, e, como presente na fala de [Marlon], se associa o público feminino ao jogo casual. Conforme Condis “essa configuração de gênero conectada demonstra uma associação do masculino com o jogador habilidoso incondicional e do feminino com o jogador casual não qualificado.”<sup>155</sup> (2018, p.59, tradução minha). Segundo a Pesquisa Games Brasil: “a cada 10 jogadores, 3 são *Gamers Hardcore*: em maioria homens, de 25 a 34 anos, que gostam muito de qualquer atividade lúdica (esportes, tabuleiros, cartas), mas preferem os jogos digitais acima de tudo, valorizando qualidade gráfica e controle.” (2019, p.12). Ainda segundo Condis “A implicação é que apenas aqueles que jogam jogos *hardcore* realmente contam como jogadores, e há poucas mulheres nessa categoria. Jogadores casuais são descartados como irrelevantes para uma discussão sobre a comunidade de jogadores porque não jogam os tipos certos de jogos.”<sup>156</sup> (2018, p.60, tradução minha)

Dessa forma, compreendo que a agressividade é expressa de diversas maneiras: na forma de ações violentas possíveis nas mecânicas dos próprios jogos, e depois compartilhada em redes sociais; de forma gráfica e visual, dentro dos próprios jogos; na forma de ameaças de violência física; na proposição de disputas; na forma de vigilância e controle de quem está autorizado a falar nas práticas de comunicação; na demonstração de atributos do que é construído socialmente como ideal de homem; e na separação de gênero, enfatizada pela indústria e adotada pelas pessoas que jogam como expressão desta masculinidade. Assim, o capital social associado ao gênero parece ser o capital mais importante a ser acionado principalmente para a conservação dos espaços masculinos no campo e o combate a este

---

155 this hardwired gendered setup demonstrates an association of the masculine with the hardcore skilled player and the feminine with the unskilled casual player.

156 The implication is that only those who play hardcore games really count as gamers, and there are few women in that category. Casual female gamers are dismissed as irrelevant to a discussion of the gaming community because they don't play the right kinds of games.

masculino, acionando tanto capital social e, principalmente, o capital lúdico das jogadoras, no movimento de resistência mais utilizado para buscar mudanças, de subversões do campo.

#### 4.5.2 Corporalidade

A fala anterior de [Marlon], sobre existirem jogos criados para o público masculino e outros para o público feminino, também me leva a outra questão, de como é expressa a corporalidade nestas comunidades. Quando perguntado em conversa privada sobre a representação do masculino nos jogos, [SphOr] responde que é “fantasia, não passa disso, é uma representação de como eu gostaria de ser e/ou até uma sensação de ser o próprio personagem no mundo, época e situação.” demonstrando que o fato de os personagens masculinos serem representados como musculosos e agressivos é uma representação de como ele gostaria de ser. Retomando a fala de [Lucário], apresentada anteriormente:

Honestamente, pra mim não muda nada... Sou magro sem músculos, quase ficando careca, criando pancinha de coca e o mais próximo disso que vi até agora foi no Vingadores Ultimado que não citarei nomes pra não dar spoilers... Eu não quero ser representado em games ou filmes, eu quero que eles me divirtam... E particularmente, prefiro ver um Jason Momoa delicia na tela do que um [Lucário] □□♂

Condis argumenta que “por muitos anos, o nerd e o nerd foram vistos como imagens de masculinidade fracassada a serem evitadas a todo custo. [...] Os geeks e os jogadores costumavam ser posicionados como sujeitos insuficientemente masculinos contra os quais o estilo bonito e atlético da masculinidade era medido”<sup>157</sup> (2018 p.20, tradução minha). Dessa forma, a corporalidade idealizada é expressa por meio da representação dos avatares no jogo, uma característica que é incorporada tanto pela comunidade quanto pela indústria. As duas falas de nossos colaboradores ([SphOr] e [Lucário]) dão conta de que não é preciso um investimento de capital em busca de suas representatividades, pois ambos estão de acordo com o que o campo possui no momento e que interessa à estabilidade do mesmo.

Mas não é somente no avatares que se expressam as demonstrações da masculinidade hegemônica. Uma forma recorrente de trazer questões relativas ao corpo é uma espécie de corporalidade discursiva, onde se exaltam partes do corpo masculino como uma forma de adjetivação de determinados assuntos.

---

157 For many years, the geek and the nerd were held up as images of failed masculinity to be avoided at all costs. [...] Geeks and gamers often found themselves positioned as the insufficiently manly subjects against which the hunky, athletic style of masculinity was measured.

15/02/19 13:49 - [Lucário]: Eu sou a lei!  
 15/02/19 13:53 - [SAMU]: Então proiba esses stickers bosta no grupo, parece a galera do msn mandando os winks<sup>158</sup>  
 15/02/19 13:59 - [Lucário]: □□□  
 15/02/19 13:59 - [Lucário]: Tu também é adm do grupo.. **Bota o pau na mesa!**  
 15/02/19 13:59 - [Lucário]: Huahuahua

Esse tipo de expressão são “expressões retóricas de dominação sexual feitas por amigos e rivais”<sup>159</sup> (CONDIS, 2018, p.23, tradução minha) onde a valorização do que é característico do masculino fica evidenciado no uso da língua. No contexto da conversa, a expressão é associada a um capital social ligado ao masculino como expressão de autoridade. O que é masculino então recebe uma valoração, sendo um capital utilizado para a conservação do campo, se opondo ao que seria feminino. Bourdieu aponta que:

A divisão entre os sexos parece estar “na ordem das coisas”, como se diz por vezes para falar do que é normal, natural, a ponto de ser inevitável: ela está presente, ao mesmo tempo, em estado objetivado nas coisas (na casa, por exemplo, cujas partes são todas “sexuadas”), em todo o mundo social e, em estado incorporado, nos corpos e nos habitus dos agentes, funcionando como sistemas de esquemas de percepção, de pensamento e de ação. (BOURDIEU, 2002, p.17)

Dessa forma, assim como as partes da casa são “sexuadas”, os espaços *on-line* e as construções discursivas que operam no mesmo também o são. Se, nas demonstrações de masculinidade a partir da corporalidade em espaços físicos ela se dá a partir da exposição do corpo, e de características do mesmo (ALMEIDA, 1995; CONNELL, 1995; CONNELL, MESSERSCHMIDT, 2013; DUTRA, ORELLANA, 2017), nos espaços *on-line*, quando não se vale do uso de imagens do próprio corpo, essa expressão se dá de forma discursiva.

Em outro momento de conversação, em que o assunto é o lançamento do jogo *Red Dead Redemption 2*, antes exclusivo para consoles, e que passa a ser comercializado para PCs, é utilizada uma expressão indicando o masculino como adjetivação. Dessa vez a expressão é ‘pica’, gíria para pênis, valorada de forma positiva, reforçando que, segundo Connell e Messerschmidt “a masculinidade hegemônica está relacionada com formas particulares de representação e uso os corpos dos homens” e que “os corpos participam na ação social ao delinear os cursos da conduta social – o corpo como participante da geração de práticas

---

158 Equivalente aos stickers ou figurinhas do *WhatsApp*

159 rhetorical expressions of sexual dominance made by one’s male friends and rivals

sociais.” (CONNELL, MESSERSCHMIDT, 2013, p.269). Quanto ao uso das gírias, Condis afirma que:

A gíria que define a cultura gamer contribui para um sistema retórico no qual o desempenho da masculinidade (e a rejeição da feminilidade e queer) é uma das maneiras pelas quais se sutura na comunidade. Não basta apenas se sentir suficientemente viril ou se identificar com exemplos positivos de masculinidade. É preciso reafirmar continuamente e vocalmente a masculinidade de alguém, rejeitando aquilo que é considerado insuficientemente masculino.<sup>160</sup> (2018, p.19, tradução minha)

Aqui ocorre então uma subversão do uso do capital econômico, onde se fala do mesmo mas ele é desvalorizado, ao mesmo tempo em que é acionado o capital lúdico para indicar o conhecimento sobre o mundo dos jogos e as questões de mercado.

16/10/19 15:09 - [SAMU]: 250 reais o RDR2 pra PC  
 16/10/19 15:13 - [Lucário]: Tô muito por fora desse mundo  
 16/10/19 15:13 - [Lucário]: Huahuahua  
 16/10/19 15:17 - [SAMU]: Rockstar bateu a cabeça, 250 reais pra game de 1 ano atrás,  
**não me importa se o jogo seja o mais pica de todos...**  
 16/10/19 15:18 - [Inf]: Boicote já

Mas, se no dois casos mostrados anteriormente eram usadas expressões que demonstravam a valorização do corpo masculino, em especial do falo, usadas para adjetivação ou como expressão de força, existem outras formas discursivas que naturalizam a violência a partir do masculino. Essa violência é reflexo de uma dominação masculina a partir da corporalidade. Na conversa a seguir [Inf] compartilha um link com a notícia de que os jogos da desenvolvedora *Quantic Dreams*, que antes eram exclusivos para console, teriam portabilidade para PC e passariam a ser vendidos pela *Epic Store*, principal concorrente da *Steam*.

20/03/19 14:58 - [Inf]: <https://br.ign.com/heavy-rain-1/71749/news/heavy-rain-detroit-become-human-e-mais-games-da-quantic-drea>  
 20/03/19 14:58 - [Inf]: Vou chorar...  
 20/03/19 14:58 - [Inf]: De emoção  
 20/03/19 14:59 - [Inf]: □□□□ quero todosssss  
 20/03/19 14:59 - [Lucário]: WOOOOOOOOOOOOOW  
 20/03/19 14:59 - [Lucário]: SÉRIO?  
 20/03/19 14:59 - [Lucário]: **Caralho**  
 20/03/19 14:59 - [Inf]: Simmm  
 20/03/19 14:59 - [Inf]: Tô emocionado  
 20/03/19 15:00 - [Inf]: Nem acredito  
 20/03/19 15:00 - [Lucário]: Vão ser só pela Epic Store

---

<sup>160</sup> The slang that defines gamer culture contributes to a rhetorical system in which the performance of masculinity (and the rejection of femininity and queerness) is one of the ways one sutures oneself into the community. It is not enough for one to simply feel sufficiently manly or to identify with positive examples of masculinity. One must continually and vocally reassert one's masculinity to others by rejecting that which is considered insufficiently manly.

20/03/19 15:00 - [Inf]: Não da nada □□□  
 20/03/19 15:00 - [Inf]: O Detroit vou ter que comprar  
 20/03/19 15:00 - [Lucário]: **Epic vai estuprar a Steam desse jeito**  
 20/03/19 15:00 - [Inf]: □□

A utilização do termo estuprar é de uso recorrente nas conversas do grupo. Nestas conversações, o termo nunca é usado para expressar diretamente um ataque sexual, mas como uma expressão de vitória, mais que isso, como uma expressão de vitória completa e arrasadora. Mas a naturalização da expressão não diminui a violência da mesma, pelo contrário, ela transcende a esfera discursiva. No caso #Gamergate, a desenvolvedora Zoe Quinn recebeu diversas ameaças de estupro e morte (CONDIS, 2018). Os ataques de *trolls* utilizam o estupro como ameaça frequentemente, “...os trolls tentarão solicitar respostas de suas vítimas usando provocações de gênero (“cadela”, “bicha”) e aludindo ao estupro e à violência doméstica como uma metáfora para seu domínio em um jogo.”<sup>161</sup> (CONDIS, 2018, p.16, tradução minha). Condis também aponta que

muitos críticos e jornalistas de jogos (“R-Word” 2012<sup>162</sup>; Hernandez 2012b<sup>163</sup>; Thorn e Dibbell 2012<sup>164</sup>) escreveram sobre “a tendência do 'estupro' a ser usado pelos jogadores como gíria para a vitória sobre um obstáculo ou companheiro de jogo” (Salter e Blodgett 2012, 406<sup>165</sup>), como um combatente vencedor que comemora seu sucesso gritando “você acabou de ser estuprado!” no microfone conectado ao fone de ouvido.<sup>166</sup>(CONDIS, 2018, p.23, tradução minha)

O estupro é tão naturalizado que inclusive chega a ser representado dentro de alguns jogos, como é o caso de *Rapelay*<sup>167</sup>, jogo em que é possível estuprar mulheres no metrô e que, em busca sobre o mesmo, encontrei diversos sites disponibilizando-o de graça. Outro jogo é *RapeDay*, que esteve disponível na *Steam* mas foi removido após uma série de denúncias<sup>168</sup>. É importante ressaltar que movimentos como o #MeToo, que denunciam o assédio sexual em

---

161 trolls will attempt to solicit responses from their victims using gendered taunts (“bitch,” “fag”) and by alluding to rape and domestic violence as a metaphor for their dominance in a game.

162 “The R- Word.” 2012. *Escapist*, June 25.

163 Hernandez, Patricia. 2012b. “Three Words I Said to the Man I Defeated in Gears of War That I’ll Never Say Again.” *Kotaku*, May 30

164 Thorn, Clarisse, and Julian Dibbell. 2012. *Violation: Rape in Gaming*. Seattle: CreateSpace Independent Publishing Platform.

165 Salter, Anastasia, and Bridget Blodgett. 2012. “Hypermasculinity and Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public.” *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 56 (3): 401–16.

166 Furthermore, many critics and gaming journalists (“R- Word” 2012; Hernandez 2012b; Thorn and Dibbell 2012) have written about “the tendency of ‘rape’ to be used by gamers as slang for victory over an obstacle or fellow player” (Salter and Blodgett 2012, 406), as in a winning combatant celebrating their success by screaming “you just got raped!” into the microphone attached to his headset.

167 Disponível em <<https://www.clubedecriacao.com.br/ultimas/rapelay-3/>> acesso em 20 dez 2019

168 Disponível em <[https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/1552040360\\_194382.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/1552040360_194382.html)> acesso em 20 dez 2019

diversas esferas públicas, também tiveram reverberações no mundo dos jogos, com diversas denúncias relacionadas à indústria de jogos digitais<sup>169</sup>.

O estupro então não se constitui como um termo genérico de vitória como parece ser usado pelas pessoas que fazem parte do grupo do *WhatsApp*, mas uma violência presente e recorrente no mundo dos jogos digitais. Essa violência é direcionada contra as mulheres, é na separação de gêneros que ela ganha potência. Conforme Berenice Bento:

... a ideologia da masculinidade hegemônica, que se pauta pela divisão hierárquica, binária e assimétrica das relações de gênero, cujo discurso busca desvalorizar tudo que se refere ao feminino, consegue um nível de hegemonia que cala e/ou intimida outras masculinidades. A homofobia, a violência, o racismo, o machismo são algumas das práticas da masculinidade hegemônica na sociedade brasileira. (BENTO, 1999, p.47)

Muitas das expressões dessa masculinidade hegemônica estão dessa forma na ênfase da diferença de gêneros. Geralmente esta diferença se dá a partir da representação dos corpos masculinos e femininos nos jogos, o homem preparado para a batalha e a mulher de forma sensualizada, mas por vezes esta diferença está evidenciada na própria mecânica dos jogos, como é o caso de *Resident Evil*. No jogo existe uma diferença de dificuldade entre se jogar com o personagem masculino ou feminino, conforme aponta Condis (2018, p.58). Essa diferença também é percebida por meus colaboradores. Em conversa sobre o jogo [SAMU] fala de uma passagem onde é percebida a diferença de jogabilidade entre Leon (personagem masculino) e Claire (personagem feminina).

12/02/19 17:07 - [SAMU]: Bah, e é foda que com o Leon não tem voltar, pq quebra a escada né

12/02/19 17:07 - [SAMU]: com a Claire não tem esse problema

Esse tipo de abordagem na própria mecânica reforça uma diferença equivocada entre o corpo masculino e o feminino na esfera das competências, trazendo a ideia de que, para se jogar com uma mulher, o jogo tem que ser mais fácil. Isso dialoga com a proposição anterior de [Marlon] de que haveriam jogos como temáticas mais masculina e outros mais feminina, sendo que estes seriam os mais casuais. O grupo do *WhatsApp* problematiza vagamente estas diferenças e em nenhum momento coloca isso em pauta de forma relacional ao universo dos jogos, mas com o universo *geek* em geral:

---

169 Disponível em <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/09/04/Como-o-MeToo-chegou-%C3%A0-ind%C3%BAstria-dos-games>> acesso em 20 dez 2019

14/02/19 18:36 - [Donna]: <Foto de [Donna] com curativo Band-aid>  
14/02/19 18:36 - [Donna]: Me cortei com estilete trabalhando, mereço diversão!  
14/02/19 18:36 - [Donna]: Hahaha  
14/02/19 18:38 - [SphOr]: Putaqpariu  
14/02/19 18:38 - [SphOr]: Pelo menos comprasse do Batman ou do Flash  
14/02/19 18:40 - [STF]: Hahaha q legal  
14/02/19 18:41 - [Donna]: Eu pedi, não tinha  
14/02/19 18:48 - [STF]: Tem do Bâtima e Robson ?  
14/02/19 18:48 - [Donna]: Daí a moça da farmácia perguntou se era pra um menino  
14/02/19 18:49 - [STF]: Hahahahaha  
14/02/19 18:49 - [STF]: Hahaha  
14/02/19 18:49 - [Donna]: Daí fiquei meio  
14/02/19 18:49 - [Donna]: <[Figurinha com interrogações]>  
14/02/19 18:49 - [Donna]: Hahahah  
14/02/19 18:54 - [RIMA]: Huahuahuahua  
14/02/19 18:54 - [RIMA]: Adorei  
14/02/19 18:55 - [RIMA]: Pq eles ainda perguntam isso???  
14/02/19 18:55 - [Donna]: Acho que me chamaram de velha de mais  
14/02/19 18:55 - [Donna]: Hahahahaha  
14/02/19 18:55 - [RIMA]: Não sabe que meninos e meninas usam o band aid que quiserem?  
14/02/19 18:55 - [Donna]: Só de raiva peguei o das meninas super poderosas mesmo  
14/02/19 18:55 - [Donna]: E coloquei o da docinho pq ela é a mais malzona  
14/02/19 18:55 - [Donna]: Hahahaha  
14/02/19 18:56 - [Donna]: Meninos usam azul, meninas usam Rosa e o motorista de ônibus laranja... □□□□□  
14/02/19 19:01 - [RIMA]: Huahuahuahua  
14/02/19 19:02 - [Donna]: Minha ida a farmácia me fez pensar que até os curativos são mais legais quando são pra meninos  
14/02/19 19:02 - [Donna]: Tudo é mais legal  
14/02/19 19:03 - [Donna]: Uma vez fui na Renner com o [SphOr] e olhei os moletons, os das meninas eram sem graça, mas os dos meninos eram dos heróis. Peguei um do capitão América pra mim! □  
14/02/19 19:05 - [STF]: Hahahahaha q nassaa  
14/02/19 19:05 - [STF]: Massa\*\*  
14/02/19 19:05 - [RIMA]: Isso é mto triste, eu sei como é... Parece que as pessoas tão julgando a gente com os olhos  
14/02/19 19:07 - [Donna]: Melhor pijama! Hahahah  
14/02/19 19:07 - [STF]: Que massaaa hahaha  
14/02/19 19:07 - [STF]: Curti pakas  
14/02/19 19:08 - [Donna]: Simm, meninas também gostam de guerra, jogos heróis, e a mistura disso tudo junto! Jahahah  
14/02/19 19:09 - [RIMA]: Desde os primórdios as coisas de meninos são mais legais  
14/02/19 19:09 - [STF]: Siiim haha  
14/02/19 19:09 - [RIMA]: Olha os brinquedos de menina  
14/02/19 19:09 - [RIMA]: Só tem boneca, coisa de fazer comidinha, coisa de cozinha, barbie isso e aquilo  
14/02/19 19:10 - [RIMA]: A boneca que respira, que fala, que dorme, caga e vomita  
14/02/19 19:10 - [RIMA]: Poxa  
14/02/19 19:10 - [Donna]: E vassoura e casinha com cozinha hahahah  
14/02/19 19:10 - [RIMA]: Que bosta de imaginação a menina vai ter "oh, como é legal ser mãe" enquanto os meninos tão em altas guerras, com mto sangue e heróis  
14/02/19 19:11 - [RIMA]: E naves  
14/02/19 19:11 - [Donna]: Mais legal um boneco que atira uns dardos de brinquedo  
14/02/19 19:11 - [Donna]: Hahahaha  
14/02/19 19:11 - [Donna]: Meu irmão tinha um desses

Nesta conversa é possível ver que houve um protagonismo de [Donna] e [RIMA], com quase nenhuma participação dos rapazes. Esse protagonismo se torna uma forma de resistência, de modo que, ao acionarem seu capital cultural acabam por fazer um movimento de subversão do campo. Este tipo de prática responde a uma negação e desvalorização do que é feminino, segundo Connell:

Os esportes televisionados, os filmes de "ação" de Hollywood, os desenhos animados e os quadrinhos dos super-heróis, os romances de aeroporto, os jogos violentos de videogame, os conjuntos de brinquedos plásticos infantis, tudo isso insiste de forma incessante na superioridade corporal dos homens e no seu domínio da tecnologia e da violência.(1995, p.195)

Assim, quando é acionado o capital cultural relacionado ao técnico, como quando se discutem as melhores configurações para um computador, mesmo que [RIMA] possua bastante conhecimento sobre o assunto, suas opiniões são desconsideradas dentro das conversações do grupo. Quando em uma discussão sobre jogos e filmes, o que mais incomodou [Lucário] em *Resident Evil* (filme) foi o fato de a protagonista ‘ganhar na briga’ do vilão. Essa desvalorização do que é feminino também se reflete em uma objetificação do corpo feminino.

14/03/19 17:09 - [SphOr]: Um pouco sobre Motos □□□□□□

Super Ténére 750:

Vera Fisher. Desejo de consumo de uma geração inteira. Hoje quem pegar pega uma bucha danada.

XT 600:

Rita Lee. Velha e ultrapassada, mas ainda tem uma geração de fãs que afirma que nunca mais tiveram nada melhor.

Kawasaki Versys:

Roberta Close. Ninguém sabe direito se é trail ou naked.

V Strom 650:

Geisy Arruda. Parece gostosa, mas só é gorda.

Transalp:

Patrícia Poeta. Não é nenhuma top model, mas transmite confiança.

Hornet:

Panicat. Um tesão, mas todo mundo cresce o olho e vão roubar ela de você.

BMW 650GS:

Sandy. Toda bonitinha e delicadinha, mas muito fraquinha...

BMW 800GS:

Gisele Bundchen. Maravilhosa, mas precisa ter bala pra manter.

BMW 1000RR:

Juju Salimeni. Divina, mas totalmente fora do meu alcance.

RD135:

vizinha coroa,

era a gostosa da rua, o tempo passou mas ela ainda dá pau em muita novinha.

titam 150:

Biscatinha da quebrada, aguenta tudo, gasta pouco, não tem frescura e qualquer um pode trepar.

14/03/19 19:07 - [Lucário]: <Imagem de jogo>

14/03/19 20:04 - [Lucário]: <Imagem de um processador>

14/03/19 20:14 - [SphOr]: Eitaporra

14/03/19 20:14 - [SphOr]: Só vem



Nessa mensagem encaminhada para o grupo [SphOr] faz um comparativo de forma objetificada entre mulheres e motos. É interessante ver como a prática do silenciamento, citada anteriormente, tem um duplo viés. Se por um lado ela inviabiliza que se tenham discussões e se problematize determinados assuntos, por outro significa que a isca da trollagem não foi mordida e que, na ausência de respostas a esse tipo de conteúdo, está presente uma forma de resistência. Assim, mesmo que [SphOr] tenha mobilizado um capital cultural e social, no sentido de conservação do campo, a ausência de resposta também faz com que haja uma subversão.

Mais uma vez o conteúdo específico não era sobre jogos, mas a objetificação do corpo feminino nos jogos também encontra eco dentro deste grupo. Apesar de a *Steam* ter removido jogos com temáticas relacionadas abertamente ao estupro, como citado anteriormente, vários jogos com conteúdo sexual explícito estão disponíveis na plataforma. Estes jogos levam a extremos a objetificação do corpo feminino.

06/08/19 10:02 – [Lucário]:  
[https://store.steampowered.com/app/1084400/Hentai\\_Arena\\_\\_Battle\\_Royale/](https://store.steampowered.com/app/1084400/Hentai_Arena__Battle_Royale/)  
 Agora eu vi vantagem!  
 06/08/19 10:03 - [Lang]: Eu vi uma paródia pornô do wow com starcraft, não lembro o nome do jogo, mas apareceu na steam u-U  
 06/08/19 10:03 - [Lang]: Só ta vindo jogo "foda"  
 06/08/19 10:05 - [Lang]: Aqui, achei  
 06/08/19 10:05 - [Lang]: Olha isso □□□□  
 06/08/19 10:05 - [Lang]: <https://store.steampowered.com/sub/330829>  
 06/08/19 10:05 - [RIMA]: <Arquivo de mídia oculto>  
 06/08/19 10:06 - [Lang]: Não consigo linkar direto pro game, tem que ta na conta da steam u-U  
 06/08/19 10:06 - [Lang]: Eu te juro, isso fico nos mais vendidos por 1 semana  
 06/08/19 10:08 - [Lang]: Q?  
 06/08/19 10:09 - [Lang]: Longe de mim comprar essas coisas u-U  
 06/08/19 10:09 - [Lang]: Mas é bem estranho, não sabia que a steam liberava game +18  
 06/08/19 10:10 - [Lucário]: Eu também não compro esses jogo de gente indecente □□♂  
 06/08/19 10:10 - [Lang]: Issê  
 06/08/19 10:10 - [RIMA]: <Arquivo de mídia oculto>  
 06/08/19 10:11 - [Lucário]: E se encontrar algo na minha biblioteca nesse gênero, é fake news!

Tanto o jogo citado por [Lucário] no início da conversa, quanto o comentado por [Lang] são jogos com conteúdo sexual explícito. Na *Steam* é possível encontrar, até o momento em que este texto está sendo escrito, 207 jogos marcados como possuindo conteúdo sexual. Um destes jogos, citado por [Lang] como uma paródia de WoW, possui a seguinte descrição na plataforma:

No BoneCraft, o jogador pode obter boquetes, sexo ou sexo anal com todas as garotas do jogo. As cenas de sexo não são borradas ou censuradas, com todos os atos sexuais visuais para o jogador.

Uma grande parte da história gira em torno do personagem principal e sua equipe querendo encontrar elfos para que eles possam fazer sexo com eles.

BoneCraft usa sátira como humor na representação dos gêneros fantasia e ficção científica, bem como na representação de personalidades de celebridades.

Além de poder fazer sexo com orcs e elfos durante o jogo, o personagem principal também é capaz de fazer sexo com personagens humanos na loja de sexo.<sup>170</sup> (Steam, 2019)

Fica bastante explícito na descrição do jogo que o mesmo é voltado para o público masculino. Assim, as personagens femininas só estão presentes ali para servirem de prêmio para o jogador com seus protagonistas masculinos. Segundo Condis, “Ela [a mulher] é uma recompensa pelas habilidades técnicas superiores de seu criador, um pedaço de pilhagem virtual que ele pode exibir para se parecer bem.”<sup>171</sup> (2018, p.52, tradução minha).

Dessa forma, quando penso a masculinidade hegemônica, especificamente na dimensão da corporalidade, entendo que a mesma aparece dentro destas comunidades das seguintes formas: na forma de uma corporalidade discursiva, que valoriza expressões que evidenciam o corpo masculino ou que usam o mesmo para adjetivação de outras coisas; depois evidenciando a diferença de gênero, a partir da representação nos jogos, seja de forma gráfica e visual ou na forma de mecânicas dentro do jogo. O ponto de partida dessa diferenciação é, para ocorrer a valorização do masculino, uma desvalorização e dominação do que é feminino. Grande parte dessa desvalorização se reflete e é reflexo da objetificação do corpo feminino nestes espaços lúdicos. Para Kimmel “podemos saber o que significa ser um homem em nossa cultura estabelecendo definições em oposição aos grupos considerados como os outros – as minorias raciais, as minorias sexuais e, sobretudo, as mulheres.” (2016, p.99)

Nesse sentido, a expressão masculinidade hegemônica nestas comunidades se dá a partir do capital social, se sobrepondo aos demais capitais. Os movimentos de resistência então são possíveis novamente através do capital lúdico. Uma boa parte das práticas que compreendem a

---

170 In BoneCraft, the player can get blow jobs, have sex, or anal sex with all of the girls in the game. The sex scenes are not blurred or censored, with all of the sex acts visual to the player.

A large portion of the story revolves around the main character and his crew wanting to find elves so they can have sex with them.

BoneCraft uses satire as humor in its depiction of the fantasy and sci-fi genres, as well as in its depiction of celebrity personalities.

As well as being able to have sex with orcs and elves while playing the game, the main character is also able to have sex with human characters in the sex store.

Disponível em <<https://store.steampowered.com/app/1001220/BoneCraft/>> acesso em 20 dez 2019

171 She is a reward for the superior technical skills possessed by her creator, a piece of virtual loot he can show off to make himself look good.

dimensão da corporalidade também podem fazer parte da dimensão da performatividade pública, que discutirei a seguir.

#### 4.5.3 Performatividade Pública

Como no caso da corporalidade, a performatividade em meios digitais acaba por se materializar de forma discursiva. São formas de demonstrar aspectos da masculinidade hegemônica no sentido de se desvincilhá-la dos aspectos femininos (ALMEIDA, 1995) a partir de demonstrações de poder. Entendo que neste sentido também é fundamental criar subcategorias.

Como o conhecimento técnico, os capitais cultural e lúdico no que diz respeito à tecnologia estão profundamente associados à conservação do campo, por isso é importante observar como estas performances se dão nesta dimensão. Durante vários momentos as conversas são a respeito de configurações e especificidades da estrutura tecnológica de computadores, e este se torna um campo técnico para demonstração e execução destas performances.

27/02/19 22:08 - [Kreig]: To pra fazer um m carrinho de compras na Kabum  
Com todas as peças pra um PC decente  
27/02/19 22:08 - [Inf]: Aeeeeeee  
27/02/19 22:08 - [Kreig]: Processador ryzen  
27/02/19 22:08 - [Inf]: Qualquer coisa é só dar um grito pra gente aí  
27/02/19 22:08 - [Donna]: Baaaaaaai, boa!!!!  
27/02/19 22:08 - [Inf]: Mas não vai comprar coisas sem pesquisar bem  
27/02/19 22:08 - [Inf]: E sem falar com a gente  
27/02/19 22:09 - [Inf]: Pc é coisa chata para montar  
27/02/19 22:09 - [Donna]: Mais pra frente quero montar um pra mim também ♥  
27/02/19 22:09 - [Lucário]: This  
27/02/19 22:09 - [Inf]: Aquele site da pcsolutions tem muita coisa boa para comprar separado  
27/02/19 22:09 - [Kreig]: Sim, meu principal problema é comprar as peças compatíveis entre si  
Sou bem ignorante nisso♂  
27/02/19 22:09 - [Inf]: Como memórias e placa mãe  
27/02/19 22:09 - [Inf]: Sim, mas nós podemos te ajudar aqui.  
27/02/19 22:09 - [Inf]: Fica tranquilo  
27/02/19 22:09 - [Donna]: Manda print aqui do teu carrinho, **daí os pias vão te ajudando**

Nesta conversa é possível observar a prática incorporada ao *habitus* pelos agentes no campo de cumprir um aspecto pedagógico (WACQUANT, 2011, recurso digital). Apesar da disponibilidade de cada um em ajudar o outro a conseguir montar um equipamento de

qualidade, são posições no campo que estão em disputa. Ao contrário do que aconteceu anteriormente, quando [Lucário] menosprezou o conhecimento de [RIMA], aqui [Donna] especifica que a ajuda virá dos “pias”, ou seja, que são os outros homens presentes no campo que poderão contribuir. O mesmo pode ser observado na conversa a seguir.

17/02/19 17:15 - [WIN]: Vale mais a pena um PS4 ou um Xbox One?  
 17/02/19 17:18 - [Donna]: **[Kreig] vai saber responder melhor eu acho**  
 17/02/19 17:18 - [Donna]: Ele tem os dois  
 17/02/19 17:19 - [Lucário]: Não tenho nenhum, mas... Se teu PC da conta do recado, um PS, por causa dos exclusivos (boa parte dos exclusivos do XBox tem saído pra PC também)... Agora se o console vai ser a plataforma principal, aí deve ser questão de gosto...  
 17/02/19 17:19 - [WIN]: O Console vai ser a plataforma principal  
 17/02/19 17:19 - [WIN]: sempre que eu ligo o PC acabo trabalhando  
 17/02/19 17:20 - [Donna]: **Eu tenho um PS3, acho bem bacana, tenho uns acessórios pra ele, mas alguns jogos o Xbox360 é mais legal, como os de dança**  
 17/02/19 17:20 - [RIMA]: Eu não sei qual é melhor mas é o ps4 ♀  
 17/02/19 17:21 - [Donna]: Porém o Xbox One e o PS4 não tenho, já joguei, mas é difícil tirar uma conclusão  
 17/02/19 17:21 - [Donna]: Por isso acho que o [Kreig] pode ter uma opinião melhor que a minha hahaha

Nesse caso, é possível observar que, mesmo com um grande capital lúdico associado a seu conhecimento de diversas plataformas, [Donna] continua afirmando que outros são mais qualificados para emitir uma opinião que possa auxiliar [Win] em sua escolha, o que Bourdieu (1999) aponta como um efeito da dominação, que só pode acontecer quando dominante e dominado conservam o estado do campo. Dessa forma, as discussões técnicas se constituem como um espaço onde a performatividade da masculinidade se impõe.

Outra forma de exercer essa performatividade são as demonstrações do *habitus* com formas masculinas. Alguns aspectos do *habitus* do grupo estão associados diretamente com questões relativas à masculinidade hegemônica, da mesma forma que alguns estão relacionados ao feminino e são colocados em disputa. Seguem duas conversas em momentos diferentes do grupo.

21/07/19 12:09 - [Inf] adicionou [GeR]  
 21/07/19 12:09 - [Inf]: Seja bem-vindo, [GeR]  
 21/07/19 12:09 - [Inf]: Creio que irá curtir a gurizada do grupo!!!  
 21/07/19 13:51 - [GeR]: Grato pelo add galera... Se quiserem marcar FT<sup>172</sup> ou saguão de SFV<sup>173</sup> é só me chamar... Ou **beber uma ceva artesanal e tocar um rock**   
 21/07/19 14:12 - [Inf]: **Isso é o que mais estamos acostumados a fazer aqui no grupo!!!**

---

172 Modo de campeonato que consiste em uma de quem chega primeiro a um determinado número de vitórias (First To)

173 Sala virtual do jogo Street Fighter onde até oito pessoas disputam um campeonato entre elas

21/07/19 14:13 - [Inf]: Mais tarde a **gurizada** começa a se pronunciar sobre assuntos diversos e vão até à noite.

Nesta primeira conversa é o momento em que [Inf] adiciona [GeR] ao grupo, que se apresenta convidando as outras pessoas para jogar *Street Fighter V*, tomar cerveja artesanal e tocar rock. Segundo [Inf] isso é a coisa que mais fazem neste grupo, o que passa bem longe de ser verdade. Aqui, [Inf] aplica um capital social performando um *habitus* que ela quer associar ao grupo e que tem valor para o mesmo fora dele, assim com [GeR], ao descrever seus gostos, mostra sua preferência por um estilo de jogo (SFV é um jogo de luta) e por práticas associadas socialmente ao masculino, beber cerveja e tocar rock, pois, segundo Almeida (1995) “o que se faz com eles [outros homens] — beber, fumar, partilhar, conversar, competir e brincar —, são actividades coercivas. E não são feitas com qualquer homem, mas sim com os iguais sociais” (ALMEIDA, 1995, p.122). Conforme Kimmel “que os homens provem a sua masculinidade aos olhos de outros homens é tanto uma consequência do sexismo e um de seus pilares principais.” (KIMMEL, 2016, p.110)

Na conversa seguinte [RIMA] compartilha uma postagem do *Twitter* (figura 16), fazendo uma provocação aos homens do grupo. Durante a conversa sobre doramas<sup>174</sup>, [RIMA] e [AnAt] são as protagonistas. [Lang] tenta puxar o assunto anterior sobre jogos. Sem respostas, ninguém mais interrompe, mas [Lucário], [Lore], [Donna] e [Kreig] colocam imagens e figurinhas representando que não entenderam nada no final da conversa. Conforme Giovana Santana Carlos (2012), os doramas são produções audiovisuais carregadas de emoção e sentimento, sentimentos que estão associados ao feminino e que são rejeitados pelo masculino em suas performatividades (ALMEIDA, 1995; GROSSI, 1995).

---

174 Dramas orientais, também conhecidos por J-Dramas (Japão) ou K-Dramas (Coreia), dependendo da origem.

Figura 16: Imagem compartilhada por [RIMA] referente a jogo sobre banda de K-Pop



Fonte: Grupo do WhatsApp

- 21/08/19 18:43 - [RIMA]: [Figura 16]  
 Vcs que gostam de jogos  
 21/08/19 18:49 - [AnAt]: Jogo dorama ☐  
 21/08/19 18:49 - [AnAt]: Essa é nova pra mim  
 21/08/19 18:50 - [RIMA]: Eu gosto de jogos  
 21/08/19 18:50 - [RIMA]: E tb gosto de doramas  
 21/08/19 18:50 - [RIMA]: Mas acho que vai ser bem bosta  
 21/08/19 18:50 - [AnAt]: Entao... tenho a mesma opiniao ☐  
 21/08/19 18:50 - [RIMA]: Huahuahuahu  
 21/08/19 18:50 - [RIMA]: Assistiu Primeira vez amor?  
 21/08/19 18:51 - [AnAt]: Comecei a assistir. Tenho que terminar  
 21/08/19 18:52 - [RIMA]: É mto bom, mas nos ultimos episodios eu só queria matar aquela guria '-'  
 21/08/19 18:52 - [AnAt]: ☐☐☐☐ mocinha de dorama é insuportavel  
 21/08/19 18:52 - [RIMA]: Eu gostava dela até... mas depois ficou insuportável mesmo  
 21/08/19 18:52 - [RIMA]: Pena que cagaram o ultimo episodio '-'  
 21/08/19 18:53 - [RIMA]: Mas de resto tá lindo  
 21/08/19 18:53 - [RIMA]: ahuhahaha  
 21/08/19 18:54 - [AnAt]: Meus favoritos da netflix é descendentes do sol e love o2o  
 21/08/19 18:54 - [AnAt]: Eu vi um chinees que fizeram isso tambem  
 21/08/19 18:54 - [AnAt]: ☐☐♀  
 21/08/19 18:55 - [AnAt]: Acho que é tendencia cagar o ultimo episodio de dorama agora  
 21/08/19 19:05 - [RIMA]: hauahuahuu  
 21/08/19 19:05 - [Lang]: Tava pensando nisso também, falaram que o game tá muito bom agora  
 21/08/19 19:06 - [RIMA]: deus me free  
 21/08/19 19:06 - [RIMA]: descendents of the sun tá na minha lista  
 21/08/19 19:06 - [RIMA]: falam mto bem  
 21/08/19 19:06 - [AnAt]: É excelente ☐

21/08/19 19:07 - [AnAt]: Outro muito bom é strong boo song  
 21/08/19 19:11 - [RIMA]: Carai, eles fizeram parecer que vai ser bom até  
 21/08/19 19:11 - [RIMA]: <https://www.youtube.com/watch?v=9UoYX39PSDE>  
 21/08/19 19:11 - [RIMA]: Nunca ouvi falar nesse  
 21/08/19 19:11 - [RIMA]: Comecei aquele abismo mágico... é meio tosco, mas é engraçado, vi só um episódio mas vou continuar  
 21/08/19 19:12 - [RIMA]: Agora fui ver, ta na lista da netflix e eu nem sabia huahuahauh  
 21/08/19 19:32 - [AnAt]: Assiste, é muito divertido  
 21/08/19 19:34 - [AnAt]: Que lindo ☐  
 21/08/19 19:53 - [RIMA]: Vou ver sim, assim que der

Mesmo que diversas performatividades estejam ligadas a dimensões sociais e a capitais distintos, como o cultural presente nas duas conversas anteriores, a performatividade pública relacionada ao mundo dos jogos é um dos pontos centrais e profundamente associada ao capital lúdico. Tratarei essa expressão por performatividade lúdica, entendendo que a mesma se dá de forma discursiva, a partir do jogo de conservação e subversão do campo e não necessariamente referente às habilidades de jogo propriamente dita. Com isso, entendo que o falar sobre jogar e performar discursivamente se sobrepõem ao jogar realmente.

08/08/19 22:41 - [Lore]: Quando o chefe é o último do Dark Souls 3, vc mata gastando todos os estus flusks<sup>175</sup>, todos itens, e depois de tirar toda vida dele ele levanta, a barra de energia dele se recupera, ele passa a pegar fogo, e a música se torna apenas um pianinho triste e melancólico como se te falasse "desiste, desliga o videogame e vai assistir Chaves"  
 08/08/19 22:52 - [SphOr]: Mano.. o Final Boss<sup>176</sup> do DS3 é mel na chupeta.. bati nele seu usar as pernas ☐  
 08/08/19 22:53 - [SphOr]: Acho que usei 2 ou 3 estus flask  
 08/08/19 22:53 - [Lucário]: Eu ainda nem superei o trauma do Gwyn<sup>177</sup> ☐☐♂  
 08/08/19 23:15 - [SAMU]: <https://www.youtube.com/watch?v=WdzDgqIRZsI>  
 :) [vídeo meme intitulado 'CÊ É O BICHÃO MESMO HEIN DOIDO!']  
 08/08/19 23:17 - [SphOr]: Heusheuahe  
 08/08/19 23:17 - [SphOr]: Mas nmrl<sup>178</sup> nem de longe mais difícil que os final Boss dos outros games da saga Souls  
 08/08/19 23:18 - [SphOr]: Até o final Boss do Sekiro me deu raiva e o do DS3 não ☐  
 08/08/19 23:35 - [Lore]: Bom. O Nameless King<sup>179</sup> eu matei na segunda tentativa, e só depois vi uma galera chorando por causa dele. Fui enfrentar no New game +<sup>180</sup> novamente pra ver se eu tava com sorte e matei na primeira  
 08/08/19 23:39 - [SphOr]: Fio.. esse filho da rapariga.. exclusivamente esse filho da rapariga que me deu mais raiva no DS3  
 08/08/19 23:40 - [Lore]: Eu acho que no fim o Nameless King ficou com raiva de mim. Não que eu achei mamão com açúcar, pq eu fui cauteloso desde o início.  
 08/08/19 23:41 - [Lore]: As vezes quando perdemos algumas vezes de um chefe parece que ele vai ficando mais difícil. Já que vamos perdendo paciência

---

175 Item que recupera vários *status* do personagem, principalmente a vida.

176 Adversário final do jogo

177 Chefe de fase de Dark Soul's

178 Abreviação da expressão "na moral"

179 Chefe de fase de Dark Soul's

180 Modo de dificuldade difícil do jogo que só é liberado após vencer no modo normal

[Lore], como já foi dito anteriormente, possui um grande capital lúdico no campo. Ele aciona este capital lúdico ao fazer um comentário sobre a série *Dark Soul's*. Os jogos desta série são reconhecidos por sua dificuldade, tanto que acabou virando uma referência como estilo de jogo e marcador na *Steam* (*Soul's Like*<sup>181</sup>). Jogadores de *Dark Soul's* ou similares, ao dizerem que possuem uma grande performance neste jogo, ou até mesmo que é fácil, performam de forma equivalente ao se falar de prestígio e riqueza (ALMEIDA, 1995). É importante observar que “para esses jogadores em particular, os jogos *hardcore* não representam apenas o masculino, eles representam o ideal heteronormativo”<sup>182</sup> (CONDIS, 2018, p.58) e [Lore] ser homossexual causa uma subversão ao campo de diversas maneiras. Ainda segundo a autora, “supõe-se que jogadores e fãs verdadeiros sejam heterossexuais (ou, se queer, presume-se que eles permanecerão no armário enquanto participam do fórum de jogos)”<sup>183</sup> (CONDIS, 2018, p.74), dessa forma, subverte duplamente, por possuir um grande capital lúdico reconhecido e não ‘permanecer no armário’.

Quando [Lore] então fala das dificuldades em vencer o chefe final de *Dark Souls 3*, [SphOr] desdenha, falando de como ele derrotou o chefe facilmente, performando. Nesse momento é perceptível a disputa por posição no campo. A conversa segue com [Lore] falando de outro chefe, também reconhecidamente difícil e afirmando que foi muito fácil derrotá-lo, já [SphOr] admite que teve muitas dificuldades. Nesta sequência percebemos uma afirmação de posição calcada pelo capital lúdico, não necessariamente relativo à habilidade de jogar, mas pelo conhecimento específico de um jogo.

25/08/19 14:59 - [AnAt]: Dicas de joguinhos de celular por favor? □  
 25/08/19 15:15 - [STF]: Tem um q eu viciei  
 25/08/19 15:15 - [STF]: Last day on Earth  
 25/08/19 15:15 - [STF]: De survival com zumbis  
 25/08/19 15:16 - [STF]: 15 reais a versao completa dele  
 25/08/19 15:16 - [STF]: Ou gratis a normal  
 25/08/19 15:17 - [RIMA]: Dan the man, sky force, crossy road  
 25/08/19 15:17 - [RIMA]: That level again  
 25/08/19 15:17 - [RIMA]: Alto's odyssey  
 25/08/19 15:18 - [RIMA]: once upon a tower  
 25/08/19 15:22 - [RIMA]: sword of xolan  
 25/08/19 15:23 - [STF]: [RIMA] ta manjada dos games de celu  
 25/08/19 15:23 - [STF]: Kkkkkk  
 25/08/19 15:23 - [STF]: Eitaa  
 25/08/19 15:23 - [RIMA]: badland  
 25/08/19 15:23 - [RIMA]: benji bananas

181 Disponível em <<https://store.steampowered.com/tags/en/Souls-like/>> acesso em 20 dez 2019

182 To these particular gamers, hardcore games not only represent the masculine, they represent the heteronormative ideal.

183 True gamers and fans are assumed to be straight (or, if queer, it is assumed that they will remain in the closet while participating in the gaming forum)



25/08/19 15:23 - [RIMA]: to vendo na minha lista de jogos que já instalei, esses são os que mais curti  
 25/08/19 15:25 - [RIMA]: cafeteria nipponica e varios outros da kairosoft, recomendo  
 25/08/19 15:26 - [STF]: Menha nossa  
 25/08/19 15:26 - [STF]: Kkk  
 25/08/19 15:26 - [STF]: Q massaaa  
 25/08/19 15:26 - [RIMA]: banana kong  
 25/08/19 15:26 - [RIMA]: huahauhauahu  
 25/08/19 15:27 - [RIMA]: happy street  
 25/08/19 15:27 - [RIMA]: ta, chega  
 25/08/19 15:27 - [STF]: Kkkkkkkkk  
 25/08/19 15:35 - [AnAt]: □□□□□ obrigada ♥♥♥♥  
 25/08/19 15:45 - [WIN]: Fallout shelter  
 25/08/19 15:47 - [STF]: De nada

Nesta conversa sobre jogos para dispositivos móveis, normalmente associados a pessoas que jogam de forma mais casual, [AnAt] pede dicas de bons jogos. [STF] faz uma recomendação e logo em seguida [RIMA] recomenda rapidamente 12 jogos, o que causa surpresa, em especial em [STF] que, apesar de ter feito só uma recomendação, acredita que o agradecimento de [AnAt] tenha sido direcionado a ele. [RIMA] também subverte o campo ao lançar mão de seu capital lúdico nestas indicações. Mesmo que os jogos casuais sejam mais associados ao público feminino (CONDIS, 2018), [RIMA] a subversão se dá ao performar este conhecimento, como uma forma de resistência.

A performatividade pública neste grupo sobre jogos digitais se dá então das seguintes maneiras: a partir de uma performatividade técnica, a partir do qual os homens impõem suas performances técnicas desdenhando ou ignorando o conhecimento das mulheres, demonstrando (ou tentando demonstrar) uma dominação desse campo, seja por uso do capital cultural, social ou lúdico; a partir de práticas incorporadas ao *habitus* e associadas ao masculino ou ao feminino, com pouco espaço para diálogos ou intersecções; e a partir da performatividade lúdica, em que se constrói discursivamente esta performatividade relacionada essencialmente ao capital lúdico. Apesar de ser uma característica da masculinidade hegemônica, a performatividade pública abre espaço para determinadas práticas de resistência, em especial por conta da possibilidade de agentes poderem lançar mão do capital lúdico para subverter o *status* do campo.

#### 4.5.4 Atividade Sexual

Quando penso na atividade sexual, identifico a mesma questão sobre a discursividade, ou seja, elementos relativos à sexualidade e à atividade sexual presentes nos nuances das

conversações. Não é aparente no grupo, ao contrário do que foi observado por Almeida (1995) e Silva (2012), conversas com temas sobre a predação sexual ou a atividades sexuais explícitas. Entretanto, é importante observar que houve uma mudança no grupo do *WhatsApp*. Antes de se tornar campo do estudo, o grupo era composto por uma hegemonia masculina, então textos, memes e assuntos relacionados a sexo eram muito constantes, porém, atualmente, várias mulheres fazem parte do grupo, sendo as mais ativas [Donna], [RIMA] e [AnAt], o que causou uma redução e quase desaparecimento desse tipo de conteúdo. O mesmo vale para a homofobia, já que desde a entrada de um integrante homossexual, [Lore], as expressões dessa forma de violência também reduziram a quase zero.

Na comunidade sobre jogos digitais, quando se fala de atividade sexual, é inevitável pensar na hipersexualização (CONSALVO, 2003; CONDIS, 2018; MEDINA, 2019) das personagens femininas e como essa hipersexualização se articula de forma naturalizada. Em conversa privada [SphOr] afirma que “*na verdade isso sempre existiu (maior variedade de personagens masculinos e quanto aos personagens femininos hipersexualizados já existe aquela tendência de ‘pouca roupa’ e/ou ‘coisas fofas’ o que faz a comunidade vir a gastar mais dinheiro para tê-las como um exemplo de Skins*<sup>184</sup>”.

Buscando formas de discutir essa atividade sexual discursiva, extremamente ligada à performatividade, busquei por elementos que pudessem ser problematizados nesta perspectiva. Assim, a partir das conversas do grupo, pude perceber alguns elementos que traziam esta conotação sexual. Em diversos momentos existe uma erotização de alguns elementos discursivos; em outros é compartilhado conteúdo erótico; também é possível constatar a utilização de *mods* nas representações de violências simbólicas, em especial da violência de gênero; e, por fim, a utilização de expressões associadas à comunidade *queer* (CONDIS, 2018).

Creio que para começar, é importante olhar para estas comunidades sobre jogos digitais de forma relacional com o público que tradicionalmente frequentava estas comunidades. Como discutido anteriormente, este público, era majoritariamente masculino e não se enquadrava no perfil tradicional de masculinidade (CONDIS, 2018), entretanto com “a ascensão do e-sports e a maneira como eles imitam as franquias esportivas tradicionais, como a NFL e a NBA, podem ser lidos como uma tentativa de assumir o manto da masculinidade e da celebridade atlética, mas adaptá-lo a um contexto mais nerd.”<sup>185</sup>(CONDIS, 2018, p.21, tradução minha).

---

184 Visual alternativo. O termo vem da palavra ‘pele’ em inglês, e serve para ‘vestir’ programas ou personagens.

185 the rise of e-sports and the way in which they mimic traditional sports franchises like the NFL and the NBA can be read as an attempt to take on the mantle of masculinity and athletic celebrity but adapt it to a more geek-friendly context.

As falas sobre temas ligados ao sexo são raras, e, como dito anteriormente, existe um certo constrangimento por conta da participação das mulheres. Durante o período de observação foram publicados os links de alguns perfis do Instagram (46 publicações) que tinham alguma conotação sexual. Certa vez [Kreig] compartilhou um destes links; era uma garota australiana que publicava fotos em poses sensuais. Essa publicação foi durante uma conversa sobre *Pokémon*, que durante o mês de agosto foi o jogo mais comentado no grupo, com diversas conversas sobre o mesmo. [Lucário], seguindo a conversa sobre o jogo, diz que a garota australiana do link não é um *pokemon* mas adoraria “pegá-la”. Assim, em comparativo com a ação possível no jogo e conclamada pela célebre abertura da série animada<sup>186</sup>, as mulheres estariam soltas na natureza à disposição de um treinador que as capture. Apesar de raras as postagens de fotos ou perfis nesse sentido, quando acontecem, as reações normalmente são desse tipo.

Outros dois momentos me chamaram a atenção. O primeiro quando [Lore] faz um comentário sobre ‘fazer a chuca<sup>187</sup>’, em resposta a uma imagem publicada por [Inf] (figura 17). A fala de meu colaborador tem uma clara provocação à demonstração de masculinidade de [Inf], explorando questões relativas à sexualidade que estão mais ligadas ao mundo gay. É interessante observar que a conversa não se estende, mas também não parecem haver críticas ou constrangimentos. [Inf] parece colocar em ação um capital social muito ligado à masculinidade, entretanto, diferente daquela masculinidade descrita por Almeida (1995), muito mais ligada a questões mais contemporâneas. Ainda assim, [Lore] consegue acionar o seu capital social e subverter o campo.

12/04/19 13:16 - [Lore]: Vcs não imaginam o drama de fazer a chuca e o cara cancelar

12/04/19 13:16 - [Lucário]: Huahuahuahuahua

12/04/19 13:17 - [Lore]: Eu sei que é engraçado o caso da chuca. Mas na hora da vontade de estalquear o cara com uma faca

12/04/19 13:17 - [Inf]: Bahhh

---

186 Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=-PIAg8R9TG4>> acesso em 20 dez 2019

187 Expressão que significa fazer a higiene anal para manter relações sexuais

Figura 17: Imagem publicada por [Inf] relativa a depilação masculina



Fonte: grupo do WhatsApp

Na segunda conversa [Lore] publica uma foto do ator Henry Cavill, no papel de Geralt, protagonista da série de TV *The Witcher* e, a partir disso, ele e [Lucário] falam sobre a beleza de *Jason Momoa*, ator que interpreta *Aquaman* nos filmes da DC comics, a qual [Lucário] já se referiu diversas vezes, como na conversas sobre representatividade nos jogos.

01/07/19 16:08 - [Lore]: <[Imagem ]>

01/07/19 16:13 - [Lucário]: Você tinha minha curiosidade, agora tem minha atenção...

01/07/19 16:13 - [Lore]: Aquaman ligou e disse que tem saudades de vc

01/07/19 16:14 - [Lore]: □□□□□

01/07/19 16:15 - [Lucário]: Aquaman ainda me deixa molhado, estou apenas apreciando novas paisagens...

Aqui também percebo uma subversão que parte do capital social construído dentro do próprio grupo, que já presenciou vários elogios de [Lucário] à beleza do ator (que se constitui num símbolo de masculinidade). Segundo Condis:

Os espaços on-line dedicados à cultura de jogadores são preenchidos com códigos de conduta subculturais projetados para policiar expressões de masculinidade. Os jogadores monitoram seu próprio comportamento e o de seus amigos, afetando o desdém por qualquer coisa que possa ser considerada feminina ou gay.<sup>188</sup>(CONDIS, 2018, p.17, tradução minha)

---

<sup>188</sup>Online spaces devoted to gamer culture are filled with subcultural codes of conduct designed to police expressions of masculinity. Gamers monitor their own behavior as well as that of their friends by affecting disdain for anything that could be considered feminine or gay.

Assim, mesmo que a fala de [Lucário] pareça ligada à admiração pelo corpo do ator, o que poderia ser entendido com relação a uma homo afetividade, ele expõe essa admiração em relação ao ideal de masculino, expressa no corpo do ator. Em diversos outros momentos é possível ver essa apropriação da linguagem LGBTQI+. Em uma das conversas [Inf] manda um *print* do jogo *Sekiro*, em que um personagem que possui semelhanças físicas com [Lucário] aparece, e durante a conversa ele diz que o personagem ficou pelado no jogo, ao que [Lucário] responde que então [Inf] tire a roupa e que fiquem juntos em sintonia com a natureza. Em outra conversa, ao falarem sobre um sofá, [Inf] usa o termo “que gay”.

19/11/19 13:12 - [GJS]: É lindo e vai durar pra sempre [o sofá]  
 19/11/19 13:12 - [Inf]: Cuidando dura mesmo  
 19/11/19 13:12 - [GJS]: Bom pra receber os amigos, mas não pra deitar ver filme  
 19/11/19 13:12 - [Inf]: Não para deitar com os amigos  
 19/11/19 13:12 - [Inf]: Hahahahahaha  
 19/11/19 13:12 - [Inf]: **Que gay**

A utilização dessa expressão, em tom pejorativo é uma constante, tanto no grupo do *WhatsApp* quanto na *Steam*. Durante o período de observação do grupo, o termo foi usado dessa forma 17 vezes. Além de ser uma forma de desvalorizar o que é feminino, em um movimento de conservação do campo, é uma forma de reafirmar a masculinidade (ALMEIDA, 1995). Megan Condis discute este assunto ao trazer dados de uma pesquisa realizada em 2006:

Quando perguntado sobre quais formas de homofobia as pessoas viram na comunidade de jogos, aqui estão algumas das coisas que a pesquisa disse:  
**87,7% - os jogadores usam a frase "Isso é tão gay".**  
**83,4% - os jogadores usam as palavras "gay" ou "queer" como nomes depreciativos**  
 Quando perguntados com que frequência os jogadores experimentam homofobia, os entrevistados que responderam "Sempre" ou "Frequentemente" chegaram a 42%. Adicionar em "Às vezes" eleva esse total para 74,5%.  
 Quando perguntados com que frequência esses jogadores respondem à homofobia que testemunham - 50,9% do total responderam "Nunca" ou "Raramente". (Cole 2009)  
 Mais de 60% dos participantes acreditavam que a comunidade de jogos era “um pouco hostil” ou “muito hostil” para participantes gays e lésbicas<sup>189</sup> (CONDIS, 2018, p.22, tradução e destaques meus)

---

189 When asked what forms of homophobia people have seen in the gaming community, here are some of what the surveyed said:

87.7%—Players use the phrase, “That’s so gay.”

83.4%—Players use the words “gay” or “queer” as derogatory names

When asked how frequently players experience homophobia, those surveyed who responded “Always” or “Frequently” equaled 42%. Add in “Sometimes” and it brings up that total to 74.5%.

When asked how often those players respond to the homophobia they witness—50.9% total responded “Never” or “Rarely.” (Cole 2009)

Outra forma de demonstração da masculinidade hegemônica nestas comunidades a partir da atividade sexual é a utilização de *mods* que, de alguma forma, retirem protagonismo ou poder das personagens femininas nos jogos. Diversos autores relacionam as modificações realizadas em jogos com as dimensões políticas desse ato (MESSIAS, 2016; SOARES, PETRY, 2017; MESSIAS, AMARAL, OLIVEIRA, 2019; ALFARAJ, 2019), ou associando o mesmo à cultura de fãs (POSTIGO, 2007; CONSALVO, 2007; MOODY, 2014). Entretanto, conforme aponta Condis “existe uma tendência dentro da cultura modding de pegar personagens femininas fortes e torná-las menos intimidadoras, fazendo-as aparecer em roupas minúsculas ou mesmo completamente nuas.”<sup>190</sup> (CONDIS, 2018, p.69, tradução minha).

Como dito anteriormente, tanto a *Steam* quanto diversas produtoras proporcionam uma série de ferramentas para criação e distribuição destas modificações, entretanto, apesar de a *Steam* poder remover qualquer conteúdo criado pelos usuários, não apresenta nenhuma restrição clara em seu acordo de assinatura<sup>191</sup> sobre o tipo de conteúdo que pode ser publicado, possibilitando assim as mais diversas formas de violência simbólica a partir desse conteúdo. No grupo do *WhatsApp*, meus colaboradores comentaram em mais de um momento sobre *mods*, mas não era um assunto frequente. As conversas que mais me chamaram a atenção aconteceram em dois momentos, sobre *mods* de *Resident Evil*. Durante as duas conversas é [Samu] quem traz a questão dos *mods* à tona. Na segunda conversa indica onde conseguir alguns destes *mods* e oferece um em que a personagem Claire aparece nua. Dessa forma, faz uso do seu capital lúdico relativo ao conhecimento sobre as possibilidades de modificação e onde encontrá-las, assim como se posiciona no campo por meio da masculinidade oferecendo a personagem nua, entretanto, [RIMA], que é respeitada no grupo por seu capital lúdico, chama a atenção e encerra a conversa.

20/02/19 20:35 - [SAMU]: Como faz pra instalar esses mods será?

20/02/19 20:36 - [SAMU]: Preciso do mod dos tities da claire

20/02/19 20:36 - [Lucário]: □ □

20/02/19 20:36 - [Lucário]: Comba<sup>192</sup> os mods

---

More than 60 percent of respondents believed the gaming community was either “Somewhat Hostile” or “Very Hostile” to gay and lesbian participants.

190 There is a tendency within modding culture to take strong female characters and render them less intimidating by making them appear in skimpy clothing or even entirely naked.

191 Disponível em <[https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/#6](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/#6)> Acesso em 20 dez 2019

192 Alusão a combo, expressão que significa unir ou dar sequência a algo no mundo dos jogos. Por exemplo usar duas habilidades distintas que se complementam, equipamentos que dão bônus entre si ou sequências de movimentos que impedem a ação da pessoa adversária.

20/02/19 20:37 - [Lucário]: Mr X vai ativar modo Nemesis<sup>193</sup> de perseguição huahuahua  
 20/02/19 20:55 - [SAMU]: FEASFESAUIHFUIESAUIHFESAUIFEISUA  
 20/02/19 20:55 - [SAMU]: Mr. C  
 20/02/19 20:55 - [SAMU]: vs Saradona  
 20/02/19 20:55 - [SAMU]: FHUSIAHFSAIUFSA  
 20/02/19 20:56 - [Lucário]: □□  
 21/02/19 06:27 - [Cambridge]: Esses ninguém posta, né?  
 21/02/19 06:27 - [Cambridge]: □□□

01/03/19 23:23 - [SAMU]: Galera, segue o link para baixar o ModManager pro RESIDENT EVIL 2 Remake, é muito simples usar, só ler as descrições ali. O outro link, basicamente é a lista de mods pra baixar, entre eles o mod que muda as texturas do Mr. X pelo Nemesis, ou pelo Mr. Sex Beach Boy. Vale a pena conferir cada um deles. (Não tem os nudes, mas se precisar, o da Claire eu posso enviar, chama pv lol)  
<http://residentevilmodding.boards.net/thread/10142/modding-pak-files>  
<http://residentevilmodding.boards.net/board/142/resident-evil-reimagined-model-modification>  
 02/03/19 07:02 - [Lucário]: <Arquivo de mídia oculto>  
 02/03/19 09:08 - [RIMA]: Galera, cês tão passando dos limites  
 02/03/19 09:08 - [RIMA]: '-'

Os jogos da série *Resident Evil* foram presença constante nas conversas do grupo e é um jogo a partir do qual as pessoas que jogam produzem muito material. Em pesquisa no site especializado em modificações *Nexus Mods*<sup>194</sup> pelo jogo citado por meus interlocutores, encontrei quase 300 modificações, desde melhorias gráficas, itens, dicas, mapas, vários elementos que contribuem para o aumento do capital lúdico dessas pessoas que jogam (CONSALVO, 2017). Entretanto, quase um terço destas modificações eram *Skins* para a personagem *Claire*, em sua grande maioria hipersexualizadas. Para termos um comparativo, *Leon*, protagonista da série contava com 47 modificações de *Skin*, contando que destas, apenas duas tinham um caráter sensual, uma do personagem seminu e outra em que ele era substituído por uma personagem feminina.

#### 4.5.5 Coisas de piá

Outro aspecto interessante é uma constante tentativa de separar a masculinidade a partir da idade. Almeida (1995) encontra em sua pesquisa etnográfica que “enquanto se é gaiato<sup>195</sup>, não se é homem no sentido de ‘masculino’” (1995, p. 40, grifo do autor), o que parece presente

---

193 Dois personagem recorrentes como adversário final em fases nos jogos da série Resident Evil

194 Disponível em <<https://www.nexusmods.com/residentevil22019/mods/?BH=14>> acesso em 20 dez 2019

195 Jovem

na fala de [SphOr] que trouxemos anteriormente em que fica evidente esta separação quando aponta que “*uma vez que boa parte dos jogadores homens (ou moleques) acabam por assediar essas garotas*”.

Essa não é a única similaridade; se o que determinava a entrada no universo masculino na pesquisa de Almeida era relativo à entrada no universo do trabalho, frequentar bares, comprar uma moto e ter uma vida sexual ativa, dentro da comunidade em que se deu esse estudo são discutidas questões relativas ao trabalho, diferindo que é tanto por homens quanto por mulheres, assim como as idas aos bares e hamburguerias, novamente por todas as pessoas do grupo. Também existe uma relação entre a expressão da masculinidade hegemônica a partir da mobilidade e aquisição de um veículo, em especial motos, sendo estes assuntos discutidos só pelos homens, entretanto, me parece que não há mais um demarcador de passagem.

Dessa forma, a distinção entre ‘meninos e homens’ não fica mais compreendida por uma faixa etária, mas sim pela forma como se relacionam com o mundo, como se essa prática fosse absolutamente descorporificada, entretanto, conforme Connell “falar de posição dos homens significa enfatizar que a masculinidade tem a ver com relações sociais e também se refere a corpos - uma vez que ‘homens’ significa pessoas adultas com corpos masculinos.” (CONNELL, 1995, p.188).

Em conversa sobre o anúncio do novo console da *Google*, o *Stadia*, [Samu] reclama de uma opção, a da assistente do *Google* ajudar nos jogos. Em conversa privada [SphOr] também fez esta reclamação, chamando as novas gerações de ‘*geração mimimi*’. A fala de [Samu] tem aderência de [Lucário], falando que ‘antigamente é que era difícil’, onde difícil tem valoração positiva, ligada à masculinidade.

19/03/19 19:23 - [SAMU]: "Além dele teremos um botão Google Assistant, que ativará o microfone do acessório e assim nos permitirá pedir ajuda a um assistente de inteligência artificial. Ele poderá então abrir um detonado ou mesmo nos dar dicas do que fazer para passar um determinado trecho do game."

19/03/19 19:23 - [SAMU]: Mané detonado o que

19/03/19 19:23 - [SAMU]: geração bosta

19/03/19 19:23 - [SAMU]: queria ver essa galera usando as nossas revistinha de detonado do Resident Evil, pausa, busca, continua.

19/03/19 19:23 - [SAMU]: FEHSAUFHESUAIHF

19/03/19 19:23 - [Lucário]: Huahuahuahua

19/03/19 19:24 - [Lucário]: Ok Google, Mr X apareceu, SOCORRO!!

19/03/19 19:26 - [SAMU]: "Gogle, um creeps<sup>196</sup>, o que eu faço???" ~Jogador mirim de minecraft

"Come" ~ Skynet zuera

19/03/19 19:26 - [SAMU]: "...sua mãe" ~Jogador mirim de minecraft

19/03/19 19:28 - [Lucário]: "Aqui estão algumas receitas de crepes.."



[15:19, 6/11/2019] [SphOr]: Acredito que não, existe o "extremismo" de tudo, e é esse extremismo que pode vir a "ferir" algumas pessoas e outras, a nova geração (vulgo geração 2000 ou 2k) essas são "sensíveis" a qualquer coisa.. os tais "MIMIMI" que algumas pessoas (como eu) não suporta...

[15:20, 6/11/2019] [SphOr]: Sou da época onde se alguém me chamava de "filho da p@\$#" eu poderia retribuir com um xingamento ainda pior e até sair no soco.. 10 minutos depois tava tudo de boa...

[15:20, 6/11/2019] [SphOr]: A geração atual é sensível demais

[15:21, 6/11/2019] [SphOr]: Tudo machuca ou fere a existência dessa geração 2k

Em outra conversa, sobre a dificuldade de *Sekiro*, foi utilizada mais de uma vez a expressão: ‘um Dark Souls nuttela’, fazendo referência ao meme nutella x raiz<sup>197</sup>, como uma forma de ‘gourmetização’ das coisas, relacionado às gerações mais jovens, também citadas pelo grupo como ‘geração mimimi’. É interessante observar que boa parte das pessoas que constituem o grupo são nascidos no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, sendo integrantes da geração responsável por esse tipo de consumo.

Assim, demarcando o que é coisa de homem e coisa de moleque, menino ou, como se usa com frequência no Rio Grande do Sul, piá, se cria uma distinção, suportada pelo capital social que serve para conservação do status do campo. A partir do reconhecimento que os participantes são ‘homens’, suas atitudes são reconhecidas dessa forma e o capital social agregado a esta ‘condição’ serve para todos os homens do grupo, gerando assim um espaço que Almeida chama de espaço de homossocialidade. Para o autor “o que se passa em público, nos meios masculinos, não é o parentesco, mas sim a masculinidade homossocial, que é competitiva, por um lado, e por outro solidária com base na amizade” (1995, p.158). Esse apontamento converge para a forma como Recuero (2005a) descreve como as dinâmicas características dos sites e aplicativos de redes sociais, um espaço de cooperação, competição e conflito.

Esse espaço pode ser percebido de diversas maneiras, como por exemplo em uma conversa sobre *youtubers*, todos homens. Durante o tempo de observação somente o canal de uma *youtuber* foi compartilhado no grupo. Também na conversa de [RIMA] e [AnAt] sobre

---

197 Segundo o museu dos memes da UFF: “A gíria “Nutella” vem, obviamente, da renomada marca de creme de avelã conhecida em vários países ao redor do mundo, provavelmente, por ser um produto muito popular entre os jovens da classe média/alta. Logo, “geração Nutella” é utilizada para zoar e referir-se às crianças e aos adolescentes que cresceram em meio a tecnologia, à geração moderna/ gourmet; aos ditos “frescos”. Por outro lado, a “geração raiz” é o exemplo a ser exaltado, é o jeito certo de ser ou fazer alguma coisa. É a maneira antiga ou tradicional de fazer algo. (MUSEU DOS MEMES, 2018) Disponível em <<http://www.museudememes.com.br/sermons/raiz-x-nutella/>> Acesso em 20 dez 2019

doramas, citada anteriormente, em que [Lang] tenta puxar o assunto para jogos, demonstrando o incômodo pelo espaço ter sido invadido por assuntos que não dizem respeito aos homens. Também nas diversas conversas sobre tecnologia, como em um diálogo protagonizado por [Inf] e [GeR] sobre TVs, que dura uma tarde inteira e da qual nenhum outro integrante do grupo participa. Esse processo de homossocialidade é, de certa forma reconhecido pelo grupo, como na conversa a seguir:

16/04/19 14:33 - [Lucário]: A empatia dos homens é insuportável.. Nós literalmente sentimos a dor dos nossos semelhantes..  
 16/04/19 14:33 - [Kreig]: Exatamente  
 16/04/19 14:33 - [Lucário]: Insuperável \*  
 16/04/19 14:34 - [Kreig]: Eu tinha lido insuperável□□  
 16/04/19 14:35 - [Lucário]: Viu só, nós homens nos entendemos, não adianta..  
 Huahuhua  
 16/04/19 14:35 - [SphOr]: □  
 16/04/19 14:37 - [Kreig]: □□  
 16/04/19 14:37 - [SphOr]: Sumos insuportavelmente insuperáveis □□♂  
 16/04/19 14:37 - [SphOr]: Somos\*  
 16/04/19 14:39 - [Kreig]: Semos\*□□  
 16/04/19 14:41 - [Lucário]: As mulheres diriam que somos insuperavelmente insuportáveis hauhauhauhauha

Aqui podemos ver vários aspectos do reconhecimento desse espaço como seu, incluindo a ênfase em uma dicotomia entre homens e mulheres, demarcando, assim, esse espaço como masculino e que a presença das mulheres se dá em função da presença dos homens. Conforme aponta Condis:

Esse enquadramento embaraça o problema de gênero apresentado pela garota gamer ao postular que um número considerável de novas entrantes na cultura gamer é motivado não pelo próprio desejo de jogar e competir, mas pelo desejo de agradar aos homens. Se a nerdice de uma garota é sobre merecer o favor de um homem, suas ações reafirmam a propriedade masculina do passatempo e reforçam uma hierarquia de gênero mais ampla, na qual as mulheres derivam sua autoestima do que os homens pensam delas.<sup>198</sup>(CONDIS, 2018, p.63, tradução minha)

Dessa forma, estes espaços de homossocialidade são considerados espaços de exercício da masculinidade dos ‘homens de verdade’, não dos ‘piás’, onde se pode falar ‘coisas de homem’ e em que a entrada das mulheres só é permitida pelos mesmos. Segundo Condis “a presença de mulheres nesses espaços tradicionalmente masculinos constitui uma ameaça maior à maneira como o gênero é entendido na cultura do jogo do que uma mudança estatística no

---

198 This framing defangs the gender trouble posed by the gamer girl by positing that a sizable number of the new female entrants into gamer culture are motivated not by their own desire to play and compete but rather by a desire to be pleasing to men. If a girl’s geekiness is about earning a man’s favor, then her actions both reaffirm male ownership of the pastime and reinforce a broader gendered hierarchy wherein women derive their self-worth from what men think of them

número de pessoas que jogam jogos digitais de todos os tipos.”<sup>199</sup>(2018, p.60, tradução minha). Aqui parece existir então um tensionamento entre o capital social exercido por meio da masculinidade hegemônica, mas em disputa com outras masculinidades. Mesmo que estas sejam práticas de conservação do campo, abrem espaço para que distintas masculinidades e feminilidades disputem posição e tenham a chance de subverter o campo, eventualmente com algum sucesso.

#### 4.6 FASE FINAL - TENSIONAMENTOS SOCIAIS

Os grupos de relacionamento entre pessoas que jogam jogos digitais não é inerte ao que acontece no meio social. Na verdade, quase todas as discussões propostas, tanto pelos jogos quanto pelas pessoas que jogam, só existem em função dos tensionamentos presentes na sociedade, desde os jogos modificados para mudar a representação do mundo árabe (ALFARAJ, 2019), os jogos que mudam a forma de representação da mulher nesse tipo de mídia, como *Tomb Rider*; aos jogos *indie* antifascistas<sup>200</sup> presentes no site *itch.io*. Entretanto, este universo também é lugar de jogos voltados a agredir figuras públicas, como o jogo *Beat Up Anita Sarkeesian* (CONDIS, 2018), os diversos jogos que retratam o presidente estadunidense *Donald Trump* em cenários de guerra ou agredindo e matando adversários ou mesmo o atual presidente do Brasil agredindo pessoas de movimentos populares e gays e feministas (FALCÃO, MELLO, 2019). Estes últimos exemplos com uma forte relação com as questões relativas à masculinidade hegemônica.

No grupo de *WhatsApp* observado para essa pesquisa, as conversas que envolvem os acontecimentos externos ao mundo dos jogos passam por notícias, como a morte do jornalista Ricardo Boechat<sup>201</sup>, sobre a condenação do ex-presidente do Conselho Estadual de Defesa dos Direitos da Pessoa Humana (CONDEPE) por fazer parte do PCC<sup>202</sup>. O grupo também

---

199 The presence of women in these traditionally masculine spaces constitutes a greater threat to the way gender is understood within gaming culture than does a statistical shift in the number of people playing digital games of all kinds.

200 Disponível em <<https://itch.io/jam/antifa-game-jam>> acesso em 20 dez 2019

201 Disponível em <<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2019/02/11/ricardo-boechat-jornalista-morre-aos-66-anos-em-queda-de-helicoptero-em-sp.ghtml>> acesso em 20 dez 2019

202 Caso em que Luiz Carlos dos Santos foi acusado de receber mesada da facção criminosa PCC para criar falsa denúncias de violação dos direitos humanos, e que, segundo a reportagem, tinha a intenção de desestabilizar o sistema de segurança pública de São Paulo. Disponível em <<https://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/justica-condena-ex-vice-presidente-do-condepe-e-mais-4-advogados-por-integrarem-facao-criminosa.ghtml>> acesso em 20 dez 2019

acompanhou o julgamento do caso Bernardo<sup>203</sup> e sobre os ataques a mesquitas na Nova Zelândia<sup>204</sup>. Neste último, [Inf] volta a afirmar que todos deveriam andar armados e publica um link para os vídeos do ataque, entretanto é criticado por [Lucário]. Rosana Pinheiro-Machado ressalta que “nada se compara ao novo gênero de espetáculo da violência que são os vídeos caseiros que circulam no *WhatsApp*” (2019, p.107).

15/03/19 11:10 - [Inf]: Galera, vocês viram os ataques na nova Zelândia  
 15/03/19 11:11 - [Inf]: Cara, pessoas de bem devem andar armadas sempre.  
 15/03/19 11:11 - [Inf]: Puta merda  
 15/03/19 11:11 - [Inf]: Um louco entrou numa Mesquita e fuzilou uma galera  
 15/03/19 11:12 - [Inf]: <https://godhatesfags.church/pFBJQaHR48t832X.mp4>  
 15/03/19 11:12 - [Inf]: Olhem o vídeo  
 15/03/19 11:14 - [Lucário]: Pra que eu vou querer ver um cara matando gente numa igreja?

Em outra conversa, [Donna] se posiciona contra as pessoas que são anti-vacina. Anteriormente [SphOr] havia se posicionado contra os terraplanistas, movimentos que estão ligados à extrema direita (*alt-right*), posição política que o grupo defendeu durante as últimas eleições presidenciais no Brasil, com exceção de [Win] e de mim. Em outro momento, [Inf], que tem as posições mais radicais, ligadas à *alt-right*, publica um link de uma matéria informando que foram encontrados 27 tipos diferentes de agrotóxico na água da cidade<sup>205</sup>, entretanto ninguém responde. A região é a que tem os maiores índices de câncer do país, fato associado ao intenso uso de agrotóxicos<sup>206</sup>.

Em todas estas conversas, da morte de Boechat até os agrotóxicos, é possível perceber que, ao acionar seu capital cultural, as pessoas que fazem parte do grupo trazem elementos externos ao campo sem necessariamente buscar uma conservação ou uma subversão do mesmo. Mesmo que algumas conversas possam ter esta intenção, como nos casos da conversa sobre o ex-presidente da CONDEPE e sobre a Nova Zelândia, as práticas de silenciamento e censura de certas temáticas acabam por impedir o movimento do campo, causando assim a sua conservação mesmo que não intencionalmente.

Interagir com os participantes de um grupo dedicado quase que exclusivamente a um assunto traz incontáveis surpresas. Esse é um dos aspectos que mais me empolgam no fazer

203 Caso de menino que foi assassinado pela madrasta em Três Passos-RS. Disponível em <<https://veja.abril.com.br/brasil/tribunal-condena-todos-os-reus-do-caso-bernardo-boldrini/>> acesso em 20 dez 2019

204 Disponível em <<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2019/03/14/policia-e-acionada-apos-relatos-de-tiros-em-mesquita-na-nova-zelandia.ghtml>> acesso em 20 dez 2019

205 Disponível em <<https://www.radioprogresso.com.br/agua-consumida-em-ijui-apresenta-27-tipos-de-agrotoxicos-em-sua-composicao/>> acesso em 20 dez 2019

206 Disponível em <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-37041324>> acesso em 20 dez 2019

etnográfico, ser surpreendido e poder observar como certos aspectos do campo rompem com as expectativas do pesquisador. Determinados eventos que acontecem alheios ao mundo dos jogos podem ter reações surpreendentes dentro do mesmo, reações que não necessariamente parecem importantes a este mundo.

O incêndio na catedral de Notre Dame<sup>207</sup> em Paris, que ocorreu em 15 de abril de 2019 é um destes casos. Esse acontecimento, que teve grande repercussão midiática em todo o mundo, não passou alheio ao campo dos jogos. Logo que as primeiras notícias sobre o incêndio começaram a circular na internet, o grupo do *WhatsApp* começou a falar sobre. [Lucário] compartilhou um *print* de uma notícia do site *Catraca Livre*<sup>208</sup>, o que por si só já me causou surpresa. [Lucário] tem por política não se posicionar no grupo quanto aos aspectos da vida política do país, mas, em conversas privadas anteriores, deixou bem claro que acreditava num modelo liberal e que se sentia descontente e descrente com a esquerda no Brasil. Foi o fato de compartilhar uma notícia vinda do *Catraca Livre*, que é um site que costuma ter pautas mais progressistas, que me surpreendeu.

O grupo conversou sobre o assunto por mais de uma hora, outro fator interessante, pois normalmente as conversas são muito efêmeras quanto o assunto é alheio aos jogos. Das diversas opiniões mobilizadas, [Samu], membro bastante ativo nas conversações, levantou a questão sobre ataques de cunho religioso que estavam acontecendo na França, trazendo um link de uma notícia do site *Euronews*<sup>209</sup>. A partir deste momento a conversa se encaminhou com traços de intolerância religiosa. [Lucário], quando perguntado se os ataques eram por motivo de intolerância religiosa diz “*Ao contrário... O motivo é liberdade religiosa... Deram liberdade pra quem não deveria...*” e em seguida cita o presidente da Rússia Vladimir Putin: “*Certo é o Putin quando disse: ‘Eles querem vir pra cá? Eles que aprendam nossa língua e se adaptem aos nossos costumes. São eles que precisam da Rússia, não a Rússia deles!’*”. Pouco depois o próprio [Lucário] encerra a temática falando sobre jogos, outra prática costumeira quando o assunto começa a ‘esquentar’, referente à prática de silenciamento do campo.

Um dia depois do incêndio, em 16 de abril de 2019, a produtora de jogos *Ubisoft* anunciou que estaria distribuindo gratuitamente, por um período limitado, seu jogo *Assassin’s*

---

207 Disponível em <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-47939068>> acesso em 21 jun 2019

208 Disponível em <<https://catracalivre.com.br/cidadania/incendio-atinge-a-catedral-de-notre-dame-em-paris/>> acesso em 21 jun 2019

209 Disponível em <<https://www.euronews.com/2016/10/03/church-in-france-reopens-after-priest-murder-by-jihadists>> acesso em 21 jun 2019

*Creed Unity*<sup>210</sup>. Conforme consta na plataforma *Steam*, “Assassin's Creed® Unity conta a história de Arno, um jovem que embarca em uma jornada extraordinária para expor os verdadeiros poderes por trás da Revolução Francesa.”<sup>211</sup>, e para sua produção foi feita uma reconstituição em escala da catedral agora incendiada. Além de disponibilizar o jogo gratuitamente, para que os jogadores pudessem realizar uma visita virtual a Notre Dame, a empresa fez uma doação de €500,000 e disponibilizou seus arquivos, fruto de 14 meses de trabalho na catedral, para auxiliar na restauração<sup>212</sup>. O jogo, lançado em 2014, pertence a uma famosa franquia do mundo dos jogos e custava, no dia do incêndio, R\$59,00, um valor compatível com jogos de sucesso, porém antigos. Aqui é importante compreendermos a extensão de um anúncio destes no mercado.

Como dito anteriormente, a plataforma *Steam* tem um sistema de avaliação composto por notas dadas tanto pelos usuários como por sites especializados. Estas avaliações são determinantes para o posicionamento dos jogos na página da loja da *Steam*, assim como servem de referência para usuários realizarem suas compras. Após o anúncio da *Ubisoft*, houve uma significativa mudança nas avaliações do jogo na plataforma. A ação da empresa mobilizou um imenso capital social e cultural, e motivou diversos jogadores e jogadoras a avaliarem positivamente o jogo na plataforma (figura 18), onde seu status até então era neutro<sup>213</sup>. Não posso apontar claramente que se tratou de uma ação de marketing, mas certamente o efeito na comunidade foi muito forte. Disponibilizar títulos de forma gratuita, ou por valor promocional, é uma ação corriqueira entre os grandes estúdios quando desejam promover algum título recém lançado ou em vésperas de lançamento, entretanto este não é o caso, já que o último jogo da franquia, *Assassin's Creed Odyssey*<sup>214</sup>, fora lançado em outubro de 2018.

---

210 Disponível em <<http://assassinscreed.com/unity-notredame/>> acesso em 21 jun 2019

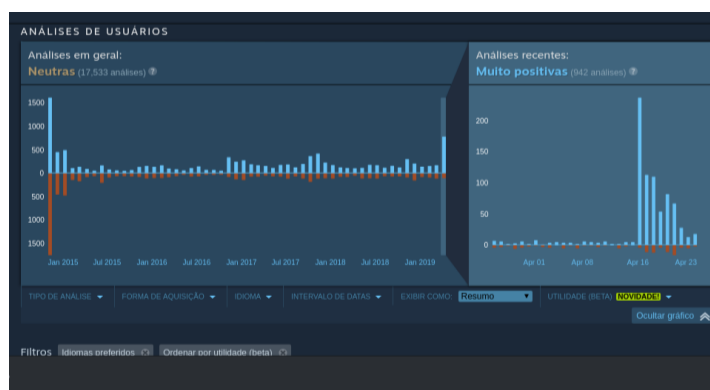
211 Disponível em <<https://store.steampowered.com/app/289650/>> acesso em 21 jun 2019

212 Disponível em <<https://www.theguardian.com/games/2019/apr/17/assassins-creed-creators-pledge-500000-notre-dame-restoration>> acesso em 21 jun 2019

213 Os status de avaliação possíveis são: Muito Negativas, Negativas, Neutras, Positivas e Muito Positivas

214 Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/812140/Assassins\\_Creed\\_Odyssey/](https://store.steampowered.com/app/812140/Assassins_Creed_Odyssey/)> acesso em 21 jun 2019

Figura 18: Avaliação do jogo *Assassin's Creed*.



Fonte: Steam (acesso em 24 abr 19)

Nos grupos da *Steam* podemos ver alguns reflexos da ação da *Ubisoft*. Para além das avaliações, diversas comunidades e grupos repercutiram o assunto, e na que faz parte deste estudo não foi diferente. Alguns usuários estavam desconfiados do anúncio, já que precisavam acessar por um link externo à plataforma. Nos fóruns da plataforma não faltaram críticas, como a de [Tama], lembrando do incêndio no museu nacional: “*A rica França passando o chapéu para arrecadar dinheiro para reconstruir uma igreja da rica Igreja Católica. O Museu Nacional recebeu pouco mais de um milhão em doações.*”. O que mais chamou a atenção foi a postagem de [Ace], que coincidia com a do grupo no *WhatsApp*: “*Um fato estranho da França é que nos últimos meses outras igrejas também foram incendiadas, foi um desastre Notre Dame ruir, será que foi incêndio criminoso?*”. Apesar disso, na comunidade, a maioria dos comentários foram só de agradecimento pelo aviso de que o jogo estava de graça.

As reações no grupo do *WhatsApp* foram diferentes do que aconteceu na *Steam*, e nos dão uma boa ideia de como se desenrolam as relações no grupo. [Samu] compartilhou, na noite do dia 16 de abril, um link noticiando que o jogo poderia ajudar na reconstrução da catedral<sup>215</sup>. Entretanto, seu compartilhamento foi em meio a uma conversa sobre serviços de internet, outro assunto muito recorrente, e não houve nenhuma resposta. O assunto retorna somente no dia seguinte, quando o grupo estava há mais de três horas conversando sobre o jogo *Sekiro*.

É fundamental pensar na figura de [Lucário] como elemento central do grupo. Apesar de não possuir tantos jogos por não dispor de um grande capital econômico, ao contrário de

215 Disponível em <<https://www.theenemy.com.br/playstation/assassins-creed-unity-pode-ajudar-a-restaurar-catedral-de-notre-dame-diz-site>> acesso em 21 jun 2019

[Inf] e outros participantes, ele é um agregador no grupo. Considero que [Lucário] possui um capital cultural valioso para o grupo, em especial por seus conhecimentos em informática. Na manhã do dia 17 ele compartilha um *print* da comunidade da *Steam* sobre a ação da *Ubisoft*. A partir de sua postagem são desencadeadas diversas interações, em especial quando ele ressalta que a empresa ‘ganhou moral’. Vários integrantes do grupo interagem com a postagem, inclusive mostrando telas de instalação do jogo.

Minha participação nas conversas sobre a *Ubisoft* foi bem discreta, conversei só com [Lucário] sobre o assunto, entretanto foi um passo importante, até no processo de construção dos limites entre pesquisador e objeto (AMARAL, 2009). [Lucário] é sempre disposto a conversas, e isso também diz muito de seu papel agregador no grupo. Muitas das conversas partem dele, além de interagir bastante com as proposições feitas pelos outros.

[Lucário] é o colaborador que mais publica links, em sua maioria relacionados com o mundo dos jogos. Em uma conversa ele chama o grupo a acessar um site para participação popular na votação da Proposta de Emenda à Constituição nº 51, de 2017, que institui imunidade tributária sobre os consoles e jogos para videogames produzidos no Brasil. A votação, proposta por senadoras e senadores de 11 partidos de quase todos os espectros políticos, teve 146.845 votos favoráveis e 1.037 desfavoráveis e ainda está em tramitação. O atual governo brasileiro, de extrema direita, havia sugerido esta proposta de emenda ainda na campanha, entretanto o próprio presidente possui posições no mínimo controversas a respeito, mesmo tendo proposto isto na campanha, também havia associado, em suas falas, jogos a violência<sup>216</sup>. O mesmo pode ser dito sobre o atual vice-presidente, Hamilton Mourão, conforme discutido no grupo e conforme texto de protesto de [Marlon] postado no *Facebook*, no episódio do massacre de Suzano<sup>217</sup>.

Eu não ia comentar nada sobre a besteira que o Mourão soltou sobre videogame e violência<sup>218</sup>, mas ontem minha mãe estava olhando um programa da Band, e uma apresentadora fez exatamente o mesmo comentário infeliz. Como eu trabalho na área e vivo videogame todos os dias, achei que era legal compartilhar um pouco pra evitar desinformação online.

---

216 Disponível em <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/08/15/quinze-episodios-em-que-bolsonaro-e-seus-aliados-falaram-de-games.htm>> acesso em 20 dez 2019

217 Ataque armado realizado por adolescentes no colégio Raul Brasil, ocorrido em 2019 na cidade de Suzano, na grande São Paulo. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/03/atiradores-matam-cinco-alunos-e-um-funcionario-em-escola-em-suzano-na-grande-sp.shtml>> acesso em 20 dez 2019

218 O atual vice-presidente da República, Hamilton Mourão, afirmou à imprensa que "os jovens estão muito viciados em videogames violentos", dando a entender que jogos de teriam estimulado os ataques de Suzano. Disponível em <<https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/brasil/2019/03/13/interna-brasil,742684/mourao-sobre-suzano-jovens-estao-muito-viciados-em-videogames-violen.shtml>> acesso em 20 dez 2019



Vou listar abaixo alguns estudos que falam sobre essa conexão de videogame e violência, a começar pelo estudo do Dr. Whitney Decamp (1\*), onde ele chega na conclusão de que a ligação entre comportamento agressivo e jogos é bem pequena, só sendo perceptível quando analisados elementos no vácuo (sem considerar o histórico das pessoas, por exemplo). Conforme ele desenrola o estudo ele mesmo descarta essa ligação por acreditar que esses elementos no vácuo não são válidos a serem considerados, e, mesmo que considerados, resultaram em valores extremamente pequenos, sendo difícil sustentar qualquer tipo de ligação entre videogame e agressividade. Segundo ele os estudos à serem feitos no futuro deveriam focar mais no contexto em que os jogos violentos são jogados, e menos neles em si.

Teve também um estudo grande de Christopher J. Ferguson (2\*), que analisa 101 estudos diferentes envolvendo o tema, e basicamente tenta guiar os próximos estudos a focarem no contexto e não nos jogos. Basicamente eu interpretei como "A pessoa violenta joga o jogo violento, e não o jogo que faz a pessoa ser violenta ou atíça algum senso de violência", e esse é o contexto que deveria ser analisado, e não o contrário. Também é comentado que alguns estudos usavam exemplos de jovens que causaram massacres e eram fãs de jogos de tiro, mas que ao mesmo tempo, ignoram a quantidade de jovens fãs de jogos, que segundo o artigo, é superior à 90% nos Estados Unidos. Também é legal comentar que faz um mês que publicaram um estudo grande feito pela universidade de Oxford (3\*), onde analisaram 1004 adolescentes moderadamente engajados com jogos violentos (que jogam em torno de 2 horas por dia). Os resultados acabaram sendo diferentes do que os pesquisadores estavam achando, não apresentando nenhuma estatística que conseguisse associar violência com jogos.

Para ser bem imparcial, encontrei socado no meio de alguns desses artigos que uma coisa que pode sim ter relação de videogame com agressividade são relacionados com a questão social, cada vez mais presente nos jogos. Com questão social eu falo basicamente de "Trash Talk" online. Dito isso, nenhum desses artigos envolveu isso em suas pesquisas e só foi comentado como algo que poderia possibilitar diferenças de comportamento e que deveriam ser estudados os casos no futuro.

Também linkei ali embaixo uma entrevista com a Beatriz Blanco (4\*) que tem um monte de ideias menos técnicas, mas com uma base bem legal, à qual eu compartilho boa parte das ideias.

Por fim, uma opinião pessoal minha. Acredito fortemente que teve uma onda de negatividade em torno de videogame lá pelos anos 2000 (lembro de aparecer na TV o pessoal criticando Doom, Mortal Kombat e outros jogos ultra-violentos). Acredito que a fala do Mourão e desse pessoal tem relação com esse pensamento retrógrado e sem base nenhuma, só no achismo. Violência em videogame existe, como também existe em filmes, músicas, séries e programas de TV. É uma mídia como qualquer outra. Existir violência e interagir com ela está cada dia mais sendo provado que não tem relação com o comportamental externo da pessoa, e me enche o saco que pessoas influentes, formadoras de opinião deem esses pitacos relevantes sem ter a menor base pra falar a respeito.

Estudo de Whitney DeCamp (download de um PDF) (1\*):

[https://www.researchgate.net/.../317720958\\_Who\\_plays\\_violent...](https://www.researchgate.net/.../317720958_Who_plays_violent...)

Estudo de Christopher J. Ferguson (2\*):

<http://www.christopherjferguson.com/Angry%20Birds.pdf>

Estudo da Oxford (3\*): <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>

Entrevista com a Beatriz Blanco (4\*):

<https://www.theenemy.com.br/.../culpar-videogames-por-violenc...>

E uma fotinho do Doom, jogo que eu sou super fã que é violento afu, e nunca atçou a minha agressividade, veja só.

[#somosgamersnaoassassinos](#) ([Marlon], 2019, via *Facebook*)

A publicação no site de rede social foi, conforme [Marlon] me disse, muito direcionada a seus familiares e que ele se sentiu na obrigação de falar sobre o assunto já que era sua área de trabalho. É interessante observar como ele articula diversos capitais para buscar nesse ponto

uma subversão do campo, mas não do campo dos jogos, mas o social, pensando nas pessoas que não têm relação com essa mídia. Assim, capitais intelectual e cultural são acionados, buscando uma forma de referendar seu ponto de vista. Seu apontamento de que a violência está presente nas mais diversas mídias converge com o que argumenta Johnson (2012), de que a violência presente nas mídias não é o que faz as pessoas se atraírem por elas. Esse também é o discurso dentro do grupo do *WhatsApp*, o que me parece demonstrar que o tensionamento entre os campos é uma questão em que estes agentes estão sempre envolvidos.

Outros dois momentos interessantes foram quando [Lucário] divulga uma postagem sobre o evento *No Fap September*<sup>219</sup>, voltado para pessoas viciadas em pornografia, entretanto o assunto é recebido como brincadeira. Também quando [Lucário] divulga um link de uma campanha de apoio a pessoas com câncer de mama realizada pela desenvolvedora do jogo *Eurotruck Simulator*<sup>220</sup>, mas não tem nenhuma resposta. Nestes momentos me parece que, mesmo acionando seu capital social e lúdico, algumas temáticas não conseguem subverter o campo a ponto de romper com a prática do silenciamento.

Outro interlocutor fundamental para compreender estas práticas é [Lore]. Alguns aspectos das relações entre o campo social têm impactos profundos nas relações estabelecidas dentro das comunidades de pessoas que jogam. Na conversa a seguir [Lore] fala de uma interação com colegas de trabalho. Mesmo ele sendo homossexual, é possível ver traços da masculinidade hegemônica a partir da violência com que ele reage.

24/10/19 02:25 - [Lore]: Lembrei de uma amiga de um ex meu que quis me esculachar

24/10/19 02:26 - [Lore]: - vc tem 35 anos e ainda joga videogames?

- vc tem 16 anos e já tá grávida?

24/10/19 02:26 - [Lore]: Respondi isso

24/10/19 02:27 - [Lucário]: Fatality huahuahua

É possível ver um conflito relativo a geração diante do relato, por diversas vezes também escutei algo parecido em minhas relações a respeito de idade e jogos, inclusive a respeito do meu objeto de estudo. Entretanto, sua resposta demonstra uma violência de gênero

---

219 Disponível em <<https://manualdohomemmoderno.com.br/sexo/no-fap-setember-um-mes-sem-masturbacao>> acesso em 20 dez 2019

220 Disponível em <[https://store.steampowered.com/app/1068290/Euro\\_Truck\\_Simulator\\_2\\_\\_Pink\\_Ribbon\\_Charity\\_Pack/](https://store.steampowered.com/app/1068290/Euro_Truck_Simulator_2__Pink_Ribbon_Charity_Pack/)> acesso em 20 dez 2019

muito marcada pela responsabilização da mulher pela gravidez. Em outra conversa [Lore] demonstra uma imensa insatisfação com uma subcelebridade<sup>221</sup> (PRIMO, 2010) da internet.

29/05/19 19:59 - [Lore]: Ver esse cara<sup>222</sup> chorando é a minha maior realização do ano  
 29/05/19 20:04 - [RIMA]: Eu n sei quem é esse cara e pq ele virou meme  
 29/05/19 20:06 - [Lore]: Pq ele é um dos caras mais seguidos no Instagram do mundo. Galera descobriu que ele é gay, então ele assumiu dizendo coisas homofóbicas  
 29/05/19 20:06 - [Lore]: Tipo. Gay homofóbico  
 29/05/19 20:06 - [Lore]: Falando que não é afeminado, que ainda é homem  
 29/05/19 20:07 - [Lore]: E ele casou semana passada num casamento sem beijo pq teve medo de ofender os convidados. Como se os convidados fossem mais importantes que o marido  
 29/05/19 20:07 - [RIMA]: Nossa  
 29/05/19 20:07 - [Lore]: Ele tenta ser um gay afim de satisfazer galera conservadora  
 29/05/19 20:08 - [Lore]: [Figurinha]  
 29/05/19 20:08 - [AnAt]: Ah, eu vi sobre esse cara  
 29/05/19 20:08 - [Lore]: [Figurinha]  
 29/05/19 20:09 - [RIMA]: Mto tenso isso, coitado do cara que casou com esse traste  
 29/05/19 20:09 - [RIMA]: Mas pelo visto ele não tá ligando mto  
 29/05/19 20:09 - [RIMA]: Eu não casaria  
 29/05/19 20:09 - [RIMA]: Claro  
 29/05/19 20:10 - [Lore]: [Figurinha]  
 29/05/19 20:10 - [RIMA]: Mas do jeito que foi ali, ele tava se importando mais com a imagem dele e com o que os outros vão pensar  
 29/05/19 20:10 - [RIMA]: pqp  
 29/05/19 20:10 - [RIMA]: chega dar pena  
 29/05/19 20:10 - [Lore]: [Figurinha]  
 29/05/19 20:14 - [RIMA]: ahuahuhuhuhuhuhuhaha  
 29/05/19 20:14 - [RIMA]: só tem dinheiro  
 29/05/19 20:15 - [RIMA]: vai ver por isso o cara aceitou casar e n ser beijado no altar

É importante para a subversão do campo este uso do capital social feito por [Lore]. Como dito anteriormente, o grupo mantinha muitas conversas homofóbicas até a sua entrada em 2018, então sua participação causou uma subversão. Conversas desse tipo são fundamentais então para conservar essa subversão, por mais contraditório que isso possa parecer. Conforme Almeida:

A expressão «homofobia» tornou-se comum no vocabulário quer das Ciências Sociais quer do ativismo político-sexual, a partir da sua introdução por pensadores do movimento gay. Significa o medo da homossexualidade, dos homossexuais e da própria homossexualidade latente, medos esses exorcizados em formas de acção social que excluem, discriminam (e até atacam, fisicamente) aqueles homossexuais que exibem os sinais culturalmente estereotipados como reveladores da sua orientação sexual (efeminação, travestismo, militância). (ALMEIDA, 1995, p.44)

---

221 O termo se refere “àqueles que galgaram fama repentina na mídia e lutam por manter esse status, sonhando em preservar o interesse do grande público, desejando adquirir a admiração recebida pelas grandes celebridades.” (PRIMO, 2010, p.185)

222 Disponível em <<https://catracalivre.com.br/entretenimento/carlinhos-maia-chora-ao-quebrar-silencio-sobre-whindersson-nunes/>> acesso em 20 dez 2019

A homofobia foi abordada poucas vezes no grupo. Em uma conversa [Lucário] divulgou um link sobre *Valve*, empresa responsável pela *Steam*, ter criado uma sessão de jogos LGBT<sup>223</sup>; em resposta, eu provoço o grupo dizendo que fiquei decepcionado com os comentários no site especializado. Para minha surpresa a minha decepção com os comentários tem alguma adesão e ninguém do grupo critica a criação da sessão de jogos LGBT na *Steam*. Conforme Kimmel,

A homofobia está intimamente entrelaçada tanto com o sexismo quanto com o racismo. O medo – algumas vezes consciente, outras, não – de que os outros possam nos perceber como homossexuais motiva a nós homens a assumirmos todas as formas de comportamentos masculinos exagerados e as atitudes que assegurem que ninguém tenha possivelmente uma ideia errada a nosso respeito. Um dos pilares da masculinidade exagerada é a humilhação das mulheres, tanto pela exclusão da esfera pública e pelas críticas quotidianas presente nas falas e nos comportamentos que organizam a vida diária do homem americano. As mulheres e os homens gays tornam-se os outros contra quem os homens heterossexuais projetam as suas identidades, contra quem blefam (armam jogadas) para competirem em uma situação na qual irão sempre vencer, suprimindo-os, portanto, os homens fazem valer uma reivindicação de sua masculinidade. (KIMMEL, 2016, p.115)

Ainda assim compreendo que, apesar das violências simbólicas presentes nessas comunidades e das manifestações da masculinidade hegemônica, diante de tensionamentos sociais, é possível que, ao lançar mão de seus capitais social, cultural e lúdico, algumas práticas de comunicação possuem potencial para exercer uma resistência e subverter o campo. Entretanto é preciso atenção, pois, conforme afirma Condis, “o poder se perpetua respondendo aos desafios impostos pela resistência, mesmo quando a resistência redireciona o poder para novos canais, potencialmente abrindo novos espaços e alianças.”<sup>224</sup> (2018, p.47, tradução minha)

É importante observar que estas foram categorias de análise construídas por mim para me ajudar na compreensão desse recorte do tecido social. Entretanto a realidade é muito mais complexa e intrincada do que seria possível descrever em algumas categorias de análise, ainda assim, estas são fundamentais para que se torne possível sistematizar as práticas sociais do campo e de minhas e meus colaboradores.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer dos meses, desde as primeiras incursões ao campo, até a releitura dos diários de campo e, posteriormente, a análise, foi possível perceber uma série de questões que, embora pareçam à primeira vista tangenciais aos estudos de jogos, estão profundamente

223 Disponível em <<https://ovicio.com.br/valve-cria-sessao-para-jogos-lgbtq-na-steam/>> acesso em 20 dez 2019

224 Power perpetuates itself by responding to the challenges posed by resistance even as resistance redirects power into new channels, potentially opening up new spaces and alliances.

imbricadas nas formas de jogar e se comunicar das comunidades em torno dos jogos digitais. A centralidade das conversas, tanto no grupo do *WhatsApp*, quanto na plataforma *Steam* com certeza são os jogos, eles são o fio condutor e a lente pela qual nestes espaços os mais diversos agentes se relacionam com o tecido social. No entanto, através dos tensionamentos gerados tanto na relação direta com os mesmos, por suas temáticas e seus aspectos narrativos, quanto nas relações estabelecidas entre o grande campo e o campo dos jogos, estas pessoas em suas interações refletem os tensionamentos sociais de nosso tempo. Essas questões mexem não só com indivíduos, mas com os agrupamentos de indivíduos e com a própria maneira de se relacionar com os jogos e, conseqüentemente com a sociedade como um todo.

Quando abordadas questões difíceis em debate com nossos colaboradores e colaboradoras, é possível perceber que, assim como Bourdieu apontou, algumas violências são bastante subjetivas e por vezes não percebidas, como a violência por quem sofre com ela, e que é muitas vezes negada por aqueles que a perpetram. Dessa forma, este grupo do *WhatsApp*, como um reflexo da comunidade como um todo, não se entende como homofóbico, racista ou machista, mas apresenta este comportamento expresso de diversas formas. O olhar crítico é sempre para fora, para o outro: “não é todas as pessoas que são tranquilas e abertas a aceitar sexos diferentes ou então até pessoas melhores que elas. No nosso grupo temos meninos, meninas, (héteros, gays, bi, lésbicas) e é uma coisa bacana a aceitação disso tudo” diz [Donna] ao falar do grupo do *WhatsApp*. [SphOr] corrobora: “*Sim, salvo excessões, já que estes onde participo são comunidades fechadas, pessoal selecionado, levando-se em consideração algumas comunidades "públicas" onde existe público TÓXICO*”.

Uma questão significativa a este respeito é que estes assuntos não surgem espontaneamente na maioria dos grupos, somente quando acontece um caso de repercussão na comunidade como um todo ou no mercado internacional. Aqui é importante ressaltar que, além de movimentos abertos de defesa de direitos (como o *MyGameMyName*), existem vários movimentos subjetivos de resistência, movimentos esses que ocorrem na comunidade e que trazem questionamentos acerca destas questões, suscitando a discussão e possibilitando mudanças de comportamento.

Dessa forma, entendo que as práticas comunicacionais se dão de forma distinta em comunidades de formação distinta, ou seja, em grupos fechados, mesmo que não se identifiquem como tóxicos, estes assuntos são debatidos de forma aberta, com menos constrangimentos, e o capital social investido pelas pessoas pode ser agente de mudanças, exatamente por ali serem estabelecidas relações mais íntimas e próximas. Dentre essas práticas,

é importante ressaltar que nestes grupos fechados existe uma maior receptividade, as pessoas são acolhidas pelo grupo justamente por estarem sendo convidadas a participar do mesmo, o que normalmente se dá de forma inversa nas grandes comunidades abertas como as da *Steam*. Entretanto uma prática em comum é relacionada ao caráter pedagógico do *habitus*, já que em ambas as situações agentes pedem por auxílio e são atendidos. Me parece que este aspecto está muito relacionado com a aquisição de um capital simbólico compartilhado pelos grupos em que, quanto mais pessoas detiverem os conhecimentos relativos ao campo, mais o campo se fortalece em relação ao grande campo de poder.

Também é possível perceber que estas pessoas possuem uma forte ligação, expressa nas mais diversas conversações, com inúmeras plataformas de conteúdo, sejam elas relacionadas aos jogos ou não. Essa relação demonstra como as relações com as mais diversas mídias estão cada vez mais intrincadas e inter-relacionadas. Dessa forma, também faz parte das práticas comunicacionais destes grupos discutir questões sobre o consumo destas mídias, assim como o consumo de bens e serviços como um todo.

Uma prática comunicacional fundamental para compreendermos este grupo é a trollagem. Entendida como uma brincadeira e usada para inferiorizar ou ridicularizar determinadas pessoas ou temáticas, essa prática se torna a expressão da relação entre as pessoas que exercem uma violência simbólica mas não consideram a mesma como tal. Assim, a trollagem se manifesta tanto em grupos fechados quanto em abertos, com a diferença que em grupos abertos os *trolls* buscam adquirir um capital social de seus pares a partir da desvalorização do outro encontrando muito mais respaldo que nos grupos fechados. Nos grupos fechados, caso a *trollagem* não tenha a aderência do grupo, inexistente a possibilidade de ganhos.

O silenciamento dos debates é uma prática incorporada por ambos os grupos, entretanto de formas distintas. Em grupos abertos, como os fóruns da *Steam*, o investimento de capital social para discussões de outras ordens que não seja a do jogar parece um ‘investimento de risco’, já que os próprios mecanismos da plataforma não contribuem para este debate. Mesmo que as *trollagens* encontrem eco nestes grupos, logo os mecanismos de silenciamento das plataformas buscam formas de encerrar o debate, encerrando assim também as possibilidades de tensionar as mais diversas questões ali implicadas. No grupo do *WhatsApp*, também é possível ver práticas de silenciamento, entretanto não institucionalizadas como nos grupos abertos, mas de duas formas, ou pela censura direta ou pela ausência de respostas. Percebo também que as plataformas, como a *Steam*, procuram formas de reagir, com ferramentas de denúncia e com uma preocupação de alguns desenvolvedores acerca da violência nestas comunidades, entretanto, parece que isso ocorre mais em um sentido de ampliar o público

consumidor. Acredito que o silenciamento do debate seja um dos grandes problemas, já que o mesmo acaba sendo deixado em segundo plano, optando-se por ações punitivas em detrimento das educativas.

Apesar de os campos estarem submetidos ao campo de poder, o que impõe uma verticalidade na relação, não posso afirmar que esta verticalidade seja a única via. Certamente estamos distantes de uma horizontalidade, mas os movimentos de resistência demonstram que determinadas questões vêm ganhando força e potência para movimentar o campo. Somado a isso, a possibilidade de produtoras menores e independentes publicarem seus jogos parece contribuir para uma maior pluralidade de representações culturais e de representatividade. Ainda assim, se os jogos não são os responsáveis por causar comportamentos violentos, como argumentado anteriormente em fala de um de meus colaboradores, certamente muitos deles naturalizam a violência, que é reproduzida nas comunidades sobre jogos.

A masculinidade hegemônica é expressa tanto de forma aberta, com ataques e agressões, como em pequenos nuances de comportamento, o que por vezes dificulta discuti-la. Para buscar uma chave interpretativa para esse fenômeno recorri à algumas categorias que guiaram meu olhar através destas práticas. A agressividade, uma das expressões da masculinidade hegemônica é articulada de diversas maneiras, seja de forma gráfica possível por meio das próprias mecânicas dos jogos, e compartilhada em forma de imagens e discursos nos grupos, seja na forma de ameaças de violência física ou na forma de vigilância e controle de quem está autorizado a falar nas práticas de comunicação. Ela também se apresenta nas demonstrações de atributos do que é construído socialmente como ideal de homem, por meio de uma segregação a partir do gênero, sendo enfatizada pela indústria e adotada pelas pessoas que jogam como expressão desta masculinidade. Assim, o capital social associado ao gênero parece ser o capital mais importante a ser acionado principalmente para a conservação dos espaços masculinos no campo e o combate a este masculino, acionando tanto o capital social e, principalmente, o capital lúdico das jogadoras, o movimento de resistência mais utilizado para buscar mudanças, de subversões do campo.

Estes grupos também valorizam expressões que evidenciam o corpo masculino ou que usam o mesmo para adjetivação de outras coisas, o que dá a ver de modo explícito a diferença de gênero, que também está presente na própria representação de personagens nos jogos, seja de forma gráfica e visual ou nas mecânicas do jogo. Essa representação pode se dar a partir do jogo como é pensado pelas desenvolvedoras, como também a partir de modificações feitas nos mesmos pelas pessoas que jogam. Assim, parece que para ser possível uma valorização do

masculino, é preciso que haja uma desvalorização e dominação do que é feminino. Essa desvalorização se reflete e é reflexo da objetificação e hipersexualização do corpo feminino nestes espaços lúdicos, levando a formas discursivas que tratam de forma pejorativa tudo que não é masculino.

Estes jogadores também exercem uma performatividade pública a partir de uma performatividade técnica, onde os homens impõem suas performances técnicas desdenhando ou ignorando o conhecimento das mulheres, demonstrando (ou tentando demonstrar) uma dominação desse campo, seja por uso do capital cultural, social ou lúdico. Também performam a partir de práticas incorporadas ao *habitus* e associadas ao masculino ou ao feminino, com pouco espaço para diálogos ou intersecções. Dentro destas performances técnicas, é importante ressaltar uma forma de performatividade lúdica, que se constrói discursivamente. Apesar de ser uma característica da masculinidade hegemônica, a performatividade pública abre espaço para determinadas práticas de resistência, em especial por conta da possibilidade de agentes poderem lançar mão do capital lúdico para subverter o *status* do campo.

Os espaços onde são desenvolvidas estas performances são construídos como espaços de homosocialidade, onde o exercício da masculinidade tem um recorte pretensamente geracional e em que a entrada das mulheres só é permitida pelos mesmos como acompanhantes ou troféus. Existe então um tensionamento entre o capital social exercido por meio masculinidade hegemônica em disputa com outras masculinidades. Assim, mesmo que se exerçam práticas de conservação do campo, é possível que distintas masculinidades e feminilidades disputem posição e tenham a possibilidade de subverter o campo.

Por fim, compreendo que, apesar das diversas formas violências simbólicas presentes nessas comunidades, como a violência de gênero e a violência étnico-racial, e das manifestações da masculinidade hegemônica, diante de tensionamentos propostos pelas pessoas integrantes destas comunidades, é possível que, quando estas pessoas fazem uso de seus capitais social, cultural e lúdico, exerçam uma forma de resistência. Assim, as comunidades sobre jogos digitais podem apresentar um potencial emancipatório que ainda não foi alcançado mas que, a partir das apropriações discursivas e técnicas, pode transformar o mundo.



## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

ALFARAJ, Bushra. Arab Gamers: An Identity Inclusivity Study. *In: PENIX-TADSEN, Phillip. Video Games And The Global South*. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p169 – 182. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>>

ALMEIDA, Miguel Vale de. **Senhores de Si: uma interpretação antropológica da masculinidade**. Lisboa: Fim de Século, 1995.

AMARAL, Adriana. Autonetnografia e inserção online: o papel do pesquisador insider nas subculturas da web. *In: Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos*, v. 11, p. 14-24, 2009. Disponível em: <<http://www.fronteiras.unisinos.br/pdf/62.pdf> >. Acesso em: 05/12/2009.

ANDRADE, Luiz Adolfo de; FALCÃO, Thiago. **Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social**. São Paulo: Scortecci, 2012

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

BENTO, Berenice Alves de Melo. A (re)construção da identidade masculina. *In: Revista de Ciências Humanas*, Florianópolis, Ed. UFSC, n.26, p. 33-50, out. de 1999

BOURDIEU, Pierre. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

\_\_\_\_\_. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

\_\_\_\_\_. **A economia das trocas linguísticas**. São Paulo: Editora da USP, 1993.

\_\_\_\_\_. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. Campinas: Papirus, 1996.

\_\_\_\_\_. **Meditações pascalianas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

\_\_\_\_\_. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

\_\_\_\_\_. **Os usos sociais do ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

\_\_\_\_\_. **Una Invitación a la Sociología Reflexiva**. Buenos Aires: Siglo XXI Ed., 2005.

\_\_\_\_\_. **A distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2007.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARAPEÇOS, Nathália. **Elas dominam os Games**. In: Revista Donna - Zero Hora, Porto Alegre, 15 e 16 set 2016.

CARLOS, Giovana Santana. Do mangá para o dorama: a representação da irritação em Nodame Cantabile. In: **Animus Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, v. 11, n. 21, Jan-Jun(2012) disponível em <<https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/2613/3497>> acesso em 20 dez 2019

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

\_\_\_\_\_. **Redes de indignação e esperança**: movimentos sociais na era da internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

\_\_\_\_\_. **Ruptura**: A crise da democracia liberal. Rio de Janeiro: Zahar, 2018

CLÉMENT, Pierre-Alain. Not Waiting for Other Players Anymore: Gaming in the Middle East between Assigination, Resistance and Normalization. In: PENIX-TADSEN, Phillip. **Video Games And The Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p115 – 128. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>>

CONDIS, Megan Amber. **Gaming masculinity**: trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture. Iowa City:University of Iowa Press, 2018

CONNELL, Robert. Políticas da masculinidade. In: **Educação e Realidade**. 20(2). 1995 p.185-206

CONNELL, Robert; MESSERSCHMIDT, James; FERNANDES, Felipe Bruno Martins. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. In: **Estudos feministas**, 2013. p. 241-282

CONSALVO, Mia. **It's a Queer World After All**: Studying The Sims and Sexuality. GLAAD, 2003. Disponível em <[https://www.academia.edu/654441/Its\\_a\\_queer\\_world\\_after\\_all\\_Studying\\_The\\_Sims\\_and\\_sexuality](https://www.academia.edu/654441/Its_a_queer_world_after_all_Studying_The_Sims_and_sexuality)> acesso em 20 dez 2019

\_\_\_\_\_. **Cheating**: gaining advantage in videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.

DAMATTA, Roberto. “O Ofício do Etnólogo. Ou Como Ter Anthropological Blues”. IN: Edson Nunes (org.), **A Aventura Sociológica**: Objetividade, Paixão, Improviso e Método na Pesquisa Social. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. p.23 – 36

DUTRA, Flora Ardenghi; ORELLANA, Carlos. Selfies en Tinder: masculinidades hegemônicas como performance. In: **Chasqui**. Revista Latinoamericana de Comunicación, n. 135, 2017. p. 143-158

FALCÃO, Thiago. **Não humanos em jogo**: Agência e prescrição em World of Warcraft. Tese (Doutorado em Comunicação) – UFBA, Salvador, BA, 2014.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel Gois Rabelo. **Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil**. 2017.

FALCÃO, Thiago; MELLO, Leonardo A. de. Jogo, técnica, política: explorando os discursos da extrema direita brasileira em “Bolsomito 2k18” *In: 17o Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo*, 2019, Goiânia. **Anais [...]**. Goiânia: Editora SBPJor, 2019. Disponível em <<http://sbpjor.org.br/congresso/index.php/sbpjor/sbpjor2019/paper/view/2068/1234>>. Acesso em 10 nov 2019

FOSTER, Gustavo. **Inovador Street Fighter 2 completa 25 anos e continua rendendo sequências**. *In: Zero Hora*, Porto Alegre, 05 fev 2016. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2016/02/inovador-street-fighter-2-completa-25-anos-e-continua-rendendo-sequencias-4968654.html>>. Acesso em: 15 set 2018

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de Pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel e CAETANO, Maiara. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. *In: Lumina*, v. 11 n. 1 (2017): Dossiê Entretenimento Digital: Meios e Processos do Lúdico na Cultura Contemporânea. Disponível em: <<http://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21367>>acesso em 05 mai 2019.

FRAGOSO, Suely. Huehuehue eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos on-line. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**. Vol. 22, n. 3 (jul./set. 2015), 2015. p. 129-146

\_\_\_\_\_. Desafios da Pesquisa em Games no Brasil. *In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel Gois Rabelo. Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil*. 2017. p. 15 – 42

\_\_\_\_\_. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: Edufba, 2018.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets Narratology: similitude and differences between (video)games narrative**. 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.html>> Acesso em 07 abr 2019.

\_\_\_\_\_. **Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate**. Dissertação de Mestrado. School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology. 2001. Disponível em: <<http://ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>> Acesso em 07 abr 2019.

FREIRE FILHO, João. **Reinvenções da resistência juvenil: os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano**. Mauad Editora Ltda, 2007.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Minneapolis:University of Minnesota Press, 2006.

GRANOVETTER, M. **The Strength of Weak Ties**. In *The American Journal of Sociology*, Vol. 78, Nº. 6, maio de 1973. pp 1360-1380 disponível em: <<https://www.cs.cmu.edu/~jure/pub/papers/granovetter73ties.pdf>>. Acesso em 15 set 2018

GREENWALD, Glenn. **Sem lugar para se esconder**: Edward Snowden, a NSA e a espionagem do governo americano. Sextante, 2014.

GRENFELL, Michael. **Pierre Bourdieu: Conceitos Fundamentais**. Petrópolis: Vozes, 2018

GROSSI, Miriam Pillar. **Masculinidades**: Uma Revisão Teórica, Antropologia em primeira mão. Programa de Pós Graduação em Antropologia Social. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 1995.

HINE, Christine. **Ethnography for the internet**: embedded, embodied and everyday. Londres: Bloomsbury, 2015

\_\_\_\_\_. Estratégias para etnografia da internet em estudos de mídia In: CAMPANELLA, Bruno; BARROS, Carla. (orgs). **Etnografia e Consumo Midiático**: novas tendências e desafios metodológicos. Rio de Janeiro: E-papers, 2016. P. 11-28

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001

\_\_\_\_\_. **Tudo Que É Ruim É Bom Pra Você**: como os games e a TV nos tornaram mais inteligentes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2012

\_\_\_\_\_. **O poder inovador da diversão**: Como o prazer e o entretenimento mudaram o mundo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2017

JUUL, Jesper. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: **Level Up**: digital game research conference proceeding. Utrecht University, 2003. Disponível em <<https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/#sdfootnote10sym>>. Acesso em 10 jun 2019

KIMMEL, Michael Scott. Masculinidade como homofobia: Medo, vergonha e silêncio na construção de identidade de gênero In: **Equatorial**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social / Universidade Federal do Rio Grande do Norte. – Vol. 3, n. 4 (jan./jul.2016). Natal:Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2016. p.97-125

KURTZ, Gabriela. A ética dos computadores e a ética dos griefters nos jogos League of Legends e Dota 2. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel Gois Rabelo. **Metagame**: Panoramas dos Game Studies no Brasil. 2017. p. 131 – 150

LEMOS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2015.

LOAYZA, Jerjes. Ludic Solidarity and Sociality: The Impact of Dota 2 on Lima's Youth. *In*: PENIX-TADSEN, Phillip. **Video Games And The Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p155 – 168. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>>

MEDINA, Verónica Valdivia. National Cultures and Digital Space: Interpersonal Communication in World of Warcraft, from Latin to North America. *In*: PENIX-TADSEN, Phillip. **Video Games And The Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p129 – 142. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>>

MENDES, Cláudio Lúcio. Quem Pode Resistir a Lara Croft? Você? *In*: **Estudos Feministas**, vol. 16, no. 1, 2008, pp. 45–60. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2008000100004/5514>>.

MESSIAS, José. “**Saudações Do Terceiro Mundo**”: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Rio de Janeiro, 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

MESSIAS, José; AMARAL, Diego; OLIVEIRA, Thaianne. Playing beyond precariousness: the political dimension of brazilian modding in pro evolution soccer. *In*: PENIX-TADSEN, Phillip. **Video games and the global south**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p75 – 86. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>>

MILLER, Daniel; SLATER, Don. Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad. *In*: **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 10, nº. 21, p. 41-65, jan./jun., 2004.

MILLER, Daniel. Consumo como cultura material. *In*: **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 13, nº. 28, p. 33-63, jul./dez., 2007.

MILLER, Daniel. et al. **How the World Changed Social Midia**. London: UCL Press, 2016.

MONTARDO, Sandra (et. al) Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. *In*: **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo. Vol. 14, n. 40 (maio/ago. 2017), p. 46-69

MOODY, Kyle Andrew. "**Modders**: changing the game through user-generated content and online communities." PhD (Doctor of Philosophy) thesis, University of Iowa, 2014

MUKHERJEE, Souvik. Vídeo games e Escravidão. *In*: FALCÃO, T., MARQUES, D. (Orgs.). **Metagame**: panorama dos game studies no Brasil. São Paulo: Intercom, 2017a. p. 290 – 305

\_\_\_\_\_. Videogames and postcolonialism: Empire Plays Back. Chan: Palgrave Macmillan, 2017b.

\_\_\_\_\_. Replaying the Digital Divide: Video Games in India. *In*: PENIX-TADSEN, Phillip. **Video Games And The Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p35 – 46. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>>

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2003

O TIME de jogadores de videogame formado apenas por idosos aposentados. **BBCBrasil**, São Paulo, 28 jul 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-44931632>>. Acesso em: 15 set 2018

PARISER, Eli. **O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

PEIRANO, Mariza GS. O poder da etnografia. *In*: **Anuário Antropológico**, v. 94, 1995. p.273 - 280

PENIX-TADSEN, Phillip. **Video Games And The Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>>

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2019**. 2019. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 20 jun. 2019.

PEREIRA, Vanessa. A. **Na Lan House, “porque jogar sozinho não tem graça”**: estudo das redes sociais juvenis on e off line. 2008 362 p. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – UFRJ, Rio de Janeiro, RJ, 2005.

PINHEIRO-MACHADO, Rosana. **Amanhã vai ser maior: O que aconteceu com o Brasil e possíveis rotas de fuga para a crise atual**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2019.

POGGI, Tatiana. Alt-Right e a classe trabalhadora branca nos EUA. **Marx e o Marxismo-Revista do NIEP-Marx**, v. 6, n. 11, p. 326-354, 2018.

POSTIGO, Hector. **Of mods and modders: Chasing down the value of fan-based digital game modifications**. *Games and Culture*, v. 2, n. 4, 2007. p. 300-313

PRIMO, Alex. De narcisismo, celebridades, celetoides e subcelebridades: o caso Tessália e sua personagem Twitess. *In*: **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo vol.7, n.20, nov. 2010 p.159-189. Disponível em <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/280/255>> acesso em 20 dez 2019

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. *In*: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. (orgs.) **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 3-22

RECUERO, Raquel. **Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo**. *Ecompos, Internet*, v. 4, n. Dez 2005, 2005a.

\_\_\_\_\_. **Um estudo do capital social gerado a partir de redes sociais no Orkut e nos Weblogs.** Trabalho apresentado no GT de Tecnologias Informacionais da Comunicação da Compós, Niterói, RJ, 2005b.

\_\_\_\_\_. Métodos mistos: combinando etnografia e análise de redes sociais em estudos de mídia social *In: CAMPANELLA, Bruno; BARROS, Carla.(orgs).* **Etnografia e Consumo Midiático: novas tendências e desafios metodológicos.** Rio de Janeiro: E-papers, 2016. p. 117-132

RESENDE, Gustavo *et al.* (Mis) information dissemination in WhatsApp: gathering, analyzing and countermeasures. *In: The World Wide Web Conference.* 2019. p. 818-828.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. (orgs.) **Mapa do Jogo.** São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHREIER, J. **Sangue, Suor e Pixels.** Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

SILVA, Sandra Rúbia da. **Performances de masculinidade, práticas de subversão: o consumo de telefones celulares entre jovens de camadas populares.** In: Comunicação, Mídia e Consumo, vol 9 N.26. São Paulo: ESPM, 2012. P. 61-82

\_\_\_\_\_. A globalização como desafio para o trabalho de campo e a produção etnográfica *In: CAMPANELLA, Bruno; BARROS, Carla. (orgs).* **Etnografia e Consumo Midiático: novas tendências e desafios metodológicos.** Rio de Janeiro: E-papers, 2016. P. 47-68

SILVA, Luis Felipe. 30 Anos de "Street Fighter": os sopapos que revolucionaram os games... - *In: UOL Jogos,* 31 mai 2018. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2018/05/31/30-anos-de-street-fighter---artigo-especial.htm>>. Acesso em: 15 set 2018

SKOTNES-BROWN, Jules. Colonized Play: Racism, Sexism and Colonial Legacies in the Dota 2 South Africa Gaming. *In: PENIX-TADSEN, Phillip.* **Video Games And The Global South.** Pittsburgh: ETC Press, 2019, p143 – 154. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/video-games-and-the-global-south/>>

SLEE, Ton. **Uberização: A nova onda do trabalho precarizado.** São Paulo: Elefante, 2017

SOARES, Nilson Valdevino, PETRY, Luís Carlos. A voz dos jogadores: apropriação e produção de conteúdo nos games no contexto da 8a geração dos consoles. *In: Revista Metamorfose,* vol. 2, n. 1, jul. de 2017. p. 12-27

TRAVANCAS, Isabel. Fazendo etnografia no mundo da comunicação. *In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio.* **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação.** São Paulo: Atlas, 2006. p. 98-109

VAN DIJCK, José. **La Cultura de la Conectividad.** Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2016.

WACQUANT, Loïc. Habitus Como Assunto e Ferramenta: reflexões sobre tornar-se um boxeador. *In: Estudos de Sociologia*. Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFPE. v. 2, n. 17 (2011). Disponível em <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/revsocio/article/view/235214/28240>> acesso em 05 jul 2019

WOLF, Mark J. P. **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond**. London: Greenwood Press, 2008.

YOUTUBER com mais inscritos no mundo faz comentário racista durante transmissão ao vivo. **Zero Hora**, Porto Alegre, 11 set 2017. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/geral/noticia/2017/09/youtuber-com-mais-inscritos-no-mundo-faz-comentario-racista-durante-transmissao-ao-vivo-9894269.html>>. Acesso em: 19 out 2017

ŽIŽEK, S. **Violência: seis reflexões laterais**. São Paulo:Boitempo, 2014.

### **Jogos Citados**

Carnival Rifle, 1968

Driving Master, 1968

Pong, 1972

Double Dragon, 1978

Final Fight, 1989

Prince of Persia, 1989

Teenage Mutant Ninja Turtles, 1989

Pit Fighter, 1990

Street Fighter II, 1991

Resident Evil, 1996

Tomb Rider, 1996

GTA, 1997

Tibia, 1997

Half-Life, 1998

Counter Strike, 1999

Warcraft 3, 2002

Dota, 2003

Manhunt, 2003

Second Life, 2003

World of Warcraft, 2004

Bully, 2006

Rapelay, 2006

The Witcher, 2007

Fall Out 3, 2008

Dark Soul's, 2009



League of Legends, 2009  
Resident Evil 5, 2009  
L.A.Noir, 2011  
Beat Up Anita Sarkeesian, 2012  
Diablo 3, 2012  
Assassin's Creed Black Flag – Freedom cry, 2013  
Bioshok Infinite, 2013  
Dota2, 2013  
Guacamelle, 2014  
Hearthstone, 2014  
Never Alone: Kisisima Ingitchuna, 2014  
Jotun, 2015  
Overwatch, 2015  
Dark Soul's 3, 2016  
Firewatch, 2016  
Asura, 2017  
Hellblade: Senua's Sacrifice, 2017  
Hollow Knight, 2017  
Bolsomito 2k18, 2018  
Dandara, 2018  
Red Dead Redemption 2, 2018  
BoneCraft, 2019  
Days Gone, 2019  
Death Stranding, 2019  
Devil may cry 5, 2019  
Mortal Kombat 11, 2019  
RapeDay, 2019  
Sekiro, 2019  
Venture Seas, 2019