

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA E LITERATURA**

**RITACIRO CAVALCANTE DA SILVA**

**Em Busca de um Ludoletramento Digital Crítico: Um Estudo Autoetnográfico  
das Questões Críticas do Jogar Videogame**

**Maceió**  
**2022**

**RITACIRO CAVALCANTE DA SILVA**

**Em Busca de um Ludoletramento Digital Crítico: Um Estudo Autoetnográfico  
das Questões Críticas do Jogar Videogame**

Tese apresentada à Universidade Federal de Alagoas – UFAL, Campus A. C. Simões, como requisito parcial para obtenção do título de doutor em Linguística

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Ifa

**Maceió**

**2022**

**Catálogo na Fonte**  
**Universidade Federal de Alagoas**  
**Biblioteca Central**  
**Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

S586e Ritaciro Cavalcante da Silva.  
Em busca de um ludoletramento digital crítico : um estudo autoetnográfico das questões críticas do jogar videogame / Ritaciro Cavalcante da Silva. - 2022.  
239 f. : il.

Orientador: Sérgio Ifa.  
Tese (doutorado em Linguística) - Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura. Maceió, 2022.

Bibliografia: f. 223-237.

1. Jogos eletrônicos. 2. Ludoletramento. 3. Letramento digital. 4. Letramento crítico. 5. Autoetnografia. I. Título.

CDU: 81:372.41/45

**Dedico este trabalho ao meu pedaço de mim fora de mim, Ranielyn. Você me faz acreditar que vale a pena jogar esse jogo chamado vida.**

## AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Rita. Onde quer que a senhora esteja, espero que esteja feliz.

À minha esposa e filha de coração, Rosângela e Evelyn, por estarem do meu lado enquanto eu redigia este trabalho.

Ao IFAL, não apenas pela concessão de afastamento para pós-graduação (PORTARIA N° 906/IFAL, DE 17 DE MARÇO DE 2021), mas por ser meu recanto profissional. Agradeço especialmente à professora Renata Gicelly por ter me substituído no Campus Viçosa.

Aos meus colegas dos campi Batalha e Viçosa do IFAL, minhas casas longe de casa.

Ao Prof. Dr. Sérgio Ifa, por acreditar em mim desde a graduação, pelas sugestões para melhorar o trabalho, pela paciência e consideração quando não correspondia, pelos puxões de orelha quando vacilava. Mais do que um orientador, você é um caro amigo.

A todas e todos professores do Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura da UFAL, que contribuíram para a construção deste trabalho.

Aos colegas da pós-graduação, pelas sugestões e contribuições: Joyce, Benyelton, Jonatha, Jade, Andrey, Jordana, Rusanil, Nayara, Renata.

Aos participantes da pesquisa, que se disponibilizaram a prestar seus depoimentos. Espero que nossas conversas possam ter feito vocês verem o videogame com outros olhos.

## RESUMO

Este estudo em linguística aplicada objetivou investigar as práticas de jogar videogame de alunos do Ensino Médio e do pesquisador, enquanto professor e jogador. Foram problematizados aportes teóricos sobre o jogo e o jogar; os discursos sobre o jogar nas perspectivas pós-colonial e decolonial; o jogar enquanto atividade textual-discursiva e a gramática dos trabalhos-jogo. Discutiu-se também o letramento digital nas perspectivas funcional e crítica. A autoetnografia foi a perspectiva metodológica escolhida por entender que o ato de jogar é indissociável da experiência pessoal, como pesquisador, jogador e professor. Os dados foram coletados por meio de um questionário inicial; interações em sala de aula virtual e conversas virtuais realizadas em ferramentas de mensagens e/ou videoconferência. A interpretação de dados gerou tópicos baseados nas discussões de *game studies* como interfaces entre os jogadores; entre jogo e jogador, e entre jogadores e os contextos que informam os dois. Os resultados revelam que as experiências vividas e compartilhadas pelos participantes promoveram expansões de visões que vão além do senso comum no que diz respeito aos jogos eletrônicos e ao ato de jogá-los bem como uma compreensão mais informada dos jogos eletrônicos como artefatos culturais e ideológicos e das relações com o(s) outro(s) em contextos localizados cultural-político-socialmente. Promoveu-se, portanto, o ludoletramento crítico.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos. Ludoletramento. Letramento digital crítico. Autoetnografia.

## ABSTRACT

This study in applied linguistics aimed to investigate the video game play practices of high school students and the researcher as teacher and player. Theoretical contributions about the game and play were problematized; discourses about play in post-colonial and decolonial perspectives; play as a textual-discursive activity and the grammar of game-works. Digital literacy was also discussed in the functional and critical perspectives. Autoethnography was the methodological perspective chosen because it understands that the act of play is inseparable from personal experience, as a researcher, player and teacher. Data were collected through an initial questionnaire; virtual classroom interactions and virtual conversations carried out in messaging and/or videoconferencing tools. Data interpretation generated topics based on game studies discussions such as interfaces between players; between game and player, and between players and the contexts that inform the two. The results reveal that the experiences lived and shared by the participants promoted expansions of visions that go beyond common sense regarding electronic games and the act of playing them, as well as a more informed understanding of electronic games as cultural and ideological artifacts and of relationships with the other(s) in culturally-politically-socially located contexts. Critical ludoliteracy was thus promoted.

**Key-words:** Video games, ludoliteracy, critical digital literacy, autoethnography

## LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem mostrando o console Xbox Series X. Fonte: T3.....	17
Figura 2 - Capturas de tela dos jogos <i>Mônica no Castelo do Dragão</i> (à esquerda) e <i>Wonder Boy in Monster Land</i> (à direita). Fonte: site Neogamer.....	18
Figura 3 - Evolução temporal dos diferentes consoles da marca PlayStation. Fonte: site Noypigeeks.....	20
Figura 4 - Modelo tripartite de game studies. Fonte: Mäyrä (2008).....	24
Figura 5 - Níveis do Jogar. Fonte: Juel Larsen e Walther (2021).....	31
Figura 6 - Modelo MDA de design de jogos (à esquerda) e a mecânica de pulo como representada em <i>Super Mario Bros</i> (à direita). Fontes: Hunicke et al (2004) e autor. ....	34
Figura 7 – Capturas de tela de dois momentos distintos do jogo <i>Uncharted 4: A Thief's End</i> , que demonstram dissonância ludonarrativa. Fonte: Site The Verge (BYFORD, 2016).....	35
Figura 8 - Capa promocional do jogo <i>Bomba Patch União PI</i> , citado por Messias et al (2019).....	57
Figura 9 - Imagens promocionais para divulgação de projeto de extensão. Fonte: Autor.....	71
Figura 10 - Capturas de tela do jogo <i>Dandara</i> : <i>Dandara</i> confrontando inimigos (à esquerda) e <i>Dandara</i> encontrando <i>Abaporu</i> (à direita).....	81
Figura 11 – Opções de interação não violenta do jogo <i>Undertale</i> (à esquerda) e tela de confronto com os monstros do jogo (à direita). Fonte: Mendes e Silva (2017) e Seraphine (2018).....	83
Figura 12 - Imagem promocional do jogo <i>Spec Ops: The Line</i> (à esquerda) e captura de tela do mesmo jogo (à direita). Fontes: Select Game e The Video Game Museum .....	86
Figura 13 - Captura de tela de <i>Free Fire</i> (à esquerda) e adolescente jogando <i>Free Fire</i> em frente a sua casa na periferia da zona sul de São Paulo (à direita). Fontes: Medium e UOL.....	88
Figura 14 - Capturas de tela dos jogos <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i> (à esquerda) e <i>Grand Theft Auto V</i> (à direita). Fonte: autor.....	91

Figura 15 - Árvore de decisão (à esquerda) e exemplo de decisão (à direita) em Black Mirror Bandersnatch. Fonte: Lemos (2021).....	92
Figura 16 - Escala de construção de sentido e funções da retórica proposta por McAllister (2008). Fonte: Pesquisador .....	98
Figura 17 - Imagem promocional de <i>Grand Theft Auto V</i> , evidenciando os três personagens principais, da esquerda à direita: Trevor, Michael e Franklin. Fonte: Films News Feed.....	104
Figura 18 - Captura de tela do jogo <i>Free Fire</i> com mostruário de várias <i>skins</i> disponíveis. Acima do modelo, aparece o nome “Lendário”, demonstrando que tal vestimenta é mais difícil de se obter. Fonte: <i>Free Fire</i> Suporte. ....	122
Figura 19 - Captura de tela do jogo <i>League of Legends</i> , destacando a Yordle Camp. A figura indica em qual grupo o jogador está inserido (Engrenagem) e a pontuação em comparação ao time opositor, além do prêmio prometido ao time vencedor. Fonte: Riot.....	125
Figura 20 - Captura de tela do jogo <i>League of Legends</i> , evidenciando a funcionalidade de relatar mau comportamento. Fonte: <i>League of Legends</i> Suporte .....	128
Figura 21 - Capturas de tela de Final Fantasy IV (à esquerda) e Final Fantasy V (à direita). No primeiro, há uma batalha entre dois personagens jogáveis e um monstro. No último, um NPC orienta o protagonista a abrir um baú que contém uma passagem. Fontes: Autor. ....	129
Figura 22 - Capturas de tela dos jogos <i>Doom Eternal</i> (à esquerda) e <i>Life is Strange</i> (à direita). Em <i>Doom</i> o avatar anda rapidamente enquanto atira em inimigos, enquanto em <i>Life is Strange</i> o avatar interage com objetos. Fonte: acervo do autor. ....	138
Figura 23 - Capturas de tela do jogo Animal Crossing, mostrando a loja de Tom Nook antes dos pagamentos realizados pelo jogador (à esquerda) e após os pagamentos (à direita). Fontes: Animal Crossing Wiki.....	145
Figura 24 - Ponto de decisão entre resgatar ou consumir as Little Sisters em Bioshock. Fonte: autor. ....	147
Figura 25 - Captura de tela do jogo Fallout 4. As sequências textuais dizem "Você precisa de 100 em proficiência em destrave para destravar esta fechadura", “E) Abrir Porta” e “[Trancado – Muito Difícil]. Fonte: Autor. ....	152

Figura 26 - Captura da tela de falta de internet do aplicativo Google Chrome para Windows. Fonte: Autor. ....	157
Figura 27 - Jogo Mortal Kombat original (à esquerda) e versão para SNES (à direita). Fonte: Medelin (2018) .....	191

## **LISTAS DE TABELAS**

Tabela 1 - Demonstrações de Poder da Regularização Tecnológica.....	50
Tabela 2 - Conversas realizadas com participantes .....	73
Tabela 3 - Participantes da Pesquisa.....	74

## LISTA DE SIGLAS

AC:	<i>Animal Crossing</i>
CGC:	<i>Computer Game Complex</i> , complexo dos jogos eletrônicos
CYOA:	<i>Choose Your Own Adventure</i> , escolha sua própria aventura
DLC:	<i>Downloadable Content</i> , conteúdo para download
FPS:	<i>First-Person Shooter</i> , tiro em primeira pessoa
EPP:	<i>Empirical Phenomenal Psychology</i> , psicologia empírico-fenomenal
IFAL:	Instituto Federal de Alagoas
GTA:	<i>Grand Theft Auto</i>
LA:	Linguística Aplicada
LAN:	<i>Local Area Network</i> , rede de área local
LOL:	<i>League of Legends</i>
MDA:	Mechanics, Dynamics, Aesthetics (mecânicas, dinâmicas, estéticas)
MOBA:	Multiplayer Online Battle Arena (Arena de batalha com múltiplos jogadores online)
MMORPG:	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i> , jogo de interpretação de personagens com vários jogadores em ambiente online
NEL:	<i>New Literacy Studies</i> , novos estudos para o letramento
NLG:	<i>New London Group</i>
NPC:	<i>Non-playable character</i> , personagem não jogável
QCA:	<i>Qualitative Content Analysis</i> , análise qualitativa de conteúdo
PC:	<i>Personal Computer</i> , computador pessoal
RPG:	<i>Role-playing Game</i> , jogo de interpretação de personagens
SNES:	<i>Super Nintendo Entertainment System</i>
TCC:	Trabalho de Conclusão de Curso
TDIC:	Tecnologias digitais de informação e comunicação
UFAL:	Universidade Federal de Alagoas

## SUMÁRIO

1 SELECT YOUR CHARACTER: (AUTO)INTRODUÇÃO .....	14
2 HOW TO PLAY: FUNDAMENTAÇÃO BÁSICA E METODOLOGIA .....	26
2.1 Sobre Jogos e Videogames .....	26
2.1.1 Implicações das definições de “jogo” e “jogar” .....	28
2.2 Língua(gem) e Letramentos .....	36
2.2.1 A língua e o jogar: paralelos bakhtinianos .....	36
2.2.2 O papel da Linguística Aplicada.....	38
2.2.3 Ludoletramento digital crítico: para além da crítica estrutural dos jogos eletrônicos .....	43
2.2.4 Repensando os (Multi)letramentos Digitais a Partir do Sul Global .....	52
2.3 Pesquisa Qualitativa e Autoetnográfica .....	58
2.3.1 Pesquisa Qualitativa.....	59
2.3.2 Etnografia, Etnografia Crítica e Autoetnografia .....	63
2.4 Contexto da Pesquisa .....	67
2.4.1 Contexto Físico-Temporal .....	67
2.4.2 Questões Éticas .....	67
2.5 Instrumentos .....	68
2.6 Participantes .....	75
2.6.1 Rodolfo.....	76
2.6.2 Lívia.....	77
2.6.3 Eduardo .....	77
2.6.4 Jonathas .....	78
2.6.5 Leonardo.....	79
2.6.6 Junior.....	79
2.6.7 Pedro .....	79
2.6.8 Jordana .....	80

2.7 Procedimentos de Análise e Interpretação .....	80
2.8. Mídias Discutidas .....	81
2.8.1 <i>Dandara: Trails of Fear</i> .....	81
2.8.2 <i>Undertale</i> .....	83
2.8.3 <i>Spec Ops: The Line</i> .....	86
2.8.4 <i>Free Fire e League of Legends</i> .....	87
2.8.5 <i>Grand Theft Auto: San Andreas e Grand Theft Auto V</i> .....	91
2.8.6 <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	92
3 GAME START: INTERPRETAÇÃO.....	94
3.1 Interfaces entre Jogadores.....	95
3.1.1 Representação/Identificação do jogador com o avatar do jogo .....	95
3.1.2 Competição, vitória e derrota em jogos online .....	107
3.1.3 Toxicidade em jogos online .....	120
3.2 Interfaces entre Jogador e Jogo .....	129
3.2.1 O papel da trama narrativa dos videogames .....	129
3.2.2 Escolhas e consequências do jogar.....	143
3.3 Interfaces entre Jogador e <i>Frames</i> Contextuais .....	171
3.3.1 Discursos de ódio e exclusão nos videogames.....	171
3.3.2 Discussões sobre ética, política e violência nos videogames .....	189
3.3.3 Influências do capitalismo nos videogames.....	208
GAME OVER? CONSIDERAÇÕES .....	217
REFERÊNCIAS .....	223
LUDOGRAFIA .....	238

## 1 SELECT YOUR CHARACTER<sup>1</sup>: (AUTO)INTRODUÇÃO

Videogames<sup>2</sup>: auxílios masturbatórios de bips e bops, para excluídos sociais com problemas emocionais, provavelmente do sexo masculino, provavelmente de aparência repugnante e sem experiência sexual, provavelmente com medo do mundo real, provavelmente aqui neste lugar falando estas palavras de frente à câmera. Provavelmente eu, basicamente. Videogames são para perdedores como eu. Aparentemente [em *voiceover*] É, videogames têm um problema de autoimagem<sup>3</sup>.

Charlie Brooker, *How Videogames Changed the World*

O jornalista Charlie Brooker (2013), familiar ao seu estilo, retrata o estereótipo do entusiasta de videogame (ou jogo eletrônico, jogo digital, jogo de computador) com um tom propositadamente sarcástico e autodepreciativo: a figura da criança desajustada socialmente que tem apenas a tela do computador como amiga. Considero tal visão ridícula: pessoas de todas as idades, gêneros e camadas sociais experienciam os jogos eletrônicos em diferentes aparatos tecnológicos. Mas o estereótipo ironizado por ele deixou uma marca indelével na história e desenvolvimento do videogame.

Durante o período de tempo que sucedeu minha defesa de dissertação de mestrado (SILVA, 2015) até o presente, tenho pensado exaustivamente sobre a pesquisa que me comprometi a fazer na pós-graduação sobre os videogames. Quanto mais penso sobre o assunto, mais dúvidas e questionamentos aparecem: seria contradição dar espaço ao estudo de uma tecnologia que é vista com uma certa falta de familiaridade, às vezes dentro da própria academia?

Ao me identificar como homem branco, cis, hétero e pertencente ao que é usualmente referido como “classe média”, apesar de entender que estou muito mais próximo da classe “baixa” do que da “alta”, eu me vejo como um trabalhador, que troca seus esforços intelectuais e físicos por compensação financeira, que uso para suprir necessidades fisiológicas, minhas e de minha família. Trago esta descrição porque entendo que, pelo menos

---

<sup>1</sup> Cada seção deste trabalho contém uma sentença em inglês, pertinente ao uso de videogames. Esta primeira, que significa “selecione seu personagem”, é encontrada em jogos que permitem a escolha de diferentes avatares, como jogos de luta e ação.

<sup>2</sup> Os termos “videogame” e “jogo eletrônico” serão usados alternadamente neste trabalho, fazendo referência ao mesmo artefato.

<sup>3</sup> No original: Videogames: bleeping, blooping masturbatory aids for emotionally crippled social outcasts, probably male outcasts, probably physically repugnant and sexually inexperienced, probably frightened of the real world, probably standing here on this very spot saying these very words to camera right now. Probably me, basically. Videogames are for losers like me. Apparently. [voiceover] Yeah, videogames have a bit of an image problem. Todas as traduções contidas neste documento são de minha responsabilidade.

a um nível estritamente mercadológico, estou posicionado como a audiência “padrão” para a indústria de jogos eletrônicos: meus gostos se alinham ao que é tradicionalmente vendido, então não me devia sentir incomodado com as implicações da própria existência do aparelho computacional, as sórdidas implicações do consumo desenfreado do capitalismo moderno no qual o videogame nasceu, cresceu e se desenvolve.

Acredito ser necessário, antes de prosseguir, compartilhar aqui algumas preocupações e incertezas sobre as motivações para realizar esta pesquisa, e também o que difere o eu que escreveu a dissertação anos atrás do eu que escreve o trabalho agora. Antes, vivia com minha mãe. Hoje, tenho esposa e filhas. Antes, tinha tempo para passar horas a fio jogando, e hoje em dia as responsabilidades familiares e profissionais mal me deixam tempo para jogar alguma coisa por mais de uma ou duas horas por sessão, já que também começo a sentir o peso da idade. Escrevi uma dissertação de mestrado (SILVA, 2015), na qual investiguei como a prática do jogar videogame poderia contribuir para o aprendizado da língua inglesa. Um trecho dela me salta aos olhos hoje, pela sua risível ingenuidade: “Acredito que um pesquisador de videogames que não joga é semelhante a um crítico de cinema que não assiste a filmes. É inconcebível.” (SILVA, 2015, p. 12). Por mais que queira continuar concordando com esta afirmação, preciso também entender que não sou mais o mesmo que antes, e que talvez minha visão dos jogos eletrônicos não esteja tão em sintonia com a de outros proclamados “gamers”, um termo que considero em si problemático, por motivos que explano extensivamente na subseção 3.3.1.

Apesar de dedicar menos tempo jogando, os videogames nunca saíram definitivamente da minha vida, mesmo hoje. Excluindo os livros e artigos que li para realizar o estudo, consumo vorazmente diferentes mídias relacionadas a jogos de meu interesse, como as músicas que são reproduzidas neles, ou ensaios em vídeo de outras pessoas que falam sobre suas experiências de jogar. Por outro lado, fico a par de notícias sobre a indústria de jogos em geral, muitas delas que infelizmente revelam seu lado mais sujo e sombrio. Histórias de abuso, tanto físico quanto mental, e discriminação por gênero, raça e sexualidade são infelizmente comuns na indústria.

Também, os próprios jogos eletrônicos e sua relação com as sociedades que os jogam mudou desde que terminei minha dissertação. Há uma crescente miniaturização do jogar eletrônico, na forma dos *smartphones*, e barreiras de entrada para os videogames começam a ser quebradas. Cada vez mais pessoas, de diferentes gêneros, etnias e condições socioeconômicas, encontraram nos videogames um lugar para interagir entre si, se desafiar ou apenas se distrair. Porém, hoje em dia há um escrutínio muito maior das questões

problemáticas que acompanharam o desenvolvimento e veiculação de jogos eletrônicos, desde questionamentos diretos em relação à representatividade de parcelas da população historicamente negadas, como a revelação de comportamentos inaceitáveis por uma parte de seus entusiastas. O espaço do videogame como exclusivo predominante de uma determinada demografia (masculina, hétero, cis, jovem e jovem-adulto) começa a ser diretamente desafiado, o que a princípio poderia ser uma fonte de ansiedade para mim, pela minha autoidentificação concordante com esta demografia. Meu maior medo enquanto professor-jogador é ser agrupado com indivíduos que ativamente silenciam vozes que não sejam semelhantes às suas. Mas não posso me arrogar e não me ver como parte do problema, e este trabalho é um primeiro passo em direção a uma compreensão de mim mesmo enquanto jogador crítico de videogame.

Ainda assim, o videogame, por ser tanto atividade lúdica e tecnologia digital, ocupa um espaço de contradição que é peculiar a outros objetos lúdicos. Falando mais especificamente do videogame como tecnologia, é importante lembrar que ele nasceu e se desenvolveu há cerca de cinquenta anos, no berço do capitalismo desenfreado que impulsionou os Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial. De fato, Dyer-Witheford e De Peuter (2009, p. XXIX) classificam o videogame como a “mídia exemplar do Império”. Sua indústria é multimilionária, comparável à de cinema, apesar das inúmeras peculiaridades. Por causa disso, segundo seus detratores, seu funcionamento alimenta e incentiva a repetição de tarefas através de estímulos constantes, a ponto de levar a um suposto “vício”. De certa forma, argumentam, o videogame poderia ser considerado a caixa de Skinner do século XXI, capaz de moldar certos comportamentos em seus jogadores, de forma a torná-los complacentes com o sistema em que estão inseridos, configurando-se assim como objetos de desejo do sistema capitalista.



**Figura 1 - Imagem mostrando o console Xbox Series X. Fonte: T3.**

Além disso, o videogame é certamente um aparelho de alto poder aquisitivo de se obter. Tome como exemplos o valor de um console<sup>4</sup> como o Xbox Series X (fig. 1), lançado em 2020, ou um computador pessoal capaz de executar jogos de ponta, que podem ultrapassar os 5 mil reais<sup>5</sup>, um valor proibitivo para a grande maioria da população brasileira. Além disso, há os softwares que podem ser executáveis neles e cujos valores podem variar de zero (jogos *free-to-play*<sup>6</sup>) a mais de 200 reais. O jogar videogame é e sempre foi uma atividade que exige um certo investimento financeiro, seja nos aparelhos capazes de executá-los, como celulares, computadores ou consoles dedicados, seja nos softwares executados neles, e ainda em elementos agregados.

Explicitadas algumas situações relevantes, entendo que seja válido problematizar: o videogame como objeto de atenção acadêmica se apresenta como uma contradição? Num mundo com tantas desigualdades, em que as necessidades básicas para a sobrevivência não são supridas por boa parte da população, seria um dispêndio de tempo e esforços voltar meu olhar a eles? Acredito que não. Ao invés de uma simples caixa de Skinner a ser banida dos círculos acadêmicos, ou um artigo supérfluo que não merece sua consideração, acredito que o

<sup>4</sup> Aparelho computacional dedicado à execução de jogos eletrônicos. Durante este trabalho, faço a distinção entre o console dos jogos em si. Também faço a distinção de consoles, aparelhos cuja função principal é executar jogos eletrônicos específicos à sua arquitetura, e computadores e *smartphones* que, apesar de ser também capazes de executar jogos eletrônicos, não têm nisto sua principal tarefa, apenas algo acessório para a maioria das pessoas que os obtêm.

<sup>5</sup> Valor obtido após uma pesquisa em um site de comparação de preços, realizada em 21/03/2021. Esta cifra leva em conta o valor do console em dólares (US\$ 399, R\$ 2.190,83 na cotação deste mesmo dia) e as taxas de importação, que podem exceder 60% do valor. Para efeitos de comparação, o salário mínimo no Brasil neste dia valia R\$ 1.100, e a taxa de inflação anual (IPCA) em 2020 fechou em 4,52 %.

<sup>6</sup> Jogos disponíveis gratuitamente, mas com recursos limitados ou bloqueados por microtransações financeiras. Tais recursos podem ser estéticos, como vestimentas de avatares (*skins*) ou capazes de afetar o jogar, dando uma vantagem ao jogador, como, por exemplo, itens e armas mais fortes do que as disponíveis sem o investimento financeiro.



**Figura 2 - Capturas de tela dos jogos *Mônica no Castelo do Dragão* (à esquerda) e *Wonder Boy in Monster Land* (à direita). Fonte: site Neogamer**

videogame é muito mais que isso. É um tipo de texto, é um gênero, capaz de carregar, produzir e modificar sentidos, que com certeza são percebidos pela população que os jogam. Compartilho da opinião de Woodcock (2019) quando ele defende uma leitura marxista dos videogames, que leva em conta de onde vem e quem consome o produto:

[...] videogames não são simplesmente alguma diversão, ou um ópio do povo, mas uma produção cultural complexa. Marxistas deveriam se interessar por eles porque sua produção, circulação e consumo podem nos proporcionar visões importantes de como o capitalismo contemporâneo funciona<sup>7</sup> (WOODCOCK, 2019, p. 143).

Eu cresci numa casa sem muitos aparatos tecnológicos, mas os poucos aos que tinha acesso eu gostava de "mexer", operar, entender como funcionavam. Lembro de gravar e reproduzir programas em fitas VHS no aparelho que meu irmão comprou. Mas um que sempre teve a minha atenção mais que todos era o videogame. Eu devorava tudo o que podia: manuais, revistas, como operar os aparelhos. Era (e é) o meu passatempo favorito. Uma das minhas primeiras lembranças como jogador de videogame era alugar cartuchos, popularmente conhecidos como "fitas", uma vez que suas dimensões se comparavam às de fitas cassete. Uma delas continha jogo *Mônica no Castelo do Dragão* (fig. 2, à esquerda), executável no console Master System comprado pelo meu irmão em Recife. Lançado em 1989 no Japão, o Master System já havia sido superado, pelo menos em questões tecnológicas como qualidade de gráfico e som, por outros consoles quando pus as mãos nele. Minha família não tinha

<sup>7</sup> No original: videogames are not simply some diversion, or opium of the people, but a complex cultural commodity. Marxists should be interested in videogames because their production, circulation, and consumption can provide important insights into the inner workings of contemporary capitalism.

recursos para comprar consoles mais modernos, ou mesmo comprar cartuchos para o Master System, então a única forma de poder experimentar outros jogos era alugando-os.

Baseado nas conhecidas histórias em quadrinhos de Maurício de Sousa, o jogo, participante do gênero *platformer*<sup>8</sup>, tinha uma premissa simples: Mônica precisava deter o Capitão Feio, outro personagem recorrente dos quadrinhos. O que eu não sabia na época era que o jogo se tratava de uma modificação de um outro, *Wonder Boy in Monster Land* (fig. 2, à direita). A empresa brasileira Tec Toy, que também fornecia o console Master System, criou esta versão modificada de forma a vendê-la ao público brasileiro, através de uma propriedade intelectual conhecida. Obviamente, não sabia de nada disso quando era criança, e pouco me importava de onde vinham e como eram feitos os pequenos joguinhos que me entretinham tão bem, e me faziam esquecer, pelo menos temporariamente, do mundo ao meu redor.

Estudei o Ensino Fundamental todo em uma escola particular. Ia bem na escola, mas gostava mesmo do que vinha depois: jogar videogames em locadoras que pagavam pela hora. Entendia algumas coisas do texto em inglês, mas as imagens, em conjunto com minha interação com a máquina me fazia esquecer por um tempo do mundo lá fora. Pela tela da televisão, conseguia viajar e imaginar outros mundos, diferentes daquele entediante, e por muitas vezes hostil, no qual vivia. Hoje em dia, percebo estas atitudes como um escapismo que nem sempre tinha o meu bem-estar como prioridade, mas devo reconhecê-la como parte integrante de minha formação mental e psicológica. Passei muito mais tempo entretido com telas do que socializando com seres humanos, e nada pode mudar tal fato.

Cursei o Ensino Médio no antigo CEFET-AL, e um dos meus lugares favoritos era a biblioteca, pois o laboratório de informática estava lá. Não tinha computador em casa, então aquela caixa que me permitia ler coisas e, principalmente, baixar programas e jogos me encantava. Eu os usava nos computadores do próprio CEFET, onde trabalhava como bolsista, fazendo serviços de escritório pequenos, com muito tempo livre para estudar e, claro, "mexer no computador". Assim, ficava de manhã até à noite muitas vezes na escola, e ainda frequentava locadoras no fim de semana. Nos intervalos, frequentava os sebos na rua Barão de Atalaia, localizado próximo à escola, e procurava livros em inglês, ainda minha matéria favorita. Iniciei, ainda no CEFET, um curso técnico de informática. Minha mãe comprou um computador, com o pouco dinheiro que tinha, e com isso tive o gosto de poder compreender e "brincar" com aquela caixa que parecia mágica. Aprendi lógica de programação, noções de

---

<sup>8</sup> Jogo no qual o jogador manipula o avatar em um cenário linear, geralmente bidimensional e da esquerda à direita, enquanto salta em plataformas e evita inimigos. Exemplos incluem a série de jogos *Super Mario*.



**Figura 3 - Evolução temporal dos diferentes consoles da marca PlayStation. Fonte: site Noypigeeks**

redes e banco de dados, e manutenção de computadores. Habilidades que me seriam úteis no presente e no futuro.

Julgo relevante compartilhar histórias destes estabelecimentos de acesso pago a videogames, como locadoras e *LAN houses*. Para poder jogar um determinado jogo eletrônico, são necessários dois elementos: o *software*, ou seja, o arquivo digital contendo o jogo, disponibilizado via mídias físicas como fitas, cartuchos ou discos, ou via serviços de distribuição digital hoje em dia, sem suportes físicos; e o *hardware*, ou seja, um aparelho como console ou computador capaz de executar o arquivo do jogo. Como já expliquei, eu tinha um console já defasado tecnologicamente. Se quisesse algo mais avançado, teria que pagar por isso. E, de qualquer forma, o meu pequeno Master System acabou quebrando, o que me deixou sem um aparelho em casa por um bom tempo, já que minha mãe com certeza não me daria outro. Então, a única forma que tinha de jogar videogame era em locadoras. Por um preço, clientes de locadoras tinham acesso a um console ou computador pelo tempo combinado, que podia ser estendido caso desse mais dinheiro e se não tivesse ninguém esperando, o que era difícil em alguns horários nos quais eu frequentava. Tenho boas lembranças das locadoras, que eram pequenos negócios que também dependiam destas tecnologias caras para obter seu sustento. Hoje em dia, tais lugares se tornaram bem mais raros, devido a uma maior abrangência da internet em residências, o que eliminou a necessidade de lugares específicos para jogos online, e os preços altos de consoles novos impossibilitando a abertura de pequenos negócios ao redor de tais aparelhos.

Foi a partir dos exemplos citados acima que percebi, ainda criança, que os videogames não eram tão inalcançáveis como eu poderia pensar. Obviamente, o jogo eletrônico não foi pensado para a grande maioria da população, mas conseguia aproveitá-lo, de forma mais limitada e com menor acesso do que alguém com maior poder aquisitivo, o que pode ser considerado uma forma de subversão, ainda que pautada pelo modelo capitalista. Isto me gerava um desejo de conseguir acesso a tecnologias mais avançadas, que só me eram acessíveis quando existia algo ainda mais avançado, com os mesmos preços proibitivos que um dia foram aplicados àquele que conseguia. Costumava dizer que eu era um dono de um “PlayStation -1<sup>9</sup>”: quando o PlayStation 2 era o videogame “do momento”, eu possuía o primeiro PlayStation, e enquanto o PlayStation 3 se popularizava, consegui ter um PlayStation 2, e assim por diante (fig. 3). Estaria mentindo se não sentisse, quando criança e adolescente, um pouco de frustração e até inveja de não poder estar a par da última novidade, do último avanço tecnológico nos videogames. Lembro-me, especificamente, de visitar a casa de um colega de escola e me sentir admirado em ver um computador, algo que não tinha condições de ter naquele momento. Agora, após pesquisar videogames, entendo os anseios que sentia como algo esperado, até planejado pela indústria de jogos. Percebo que minha inveja e meus desejos foram, de certa forma, manipulados para ocorrerem como ocorreram. Hoje em dia, o mercado usa de outras formas de monetização de seu público, que não dependem exclusivamente da aquisição de um aparelho fora do orçamento da grande maioria da população mundial. Tempo e atenção se tornaram tão importantes quanto dinheiro, e o capital cultural pode ser facilmente convertido em capital financeiro, o que facilita a desigualdade de renda, o que leva a injustiças. Por isso, escolhi estudar os videogames a partir de uma perspectiva crítica, em vez de apenas cognitivista como fiz no mestrado.

Constato ainda uma falta de estudos de videogames e os diferentes estudos de letramento digital, letramento crítico e, especialmente a intersecção entre os estudos de letramentos e os estudos sobre jogos eletrônicos, também denominados *game studies*, já que é pouco investigada no levantamento que fiz<sup>10</sup>. Por exemplo, Tibana (2020) faz uso do conceito de letramento fonológico crítico para conduzir um estudo sobre a importância de se estudar os aspectos fonéticos da língua inglesa, mostrando que existe potencial para intersecções com estudos de letramentos críticos como este.

---

<sup>9</sup> PlayStation é a marca de consoles produzidos pela empresa japonesa Sony.

<sup>10</sup> Em pesquisa bibliográfica realizada no site da CAPES em 19/09/2022, foram identificadas 25 teses e dissertações da grande área de linguística e com concentração em letramentos. Nenhuma delas trata de aspectos críticos do jogar videogame.

Também constato uma lacuna em estudos etnográficos relacionados aos letramentos, especialmente os ludoletramentos, e estudos autoetnográficos em particular. Entre os que encontrei, destaco aqui o trabalho de Bezerra (2019), no qual a autora investiga sua própria prática docente em uma escola pública para tecer reflexões sobre questões coloniais e letramento crítico.

Embora não esteja nos objetivos do trabalho investigar o processo de gamificação, que se inspira em jogos eletrônicos sem necessariamente usá-los como recurso metodológico, considero importante ressaltar os trabalhos de Santos (2018), Portugal (2019) e Lacerda (2020). Todos estes autores investigaram e aplicaram processos de gamificação em suas salas de aula, desde o Ensino Fundamental até a universidade, e nos sistemas municipal e federal de ensino público, e observaram aspectos como letramento digital, letramento crítico e desenvolvimento de habilidades da língua inglesa.

Considero importante minha contribuição aos estudos de linguagem, com especial foco na Linguística Aplicada (LA) por compreender o jogar videogame como uma prática estabelecida cada vez mais em diferentes estratos sociais, inclusive os menos favorecidos. De fato, argumento que é justamente para eles que devemos lançar nosso olhar com maior atenção. Apesar dos preços exorbitantes citados anteriormente, os videogames estiveram sobremaneira acessíveis às classes periféricas, de uma forma ou outra, seja pelas já citadas locadoras e *LAN houses*, seja pela aquisição de aparelhos mais baratos, ou modificados de forma a executar jogos de fontes alternativas às oficiais, e portanto mais baratas. De fato, argumento que, hoje em dia, os videogames estão mais acessíveis que nunca. A Pesquisa Game Brasil (SIOUX GROUP, 2020), o maior esforço censitário de hábitos de jogar videogame dos brasileiros registrado até então, descobriu que uma parcela crescente das classes C e D declararam jogar algum tipo de jogo eletrônico. Portanto, quanto mais cedo descartarmos esta ideia de que apenas as classes mais abastadas têm acesso ao videogame, em qualquer acesso e em qualquer modalidade, melhor podemos entender a relação entre eles e seus jogadores, e assim pensar em formas de promover a justiça e a igualdade que o modelo capitalista que criou o jogo eletrônico tenta apagar.

Esta popularização do objeto videogame está intrinsecamente ligada a outra: as crescentes aquisições de aparelhos tecnológicos pelas classes C e D, em especial o *smartphone*. Os responsáveis pela pesquisa atribuem o crescimento a fatores estritamente financeiros:

Os *smartphones* e sua ampla oferta de jogos, *para todo o tipo de gosto e bolso*, se revelam a principal porta de entrada a diversos públicos que

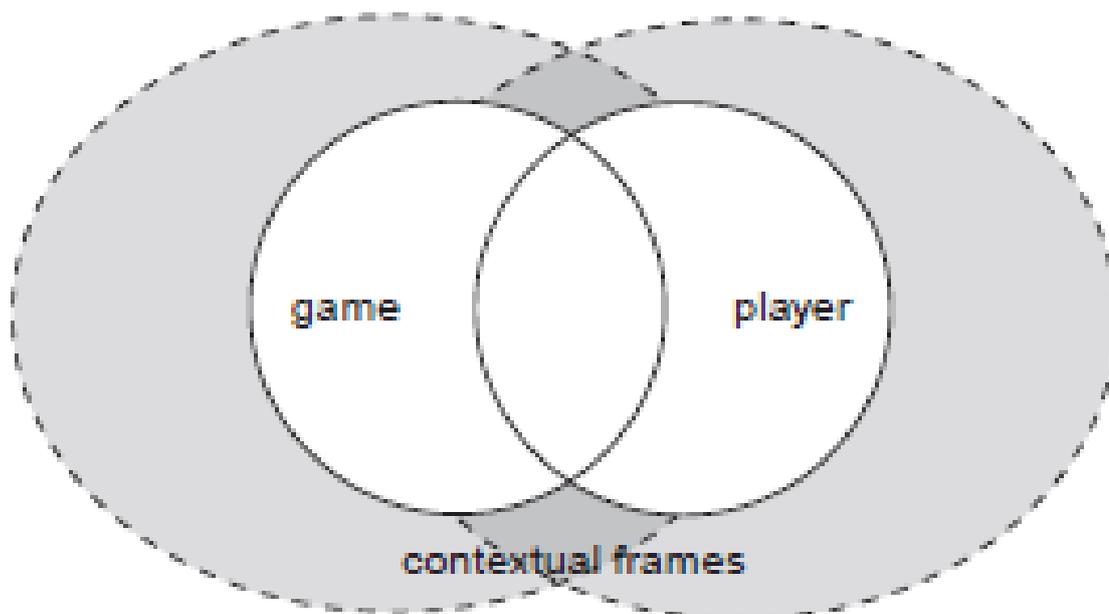
estavam limitados pelos requisitos de hardware e software do videogame e do PC (SIOUX GROUP, 2020, grifo meu)

Porém, defendo que reduzir o fenômeno apenas ao aumento de acesso a tecnologias mais potentes não é o bastante para explicá-lo. O acesso ainda é rigorosamente limitado, que não se traduz em emancipação de qualquer tipo, porque é brutalmente desigual, ditado pela lógica de mercado, e mesmo aparelhos como celulares ainda são objetos supérfluos para boa parte da população de baixa renda. Se há celulares nas mãos das classes C e D, há também um óbvio intento de lucrar com elas, seja através de pagamentos diretos, ou através de veiculação de publicidade. Não devemos nos iludir e acreditar que o acesso às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) não está condicionado à adesão, voluntária e consciente ou não, de seus usuários ao que os filósofos Michael Hardt e Antonio Negri (*apud* DYER-WITHERFORD & DE PEUTER, 2009) chamam de “império”: o complexo econômico, social e cultural favorecido por e realizado através do capitalismo.

O objetivo principal da pesquisa é investigar, através de relatos de alunos de Ensino Médio e de minhas experiências como jogador e professor, como nossas práticas de jogar videogame nos ajudam a compreender a nós mesmos enquanto jogadores, aos jogos eletrônicos como artefatos culturais e ideológicos, e as relações com o outro enquanto seres localizados cultura, política e socialmente. A escolha de adolescentes em idade escolar em específico se justifica por dois motivos: como professor e pesquisador de Linguística Aplicada, entendo que este é o público ao meu maior alcance, e o que mais conseguiria causar um impacto positivo com esta pesquisa, proporcionando uma perspectiva crítica dos videogames. A segunda vem do fato que o público jovem e jovem-adulto (de 14 a 24 anos) é uma demografia mais atrativa ao mercado que cerca o complexo de jogos eletrônicos, compondo 32,5% do total de jogadores de acordo com a Pesquisa Game Brasil (SIOUX GROUP, 2021), e considero seus hábitos de jogar como relevantes para seu desenvolvimento como seres ativos na sociedade, uma vez que a atuação em ambientes virtuais também se configura como atuação de sua cidadania. Assim, ao buscar entender as questões críticas relacionados ao jogar videogame de indivíduos nesta faixa etária, posso assim contribuir para suas formações como cidadãos críticos, capazes de perceber discursos subjacentes em suas mídias de consumo, como o videogame. Pretendo responder às seguintes perguntas no trabalho:

1. Como vejo a mim e aos alunos-jogadores enquanto praticantes de jogar videogame, e como eles realizam esta visão?

2. Como eu e os participantes-jogadores compreendemos e agimos sobre o jogo eletrônico, nas suas dimensões lúdicas e narrativas, e como nós conciliamos ou não a tensão existente entre as duas?
3. Como eu e os participantes-jogadores compreendemos nossa prática de jogar videogame como inserida em um contexto sociocultural, que perpassa a si e ao jogo, e o que fazemos ou não para modificá-lo?



**Figura 4 - Modelo tripartite de game studies. Fonte: Mäyrä (2008).**

As perguntas de pesquisa descritas acima seguem o modelo tripartite basilar de *game studies* (fig. 4) proposto por Mäyrä (2008), no qual se estudam o jogador, o jogo e o contexto em comum entre os dois. A primeira volta seu olhar ao participante enquanto jogador e o quanto sua prática de jogar define suas interações com outros jogadores, e vice-versa. A segunda pergunta trata da relação entre jogador e jogo, especialmente no que tange os aspectos lúdicos e narrativos deste último. A última pergunta busca compreender o jogar videogame dentro de um contexto maior no qual tanto o jogo quanto o jogador são informados, mantendo um foco em questões como o capitalismo e a colonialidade.

O trabalho se apresenta em duas seções. Na primeira, descrevo o arcabouço teórico comum às três interfaces do jogar videogame descritas acima. Discorro sobre as diferentes concepções de jogo e do jogar, linguagem, letramento, e como elas se interligam. A seguir, descrevo a metodologia pertinente, seu contexto físico-temporal, os participantes da pesquisa e os videogames que eles experimentaram, os instrumentos de coleta e o procedimento de interpretação. Na segunda seção, faço a análise e interpretação das conversas que tive com os

participantes, agrupados pelo modelo tripartite citado acima, confrontando-as com teorias pertinentes a cada interface, além dos meus *insights* e epifanias.

Como professor de inglês, que tem alunos que jogam videogame e que também joga, percebo esta pesquisa como uma vitrine, que mostra diferentes facetas do complexo fenômeno que é o jogar videogame, cujas visões podem servir como inspiração para mais profundos estudos, incluindo em sala de aula. Ao compreender como e por que jogamos, podemos também entender como o pensar sobre o jogar pode contribuir para uma aula que veja os jogos eletrônicos como mais do que apenas uma forma mais prazerosa de aprender uma língua adicional, mas como uma prática social, com questões e conscientizações alcançáveis pelos aprendizes.

Um ponto importante a se destacar é que esta pesquisa não se propõe a ser uma teoria unificadora de tudo o que significa jogar videogame. Trata-se de apenas um recorte localizado no tempo e espaço do que observei nos participantes e em mim. É de minha opinião que muitos dos pontos que levanto ocasionalmente podem ser expandidos em trabalhos próprios por futuros pesquisadores, pois acredito que, assim como outras mídias no passado, o videogame ficará cada vez mais comum e menos estigmatizado na sociedade em geral, o que levará a novos olhares, novas perspectivas e, talvez, a novos jogos que os levem em consideração.

## 2 HOW TO PLAY<sup>11</sup>: FUNDAMENTAÇÃO BÁSICA E METODOLOGIA

Neste capítulo, apresento a fundamentação teórica básica do trabalho, ou seja, conceitos basilares que são compartilhados entre todas as temáticas presentes na interpretação. Discorro sobre meu entendimento do que é o jogo e o jogar; os conceitos de língua e letramento, com especial foco no letramento digital crítico e como a dimensão lúdica do jogar videogame contribuiu para uma visão diferente deste; descrevo a metodologia autoetnográfica escolhida para o trabalho; localizo a pesquisa, listo os instrumentos de coleta e apresento os participantes; e, finalmente, listo e reflito sobre os diferentes videogames citados pelos participantes.

### 2.1 Sobre Jogos e Videogames

Os estudos acadêmicos sobre os *videogames*, ou *game studies* (MÄYRÄ, 2008), apesar de bastante recentes se comparados a outras áreas de pesquisa, já mostraram vários avanços no que concerne o lugar do jogo eletrônico na sociedade. Também já foram feitos estudos que consideram o *videogame* como prática de letramento válida na sociedade (GEE, 2007; ZAGAL, 2011; DE PAULA, 2013). Como diz Steinkuehler (2010, p. 61): “Em seu nível mais básico, o ato de jogar *videogame* é uma forma de prática de letramento digital”<sup>12</sup>.

Por este motivo, trago como premissa a noção de que o jogar videogame se configura como um tipo de letramento digital. Porém, ao direcionar os olhares mais contemporâneos dos Novos Estudos para o Letramento (*New Literacy Studies* no original, doravante denominado NEL) para os *videogames*, uma nova responsabilidade surge: levar as discussões sobre letramento nos jogos eletrônicos para o campo da criticidade. Saito e Souza (2011) argumentam que é crucial que os letramentos não se mantenham alheios à sociedade, e recentemente os *game studies* começaram a se debruçar sobre como os jogos podem afetar seus jogadores como prática social e ideológica, encompassando questões de gênero, raça, pobreza, entre outras (FRASCA, 2001, 2007; THORNHAM, 2011; MAGNANI, 2008, 2014).

Em sua dissertação de mestrado, Frasca (2001) faz uso de uma alusão ao pedagogo Paulo Freire (e, mais especificamente, ao dramaturgo Augusto Boal, que também aludiu a Freire) ao propor o “videogame do oprimido”, uma alternativa eletrônica ao teatro do oprimido de Boal, um método criado por ele em 1960. O objetivo do método é transformar o

<sup>11</sup> Esta sentença, que significa “como jogar”, é encontrada em tutoriais explicativos sobre o jogo.

<sup>12</sup> No original: At the most basic level, video game play itself is a form of digital literacy practice.

espectador em sujeito atuante e transformador da ação dramática que lhe é apresentada. Uma das técnicas do teatro do oprimido é o teatro-fórum, onde os espectadores discutem entre si como resolver um problema proposto e demonstrá-lo através de uma peça curta. Frasca compara esta performance participativa e espontânea ao ato de jogar, no qual jogadores, oriundos de diferentes realidades e com crenças diferentes entre si, se juntam de forma a resolver um problema maior na diegese do jogo.

Magnani (2008) destaca que jogos eletrônicos são construções ideológicas, capazes de gerar sentido. O autor argumenta que o sucesso ou fracasso em jogos eletrônicos pode estar ligado a regras morais presentes no próprio jogo: “se [...] matar um guardião leva o usuário a [...] vencer uma partida [...] matar é certo e poupar a vida do guardião é errado” (p. 94). O usuário é ativo tanto na leitura quanto no percurso do jogo, e o seu comportamento influencia na sua relação com o jogo como uma ferramenta de ensino. Enquanto jogador, atesto o que Magnani diz, com a ressalva que embora haja intencionalidade por parte da desenvolvedora, tais “regras morais” são apresentadas aos jogadores, mas não obrigatoriamente acatadas ou mesmo percebidas como tal.

Uma perspectiva interessante é a de Thornham (2011), que vai de encontro a tendências atuais de escrita acadêmica sobre jogos eletrônicos ao alegar que muito já foi escrito sobre o que os videogames causam aos seus jogadores, seja física ou mentalmente<sup>13</sup>, mas pouco se escreve sobre o que as ações dos jogadores são impressas no jogar. A autora sugere que muito disto se deve a uma necessidade percebida de “justificar” a existência dos *game studies*, algo que acredito desnecessário na atual conjuntura, pela já reconhecida relevância dos estudos para o entendimento da sociedade. Portanto, esta pesquisa busca tratar o videogame como o texto ideológico que é capaz de criar e transmitir sentidos e dotado de retórica própria (BOGOST, 2007). A proposta da pesquisa seria tratar dos problemas não mais da forma reativa que a mídia trata os videogames, seja de críticas ao meio (MENDES, 2006) ou de contracríticas de defensores (ALVES, 2005). Procuro aqui expor e problematizar o videogame como objeto criado e perpassado por ideologias, sem pretensão de discursos inocentes.

Na próxima subseção, trago uma discussão sobre como o objeto jogo foi visto pela academia e estabelecer a definição de jogo e jogar a partir da qual o trabalho será guiado.

---

<sup>13</sup> Uma pesquisa em um motor de busca na internet mostra que os termos “jogos eletrônicos” e “videogames” são geralmente acompanhados de termos como “violência”, “sedentarismo”, “impacto”.

### 2.1.1 Implicações das definições de “jogo” e “jogar”

Definições do que é o jogo são tão variadas e, às vezes, díspares, que uma das obras desenvolvidas pela equipe independente de desenvolvimento de jogos Mollenindustria é um gerador automático de definições de jogo<sup>14</sup>. Nele, são aleatoriamente concatenados pedaços de sentenças que formam orações como “uma arquitetura que envolve uma relação jocosa dentro de um espaço seguro<sup>15</sup>”, “um exercício de faz-de-conta caracterizado por um ato de exploração<sup>16</sup>” e “uma série de escolhas interessantes representando uma subseção do mundo<sup>17</sup>”. Clicar em “I disagree” faz o site gerar uma nova definição. Vejo este gerador como uma obra irônica, em que se observe que tão ou mais importante do que definir o que o jogo é, é o que pode ser feito com ele. Simon (2017) traz uma “definição” igualmente jocosa:

Um jogo é qualquer coisa que as pessoas que falam sobre o que ele é conseguem, por acaso, convencer, coagir e persuadir um a outro a concordarem entre si (ou pelo menos a não discordar)<sup>18</sup> (SIMON, 2017, p. 607).

Obviamente, é importante para uma pesquisa que seus termos estejam bem definidos. Há tantas definições de jogo quanto há estudos e perspectivas frente a ele. De fato, Stenros (2017) identifica e revisa mais de 60 definições diferentes, desde as clássicas oriundas de autores como Huizinga ([1938]2010) e Caillois ([1958]1990), até as modernas, como as de Juul (2005), focadas em jogos eletrônicos. Stenros elenca dez tópicos de interesse: regras, função, atividade, relação com o mundo, o papel do jogador, improdutividade, competição/conflito, objetivos, categorização e coerência. Para o trabalho, destaco três dos dez tópicos citados: a relação com o mundo, o papel do jogador e a competição/conflito. Os outros sete aspectos também são importantes para entendermos os diferentes jogares, mas têm um enfoque mais imanente no artefato jogo, em vez de suas interfaces com o jogador e com o mundo através do jogar, que é o que estudo no trabalho.

Stenros (2017), ao investigar diferentes relações do jogo com o mundo que o circunda, diz encontrar um ponto em comum: os jogos, segundo ele, estariam separados do mundo real, mas ainda assim conectados a ele, seja através de simulações, de regras estabelecidas socialmente, ou outros aspectos que fazem alusão a um mundo fora do jogo. Juul (2005)

<sup>14</sup> <http://www.gamedefinitions.com/>

<sup>15</sup> No original: an architecture that involves a playful relationship within a safe space

<sup>16</sup> No original: a make-believe exercise of control characterized by an act of exploration

<sup>17</sup> No original: a series of interesting choices representing a subset of the world

<sup>18</sup> No original: A game is whatever the various folks talking about what it is happen to be able to convince, coerce, and cajole each other into agreeing with (or at least not disagreeing with)

chama esta relação de “metade-real” (*half-real*) ao alegar que, apesar de usarem regras criadas por pessoas reais, as consequências são irreais, fictícias. Jogar seria, nas palavras dele, “interagir com regras reais imaginando um mundo fictício<sup>19</sup>” (JUUL, 2005, p.1). Ora, se pensamos no jogo como artefato cultural, é óbvio que ele guarda uma relação com o contexto cultural de seus agentes, como produtores, desenvolvedores e jogadores. Porém, argumento que o jogo, mais do que apenas poder simular aspectos da realidade, tem o potencial de também ser uma reinterpretação dela. Considero esta relação importante porque é comum pensar no jogo como espaço “vale-tudo”, sem consequência alguma, já que não faz parte do mundo real. Porém, me distancio desta perspectiva de total, ou mesmo parcial, descompromisso ético do jogo com o jogador. Mesmo que as consequências dos atos dentro dos jogos sejam irreais, imaginadas, argumento que elas podem possuir um efeito ideológico, uma vez que as decisões tomadas pelo jogador também surgem de seus julgamentos, originados de suas experiências bastante reais.

Quanto ao papel do jogador, é bom lembrar que a existência da entidade “jogador” está intrinsecamente ligada ao jogar, e não tanto ao jogo em si. O jogo pode existir sem jogadores, enquanto artefato cultural, mas o contrário não se aplica. Um jogador se configura enquanto tal porque joga *algo*. O jogar, por outro lado, só se concretiza com jogadores atuando, de fato, no jogo. O jogo xadrez, por exemplo, se realiza no jogar entre duas pessoas que estão conscientes das regras e que são capazes de agir sobre seu próprio jogar e interpretar o jogar do outro. Interessa a mim, particularmente, a noção do “jogador implícito”, ou seja, a idealização de jogador feita por desenvolvedores para maximizar o alcance de seu jogo. Os fatores que contribuem para a construção desta idealização são de ordem econômica, social e cultural. Imagina-se um jogador para quem o jogo será mais bem vendido, e direciona-se capital econômico e social para tanto. Criou-se, assim, uma imagem engessada de tipos de jogador, segregado por vários fatores, o gênero sendo um fator particularmente pernicioso, por exemplo. Surge então a ideia de que existem jogos “de menino” ou “de menina”, ou mesmo que videogames são apenas “coisas de menino”, o que cria barreiras artificiais para a entrada de outras pessoas que venham a fugir do “padrão”.

Por fim, o terceiro tópico diz respeito à competição e ao conflito. Várias definições pesquisadas por Stenros demonstram que o conflito e/ou a competição são partes integrantes de um jogo. O conflito não necessariamente precisa partir de outro agente humano, mas

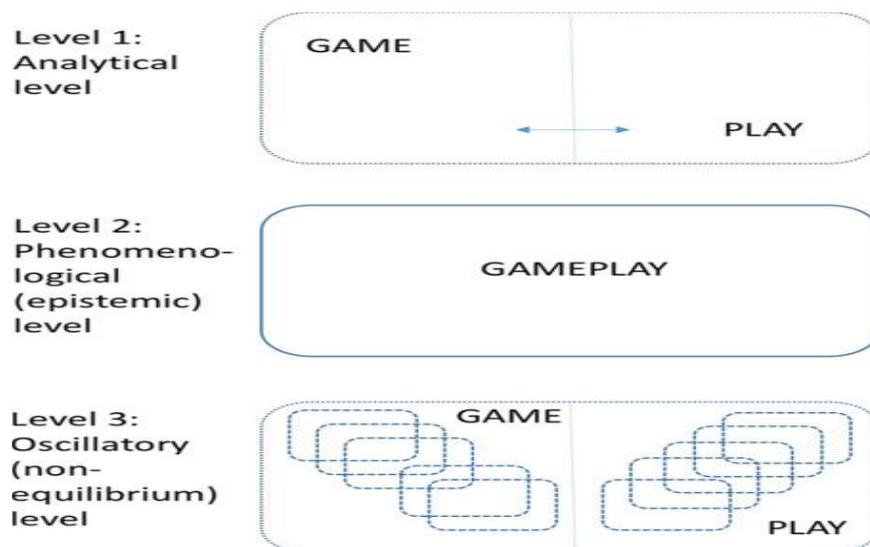
---

<sup>19</sup> No original: to interact with real rules while imagining a fictional world

também pode surgir do próprio jogo, especialmente das regras que restringem ações dos jogadores e os fazem passar por “obstáculos desnecessários”. Esta é talvez a característica que, junto com as regras e objetivos, é a mais presente nas diferentes definições analisadas. Porém, argumento como equivocado considerar a competição e o conflito como fins em si mesmos nos jogos. Isto conotaria um senso obrigatório de animosidade entre o jogador e o jogo, ou entre jogadores, que não é condição necessária para o jogar. Sobre a competição entre seres humanos em específico, concordo com Maturana (2002) quando rechaça a ideia de competitividade como qualidade inerente:

A competição se ganha com o fracasso do outro, e se constitui quando é culturalmente desejável que isso ocorra. No âmbito biológico não-humano, esse fenômeno não se dá. A história evolutiva dos seres vivos não envolve competição. Por isso, a competição não tem participação na evolução do humano. (MATURANA, 2002, p. 21)

Ao invés de competição ou conflito, vejo o jogar enquanto atividade de **fricção**. Ou seja, um engajamento do jogador com o jogo, e entre jogadores através do jogo, na qual ocorre de graus variados de resistência e que geram “calor”, entendido aqui como os sentimentos suscitados pelo jogar, como alegria, relaxamento ou raiva. Esta resistência é o que dá o caráter ergódico do jogar videogame, uma vez que é a partir do esforço dispendido pelo jogador que o jogo se realiza. Porém, tal resistência precisa ser equilibrada para que o jogar aconteça satisfatoriamente. Pouca resistência torna o jogar entediante ou mesmo inexistente, já que a atividade passa a ser corriqueira, uma vez que existe a necessidade de “obstáculos desnecessários” como regras para limitar as ações do jogador. Por outro lado, muita resistência deixa a experiência agravante ou impossível, afastando os jogadores do jogo, ou este nem se apresenta como tal. Em suma, o jogo precisa se deixar ser jogado pelo jogador, e o jogador precisa se deixar jogar pelo jogo. Obviamente, por existir uma miríade de variações de jogos e jogadores, não há uma medida exata para esta resistência. A interação entre jogadores é também pautada pela fricção entre eles, quando competem entre si, ou entre eles e o jogo quando precisam colaborar. A construção de sentidos também ocorre por fricção, já que ela não se trata de mera transferência de valores entre jogador e jogo. Ao se deixar modificar pelas ações do jogador, o jogo pode incutir tais valores a ele, de uma forma que faça sentido ao jogador e seja assim percebida como válida por ele. As três interfaces do jogar analisadas no trabalho (jogador-jogador, jogador-jogo e jogador-contexto) podem ser entendidas entre a fricção entre corpos (inclusive o próprio), entre humano e máquina e entre humano e mundo.



**Figura 5 - Níveis do Jogar. Fonte: Juel Larsen e Walther (2021)**

Faço aqui uma importante distinção entre o “jogo” e o “jogar”. Entendo o **jogo** como o artefato cultural desenvolvido por pessoas e culturas, que pode ser executado com ou sem objetos físicos como bolas ou peças de tabuleiro, ou suportes eletrônicos que os simulem no caso dos videogames. O **jogar**, por outro lado, refere-se à realização de uma instância de jogo a partir de uma ou mais pessoas que concordam em realizá-lo e seguir regras estipuladas pelo jogo e por elas mesmas. O jogar se configura aqui como a atividade realizada através e concretizada pelo objeto jogo, e é o foco deste trabalho. O jogar é a culminância, o encontro entre jogo e jogador. Uso o termo “jogar” em detrimento de outros, como “jogabilidade”, “gameplay” ou “jogatina”, porque compartilho da opinião de Sicart (2014) quando ele afirma que é o jogar, e não o jogo, que deve ser observado por ser uma parte de um ecossistema maior de interação humana: “Jogos não importam tanto. Eles são uma manifestação, uma forma de e para o jogar, mas não a única<sup>20</sup>” (SICART, 2014, p. 4).

A distinção entre jogo e jogar é inspirada pelos questionamentos de Frasca (2007) de dois aspectos do estudo de jogos: primeiro, Frasca se pergunta o que compõe a materialidade de um jogo e, também, como a língua inglesa, que representa a palavra “jogo” através dos vocábulos *play* e *game*, traz à tona a ambiguidade de seus sentidos. Em português, a palavra “jogo” pode ser usada nos dois sentidos, como objeto e como atividade: “O jogo de futebol é popular no Brasil” (jogo como artefato cultural, *game*) e “O jogo do Flamengo de ontem foi emocionante” (jogo como uma instância da atividade de jogar um determinado jogo, *play*). Esta distinção é única do jogo, já que, em outros gêneros discursivos textuais, não se

<sup>20</sup> No original: Games don’t matter that much. They are a manifestation, a form of and for play, just not the only one.

confunde o texto (livro, filme) com a atividade realizada através dele (ler o livro, assistir ao filme). A existência de um certo objeto não acarreta a existência automática de um jogo que a use, assim como o jogo não depende exclusivamente dos objetos físicos para existir como artefato cultural. Tome jogos como futebol e voleibol, por exemplo: ambos fazem uso de bolas e redes, mas suas disposições no espaço físico, regras de manipulação por parte dos jogadores e propósitos no jogo são radicalmente diferentes. Por isto, considero tanto o jogo como o jogar como entidades semiabstratas, que se realizam em objetos físicos, mas não podem ser reduzidos a eles, me afastando assim do essencialismo de Juul (2005), para o qual regras e resultados são para os jogos assim como o celuloide é para os filmes ou as páginas são para o livro. Também me distancio da definição clássica de *ludus* e *paideia* (CAILLOIS, [1958]1990) como jogos com foco na competição e nas regras e brincadeiras livres, respectivamente. Argumento que mesmo dentro da brincadeira descompromissada existe uma estrutura semelhante a regras, e que há espaço para fluidez e flexibilidade em atividades governadas por elas. É a realização do jogar, não tanto o jogo em sua abstração, que define seu desenrolar.

Compreendo que a ideia do jogar é um conceito notadamente fugidio, inclusive dentro dos *game studies*. Pensando nisso, Juel Larsen e Walther (2021) propõem uma nova abordagem teórica para o jogar, uma que não se prenda a visões estritamente mecânicas ou psicológicas. Baseando-se na noção heideggeriana do *dasein*<sup>21</sup>, o jogar acontece nas transições e deslocamentos entre dois estados, o atual e um futuro desejado. Os autores “dividem” o termo *gameplay* entre “game” e “play”, referidos nesta pesquisa como jogo e jogar, respectivamente. O jogador está, em diferentes níveis, consciente destes dois estados e os leem efetivamente toda vez que realiza ou pensa em realizar alguma ação através do jogar dentro do jogo. O xadrez é um bom exemplo, no qual o jogador precisa pensar nas diferentes possibilidades apresentadas antes de agir. Um jogador que age apenas no calor do momento, tentando evitar desvantagens apenas quando elas são aparentes, pode ser facilmente derrotado por um jogador que tem um repertório de estratégias e as aplica apropriadamente. Como dizem os autores: “Os jogos se constituem em uma dinâmica entre a experiência real do jogar no momento e um desejado estado futuro, ainda não concretizado” (JUEL LARSEN &

---

<sup>21</sup> *Dasein* é um conceito cunhado pelo filósofo alemão Martin Heidegger em sua obra "Ser e Tempo". Refere-se à existência humana enquanto ser-no-mundo, destacando a natureza da sua presença no mundo e sua capacidade de compreender o seu próprio ser e o mundo ao seu redor.

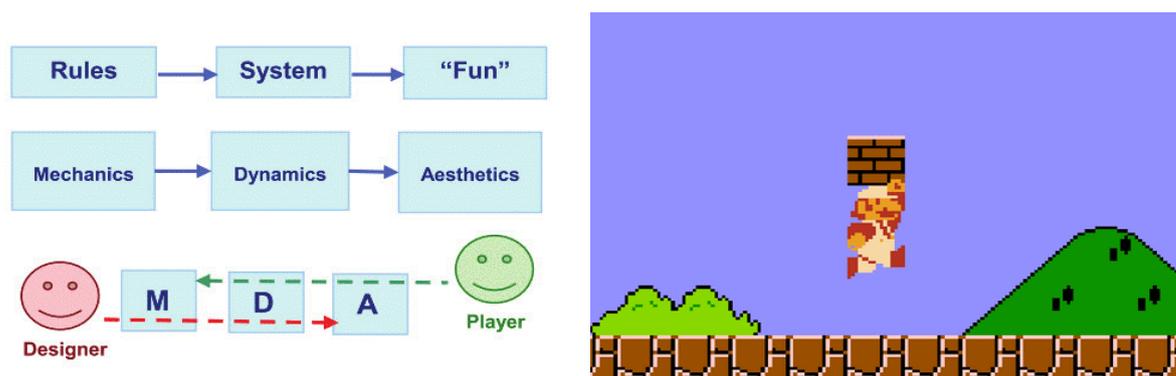
WALTHER, 2021, p. 621)<sup>22</sup>. Os autores listam três níveis de jogo/jogar: o analítico, o fenomenológico e o oscilatório (fig. 5). No nível analítico, o jogo e o jogar estão cabalmente separados, e não há jogar ainda. Voltando ao exemplo do xadrez, podemos pensar no estudo prévio de um jogador do seu oponente, antes da partida. No nível fenomenológico é onde o jogar acontece, e este se encontra imbricado com o jogo, não sendo possível mais distinguir entre os dois. Os lances dos jogadores de xadrez, turno a turno, pertencem a este nível. O último nível, o oscilatório, diz respeito às mudanças de estados, do atual ao futuro, que se torna o atual de uma próxima jogada. O jogar se configura assim como uma constante movimentação entre um *status quo* que é modificado pelas ações dos jogadores, tornando-se o novo *status quo* a ser modificado por outra ação, dando assim seu caráter de imprevisibilidade. Jogar configura-se então como um processo de ressignificação constante do jogo ou, como diz Nesteriuk (2008), “seu significado existe basicamente para se ressignificar” (NESTERIUK, 2008, p. 29). Também, como Sicart (2014) sucintamente declara: “O jogar é um movimento entre a ordem e o caos<sup>23</sup>” (SICART, 2014, p. 3). O jogar é então buscar uma estabilidade num ambiente instável.

Levando para o campo dos videogames, podemos pensar em estratégias pré-jogar como o *metagame*, ou seja, um estudo prévio de possíveis recursos fornecidos pelo jogo, conseguido através do compartilhamento de informações entre jogadores. Certos personagens, técnicas e itens são mais efetivos que outros, e jogadores precisam estar cientes destes elementos de forma a obter sucesso, e também devem estar cientes que seus oponentes também estão a par deles. Podemos pensar também em atos como provocações e atitudes como “dar *rage*”, uma redução de *ragequit*, ou seja, a saída repentina de um dos jogadores, usualmente por motivações externas ao jogo como raiva ou disrupção intencional. Tais ações são mal-vistas pela comunidade de um determinado jogo, por quebrar a pretensa ilusão de que todos os jogadores estão igualmente motivados, ou que têm perspectivas similares sobre seus pares.

---

<sup>22</sup> No original: Games constitute a dynamic between the actual experience of playing here-and-now and the desired future not yet realized state.

<sup>23</sup> No original: Play is a movement between order and chaos.



**Figura 6 - Modelo MDA de design de jogos (à esquerda) e a mecânica de pulo como representada em Super Mario Bros (à direita). Fontes: Hunicke et al (2004) e autor.**

É importante notar que nenhum destes elementos está codificado diretamente no jogo, mas fazem parte das instâncias de seus jogares e os jogadores estão cientes deles e balizam suas práticas de jogar a partir de tais elementos. Também, estes não são governados apenas pelas mecânicas do jogo nem pelas atitudes dos jogadores, mas por uma mistura dos dois. É preciso destacar o que quero dizer com “mecânicas” do jogo. Hunicke et al (2004) propõem uma divisão formal do *design* de jogos eletrônicos em três elementos: mecânicas, dinâmicas e estéticas, sob a sigla MDA (fig. 6, à esquerda). As mecânicas seriam as “engrenagens” da máquina do jogo, a nível de código-fonte<sup>24</sup> e algoritmos. São as mecânicas que ditam o que é possível ou não na diegese do jogo. Num jogo *platformer*, como *Super Mario Bros.* (fig. 6, à direita), dois exemplos de mecânica seria o pulo que o avatar Mario pode realizar, e os blocos com os quais ele pode interagir. As dinâmicas dizem respeito ao funcionamento e interação entre as mecânicas do jogo e as ações do jogador, e entre as mecânicas entre si. Ainda no exemplo do *platformer*, ao apertar um botão, o avatar pula para cima, e ao apertar o mesmo botão em conjunto com a alavanca direcional, Mario pula para a direção desejada. Ao saltar, Mario atinge o bloco, que pode lhe dar moedas ou ser destruído. As estéticas são os elementos externos ao código-fonte do jogo eletrônico, como gráficos, sons e narrativas, que têm o dever de comunicar efetivamente as mecânicas e dinâmicas, de forma a promover as respostas emocionais como pretendidas pelos desenvolvedores. No exemplo do *platformer*, o pulo é representado graficamente pela elevação do avatar do chão ao ar, a aparência do avatar pode mudar para indicar um corpo no ar, e um efeito sonoro indicando o pulo pode ser reproduzido. Da mesma forma, o bloco é apresentado como semelhante a um tijolo, que se estilhaça quando é destruído pelo salto do Mario. O jogador pode então utilizar o pulo para superar os obstáculos postos pelo mundo do jogo e assim obter satisfação em superá-los.

<sup>24</sup> Conjunto de instruções constitutivas de um programa de computador.



**Figura 7 – Capturas de tela de dois momentos distintos do jogo *Uncharted 4: A Thief's End*, que demonstram dissonância ludonarrativa. Fonte: Site The Verge (BYFORD, 2016)**

As estéticas, apesar de serem parcialmente ditas pelas mecânicas e dinâmicas, não estariam obrigatoriamente imbricadas a estas duas. Os autores dão um exemplo disso ao destacar que uma mecânica específica, como numa brincadeira de pega-pega no qual o avatar precisa entrar em contato com outros corpos dentro do jogo, pode ser usado em experiências estéticas radicalmente diferentes, desde um simulador de babá correndo atrás de crianças até um jogo de ação furtiva em que um agente secreto persegue e elimina inimigos. Ambos usam a mesma mecânica do pega-pega, mas com dinâmicas e estéticas distintas. A disposição das estéticas acima das mecânicas e dinâmicas dá o argumento de que é possível desacoplá-las, separando mecânicas e estéticas como elementos independentes entre si. Isto em parte explicaria o que ficou conhecido nos estudos como “dissonância ludonarrativa”, que diz respeito ao descompasso entre o que é mostrado na tela do jogo e o que o jogador de fato faz. Um exemplo largamente citado é o da série *Uncharted*, na qual jogadores conduzem seu avatar, o aventureiro Nathan Drake, a matar incontáveis quantidades de pessoas em um momento e conduzir conversas casuais com outros personagens em outro (fig. 7). As mecânicas comunicam um Drake ultraviolento, enquanto as estéticas comunicam um Drake bonachão<sup>25</sup>. A mecânica de atirar projéteis em alvos, presente desde os primeiros jogos eletrônicos, encontra aqui um impasse ético uma vez que a representação em tela se torna mais realista. Não registramos mais as estéticas simples de *pixels*<sup>26</sup> percorrendo a tela, mas formas humanas em combate. Este pequeno exemplo mostra que as mecânicas de um jogo

<sup>25</sup> Vale a pena notar que, numa demonstração talvez debochada, os desenvolvedores desta série de jogos inseriram em seu jogo mais recente, *Uncharted 4: A Thief's End*, uma conquista denominada Ludonarrative Dissonance, como recompensa ao jogador que eliminar 1000 inimigos dentro do jogo.

<sup>26</sup> Unidade mínima de exibição em um dispositivo de saída como televisor ou monitor. Imagens são compostas na tela pela combinação destes na horizontal e na vertical, em resoluções como 1920 x 1080 (Full HD) ou 4096 x 2160 (4K).

podem informar e ser informadas por elementos externos a ele, e a possíveis respostas de seus jogadores.

No entanto, argumento que o modelo MDA, após um olhar cursivo, se mostra um tanto simples para compreender a complexidade do jogar. Aproximo-me mais de de Wit (2021), que diz que as estéticas do jogo e a experiência do jogar dependem tanto da visão pretendida pelos desenvolvedores quanto pela percepção real dos jogadores, nunca apenas por um ou outro. Os dois trazem perspectivas de mundo que podem ser totalmente diferentes, até conflitantes. Percebo esta interface de perspectivas em sintonia com a abordagem bakhtiniana de linguagem, pautada pela interação com o outro, afastada de visões estritamente essencialistas ou interpretativas. Infelizmente, elas ainda são recorrentes nos *game studies*, através do binômio ludologia-narratologia, no qual jogos seriam melhor estudados se nos focarmos ou nas mecânicas e dinâmicas ou nas estéticas, respectivamente. Argumento que os três elementos são cruciais em análises de jogos e de seus jogares por diferentes indivíduos. Ainda sobre os estudos bakhtinianos, trago meu foco para este aspecto na próxima subseção.

## 2.2 Língua(gem) e Letramentos

Nesta seção, trago as concepções de língua e letramento digital com as quais baseio minha argumentação neste trabalho. A partir delas, problematizo as questões de criticidade no jogar videogame, de forma a esboçar reflexões sobre o letramento digital crítico quando aplicado aos videogames.

### 2.2.1 A língua e o jogar: paralelos bakhtinianos

Nesta subseção, traço paralelos entre a linguagem e o jogo enquanto atividades pragmáticas. Entendo a língua de forma similar como entendo o jogar: como atividade que não se basta em si, em um indivíduo apenas, mas precisa de outro para se configurar como tal.

*Marxismo e Filosofia da Linguagem*, do russo Mikhail Bakhtin ([1929]2006), é uma das obras mais importantes da história da linguística, e não sem motivos. Ela revolucionou o estudo da linguagem ao incluir uma questão que havia sido ignorada por seus antecessores: a ideologia. Para o autor, a linguagem é um objeto a ser visto para além das esferas física, fisiológica e psicológica, ou seja, para além do indivíduo. As relações sociais e o contexto imediato, ao invés da mera habilidade cognitiva, são os verdadeiros elementos essenciais à

realização da linguagem.

Bakhtin dedica boa parte de *Marxismo...* a uma dissecação dos principais aspectos da teoria estruturalista que lhe é anterior, especialmente a que diz que a fala não é o objeto de estudo da linguística por ser “absolutamente individual”. As normas da língua não são nada estanques; uma língua não se identifica simplesmente pelos seus signos, mas estes só se fazem acontecer e ser entendidos dentro de um contexto; e, por último, e talvez o mais polêmico para a época, a palavra está sempre impregnada de sentido ideológico, o que bate de frente com as duas perspectivas sobre língua apresentadas acima.

O dialogismo é uma teoria da linguagem desenvolvida por Bakhtin que enfatiza a importância do diálogo e da interação na comunicação verbal. De acordo com ele, todo discurso é influenciado por outros discursos e contextos sociais, culturais e históricos. Ele argumenta que a compreensão de um discurso requer a consideração desses fatores externos e das vozes múltiplas que interagem no discurso.

Bakhtin enfatiza que a linguagem é fundamentalmente criativa e dinâmica. Ele acreditava que a comunicação verbal é uma forma de arte que envolve a criação de significados por meio da interação entre as vozes presentes no discurso. Para Bakhtin, o processo de criação verbal é um diálogo constante entre diferentes perspectivas e pontos de vista. Nesse sentido, Bakhtin argumenta que a criação verbal é um processo responsivo, em que os falantes constroem significados em relação às vozes presentes na interação verbal. O diálogo é, portanto, uma condição necessária para a criação de significado na linguagem.

Em resumo, o dialogismo de Bakhtin enfatiza a importância do diálogo e da interação na comunicação verbal. Eles argumentam que a linguagem é fundamentalmente criativa e dinâmica e que a compreensão de um discurso requer a consideração dos fatores externos e das vozes múltiplas que interagem no discurso. Com o dialogismo, Bakhtin vira o dualismo entre individual e social de ponta-cabeça, mostrando como tais perspectivas, além de diametralmente opostas, não alcançam o cerne do questionamento da filosofia da linguagem. A língua é construída não apenas no âmbito individual ou apenas no social, mas na constante interação entre os dois, está sempre marcada pelo embate ideológico do contexto social imediato. Esta é a grande contribuição de Bakhtin para os estudos da linguagem, e sua relevância pode ser sentida até hoje no ensino de línguas materna e estrangeira/adicional.

Escolho trazer esta perspectiva para meu trabalho por entender que, assim como na linguagem, o jogar também pode ser entendido dentro desta dualidade entre individual e

social. A performance pode ser individual, mas é realizada no social.

### 2.2.2 O papel da Linguística Aplicada

Nesta subseção, discorro sobre a conceituação de Linguística Aplicada que escolho seguir neste trabalho, através dos escritos de Moita Lopes (2006, 2009a, 2009b). Discuto também o papel da LA como área de pesquisa, no que tange a interface entre os estudos da linguagem e os *game studies*. Para tanto, trago os estudos de Fabricio (2006) e Magnani (2014) sobre a LA como espaço de estudo de incertezas na linguagem e o estabelecimento do videogame como objeto epistemológico, respectivamente.

De acordo com Moita Lopes (2009a), a LA passou por um processo de desgarramento epistêmico composto por duas “viradas”: a primeira, de seu caráter de aplicação de preceitos linguísticos a uma ciência que “conversa” com outras a fim de dar encaminhamentos a diferentes problemas, geralmente relacionados ao ensino de línguas adicionais, a inglesa especialmente. A segunda expande o escopo da LA para além da sala de aula, por entender a linguagem enquanto prática social presente em todos os contextos de interação humana. Assim, a LA abarca estudos sobre letramentos e se abre para questões sociais maiores, como movimentos sociais e identitários. Ao fim, Moita Lopes defende que a LA não precisa se definir como pertencente a uma disciplina ou série de disciplinas, no que ele chama de “LA Indisciplinar”, que é a vertente da LA que escolho seguir. Ao invés de ser composta por partes de outras áreas ou transitar por elas, a LA indisciplinar não se deixa limitar a elas, deixando que a situação a ser pesquisada defina que áreas são as mais indicadas para conduzir a pesquisa, e não o contrário.

Percebo na fala de Moita Lopes um gradativo desgarramento da LA da Linguística. De uma disciplina criada como subalterna a outra, a LA recente se preocupa tanto ou mais com aspectos sociais da linguagem do que os estritamente linguísticos. Hoje em dia, pode-se dizer que a Linguística Aplicada não precisa obrigatoriamente se declarar como linguística nem aplicada, pois as duas noções estão pressupostas na vivência social humana: a linguagem nos constitui e está sempre aplicada às nossas interações. Moita Lopes entende então a LA como “uma área de pesquisa que tem como objetivo criar inteligibilidade sobre os problemas sociais nos quais a linguagem tem um papel central” (MOITA LOPES, 2009b, p. 37-38). A LA é uma ciência social que estuda, através da linguagem, questões sociais realizadas por ela.

Por causa da guinada de ciência linguística para ciência social, a LA passa a levar em

consideração e focar em aspectos como discurso, política e ética como tão importantes quanto língua em suas pesquisas. Tal posição demanda uma abordagem diferente da LA no que diz respeito a sua posição enquanto ciência. Moita Lopes (2009a) estipula que a LA indisciplinar:

- estuda um sujeito fluido, heterogêneo e mutável, construído e localizado social, cultural e historicamente
- possui epistemologia de fronteira, problematizada e consciente das relações de poder entre sujeitos e entre sujeito e pesquisador
- possui posição política clara e explícita, guiada por uma ética transparente

Em outro momento, Moita Lopes (2009b) reforça este estreitamento entre política e pesquisa em LA ao declarar que “fazer pesquisa no contexto aplicado, principalmente, precisa ser re-teorizado como fazer política” (MOITA LOPES, 2009b, p. 36). Atento que o termo “política” deve ser visto com atenção aqui, porque pode deixar a entender que envolve apenas o que o senso comum costuma dar características de política, ou seja: leis, decretos, burocracia, políticos, concordatas, entre outros. Embora as vias oficiais sejam de fato importantes para o estabelecimento de políticas explícitas, igual foco deve ser dado às políticas implícitas, aquelas que não são definidas por decretos ou leis, mas são seguidas como tal por uma comunidade. Como diz McCarty (2011):

Política não é uma coisa sem um corpo, mas é um processo situado social e culturalmente – o complexo de práticas, ideologias, atitudes e mecanismos formais e informais que influenciam as escolhas linguísticas do cotidiano dos povos, de formas profundas e pervasivas<sup>27</sup> (MCCARTY, 2011, p. xii)

Vários outros autores (PENNYCOOK, 1998; MONTE-MÓR, 2012, 2013) ressaltam a importância de não ignorar a dimensão política e politizadora nas pesquisas em LA, chamando seus pesquisadores a abandonar a pretensão de neutralidade cultuada pela ciência moderna. Um aspecto digno de nota diz respeito ao truísmo da teoria se sobrepor à prática, ou seja, o conhecimento científico ditando ao mundo como ele deve agir. Para Moita Lopes, a dicotomia teoria-prática não faz mais sentido e se revela insuficiente para a mutabilidade do mundo contemporâneo, a partir do qual tecnologias digitais como o videogame surgiram. A prática precisa se tornar mais relevante, mais presente e aberta a alternativas às hegemônicas,

---

<sup>27</sup> No original: “Policy is not a disembodied thing, but rather a situated sociocultural process – the complex of practices, ideologies, attitudes, and formal and informal mechanisms that influence people’s language choices in profound and pervasive everyday ways.”

agraciadas pela primazia da teoria sobre a prática.

Entender a LA como ciência social, e não estritamente linguística, significa também que a pesquisa em LA precisa estar aberta a perspectivas ignoradas pelas pesquisas mais tradicionais, como gênero, etnia, sexualidade, entre outras. Neste trabalho, por exemplo, tais questões são levantadas quando se investiga as percepções dos participantes de sua prática de jogar videogame. O sujeito da pesquisa em LA é visto como mais do que um punhado de características. Ele se constitui em um tempo e espaço, é perpassado por discursos e ideologias, possui desejos e sentimentos, que não começam nem terminam no recorte temporal da pesquisa.

Da mesma forma que a LA busca compreender o sujeito de sua pesquisa como um ser fluido, assim também ela se entende como área movediça, que busca não se solidificar em apenas uma perspectiva epistemológica hegemônica em detrimento de outras subalternas. É uma área que se regozija na diferença, não uma que a rechaça. Daí surge o interesse recente de partes da LA em arcabouços teóricos que buscam não engessar o ser em moldes predeterminados, e que o compreendem dentro de um complexo sócio-histórico-cultural no qual ele pode agir e modificar. O ser, tanto o pesquisado quanto aquele que pesquisa, não é mera entidade abstrata, sem agência em si ou no mundo em que vive.

A LA indisciplinar escolhe, então, não se deixar definir por uma ou algumas áreas do conhecimento previamente estabelecidas, por entender que a vida social, especialmente hoje em dia, também não pode ser entendida assim. Porém, esta não é uma perspectiva comum entre outras ciências, que estabelecem limites rígidos entre si, o que causa estranhamento e questionamentos quanto à relevância de sua existência. Por isto, a LA indisciplinar se convida a sempre se questionar e se posicionar sobre sua epistemologia. Como diz Moita Lopes (2006): “O preço a pagar por tal indisciplinada é ter de responder continuamente a perguntas como ‘O que é LA?’” (MOITA LOPES, 2006, p. 26).

Uma vez que a LA se entende como área que busca ir além da simples assujeitação do ser, buscando entendê-lo em sua complexidade social, cultural e histórica, ela reconhece e amplifica as diferentes vozes que ecoam por suas pesquisas, inclusive a do pesquisador, não mais negligenciado como portador de uma suposta mensagem que o meio pesquisado estaria transmitindo. O conhecimento é corporificado, sentido pelos seres, que relatam estes sentimentos entre seus pares. Daí o interesse em metodologias que convidam a este tipo de expressão, como a etnografia crítica e a autoetnografia, discutidas em seção própria neste

trabalho.

Fabricio (2006) aprofunda a guinada da LA ao desconhecido com uma interessante comparação: muitos dos traços do contexto histórico contemporâneo, como a incerteza, a queda de dogmas, e a convivência mútua de opostos como “racionalismo e irracionalismo, cientificismo e misticismo” (FABRÍCIO, 2006, p.45), já estiveram presentes no século XVI, considerado por muitos como o início da Era Moderna. Este período, assim como a atualidade, caracteriza-se por um constante processo de metamorfose sócio-histórico-cultural e uma sensação de constante transição. Hoje em dia, como diz a autora, as mudanças ocorreram em vários aspectos, incluindo a exacerbação da lógica de mercado na sociedade, a troca instantânea de informações criando novos tipos de sentido, e o desinteresse por atividades comunais e políticas em detrimento ao culto ao individual.

Como isto se relaciona ao estudo da linguagem? Fabricio argumenta que a linguística, apesar de seu caráter, segundo ela, inter e transdisciplinar, ainda trata os fenômenos sociais apenas como problemas, separados de seu objeto de estudo, entendido como objeto autônomo, ou seja, língua e sociedade são vistas como claramente distintas. É interessante notar que, segundo a autora, tanto a linguística “dura” quanto a LA compartilham tal visão da língua. A autora destaca três questões epistemológicas que a LA, entendida como “prática interrogadora”, se propôs responder: a relação simbiótica entre linguagem e sociedade, a negação da neutralidade e a multiplicidade de sentidos.

A autora destaca a importância do estudo crítico da linguagem em meio à tensão e metamorfose da sociedade moderna, mas alerta que a separação arbitrária entre língua e realidade pode levar a uma ideologização, como ocorre com a linha marxista. Em vez disso, a autora propõe seguir o movimento pós-linguístico e pós-colonialista de constante questionamento, voltando o olhar para as “franjas” da sociedade e dando espaço a novos sentidos, como as identidades de rappers, latino-americanos e homossexuais. A autora embasa seu argumento de fluidez da verdade científica em três pensadores modernos: Nietzsche, que propõe a genealogia como método; Foucault, que destaca as relações de poder na construção da verdade; e Wittgenstein, que encara a linguagem como atividade construída junto com o contexto sócio-cultural. Após todo o percurso traçado por Fabricio, ela enumera alguns procedimentos metodológicos que ajudam a pesquisa em LA a segui-lo: questionar a relevância sociocultural, tomar cuidado com generalizações e definições engessadas, estabelecer os diferentes contextos relacionados ao objeto, questionar a si mesmo e seu papel como pesquisador, estar aberto ao diálogo, etc. Fazer isto requer uma desaprendizagem de

preceitos arraigados em nossa prática de pesquisa e a aceitação da incerteza.

Por último, a autora responde preemptivamente a uma possível crítica ao se fazer pesquisa na incerteza: se a verdade não é concreta, qualquer resposta seria válida. Para a autora, no lugar da verdade, a ética dita os “limites” da pesquisa, usando “não valores universais, mas sim valores democraticamente definidos na esfera pública e no diálogo aberto” (FABRÍCIO, 2006, p.62). Estes valores têm a ver com a ética, cuja interface com o jogar videogame será discutida em subseção própria nesta pesquisa.

Magnani (2014), por sua vez, critica abertamente a configuração de saberes e conhecimentos em formas estanques, imutáveis, típicos de uma sociedade altamente automatizada como as que geram aparelhos como os videogames. Evocando o conceito de “monocultura do saber” do sociólogo Boaventura de Sousa Santos, Magnani percebe o pensamento científico ocidental moderno como incapaz de retratar objetos como o videogame em sua complexidade, uma vez que este se configura de forma volúvel, tanto em sua composição como artefato computacional, capaz de ser alterado por atualizações e *hacks*<sup>28</sup>, como em seu uso e interação por parte de jogadores. O jogo eletrônico é, então, caracterizado pela sua incompletude, pela lacuna deixada deliberadamente em seu ser, que é preenchida pela ação do jogar. Apesar de ter natureza algorítmica, de ser composto ultimamente por instruções de máquina que obedecem à lógica fria dos aparelhos computacionais, o videogame não se caracteriza por previsibilidade ou perenidade. Ao contrário, ele se estabelece como objeto epistêmico quando compreendido como mutável e maleável pelas ações de seus jogadores, que implantam e resgatam sentidos através da prática do jogar.

Como este estudo se subscreve à Linguística Aplicada, entende-se que a multitude de abordagens presentes nos *game studies* necessita de uma abordagem que permita contribuições de várias áreas do conhecimento, que é suprida pela LA. De fato, por causa da qualidade de transição entre as áreas, De Paula (2012) argumenta que a LA seria o lugar ideal para se pesquisar questões de língua em *videogames*:

[...] a natureza interdisciplinar da LA contribui para o entendimento de um artefato cultural complexo, que se mostra híbrido desde sua produção, e esse hibridismo não é somente um espaço entre ‘duas zonas de culturas puras’. Trata-se, na realidade, de uma cultura de uma mídia global que é diferente de qualquer mídia nacional das culturas de sua composição. As particularidades da indústria do videogame incidem justamente na sua complexa mistura de formato, estilo e conteúdo dentro dos games (DE PAULA, 2012, p. 23).

Um estudo de letramentos em Linguística Aplicada, que os entendem como prática e ação

---

<sup>28</sup> Modificações em software feitas por agentes que não foram os desenvolvedores originais.

social através da língua, pede uma concepção social e dialógica de linguagem, que é presente nos estudos de Bakhtin ([1929]2006). Assim como os jogos, a linguagem é uma característica humana que esteve presente nos momentos primordiais da cultura humana, e não podem ser dissociados de seus elementos culturais e ideológicos. Como diz o autor:

O sentido da palavra é totalmente determinado por seu contexto. De fato, há tantas significações possíveis quantos contextos possíveis. No entanto, nem por isso a palavra deixa de ser una. Ela não se desagrega em tantas palavras quantos forem os contextos nos quais ela pode se inserir (BAKHTIN, [1929]2006, p. 107-108).

Percebo o jogar videogame, assim como os aspectos que o circundam, como fonte de várias dessas questões no que diz respeito às interações entre pessoas e tecnologias digitais, que é um dos campos que a LA tem se debruçado nos últimos anos. Assim como a LA, os estudos sobre jogos se veem necessitando de olhares de várias ciências. Ao contrário do que se pode pensar, estudar o jogar videogame vai além de investiga-lo enquanto tecnologia. Argumento que, acima desta perspectiva, há aspectos sociais pertinentes ao jogo eletrônico que se revelam apenas no jogar.

Por estes motivos, entendo que a LA se situa em uma posição adequada para servir como área de pesquisa que relacione o ato de jogar um jogo eletrônico com o estudo de linguagem enquanto prática social situada. Entendida a importância da LA, passo a discutir a concepção de letramento que pretendo seguir neste trabalho.

### 2.2.3 Ludoletramento digital crítico: para além da crítica estrutural dos jogos eletrônicos

Considero o videogame tanto como uma Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC) como um texto multimodal (SELBER, 2004), que combina sons, imagens, interatividade e ergodicidade (AARSETH, 1997) em sua formação de sentidos. A ergodicidade refere-se a uma leitura de um texto que requer outros atos além da concatenação de sentenças verbais. Os videogames possuem uma estrutura hipertextual para sua navegação (LANDOW, 2006), na qual a leitura é dependente de esforço não trivial por parte do leitor, geralmente realizado mediante manipulação e interação de elementos internos ao jogo como avatares, e mediado por suporte físico computacional, como consoles. Levando em conta a dualidade do termo estrangeiro videogame, numa combinação que Magnani (2014) chama de “uma soma inexacta” por ser maior que suas partes, percebo as dimensões *video* e *game* em uma relação simbiótica de sentidos. Nesta subseção, defino as noções de letramento, especialmente o letramento digital, que são pertinentes ao estudo dos jogos eletrônicos, além de definir o que chamo de ludoletramento digital crítico. Para tanto, trago os escritos de Saito

e Souza (2011), Selber (2004) e Aranda et al (2016).

Nos anos 1960, surgem os primeiros estudos sobre letramento, com foco na alfabetização funcional e no domínio da língua escrita. A pesquisa em letramento se expande para incluir a compreensão crítica dos textos e a análise dos aspectos sociais, culturais e políticos do uso da linguagem escrita, tendo como expoentes autores como Street (1980). Com o surgimento da tecnologia digital, surgem também os estudos sobre letramentos digitais, que se concentram nas habilidades necessárias para lidar com as tecnologias digitais e na forma como a tecnologia afeta a comunicação e a aprendizagem. Os estudos sobre letramentos se tornam cada vez mais amplos, incluindo múltiplas formas de comunicação, como imagem, som e vídeo, trazendo à tona os conceitos de multimodalidades e multiletramentos, e levando em consideração as diferentes formas de uso da linguagem nas diferentes esferas sociais. Autores como Selber (2004) se destacam aqui. Surgem aqui os Novos Estudos para o Letramento (NEL). Eles se consolidam como uma abordagem que reconhece a complexidade e a diversidade dos usos da linguagem e da comunicação na sociedade contemporânea, incluindo a importância da cultura digital, a multiplicidade de vozes e perspectivas e a necessidade de habilidades críticas e reflexivas. Os trabalhos de Lankshear & Knobel (1998) se destacam aqui.

Saito e Souza (2011) tentam construir, a partir de várias definições dadas por vários autores, uma definição satisfatória para o que se convencionou chamar de letramento digital. O próprio termo "letramento" vem carregado de diferentes significados, dependendo da situação e até do país. Os autores fazem um pequeno percurso etimológico da palavra: do latim *littera* ao inglês *literacy* ao português "letramento". Em inglês, *literacy* tem sentido duplo: letramento e alfabetização. Mas os autores dizem que a alfabetização não necessariamente pressupõe um letramento, ou seja, que não é necessário o domínio de uma grafia para poder participar de práticas letradas em uma sociedade. De todos estes questionamentos surgem os NEL. Segundo seus autores, o letramento deixa de ser visto como um fenômeno com um resultado final determinado, e passa a ser observado como processo pelo qual, através de práticas sociais de leitura e escrita, são construídos múltiplos e significados, estes também sociais e situados. Esta multiplicidade também é outro fator diferencial dos NEL, uma vez que o letramento é multifacetado, abrange diferentes formas de leitura e escrita verbal e não-verbal presentes em contextos sociais e culturais variados, envolvendo ao contrário da visão hegemônica e individualista de letramentos estudados no passado.

Saito e Souza argumentam que o processo de letramento não é feito apenas no âmbito cognitivo do individual, uma vez que tais "conteúdos" e "situações" são também construtos sociais. Tal distinção, argumentam os autores, pode ser o que teria levado a uma importância demasiada ao chamado "letramento autônomo" (STREET, 1980), no qual apenas apresenta-se o contexto imediato e seus termos, sem a menor consideração pelo contexto sócio-histórico do aluno. Levando para o ensino de língua inglesa, por exemplo, muitas vezes nos deparamos com livros didáticos que pensam em seu aluno de uma forma massificada, buscando uma abordagem "guarda-chuva" que tenta agradar a todos mas acaba não agradando a muitos. Apresenta-se um contexto e significados para ele que podem fazer sentido para um aluno de procedência social mais afortunada, mas não para muitos outros. Pouco adianta, por exemplo, um professor explicar a um aluno do sertão de Alagoas a diferença entre *fall* como o verbo "cair" e *fall* como substantivo "outono" se a diferença climática entre estações não se faz sentir da mesma forma em um ambiente tropical como num país do norte que, de acordo com Makoni e Pennycook (2021), é ainda de onde sai muito do pensamento que guia o ensino-aprendizagem de línguas no mundo inteiro. Para este aluno, talvez a estação não se identifique pelo cair das folhas, como na visão hegemônica que o livro traz, mas pela colheita de determinados produtos, por exemplo. Ao repetir acriticamente o discurso do livro, perde-se esta nuance presente na vivência. O erro está na massificação de sujeitos presente em materiais que se propõem a letrar indivíduos. Tal modelo não emancipa cidadãos, apenas prepara mão-de-obra.

Os autores nos lembram que, até pouco tempo atrás, mesmo o uso de tecnologias computacionais dependia de um certo letramento que nem todos tinham as condições de ter. Afinal, as tecnologias também podem influenciar práticas sociais, e o oposto também é verdadeiro. Pouco a pouco, até por necessidade mercadológica, as barreiras foram quebradas, desde os *mainframes*, passando pelo DOS, Windows e chegando aos dispositivos móveis. Também, os gêneros discursivos textuais que surgiram em decorrência das TDICs imitavam práticas análogas: da carta surgiu o *e-mail*, da conversa surgiu o *chat*, dentre outros. Da mesma forma que as TDICs ressignificam tais práticas de leitura e escrita, elas também ressignificam o letramento. Saito e Souza urgem que, para um letramento efetivo, a criticidade é crucial. Portanto, eles passam a se debruçar em Lankshear e Knobel para uma definição de letramento crítico: em três dimensões, operacional, cultural e crítica, busca-se "leitura e escrita como práticas significativas estão sempre e inerentemente ligadas a alguma forma ou formas de ser/estar no mundo" (LANKSHEAR & KNOBEL, 1998). Trabalha-se,

então, em direção ao que os autores chamam de “cidadania digital”. Porém, eles encontram dois problemas na definição: um, que pessoas “digitalmente letradas” eram vistas como melhores que não letradas, e que o uso de ferramentas para tornar o trabalho mais eficiente perpetuaria a exploração da elite.

Por isso, subscrevo-me à noção de letramento digital como proposta por Selber (2004), no qual há três modalidades interdependentes: letramento funcional, letramento crítico e letramento retórico. Faço duas observações importantes sobre a abordagem de letramento de Selber: a primeira é que, neste trabalho, daremos foco às duas primeiras modalidades de letramento, o funcional e o crítico, uma vez que entendo que o letramento retórico, como descrito por Selber, diz respeito à criação de mídias digitais. Apesar de ser um aspecto importante no entendimento de tecnologias como o videogame, ele foge ao escopo deste trabalho. No letramento digital retórico, o cidadão, partindo do uso funcional e crítico das tecnologias digitais, passaria da reflexão à ação, através de quatro parâmetros: persuasão, deliberação, reflexão e ação social. Nos videogames, argumento que tal retórica se constrói e se desenvolve na reflexão de atos realizados por jogadores dentro do ambiente do jogo, o que Bogost (2007) chama de retórica procedimental, a ser discutida nesse trabalho em subseção própria na interpretação. A maioria dos jogadores podem não ser capazes de criar seus próprios jogos, mas eles são capazes de discutir seu conteúdo com outros jogadores e criar paratextos (CONSALVO, 2009) que os expandem.

A segunda observação diz respeito à localização espaço-temporal de seus escritos. Na época de sua publicação, as tecnologias computacionais acessíveis à parcela da população que poderia pagar por elas são bastante diferentes do que está disponível hoje em dia. Argumento, também, que a forma como interagimos com elas também mudou. Para citar um exemplo, Selber declara que, devido aos avanços exponenciais no potencial de processamento dos computadores, os aparelhos disponíveis em universidades no momento de publicação da obra bastariam para uma compreensão efetiva dos diferentes letramentos por parte de seus alunos. Mas desde lá até então, conexões à internet em banda larga se popularizaram, e também a interação de pessoas via redes sociais como Facebook, Instagram ou Twitter. Também, o computador deixou de ser o único (ou mesmo o principal) aparelho de acesso à rede, com a popularização dos *smartphones*, hoje o principal aparelho a ser usado para executar videogames no Brasil (SIOUX GROUP, 2022). Selber menciona exclusivamente computadores de mesa em seu texto, mas estendo a definição para todo aparelho computacional com interface humano-máquina capaz de acesso à internet, incluindo os

consoles. Obviamente, nenhum autor tem a obrigação de se antecipar a tendências tecnológicas em suas obras. Trago a abordagem por entender que, apesar de datada no que diz respeito aos avanços tecnológicos, contém conceitos ainda basilares para o entendimento do letramento crítico de mídias no formato digital.

Para ilustrar o papel dos usos funcional e crítico de tecnologias por parte de aprendizes, Selber lança mão de duas metáforas: a da ferramenta (*tool*) e do artefato (*artifact*). Na primeira metáfora, o computador pode ser utilizado como uma ferramenta, isto é, ser apenas usado para um determinado fim. Dessa forma, seu uso pode se tornar automatizado e trivializado por parte do usuário. Porém, Selber argumenta que o uso acrítico é apenas uma face da metáfora da ferramenta, que mascara seu papel político ao normalizar ações dominantes. Selber lança mão da imagem que o objeto computacional pode, enquanto ferramenta, ser usado como instrumento de mudança social, desde que compreendido e cooptado pelos usuários para seus fins e não de terceiros.

A metáfora do artefato é descrita da seguinte forma: “Como artefatos culturais, computadores são produtos materiais de atividade e agência humanas. Mas eles são mais que isso. Computadores são instâncias de valores disciplinares, de instituições e de indivíduos”<sup>29</sup> (SELBER, 2004, p. 87). Ou seja, meios digitais têm o potencial de representar, em seus ambientes virtuais, regras e estruturas sociais semelhantes às presentes no mundo “real”, de comunidades a indivíduos, incluindo as desigualdades e injustiças. O aspecto político do computador, outrora oculto pela face da ferramenta, vem à tona aqui. Porém, é possível que o contrário aconteça, ou seja, é possível que os usuários de tecnologias as ressignifiquem. O exemplo dado por Selber é a técnica de desfamiliarização de alguma convenção estabelecida através de uma perspectiva não hegemônica, o que o autor argumenta ser capaz de ser feito para um letramento digital para além do funcional. Chama-se a atenção para um aspecto da tecnologia que, se deixado à revelia, pode servir como manutenção do status quo hegemônico. Por exemplo, pode-se intervir na interface humano-máquina de um software, de forma a encorajar visões dissidentes. Um exemplo disso é a intervenção na interface humano-máquina de um software. Os usuários podem modificar a forma como interagem com a tecnologia, buscando encorajar visões dissidentes e proporcionar experiências que vão além da mera diversão hedonística. Essa abordagem, conhecida como “interação desconfortável” descrita por Benford et al. (2012), busca criar interfaces que deliberadamente causam sensações

---

<sup>29</sup> No original: As cultural artifacts, computers are material products of human activity and agency. But they are more than just that. Computers instantiate the values of disciplines and institutions and individuals.

desconfortáveis, desafiando as convenções estabelecidas e estimulando reflexões críticas.

Essa intervenção na interface e na interação com a tecnologia pode ter como objetivo trazer à tona questões sociais, políticas e culturais que normalmente são deixadas de lado ou ignoradas. Ao propor experiências desconfortáveis, os desenvolvedores e os usuários podem questionar e desafiar o status quo hegemônico, contribuindo para uma maior conscientização e engajamento com questões importantes.

Selber descreve o letramento funcional como o nível de uso mais imediato de aparatos tecnológicos, o que é popularmente conhecido como o “saber mexer” na máquina. Neste nível, as tecnologias seriam vistas como meras ferramentas, indiferentes aos usos e aplicações que possam a ser feitos a partir delas. Ser proficiente neste nível é comumente confundido com ser letrado pelo aparente domínio das ferramentas, o que é criticado por Selber pelo seu caráter instrumentalista, que mantém o poder e o acesso das tecnologias apenas àqueles que as produzem, e não necessariamente apenas as que as dominam:

Se a tecnologia é indiferente a seus próprios fins, e se políticas públicas encorajam o mercado a determinar tais fins, então segue-se que os peritos em tecnologias e *outras elites* continuarão a controlar as formas de tecnologia<sup>30</sup> (SELBER, 2004, p. 39, grifo meu)

Selber estabelece cinco parâmetros a partir dos quais uma pessoa pode ser considerada letrada em computadores em seu nível funcional: reconhecer objetivos educacionais, reconhecer convenções sociais, fazer uso de discursos especializados, gerenciar seu espaço virtual e resolver impasses técnicos. Selber ressalta que, tão importante quanto reconhecer oportunidades educacionais em tecnologias, é estar ciente também dos limites dos processos de automação em áreas subjetivas como a linguagem. Não se deve abordar o computador como uma “máquina de escrever melhorada<sup>31</sup>” (SELBER, 2004, p. 48), mas como um vetor de acesso a, além do uso de um ambiente de interação humana, com convenções sociais e discursos especializados específicos, um espaço que precisa ser tomado como próprio para o estudante, que precisa ser capaz de personalizá-lo para seus fins.

---

<sup>30</sup> No original: If technology is indifferent to its own ends, and if public policy encourages the marketplace to determine those ends, then it follows that technical experts and other elites will continue to control the shape of technology.

<sup>31</sup> No original: a glorified typewriter. Um exemplo inusitado do que Selber argumenta aqui vem de minha pesquisa sobre o termo “glorified”, feita em 29/03/2021. Nos vários dicionários online que consultei, o adjetivo sugerido sempre era “glorificado” ou “adorado”, termos religiosos que, na língua inglesa, também recebem a conotação de algo que é considerado melhor do que seu uso atual. Tal conceito não cabe nos termos cognatos em português sugeridos pela máquina, o que demandou a (minha) ação humana de tradução.

No letramento crítico, se há a preocupação com valores e crenças disseminados via TDICs:

Ao invés de reproduzir as ordens política e social existentes, o que modos funcionais tendem a fazer, ele busca tanto expor vieses quanto prover um apanhado de práticas culturais que, num espírito democrático, podem levar a mudanças sociais positivas<sup>32</sup> (SELBER, 2004, p. 81)

O papel do aprendiz passa de usuário de uma ferramenta computacional a ser questionador de um artefato, cujas funções podem ser desfamiliarizadas, ou seja, retiradas de uma pretensa neutralidade e expostas com seus vieses políticos subjacentes. Segundo Selber, a abordagem crítica do letramento digital revela quatro qualidades: reconhecer os **discursos dominantes** nas TDICs, assim como os **contextos de uso** dentro delas, e investigar as **forças institucionais** e **representações populares** que as governam.

Os discursos dominantes se referem aos valores atribuídos pelos criadores dos artefatos tecnológicos, cujos conhecimentos de computação e programação não estão comumente disponíveis à população, o que causa um desnível de conhecimento. Os contextos de uso dizem respeito às condições de criação e consumo de tecnologias, que podem ou não levar em consideração a diversidade das pessoas que as consumiriam. As forças institucionais e as representações populares são crenças estabelecidas pela indústria e pela população em geral, respectivamente.

Interessa-me neste trabalho os dois últimos aspectos, por se tratarem de manifestações ativas de influência e persuasão em tecnologias, em oposição aos dois primeiros que dizem mais respeito às circunstâncias de veiculação de discursos. Selber lista as demonstrações de poder (*power moves*) atuadas pelas forças institucionais e representações populares através do uso de tecnologias em três estágios: **regularização**, **ajustamento** e **reconstituição**. A regularização tecnológica se refere a características de artefatos computacionais designados de forma a manter intactas as estruturas de poder que as beneficiam. O ajustamento tecnológico ocorre quando parte de usuários insatisfeitos buscam adaptar e reconfigurar estes artefatos de uma forma diferente, mais acessível a eles, e na reconstituição novos artefatos são criados, contrários aos dominantes, ou movimentos de resistência podem ser cooptados e se tornar parte da estrutura hegemônica novamente. A tabela abaixo (Tabela 1) discorre sobre as definições das demonstrações de poder de regularização tecnológica e exemplos identificados nos videogames.

---

<sup>32</sup> No original: Instead of reproducing the existing social and political order, which functional modes tend to do, it strives to both expose biases and provide an assemblage of cultural practices that, in a democratic spirit, might lead to the production of positive social change.

Tabela 1 - Demonstrações de Poder da Regularização Tecnológica. Fonte: Selber (2004)

Demonstração de Poder	Definição	Exemplo em Videogames
Exclusão	Acesso negado a certas pessoas	Categorização arbitrária de jogos, ou do próprio ato de jogar videogame, por gênero
Distração	Concessão de bens de forma a distrair de questões problemáticas	Distribuição de vantagens e mimos em jogos <i>free-to-play</i> , para distrair de suas práticas predatórias de monetização
Incorporação Diferenciada	Inserção de forma diferenciada, de acordo com o status social de seus usuários	Jogos online podem facilitar quem investir mais dinheiro neles, com itens diferenciados ou vantagens no jogar
Compartimentalização	Acesso a princípio aberto a todos, mas rigidamente estruturado de forma a manter alguns em maior controle que outros	Seções de alguns jogos são limitados a determinadas posições ( <i>ranks</i> ), alcançada apenas depois de provar que é capaz de jogar melhor que outros
Segregação	Acesso a princípio aberto a todos, mas caro ou difícil de manter	Acesso a consoles em geral, ou acesso a recursos pagos em jogos gratuitos
Centralização	Acesso a princípio aberto a todos, mas usuários não têm voz	Reclamações de conduta em alguns jogos online costumam ser ignoradas por não ser interessante aos desenvolvedores resolvê-las
Padronização	Acesso a princípio aberto a todos, mas atrelado à conformidade a padrões	Aderência a termos de conduta que podem invadir a privacidade do jogador
Polarização	Versão diferente da tecnologia criada para uma determinada demografia	Versões “genderizadas” de jogos, “modos namorada <sup>33</sup> ” com jogar menos complexo
Marginalização	Versões inferiores do mesmo produto	Versões gratuitas com recursos-chave limitados ou removidos
Delegação	Um dos recursos é deliberadamente limitado, de forma a não ser abusado (limitação de cópias em uma impressora, por	Bloqueio de jogadores em jogos online baseados em sua localidade, com presumida má reputação que poderiam, em tese, prejudicar o jogar de outras pessoas

<sup>33</sup> Termo cunhado pelo desenvolvedor-chefe do jogo *Borderlands 2*, John Hemingway. Em entrevista ao site *Eurogamer*, ele explicou que uma das categorias de personagens a ser incluída no jogo trazia habilidades que tornariam o jogar mais fácil, como maior tolerância a erros, e teria sido pensada para pessoas que, em suas palavras, “não eram boas em jogos de tiro”. Maiores informações em: [https://geekfeminism.wikia.org/wiki/Girlfriend\\_mode](https://geekfeminism.wikia.org/wiki/Girlfriend_mode)

	exemplo)	
Desaprovação	Recurso desfavorável é evitado por pessoas de maior poder aquisitivo	Jogos com temporizadores que limitam o jogar e podem ser desativados com uma transação monetária

O que entendo por “ludoletramento digital crítico” difere do que autores como Zagal (2010), Squire (2004), Albuquerque (2014) e van Zweiten (2012) definem como *ludoliteracy*, *gaming literacy*, letramento eletrolúdico e *critical vídeo games literacy* respectivamente. Também me distancio da ideia de *critical thinking* ou *critical skills* presente em expoentes da literatura clássica sobre letramentos como Lankshear & Knobel (1998). Todos estes autores concordam, de certa maneira, que o letramento não ocorre na mera decodificação textual, mas no uso dentro de contextos que fazem sentido às pessoas envolvidas. Enquanto estes autores veem o objeto, seja “nova” tecnologia ou jogo eletrônico, como meio de acesso ao desenvolvimento de habilidades desejáveis, como o senso crítico ou a cidadania plena, enxergo o próprio uso da tecnologia como ato passível de criticidade. Compartilho da opinião de Thornham (2011) de que “a tecnologia e o social estão interligados, se não intrinsecamente enredados<sup>34</sup>” (THORNHAM, 2011, p. 21). Por isso, argumento que, em vez de ser mero suporte que viabilizam letramentos, a interação com o videogame em suas diferentes formas (console, computador, celular) é o ponto onde o letramento acontece. Por isso, o ludoletramento digital crítico se dá quando o sujeito, enquanto jogador, consegue construir sentidos a partir dos jogos que vão além das ações realizadas.

Aproximo-me mais do que Aranda et al (2016) determinam como competências para o ludoletramento: jogar, compreender e produzir videogames. Semelhantes aos três níveis de letramento digital de Selber (2004), Aranda et al divergem deste autor ao adicionar a dimensão do jogar, que exige competências diferentes das de outras tecnologias digitais, como a destreza nos comandos e controle de avatares, por exemplo. Da mesma forma que defendo em Selber, não basta apenas saber jogar, faz-se necessário compreender os jogos enquanto artefatos culturais, passíveis de criticidade. Também, como produção de jogos entende-se também a produção de discursos sobre eles, já que não é necessário possuir habilidades em programação para poder emitir opiniões sobre um videogame.

Parece um oxímoro chamar ferramentas e recursos disponíveis há cinco ou seis décadas de “novas tecnologias”. Porém, em maior reflexão percebemos que o sentido de tecnologia

<sup>34</sup> No original: technology and the social are embedded, if not intrinsically enmeshed.

pode ser variado. Há lugares em que as tecnologias não têm o mesmo alcance e mesmo dentro de centros urbanos, nos quais recursos tecnológicos como computadores e celulares estão muito presentes, há uma disparidade entre o acesso e o uso das ferramentas muitas vezes relacionado ao poder aquisitivo das pessoas que os detêm. Conduzir a pesquisa me mostrou o quanto a disparidade entre os que têm e os que não têm é refletida no uso e acesso de tecnologias digitais, o videogame incluído nelas. Janks (2013) lista quatro fatores essenciais e interdependentes para uma verdadeira emancipação através do uso crítico de ferramentas como as novas tecnologias: poder, acesso, diversidade e design. A autora, baseando-se na obra de Paulo Freire, elenca estes quatro fatores como necessários para que aprendizes possam ler palavra e mundo, que é como ela entende o letramento. Todos estes fatores precisam estar presentes, em iguais medidas. Não é o bastante, por exemplo, que haja acesso sem os outros três fatores, porque isso faria dos usuários meros consumidores sem voz e vez nas interações entre si e entre diferentes povos.

#### 2.2.4 Repensando os (Multi)letramentos Digitais a Partir do Sul Global

Não é exagero dizer que há um longo histórico de pesquisas sobre letramento, letramento digital e multiletramentos no Brasil. Porém, muito delas ainda se ancora em valores que, muitas vezes, não correspondem ao ambiente “ideal” que as pesquisadoras e pesquisadores pensaram, o que acaba se tornando uma fonte de frustração que se reflete na tensão entre o norte produtor das teorias e o sul consumidor delas.

Windle et al (2017) questionam a metodologia da pedagogia dos multiletramentos, como disposta pelo *New London Group* (NLG) na década de 1990, em um contexto e concepção nortistas de uso e consumo de tecnologias, e em que muitos professores perceberam que era impraticável em seus contextos de ensino e aprendizagem. Mais especificamente, os autores questionam o conceito de design, que segundo Janks (2010) seria “escrever no mundo”, ou seja, por em prática as mudanças propostas pela leitura crítica do mundo. Windle et al atestam que tal conceito, como pensado no norte, toma um contexto diferente do encontrado no Brasil. Windle e as outras autoras propõem o termo *gambiarra*, como uma forma de tentar explicar a falta de suporte para o design como pensado pelo NLG, além da própria prática docente, afetada pela incompletude do contexto tecnológico ideal, de “computadores sem internet”. A proposta de conceituação é vista como um movimento epistêmico do sul global, ao não se contentar com conceitos pensados no norte, que não encontram respaldo quando pensadas em outras circunstâncias fora do norte. Por Sul global entendo que se aplica a perspectiva

decolonial de Makoni e Pennycook (2020), que os descrevem como “pessoas, lugares e ideias que foram deixadas de fora da grande narrativa da modernidade<sup>35</sup>” (MAKONI & PENNYCOOK, 2020, p. 1).

Penso que as reflexões de Windle et al (2017) sobre design são especialmente pertinentes à pesquisa sobre jogos eletrônicos no Brasil, ainda maciçamente dependente das *game studies* originadas em países do norte global. O ineditismo deste ramo de pesquisa pode, em parte, explicar a ausência de conceituações produzidas em território nacional, num movimento que espelha nosso próprio consumo de jogos eletrônicos nas últimas décadas. Visto primariamente como um objeto de origem estrangeira, muitas vezes veiculado numa língua que não é a nossa, não é difícil traçar paralelos entre o jogo eletrônico, que foi popularizado usando o anglicismo *videogame*, e o pensamento científico moderno: tal como um produto importado, fica bem claro que nós não podemos produzir nele, apenas consumir, e a um preço alto. Por isso, também desenvolvemos “gambiarras”, ou seja, formas de ressignificar um produto que não foi pensado para nós particularmente.

Para entender por que se fazem estas gambiarras, é necessário entender como a colonialidade e as tecnologias se relacionam. Para tanto, faço uma reflexão sobre como o jugo colonial é notado pelos povos colonizados, e formas de desfazê-lo. Estou ciente de como os diferentes fatores que o processo de colonização, especialmente a colonização do poder, contribuiu para o surgimento e popularização dos artefatos tecnológicos digitais e dedico esta subseção a observá-los sob a perspectiva decolonial. A decolonialidade é um campo crítico que busca descolonizar as formas de pensar, agir e conhecer que foram impostas pelo colonialismo e ainda persistem na sociedade atual. Essa abordagem parte da premissa de que o colonialismo não foi um evento do passado, mas sim um processo histórico que ainda molda as relações sociais, políticas e culturais no mundo contemporâneo. A decolonialidade busca, assim, desafiar a supremacia ocidental e eurocêntrica e reconhecer a pluralidade de conhecimentos e culturas presentes em nossas sociedades. Isso implica na criação de novas epistemologias, pedagogias, políticas e práticas que considerem e respeitem as diferentes formas de saber e de ser.

Segundo Ballestrin (2013), as relações entre civilizações colonizadoras e colonizadas não se pacificaram com a independência das nações colonizadas. Ao contrário, uma nova colonização acontece, uma em que os povos colonizados continuam a sofrer influência,

---

<sup>35</sup> No original: the people, places and ideas that have been left out of the grand narrative of modernity.

indireta ou diretamente, das civilizações colonizadoras, que estabeleceram, e ainda estabelecem, domínio e dependência em aspectos econômicos e sociais. Um desses aspectos a ser considerados diz respeito à produção de tecnologias digitais financiada por parte dos países do norte global e executada pelos países do sul, e o consumo desses produtos por ambos.

Dessa forma, podemos entender a produção de tecnologias digitais em duas dimensões: a dimensão física, ou seja, a que concerne à produção dos componentes necessários para a existência e a manutenção do aparato tecnológico; e a dimensão intelectual, ou seja, os programas e sistemas de computador que fazem as tecnologias funcionarem em níveis tanto local, como o funcionamento de um computador, quanto global, como o funcionamento da internet como um todo.

Na dimensão física, há um traçado bastante claro que começa em nações subdesenvolvidas e termina em nações de maior poderio econômico. Esse caminho começa nos primeiros estágios da produção dos aparatos, uma vez que muitos dos metais usados na produção de aparelhos como computadores ou telefones celulares são minerados e extraídos em antigas colônias europeias na Ásia e África, que tiveram seu território invadido e colonizado por diferentes civilizações, de forma predatória e violenta. Eles passam a ser produzidos, assim, em fábricas, e comercializados, também, em um modelo que sugere e beneficia a acumulação e o consumo desenfreado, baseados no pensamento capitalista.

Na dimensão intelectual, os programas de computador que são executados pelos aparelhos são, em sua maioria, produzidos em países colonizadores, perpetuando assim seu poderio sobre países colonizados, por meio da transferência de capitais financeiro, cultural e social. Vale lembrar o que Ballestrin (2013) diz sobre o discurso da modernidade e sua relação com o processo colonialista: “a colonialidade é o lado obscuro e necessário da modernidade; é a sua parte indissociavelmente constitutiva” (BALLESTRIN, 2013, p. 100). Segundo o sociólogo Walter Mignolo, um dos expoentes dos estudos decoloniais, há três dimensões da colonialidade: a do poder, a do saber e a do ser. Destas, dedico atenção especial à primeira. Saliento, nessa intenção, que ela se executa em cinco níveis de controle: controle da economia, controle da autoridade, controle da natureza e dos recursos naturais, controle do gênero e da sexualidade e controle da subjetividade e do conhecimento. Destes, destaco dois para um maior escrutínio: o controle da economia e o controle da natureza e dos recursos

naturais, por estarem diretamente relacionadas à produção e à distribuição de bens manufaturados.

Sobre o controle da economia, podemos destacar os grandes esforços do Norte global de ligar as tecnologias digitais a todos os aspectos de nossas vidas, a um preço. Dyer-Witherford e De Peuter (2009), usando como exemplo o console Xbox, dá o nome de *sujeitos maquínicos* aos usuários de videogames como parte do maquinário maior de produção e consumo de produtos materiais, como consoles e os jogos compatíveis com eles, e imateriais, como engajamento com marcas e defesa de ideologias. Também, é possível ver como o controle da natureza e dos recursos naturais, com a exploração de metais em países colonizados para a produção de aparelhos usados majoritariamente por países colonizadores, marcou a história da produção desses aparelhos.

Não é exagero dizer que as TDICs causaram um impacto sem precedentes nas relações sociais e econômicas de todo o globo. Mesmo os movimentos de resistência recentes, como a Primavera Árabe e os protestos de julho de 2013 no Brasil, ficaram conhecidos pelo uso de tecnologias e mídias sociais para se alastrar e organizar ações. Países que não possuem acesso facilitado às tecnologias sentem a influência, que se traduz na dependência tecnológica citada anteriormente. Porém, é de meu entendimento que, enquanto novas tecnologias podem ser (e frequentemente são) criadas por nações favorecidas pelo processo colonial, que detêm não apenas os principais meios de produção mas também o capital financeiro, social e humano para produzi-las, seu uso não necessariamente deve ser definido pelos interesses destes, sem agência nenhuma por parte das pessoas que consumem as tecnologias em seu dia-a-dia.

Por exemplo, durante o processo de independência da Argélia, as comunicações via rádio foram usadas tanto pelo colonizador francês quanto pelos colonizados argelinos. O governo francês controlava a comunicação no território argelino para sufocar possíveis insurgências, e as estações oficiais existentes apenas reforçavam o poder colonial francês sobre a população argelina. “Escutar a Rádio-Argel equivale a aceitar o domínio do ocupador, manifestar o desejo de somar-se à opressão”<sup>36</sup>, relata Fanon (1968, p. 73). No entanto, estações clandestinas começaram a operar a partir das fronteiras da Argélia com o Marrocos, através das quais foi possível veicular discursos de resistência argelina. Isso fez com que a posse de um aparelho de rádio, antes vista apenas como um objeto para demarcar o status social de um

---

<sup>36</sup> No original: Escuchar Rádio-Angel equivale a aceptar el dominio del ocupante, manifestar el deseo de sumarse a la opresión.

indivíduo e como meio de transmissão de mensagens que apoiassem o status quo e a manutenção dos aparelhos ideológicos do estado francês, passasse a ser vista como um objeto de resistência aos mesmos aparelhos. Assim, a tecnologia foi subvertida pelos colonizados e usada como uma ferramenta para resistir à opressão colonial.

No entanto, é necessário estar ciente e evitar a percepção da evolução tecnológica como algo "natural", ou seja, que pode ser destacado de seus contextos de produção e desenvolvimento. Fanon bem nos lembra: "O instrumento técnico, as novas aquisições científicas, quando possuem carga suficiente para poder perturbar uma sociedade autóctone, não se bastam nunca "por si", como objetos neutros"<sup>37</sup> (FANON, 1966, p. 53). A pretensa neutralidade dos aparatos tecnológicos não se sustenta quando pomos a escrutínio os diferentes fatores que contribuem para a criação, desenvolvimento, divulgação e consumo deles. Especialmente sobre este último, é importante reforçar o ciclo de consumismo: adventos tecnológicos são raramente usados tendo o bem social comum como preocupação primária. Busca-se a todo o custo o lucro dispendido pelo modelo capitalista, segundo o qual a fonte do conhecimento necessário para fazer surgir o aparelho tecnológico fez o investimento e pretende reavê-lo, sob a forma de novo capital para gerar uma nova tecnologia. Neste ciclo, usuários estão eternamente insatisfeitos com o que têm e buscam sempre a última novidade, a qual as grandes produtoras de tecnologias estão sempre dispostas a lhe vender. Produtos são rapidamente considerados ineficientes ou até obsoletos para as necessidades percebidas de seus usuários. Isto os fazem consumir ainda mais e promover ainda mais a concentração de riquezas nas mãos de oligopólios do Norte global. Por outro lado, como mostrado no exemplo da resistência argelina tomando as ondas de rádio para si, a aquisição e acesso a aparatos tecnológicos abrem portas e oportunidades de resistência e subversão que seriam impensáveis até algumas décadas antes.

---

<sup>37</sup> No original: El instrumental tecnico, las nuevas adquisiciones científicas, cuando encierran una carga suficiente como para conmovier los dispositivos de la sociedad autóctona, no se perciben nunca "en si", como objetos neutros.



Figura 8 - Capa promocional do jogo Bomb Patch União PI, citado por Messias et al (2019)

Se, por um lado, a busca desenfreada por inovações movimenta uma enorme cadeia produtiva, por outro as inovações acabam criando elos inéditos dentro de povos subalternos, ou entre diferentes povos. O mesmo Norte global que vende o produto tecnológico é contestado através dele, à medida que isso é desejável para ele. É importante lembrar que, como a infraestrutura necessária para o funcionamento de tecnologias de comunicação estão majoritariamente nas mãos das grandes empresas que as comercializam, total liberdade e desvencilhamento de valores soberanos é impossível enquanto estes meios não estiverem também desvencilhados do norte global e econômico. Ainda assim, estes espaços de resistência se mostram cruciais para que surja uma alternativa que faça frente a este desenvolvimento.

No que tange aos jogos eletrônicos, um exemplo de resignificação é a prática do *modding*, ou seja, a modificação de um jogo já existente por parte de consumidores dele com elementos impensados pelos criadores originais. Destaco aqui o Bomb Patch (fig. 8), uma série de modificações de diferentes jogos da franquia *Pro Evolution Soccer* (PES, anteriormente conhecida como *Winning Eleven*). Nesta série de jogos, jogadores podem comandar diferentes times de futebol, seja controlando os atletas virtuais diretamente durante as partidas, ou também gerenciando a formação dos times fora delas. As modificações são feitas usando como base jogos compatíveis com o console PlayStation 2, que apesar de estar fora de produção desde 2013<sup>38</sup>, é um dos consoles mais populares em território brasileiro, em

<sup>38</sup> <https://www.bbc.com/news/technology-20875176>

grande parte por causa da modificação de seus consoles para a possibilidade de executar jogos pirateados, muito mais baratos e acessíveis que os originais, apesar de seu caráter ilegal.

Messias et al (2019) reconhecem um movimento de desobediência epistêmica (MIGNOLO, 2009) na criação, divulgação e uso de versões modificadas de jogos como o Bomba Patch, em aspectos que vão desde a inclusão de times ausentes em versões oficiais, muitos deles oriundos da região de produção do jogo modificado, até a inclusão de trechos de áudio representando comentários de partida, retirados de transmissões em canais de televisão brasileiros. Usando diferentes *softwares* de edição, consumidores dos produtos oficiais criam arquivos de modificação digital chamados *patches*, que são então distribuídos pela internet e aplicados ao jogo original, sobrescrevendo-o com informações que não constavam nele originalmente. É importante lembrar que tal uso de imagens e sons de transmissões de partidas de futebol, assim como a distribuição (inclusive comercial) da versão modificada do jogo pode constituir violações de direitos autorais que uma grande empresa do norte como a que produz o jogo obviamente não gostaria de cometer, mas isto não impede que consumidores superem a precariedade, nas palavras de Messias et al (2019). Usando ferramentas disponibilizadas na internet a pouco ou nenhum custo, jogadores podem incluir (e se incluir) a representatividade que lhes foi negada em produtos oficiais e mais caros.

Explicada a teoria basilar subjacente a este trabalho, passo a descrever o arcabouço metodológico. Descrevo a metodologia que utilizei ao incluir o tipo de pesquisa, o contexto físico-temporal na qual ela se inseriu, seus participantes da pesquisa e os diferentes jogos experimentados e discutidos por eles, os instrumentos de coleta e o procedimento de interpretação.

### **2.3 Pesquisa Qualitativa e Autoetnográfica**

Conduzo uma pesquisa de cunho qualitativo, uma vez que o estudo das diferentes realidades a serem encontradas durante a pesquisa requerem uma visão que elementos quantitativos não são suficientes para descrevê-los com a nuance necessária. Sobre a pesquisa qualitativa, Croker (2009) destaca características como interesse em fenômenos sociais em oposição a individuais, foco no processo em vez do produto, e primazia da subjetividade sobre a objetividade.

Elejo a abordagem autoetnográfica por entender que se faz necessária uma compreensão direta do participante, e entendendo também que eu, como professor, pesquisador e,

principalmente, entusiasta de jogos eletrônicos, sou parte integrante e essencial da pesquisa, impossível de se manter alheio dela. Uso a autorreflexão, ou flexibilidade, para construir sentido das intersecções entre o individual e o social, o que é do âmbito pessoal e do que é do âmbito geral.

### 2.3.1 Pesquisa Qualitativa

Vejo como necessário estabelecer os critérios para a concepção, condução e execução de pesquisas qualitativas, discutindo aspectos oriundos dos estudos de Maxwell (2009) e Selvi (2020).

Há cinco componentes necessários, segundo Maxwell (2009) para a criação de pesquisas: objetivos, estrutura conceitual, métodos, validade e, no centro de todas elas, as perguntas de pesquisa. Cada uma delas é acompanhada por uma pergunta que o pesquisador deve ser capaz de responder com clareza em seus relatos. De forma a explicar melhor sua disposição conceitual sobre o modelo de pesquisa, Maxwell divide seu foco em dois “triângulos”: um deles envolve as *perguntas de pesquisa*, os *objetivos* e a *estrutura conceitual*, que devem estar intimamente ligados, uma vez que as informações de um alimentam os outros dois. No outro, há as *perguntas*, os *métodos* e a *validade*, das quais surgirão a integridade e a confiabilidade à pesquisa realizada. Há ainda vários outros conceitos ligados a cada um destes cinco originais, como a ética na pesquisa, o local, o orçamento, experimentos e dados preliminares e conclusivos, dentre vários outros. Mesmo que o pesquisador não esteja consciente de todos estes aspectos, eles vão mesmo assim existir e influenciar a pesquisa feita, então é crucial que o máximo destes aspectos sejam descritos em profundo detalhe.

Descrevo aqui os cinco traços principais de proposta de Maxwell (2009) de modelo de pesquisa qualitativa, a começar pelos *objetivos*. A pergunta “por que você está fazendo este estudo?” deve ser respondida aqui. Um foco importante é feito no pronome *você*, indicando que escolhas pessoais não só não podem ser apagadas, mas podem ser peças determinantes na construção do modelo. Maxwell destaca duas decisões que o pesquisador pode tomar quando levar em conta suas experiências no desenvolvimento da pesquisa: se o problema da pesquisa é importante para o pesquisador, e se o estudo deve ser feito de forma qualitativa. Além de objetivos pessoais, há também os práticos, voltados à solução de um problema ou mudança de uma situação, e intelectuais, voltados por sua vez ao entendimento de um determinado problema ou situação. Sobre estes últimos, Maxwell (2009) destaca cinco objetivos

intelectuais comuns: entender o significado de ações de participantes, entender o contexto, identificar e teorizar sobre fenômenos, entender processos e prover explicações causais.

Sobre a *estrutura conceitual*, a pergunta é “o que você pensa que está acontecendo?” e tal estrutura deve dar ao pesquisador um mapeamento do “mundo” da pesquisa, através das crenças, assunções e expectativas vistas no ambiente da pesquisa. Maxwell destaca a importância da escolha do paradigma de pesquisa, que é parcialmente ditado pelo próprio ambiente e deve ser posto em evidência. Também, destaca que a escolha de conceitos já estabelecidos, através de revisão de literatura, e até a criação de novos conceitos pode vir da experiência pessoal, mas o pesquisador não pode se arrogar do papel de fonte teórica única e inquestionável. Os experimentos iniciais também são importantes na criação da estrutura conceitual, pois podem informar sobre caminhos pensados e até do que pode acontecer de diferente em sua pesquisa. Por último, o mapeamento de conceitos é útil para dispô-los de forma visual e organizada, de forma a tornar a estrutura conceitual mais compreensível.

A pergunta norteadora sobre *perguntas de pesquisa* é “o que você quer pesquisar?”. A princípio, pode parecer uma pergunta óbvia, mas logo vemos que uma grande quantidade de reflexão é necessária para formulá-las, e não necessariamente no início da pesquisa, como pode se pensar. As perguntas servem para que o pesquisador mantenha o foco e para guiá-la durante o processo, e devem ser relevantes para os objetivos e resultados da pesquisa, não podendo ser irrelevantes ou redundantes ao que já foi escrito. Também deve-se evitar a confusão entre problemas de pesquisa e problemas de praxe, ou seja, o que se quer responder com a pesquisa e o que se quer resolver com a pesquisa. Também, não se pode confundir perguntas de pesquisa e perguntas usadas em entrevistas. Deve-se tomar cuidado também como a pergunta é disposta verbalmente, com uso preciso de verbos de ação e localização e denominação precisa dos envolvidos. Por exemplo, as perguntas desta pesquisa surgiram após a coleta de dados, ao perceber que a forma como havia conduzido a pesquisa até então apontava para temáticas às quais não estava ciente quando a iniciei. Sabia o que queria investigar, mas o processo me mostrou *como* investigar, e as perguntas de pesquisa listadas na introdução mostram isso.

Sobre os *métodos*, ou “o que você vai fazer de verdade?”, estes serão ditados não pela vontade estrita do pesquisador, mas pelo ambiente de pesquisa, seus participantes e toda o contexto de crenças e expectativas que gerarão outros aspectos, como a estrutura conceitual. Maxwell dá destaque a quatro componentes de métodos em pesquisas qualitativas: o

relacionamento de pesquisa, a amostragem, a coleta de dados e a análise de dados. O relacionamento entre participantes e pesquisadores é ponto-chave no desenvolvimento sadio, ou não, de uma pesquisa e deve sempre ser posto em evidência. Os outros componentes, como amostragem, coleta e análise, são altamente influenciados pelas decisões tomadas pelo pesquisador, baseadas em suas perguntas de pesquisa e todos os outros elementos que as circundam. Desde a escolha de determinadas categorias de participantes em detrimento de outras, ou o uso de diferentes tipos de dados a ser coletados (e sua interligação através de triangulação), ou ainda a codificação e categorização de dados refletidos na estrutura conceitual. Sobre este último, Maxwell divide as categorias em três grupos, as organizacionais, uma divisão em tópicos gerais para fins de disposição; as teóricas, através das quais pode-se ver o contexto do ambiente da pesquisa; e substantivas, formadas a partir das descrições do pesquisador (“éticas”) ou dos participantes (“êmicas”) do que eles veem em determinado fenômeno. O autor fornece um quadro com seis perguntas usadas para ligar os métodos às perguntas de pesquisa: o que preciso saber? por que preciso saber isso? que tipo de dados responderá a pergunta? onde posso encontrar os dados? a quem devo contactar? e qual o tempo para a coleta?

Por último, mas com certeza não menos importante, está a *validade*, ou “como você pode estar errado?”. O uso da palavra “errado” me salta aos olhos, uma vez que o próprio conceito de “certo” e “errado”, dentro da pesquisa qualitativa, é passível de muito questionamento e problematização. Uma palavra mais adequada seria “inadequado”, uma definição mais fluida e mais dependente de contexto. Maxwell nos alerta sobre a presença de vieses e reações extremas por parte do pesquisador em sua pesquisa. O autor nos lembra que tudo o que um participante informar, o fará baseado nos parâmetros estabelecidos pelo proponente da pesquisa, e é importante entender como um pesquisador pode influenciar a resposta de uma entrevista e, por conseguinte, os dados a ser coletados e analisados. Para dirimir os riscos, Maxwell propõe uma lista de estados a serem alcançados constantemente: engajamento a longo prazo com participantes; riqueza de dados; feedback; busca por discrepâncias; triangulação; quase-estatísticas e comparações. O autor também nos lembra que a pesquisa qualitativa não se generaliza pela reutilização de dados, mas no desenvolvimento de novas teorias nascidas das pesquisas realizadas.

Costuma-se pensar, no senso comum, em pesquisa em LA como uma rede de divagações pouco estruturadas, concatenadas apenas pelos gostos do pesquisador. Selvi (2020) e outros

autores vêm mostrar que há um proverbial “método na loucura” da escrita científica da Linguística Aplicada contemporânea.

Mais especificamente, Selvi se debruça na chamada análise qualitativa de conteúdo (*qualitative content analysis*, ou QCA). Ela se diferencia de uma abordagem quantitativa de conteúdo por voltar sua atenção menos para o *que* e mais para o *por que*: o sentido a ser feito e apreendido para fins de coleta e pesquisa está entre as intenções do texto e a perspectiva do pesquisador.

Há duas formas de interpretação do conteúdo de pesquisas qualitativas segundo Selvi (2020): dos dados à teoria (*data-driven*, estrutural, indutiva) e da teoria aos dados (*theory-driven*, convencional, dedutiva). Selvi também propõe passos a serem seguidos, seguindo três categorias macro: preparação, organização e apresentação. Na preparação, faz-se a pergunta norteadora da pesquisa e separa-se o material a ser analisado. Na organização, dependendo da forma de condução, os crivos são construídos, as categorias são decididas e os dados são atribuídos a elas. Na apresentação, os conceitos são produzidos e divulgados a partir da categorização dos dados.

Durante os passos da QCA, o rigor científico é garantido através de perguntas que o pesquisador deve fazer a si mesmo, que dizem respeito à sua própria atuação como pesquisador (“quais são minhas habilidades como pesquisador?”), à integridade e relevância dos dados coletados (“como confiro a confiabilidade do processo de análise?”) e apresentação clara dos dados (“O conteúdo e a estrutura conceitual estão presentes de forma clara e compreensível?”).

A pesquisa se propõe a refletir sobre uma nova conceituação de letramento digital crítico através de um meio específico, os jogos eletrônicos. Como há muito escrito sobre os dois separadamente, mas pouco na interface entre os dois, vejo a ida dos dados à teoria, ou seja, um método *data-driven* de análise, mais importante do que o contrário, para os fins da pesquisa. Espera-se que, partindo dos dados à teoria, se abram novos caminhos nos estudos de jogos e de letramento que não seriam possíveis separadamente. É importante que os conceitos estejam claros e apresentáveis, dada a efemeridade da experiência do jogar e da consequente dificuldade de lembrar fatos após o jogar. Especialmente em jogos de ação frenética, é difícil ao jogador verbalizar o que sentiu durante um determinado jogar, apesar dos sentimentos serem bem presentes. Aí entra a figura do pesquisador que, ao fazer sentido de dados coletados durante momentos de experimentação de jogos, pode mais facilmente enxergar

padrões e pôr em palavras o que muitas vezes fica registrado apenas como sentimento ou emoção. Por exemplo, minhas inquietações quanto ao jogar online se tornaram claras e legíveis uma vez que ouvi os participantes compartilhando dos mesmos sentimentos e levantando as mesmas questões.

Entendo como dados válidos aqueles que, após escrutínio meu e dos participantes da pesquisa, se mostram como detentores de sentido para ambos. Como o ato de jogar é ao mesmo tempo social pela sua natureza, mas individual em sua experiência, uma validação em duas vias é necessária. Pode acontecer de não termos a mesma experiência com um determinado jogo eletrônico, mas as ideias como foram entendidas poderão ser compartilhadas e dialogadas, de forma a ser validadas pelos participantes e pelo pesquisador.

### 2.3.2 Etnografia, Etnografia Crítica e Autoetnografia

Nesta subseção, discorro sobre a etnografia, a etnografia crítica e a autoetnografia, além de justificar minha escolha pela última. Baseio-me primariamente nos estudos de Adams et al (2015) e Starfield (2020).

A abordagem etnográfica é uma que se foca nos aspectos culturais do grupo pesquisado, seja por entrevistas com indivíduos deste grupo, ou observação, participante ou não, das interações entre eles. O aspecto crucial da etnografia é a imersão do pesquisador no contexto da pesquisa. Ao contrário de outras abordagens de pesquisa qualitativa, nas quais há a opção do pesquisador ficar alheio ao ambiente de pesquisa, observando-o de longe, tal alternativa não se aplica aos estudos etnográficos. Note-se que alheamento não significa indiferença ou insensibilidade. Significa somente um senso de responsabilidade ética sobre o sujeito pesquisado, indispensável na etnografia.

A abordagem etnográfica se divide, segundo Paiva (2019), em quatro partes: a entrada do pesquisador no contexto da pesquisa, a observação não participante, a observação participante e a retirada do campo. Argumento que estes quatro passos não correspondem a quatro momentos cronológicos e sequenciais da pesquisa, com a entrada apenas no começo e a retirada apenas no fim, mas um ciclo que se repete a cada encontro. Fazemos microentradas e microsaídas toda vez que visitamos nossos participantes, modificando-os e nos modificando a cada interação bem-sucedida. De fato, pode-se dizer que nunca de fato saímos totalmente de

uma pesquisa etnográfica, um fenômeno que Carolyn<sup>39</sup> em Adams et al (2015) chama de “crise da representação”, que tem o potencial de comprometer a validade da pesquisa das humanidades ao nutrir a ideia de que é possível se adicionar e se remover de um ambiente pesquisado, sem consequências para o pesquisador e, principalmente, para os pesquisados.

A etnografia é um método já estabelecido nas pesquisas em humanidades, mas não é sem seus limites epistemológicos. Ora, se se pretende investigar uma determinada sociedade a fundo, não faz sentido se manter alheio às suas mazelas, que ficam evidentes, ou pelo menos suspeitas, ao pesquisador quando seu olhar se volta a ela. Um certo degrau de responsabilidade social se faz necessário quando se faz etnografia. Quando fiz indagações aos participantes sobre aspectos problemáticos do jogar videogame, estava preocupado com a visão que se alcinhou a quem joga videogame, eu incluso.

Por isso, surgiram ramos da etnografia que não só reconhecem a responsabilidade social da pesquisa realizada, como a colocam como elemento central. Starfield (2020) apresenta duas delas: a autoetnografia e a etnografia crítica.

Na autoetnografia, o pesquisador é o catalisador da pesquisa, ao invés de ser mero mensageiro ou intérprete. É através das perspectivas dele, quando alimentadas pelos dados coletados dos participantes face às suas experiências pessoais, que a pesquisa ocorre. Starfield reconhece duas tendências na escrita autoetnográfica: a evocativa, mais introspectiva e centrada na descrição e na narrativa desvelada pelo pesquisador; e a analítica, na qual tal narrativa é reflexo da sociedade ao redor do pesquisador. É preciso destacar que, em ambas, há a preocupação com a ética e o combate à visão única, que pode acontecer caso a pesquisa se centre demais no pesquisador e ele se torne a única fonte do trabalho. A pesquisa autoetnográfica não é egocêntrica. A experiência pessoal do pesquisador pode ser a principal fonte, sim, mas deve sempre ser interpretada com o rigor necessário e refratada nas experiências de outros seres, como os participantes. Na pesquisa autoetnográfica, o pesquisador enquanto sujeita de sua própria pesquisa precisa o ser em relação a outros sujeitos, inserida no contexto que se planeja pesquisar. Isto levanta questões de privacidade ao pesquisar pessoas próximas à pesquisadora, que ficam mais evidenciadas do que em outros métodos de pesquisa.

---

<sup>39</sup> Em sua obra, seus três autores, cujos primeiros nomes são Tony, Stacy e Carolyn, respectivamente, identificam-se diretamente no texto, indicando entre parênteses quem está escrevendo o quê. Devido ao caráter autobiográfico desta abordagem, por se tratar de vozes distintas, escolho repetir esta referência neste trabalho.

Adams et al (2015, p 1-2) listam as seguintes características da abordagem autoetnográfica de pesquisa qualitativa:

- uso da experiência pessoal do pesquisador para descrições culturais
- valoriza os relacionamentos entre pesquisadores e pesquisados
- faz uso de autorreflexão como método
- põe o foco em pessoas em processo, em vez de personalidades fechadas
- equilibra o rigor científico com a criatividade e a emoção, que não são ignoradas
- tem um senso de responsabilidade e justiça social com o contexto estudado

Na minha pesquisa, estes pontos são postos em evidência quando me apresento como jogador, assim como os participantes. Em muitos momentos citei experiências pessoais envolvendo o jogar videogame, que serviram como mote para que os alunos falassem das deles. A partir delas, me engajei em autorreflexão de forma a construir sentidos das falas dos alunos e das minhas, procurando enxergar aspectos que talvez tinha ignorado no momento da coleta.

Há um foco especial no *ser* na autoetnografia, ou seja, a autoidentificação do pesquisador para com seus participantes é tão importante quanto os dados que possam surgir dela. Este processo é conduzido a partir de autoconhecimento e autorreflexão. Não é possível fazer autoetnografia sem colocar seus pensamentos e sentimentos em evidência. Também, deixar claro quem você é para si mesmo e para seus participantes é um ponto crucial em angariar sua confiança, a ponto de contribuir significativamente para a pesquisa. Por exemplo, Tony em Adams et al (2015), ao declarar-se gay para seus participantes, abre assim espaço para aqueles que talvez não se sentissem seguros em falar sobre suas próprias orientações afetivas entre seus pares. É por este motivo que, em vários momentos, me posicionei como jogador de videogame, de forma a incutir nos participantes este mesmo sentimento de pertencimento e fazê-los compartilhar mais dados sobre suas práticas.

Adams et al (2015) dizem que a autoetnografia também é uma forma de “cuidar de si mesmo”. Ou seja, ao invés de pôr suas dúvidas e incertezas atrás de uma pretensa impessoalidade científica, elas precisam ser expostas, discutidas e confrontadas com as sensibilidades dos participantes. Mais do que talvez qualquer outra metodologia, o pesquisador não é o senhor da razão, nem mesmo o condutor dela. Ao contrário de outras abordagens etnográficas, que podem desembocar em arrogância epistêmica, um sentimento de

superioridade sobre os povos pesquisados, a autoetnografia coloca o pesquisador em posição de humildade perante seus pesquisados. Por isso que, em muitos momentos durante a coleta, aprendi a calar e deixar o participante falar, por mais que me desse vontade de intervir. Comecei a agir assim quando percebi que ser incisivo demais acabou afastando algumas pessoas de continuar a contribuir para a pesquisa.

Sobre a etnografia crítica, Starfield (2020) a descreve como uma alternativa aos estudos de LA que podem não ter posto foco em temas como raça, gênero, entre outros. Em suma, é uma etnografia que não apenas reconhece, mas também combate abertamente a desigualdade e o desequilíbrio de poder existente nas relações mediadas pela linguagem. Por poder expressar explicitamente suas posições políticas, a etnografia crítica é alvo de críticas sobre sua validade, que podem ser mitigadas com a constante reflexão do pesquisador, da confiabilidade dos dados e do impacto social causado pela pesquisa. Para que isso aconteça, é vital que o trabalho feito seja compartilhado entre todos os envolvidos. Ao final da coleta de dados, entrei em contato com participantes buscando feedback em relação às conversas do projeto, que foi majoritariamente positivo.

A escrita, tanto na abordagem autoetnográfica quanto na crítica, é pautada principalmente na flexibilidade e na apresentação como uma narrativa, que pode ser mais intimista, chamando a leitora através da emoção, ou analítica, chamando a atenção para a cultura e sociedade na qual o pesquisador e demais sujeitos da pesquisa estão inseridos. Isto é especialmente importante para a etnografia crítica, porque é a partir deste engajamento que as mudanças sociais defendidas pelo trabalho podem ser engendradas, e que os participantes da pesquisa podem se identificar com ela. Se não é possível ficar alheio fisicamente ou culturalmente na etnografia, argumento que não é possível ficar emocionalmente alheio na autoetnografia. O uso da primeira pessoa na escrita é incentivado nas duas modalidades, uma vez que não se enxerga a criticidade de um trabalho acadêmico omitindo a figura do pesquisador que o redige.

Defendo a escolha da etnografia como metodologia da pesquisa por entender que a compreensão da chamada “cultura gamer” e de seus participantes pode se beneficiar de um olhar deste tipo. De fato, Walsh e Apperley (2008) afirmam que a etnografia se mostra apropriada ao estudo dos videogames, sendo recomendada amplamente por antropologistas. Dentro da etnografia, defendo ainda que a autoetnografia se adequa à pesquisa em particular

porque, como pesquisador, não poderia me desvencilhar de meu histórico enquanto jogador de videogame e compreendo que tais experiências podem ser parte constituinte deste trabalho.

## **2.4 Contexto da Pesquisa**

Nesta subseção, descrevo o contexto no qual a pesquisa se desenvolveu, desde o local e tempo nos quais ela aconteceu, além de questões éticas envolvidas na autorização e desenrolar da pesquisa.

### **2.4.1 Contexto Físico-Temporal**

Inicialmente, a pesquisa foi planejada para ser realizada presencialmente no Instituto Federal de Alagoas – Campus Viçosa, mas devido à pandemia do novo coronavírus que assolou o mundo em 2020, foram necessárias adaptações que afetaram a forma como o estudo foi conduzido. Faço uso deste espaço para brevemente discutir como mudar a pesquisa pode ter impactado na coleta e posterior interpretação dos dados.

Um dos maiores desafios que enfrentei na coleta de dados diz respeito a como os participantes da pesquisa foram selecionados, e o contato feito com eles antes, durante e depois do momento de coleta. É necessário realçar o papel do formato das conversas, que foram realizadas em ambientes online, dependentes de acesso à internet por parte dos participantes. Houve, com frequência, obstáculos de ordem técnica como, por exemplo, queda de conexão, o que causa engasgos na fala e desencontros na interação, reduzindo de leve a moderadamente a qualidade das gravações, mas não o bastante para comprometer a integridade das conversas. Um fator em especial é o engajamento entre os alunos, uma vez que para que as conversas ocorram é necessário que os alunos estejam presentes e isto depende, muitas vezes, da disponibilidade deles. Como não houve como estar presencialmente, fiquei muitas vezes à mercê dos participantes de participar ou não das conversas que marquei. Isso fez com que a participação caísse com o passar do tempo, já que muitos abandonaram as conversas semanais, seja porque não consegui engajar o público como queria, seja porque muitos deles eram desconhecidos. Porém, alguns ficaram e é a partir do relato destes que uma boa parte da pesquisa se baseia.

### **2.4.2 Questões Éticas**

Reconhece-se que a participação neste estudo, como qualquer outro, tem o potencial de trazer risco à saúde física ou mental dos participantes de alguma forma. Segundo a Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde:

Nos projetos de pesquisa em Ciências Humanas e Sociais, a definição e a gradação do risco resultam da apreciação dos seus procedimentos metodológicos e do seu potencial de causar danos maiores ao participante do que os existentes na vida cotidiana, em consonância com o caráter processual e dialogal dessas pesquisas. (BRASIL, 2016, p. 8).

Como qualquer pesquisa de cunho qualitativo, devido ao caráter intimista deste tipo de pesquisa, o participante pode se sentir incomodado com a exposição de dados referentes à sua prática, em um ambiente fora de seu cotidiano. Caso isto aconteça, o participante tem a liberdade total de deixar de participar da pesquisa, sem nenhum prejuízo ou penalidade. Ressalto que, independentemente das dificuldades que se fizerem presentes, pesquisadores em LA devem realizar suas investigações em contextos reais, com uma heterogeneidade de participantes, o que pode causar o estranhamento de alguns. Deve ser preocupação constante do pesquisador mitigar estes riscos, prezando pelo bem-estar dos participantes. Entre as medidas de mitigação de riscos, estão: anonimato dos dados pessoais dos participantes em publicações oriundas da pesquisa; restrição de coleta de dados que fuja ao escopo da pesquisa, inclusive dados pessoais do participante e de sua família.

No entanto, não houve coleta presencial de dados, sendo estes provenientes exclusivamente de encontros virtuais. Isto me levou a uma nova série de preocupações, especialmente no que diz respeito à participação e engajamento das pessoas pesquisadas. Como ficou evidenciado na modalidade remota de ensino, o contato entre alunos passou a exigir novas mentalidades e novas condições, muitas delas não prontamente disponíveis a todos os participantes em todos os momentos. Discorro sobre tais condições, e formas que tentei para contorná-las, na subseção seguinte.

## **2.5 Instrumentos**

Foram utilizados vários instrumentos de coleta durante a pesquisa, desde interações, conversas e produções de vários tipos. Começando em agosto de 2020, assim que a

autorização por parte do Conselho de Ética foi liberada<sup>40</sup>, foi realizado um contato com alunos do meu local de trabalho, o Instituto Federal de Alagoas - Campus Viçosa (doravante IFAL Viçosa), para conversas casuais sobre jogos eletrônicos, fazendo uso da plataforma de videoconferências Google Meet, sobre a importância dos jogos eletrônicos para eles, e como ele se sentiam quando jogavam. Este era ainda um projeto piloto, sem comprometimento por parte dos alunos no que diz respeito à participação. Por isso, elas não foram nem gravadas nem transcritas. Na plataforma, houve algumas conversas entre alunos e alguns contatos que eu já tinha feito antes da pandemia. Alguns desses contatos permaneceram, mas outros infelizmente se perderam. Temos que levar em consideração a questão do acesso dos alunos, já que alguns deles simplesmente não teriam como ter acesso constante à internet, o que dificultou a continuação no projeto.

A partir dessas conversas consegui ter vínculo com alguns alunos, inclusive com um que permaneceu até o final da coleta. No momento da condução da pesquisa, estávamos em suspensão das aulas em decorrência da pandemia, o que nos levou a conduzir as conversas de forma remota. Entrei em contato via aplicativos de mensagem, me apresentando e propondo a ideia de conversarmos sobre videogames. Tive a ideia de criar um grupo para jogar partidas do jogo *Among Us*<sup>41</sup>, que se mostrava bastante popular na época entre os alunos. Realizei algumas gravações do jogo junto com alguns deles, mas elas eram esporádicas e sem regularidade. Porém, a estratégia logo se mostrou infrutífera para uma coleta de dados, uma vez que o teor das conversas nunca saía de questões superficiais do jogo, ou conversas paralelas que nada tinham a ver com as preocupações iniciais de falar sobre os jogos ou o que eles significavam para os participantes. Ademais, a popularidade do jogo começou a se desvanecer e partidas foram ficando cada vez mais raras, o que me convenceu a descontinuar esta forma de interação. Portanto, decidi não incluir estas gravações na pesquisa, levando apenas as reflexões gerais sobre a recepção do jogo.

A primeira tentativa de coleta de dados aconteceu na forma de atividades de produção escrita em língua inglesa por parte de uma turma de 4º ano do Ensino Médio Integrado do IFAL Viçosa, numa disciplina ministrada no regime a distância instalado emergencialmente devido à pandemia da Covid-19, que impossibilitou encontros presenciais. A disciplina continha atividades síncronas e assíncronas, e foi realizada entre os meses de outubro e dezembro de 2020. Eu atribuí a alguns alunos jogos de *smartphones*, sobre os quais eles

---

<sup>40</sup> Parecer Consubstanciado nº 4.171.033 do Comitê de Ética em Pesquisa, referente à submissão CAAE nº 32874920.3.0000.5013

<sup>41</sup> *Among Us* é um jogo eletrônico de estratégia e sobrevivência em que jogadores tentam identificar impostores em uma nave espacial. Executável em PCs e smartphones.

proferiam comentários sobre a experiência de jogar e o que eles pensavam sobre o tema de cada jogo. As atividades foram divididas da seguinte forma:

Semana	Jogo	Gênero	Temas
1	De escolha do aluno	De escolha do aluno	De escolha do aluno
2	<i>Codemancer</i>	<i>Puzzle</i> <sup>42</sup>	Lógica de Programação
3	<i>A Normal Lost Phone</i>	Simulador	Comunicação via <i>smartphones</i> , transfobia
4	<i>AdVenture Capitalist</i>	Simulador, <i>clicker</i> <sup>43</sup>	Capitalismo, acumulação de capital, empreendedorismo
5	<i>Bury Me, My Love</i>	<i>Visual novel</i> <sup>44</sup>	Comunicação via <i>smartphones</i> , refugiados
6	<i>Burn the Boards</i>	Puzzle	Consumo desenfreado, trabalho
7	<i>Democratic Socialist Simulator</i>	Simulador	Política, questões sociais

As atividades em questão eram assíncronas, nas quais os alunos deveriam realizar download dos arquivos de instalação em seus aparelhos e experimentar o jogo, e logo após escrever sobre ele, usando perguntas como base de sua produção textual.

Tive vários problemas com a coleta de dados. O primeiro deles foi a limitação de aparelhos por parte dos alunos. Escolhi usar jogos de smartphones por entender que nem todos os alunos tinham computador, assim garantindo a isonomia do ensino remoto. Porém, em muitas ocasiões, eles me relatavam que não conseguiam executar o jogo a contento, ou que as instruções de alguns jogos não eram claras o bastante para um prosseguimento que lhes dessem um bom entendimento. Como não podia estar com eles presencialmente, tive que dar

<sup>42</sup> Gênero de videogame no qual jogadores precisam resolver enigmas propostos pelo jogo para prosseguir.

<sup>43</sup> Gênero de videogame semelhante ao de simulação, no qual jogadores constantemente apertam botões que melhoram atributos de forma incremental, com pouco esforço estratégico por parte do jogador. Inicialmente designado pelo filósofo Ian Bogost como uma paródia de jogos de simulação como *SimCity* ou *Civilization*, que igualizam desenvolvimento a acumulação de recursos, se tornou um gênero popular o bastante para gerar produtos como este.

<sup>44</sup> Gênero de videogame no qual a progressão se dá através da leitura de diálogos concatenados, semelhante a um romance convencional. Há a possibilidade de escolhas que podem levar a caminhos alternativos ou “rotas” em determinados momentos, que podem alterar drasticamente o curso da narrativa contada.

suporte técnico a distância, o que acabou desencorajando o uso por muitos alunos. Como resultado, a interação destes alunos com os jogos foi mínima, apenas o necessário para a



**Figura 9 - Imagens promocionais para divulgação de projeto de extensão. Fonte: Autor.**

obtenção da nota, e em alguns casos nem isso.

A forma de coleta mais bem-sucedida, e a que elejo para uso na pesquisa, foi a marcação de conversas com participantes de um projeto de extensão registrado no IFAL: Letramento Digital Crítico Através de Jogos Eletrônicos (fig. 9). Este projeto nasceu de uma necessidade de aplicar o que tinha aprendido em uma pesquisa anterior, também fomentada pelo IFAL, em forma de projeto de extensão. Após terminar o mestrado, continuei a ler e a pesquisar sobre jogos eletrônicos, e orientei pesquisas de iniciação científica com alguns alunos do Ensino Médio, o participante Leonardo sendo um deles. Após o período de suspensão de aulas em 2020, tive a oportunidade de submeter projeto de extensão na modalidade PROPEP, que consiste em projetos baseados em pesquisas já realizadas. Como era o meu caso, fiz a submissão, que foi aprovada.

Os interessados no projeto preencheram um formulário de cadastro. As plataformas usadas foram o Google Meet e, posteriormente, também áudios de WhatsApp. Estes últimos se mostraram mais efetivos para alguns participantes, que alegaram dificuldades na conexão à internet onde vivem. Foram realizadas, durante o período da pesquisa, 26 conversas com oito participantes (Tabela 2). As conversas duravam entre 20 minutos e 1 hora, realizadas

individualmente ou em dupla, devido à incompatibilidade de muitos dos participantes em participarem em um único horário durante a semana. As conversas eram marcadas de acordo com a disponibilidade dos participantes. Elas foram conduzidas, na sua maior parte, informalmente, nas quais os alunos-jogadores contavam sobre o que eles estavam jogando no momento, e fazendo comentários e perguntas sobre algumas questões que acreditava ser relevantes para a discussão. Por exemplo, na conversa RD2, Rodolfo disse que estava jogando *Free Fire* e *Grand Theft Auto V*, o que possibilitou a mim travar conversas em tópicos nos quais estes dois jogos figuravam.

Estes temas surgiam, muitas vezes, dos próprios participantes, com pouca intervenção minha, apenas quando sugeria um certo jogo ou mostrava uma certa visão sobre algum videogame que o participante tinha experienciado. Não houve planos ou roteiros para estes encontros. Comecei cada encontro perguntando o que cada participante jogou durante a semana e desenvolvia os temas a partir de suas respostas. Depois do que aconteceu com o participante Pedro nas conversas PD1 e PD2, com quem insisti em intervir em uma crença que considerava nociva (discutido nos excertos entre 069 e 073), tive a impressão de que, se eu impusesse um tema, o mesmo aconteceria com outros participantes.

<b>Sigla</b>	<b>Participantes</b>	<b>Data</b>	<b>Duração</b>	<b>Teor principal da conversa</b>
ED1	Eduardo	07/12/2020	25:46	Apresentação
JN1	Jonathas	07/12/2020	40:09	Apresentação
LN1	Leonardo	07/12/2020	44:05	Apresentação
PD1	Pedro	07/12/2020	39:23	Apresentação
RD1	Rodolfo	07/12/2020	32:50	Apresentação
PJ1	Petrucio	07/12/2020	49:10	Apresentação
JD1	Maria Jordana	09/12/2020	38:15	Apresentação
PD2	Pedro	16/12/2020	43:01	Discussão sobre gênero
RD2	Rodolfo	16/12/2020	41:19	Conversa sobre <i>Free Fire</i> e <i>Grand Theft Auto V</i>
LJ1	Leonardo e Jonathas	21/12/2020	37:06	Conversa sobre violência em games
RD3	Rodolfo	23/12/2020	45:44	Discussão sobre práticas em jogos de celular

LR1	Leonardo e Rodolfo	18/01/2021	58:08	Discussão sobre o jogo <i>Grand Theft Auto V</i>
JN2	Jonathas	21/01/2021	55:47	Toxicidade no jogar online de <i>Free Fire</i>
LR2	Leonardo e Rodolfo	26/01/2021	59:12	Discussão sobre o filme <i>Black Mirror: Bandersnatch</i>
JN3	Jonathas	27/01/2021	26:55	Discussão sobre o filme <i>Black Mirror: Bandersnatch</i>
LR3	Leonardo e Rodolfo	01/02/2021	59:39	Discussão sobre o jogo <i>Undertale</i>
LN2	Leonardo	10/02/2021	1:04:25	Discussão sobre o valor histórico de videogames
RD3	Rodolfo	12/02/2021	40:46	Discussão sobre práticas e motivação de jogar
RD4	Rodolfo	20/02/2021	24:50	Discussão do jogar no jogo <i>Dandara</i>
LL1	Leonardo e Livia	22/02/2021	1:01:00	Apresentação de Livia e discussão de diversos jogos
LL2	Leonardo e Livia	01/03/2021	00:57:28	Discussão do jogo <i>League of Legends</i>
LL3	Leonardo e Livia	08/01/2021	1:05:43	Discussão sobre territorialidade em <i>Minecraft</i> e <i>Stardew Valley</i>
RD5	Rodolfo	10/03/2021	25:58	Continuação da discussão do jogo <i>Dandara</i>
LL4	Leonardo e Livia	18/03/2021	56:25	Discussão sobre vigilantismo nos jogos <i>Watch Dogs</i> e <i>Grand Theft Auto V</i>
LL5	Leonardo e Livia	29/03/2021	45:20	Discussão sobre toxicidade no jogo <i>League of Legends</i>
RD6	Rodolfo	06/04/2021	45:05	Monetização nos jogos de smartphone <i>Clash Royale</i> e <i>Free Fire</i>

Tabela 2 - Conversas realizadas com participantes. Fonte: Pesquisador.

Paralelamente, criei uma sala de aula no formato *Google Classroom*, na qual eu postaria atividades a serem comentadas pelos participantes, mas a alternativa não se mostrou

Nome	Gênero	Raça/Etnia	Onde costuma jogar	Tempo de Jogo (horas/semana)
Leonardo	M	Branco	Computador, consoles	3-10
Rodolfo	M		Celular	
Lívia	F	Branca	Computador	3-10
Jonathas	M	Negro	Celular	20+
Eduardo	M	Pardo	Celular	1-3
Maria Jordana	F	Índia	Celular	20+
Pedro	M	Caucasiano	Celular, Consoles	20+
Petrúcio Junior	M	Pardo	Celular, computador	10-20

**Tabela 3 - Participantes da Pesquisa. Fonte: Pesquisador**

efetiva, uma vez que eles não interagiam o bastante com a plataforma, talvez pela dificuldade, talvez pelos temas levantados em forma de vídeos, os quais os participantes não demonstraram interesse em comentar. Usei o que os alunos escreveram para iniciar as primeiras conversas com eles, na qual eles esclareceram alguns pontos que não estavam claros para mim. Entre as atividades do Google Classroom, incluí o que chamei de “momento gamer”, que se referia às reflexões que os participantes da pesquisa fariam no Google Classroom após jogar algo durante a semana. No final do primeiro encontro de cada participante pedi para que eles deixassem este tipo de relato no espaço que reservei, mas ele não foi utilizado por quase ninguém, apesar de eu lembrá-los constantemente. Também, os relatos eram bastante superficiais, nos quais eles apenas descreviam ações ou elementos gráficos do jogo, sem qualquer tipo de reflexão. Apenas dois participantes, Petrucio Junior e Leonardo, fizeram uso deste espaço e relataram por escrito. Resolvi abandonar a estratégia e pedir que falassem sobre o que jogaram durante a semana ao começo de cada novo encontro. Assim, poderia intervir e problematizar melhor sobre as respostas dos alunos, e eles também poderiam organizar melhor suas informações.

As repetidas tentativas e mudanças de formas diferentes de registro (ou coleta de dados) enriqueceram a pesquisa, permitindo uma compreensão mais detalhada da realidade por meio das múltiplas facetas dos sujeitos estudados, através do meu prisma de observação. Em vez de ver essas variações como um empobrecimento do trabalho, considero-as oportunidades valiosas para aprofundar o conhecimento sobre os participantes e suas

experiências. Cada abordagem revelou aspectos e perspectivas distintas, enriquecendo minha compreensão da complexidade envolvida. Portanto, essas múltiplas abordagens não diminuíram a pesquisa, mas a enriqueceram, proporcionando uma visão mais abrangente e aprofundada da realidade estudada. Pude entender melhor a realidade de meus alunos, que por vezes não permitiam uma interação e envolvimento maiores, como eu gostaria a princípio. Mesmo assim, as contribuições são imensamente valiosas para questionamentos que fiz e faço sobre a prática do jogar e como ela acontece.

## **2.6 Participantes**

Os participantes da pesquisa (Tab. 3) foram sondados através de formulários online, distribuídos em redes sociais do IFAL. As conversas com os meus participantes se mostraram bastante frutíferas, mas eu poderia tirar mais proveito delas se pudesse chegar mais próximo dos problemas que me propus a discutir na pesquisa, como por exemplo a questão da diversidade. É bastante proeminente questões de violência ou de representação dos próprios alunos como jogadores, o que eu vejo como uma tentativa de talvez defender os videogames.

É notável a variedade e a abertura de diferentes perspectivas entre os jovens que entrevistei. A visão estereotipada que o senso comum dá aos jogadores como seres que não tem um mínimo de consciência ou que se importam apenas a conquistar o que está na sua frente da tela é um mito. Mas me pergunto se, por causa do número limitado de pessoas que angariei para a pesquisa, tive uma percepção errônea, já que o engajamento é ainda mais dependente dos próprios jovens, então se eles fossem confrontados com uma visão que vai de encontro ao que eles acreditam, eles poderiam simplesmente abandonar a pesquisa.

Percebo também um descompasso entre os participantes, no qual eles parecem considerar o jogo como texto multimodal, com imagens, palavras e processos que têm o poder de comunicar mais de uma forma mais efetiva, e também como mero brinquedo, incapaz de veicular todos estes sentidos. Fazendo uma comparação com minha prática de jogar, e também como professor, percebo um certo distanciamento do que é jogar e do que este jogar significa para estes alunos. Talvez seja por uma forma diferente de ver o jogo além de uma mera diversão. Muitas vezes me perguntava por que esses alunos, ao serem arguidos sobre algum aspecto problemático em um determinado jogo, ficavam falando de questões técnicas ou defendendo seus interesses dentro do jogo. No que tange a violência, por exemplo, participantes destacaram os aspectos gráficos do jogo antes de fazer comentários sobre seus conteúdos. Tais posições muito me preocuparam, porque como o texto-discurso que é, o jogo

pode veicular ideologias através de sua prática ou através de pessoas que comungam da prática. Não se trata aqui de uma leitura superficial na qual os jogadores com certeza vão replicar essas ideologias, mas preocupa-me que pouco se pensa sobre os atos realizados. Por isso é importante que observemos o desenvolvimento da criticidade a partir dos jogos eletrônicos.

Outra coisa que me incomoda é o fato de eu não estar tão a par dos jogos que são uma grande parte dos jogadores participantes da pesquisa relataram praticar, especialmente aqueles jogados online. Às vezes me sinto como se a forma como eu jogo não fosse mais relevante e que não tem o tempo suficiente para mim. Para essa nova forma de jogar, especialmente online, as inovações são muito rápidas e requerem uma dedicação quase como um trabalho. Talvez se deva ao fato de ser mais claro para mim o jogo como um veículo de vieses ideológicos, que exige uma reflexão mais apurada, e talvez alguns dos meus participantes os vejam apenas como divertimento ou algo que não precisa ser levado tão a sério.

Por outro lado, pode-se perceber que os próprios jogos que os alunos jogam não pareceram estar tão preocupados com essas questões. Por exemplo, jogos que possuem como principal temática o conflito armado dificilmente se voltam para si e discutem o que tais atos acarretam. Isso pode ajudar a explicar por que os processos de conscientização dos alunos pareceram não se desenvolver da forma que inicialmente pensei. É verdade que quando eu costumava jogar em tempos mais prolongados, eu também não enxergava essas questões como importantes, mas a normalização de problemas que já foram trabalhados em outras mídias, como o cinema, de forma mais nuançada me fazem questionar a prática do jogar dos meus alunos. Em vários momentos, retornei estes questionamentos aos alunos, que ora demonstravam um nível maior de reflexão, revisando suas opiniões, ora retornavam com os mesmos pontos.

Passo a apresentar brevemente os alunos participantes da pesquisa, descrevendo aspectos como a relação deles comigo, aspectos familiares no que diz respeito ao jogar videogame, e fatos relevantes sobre este jogar que eles me revelaram. Ressalto que, como a pesquisa se identifica como autoetnográfica, compreendo que sou tão participante quanto eles, mas como fiz minha apresentação na seção de introdução, na qual me posiciono enquanto professor e jogador, escolho não repeti-la aqui.

### 2.6.1 Rodolfo

Rodolfo é um jovem que já conhecia antes da coleta de dados para a pesquisa sobre jogos eletrônicos. Ele foi meu aluno de língua inglesa no primeiro ano do ensino médio antes

da pandemia, e mesmo com poucos encontros presenciais, percebi que videogames eram importantes para ele. Rodolfo vive com a mãe, a avó e irmãos, e ajuda nos afazeres domésticos antes de jogar videogame por algumas horas. Ele gosta de jogar no celular porque é mais confortável e evita jogos que possam irritá-lo caso ele não esteja de bom humor. Ele já jogou em um time amador de Free Fire, mas não tem interesse em se tornar um jogador profissional, pois acha a cena muito disputada e menos acessível a camadas desfavorecidas da sociedade.

Rodolfo gosta de assistir a *eSports*, mas não se vê como um jogador profissional. No entanto, ele reconhece o sistema em que está inserido e toma vantagem dele, embora deseje que fosse mais justo. Ele pesquisa o *metagame* de jogos como Clash Royale, que é a transformação das regras do jogo em um jogo em si. Isso é fundamental para ter sucesso na modalidade de jogo, mas depende de disponibilidade de acesso e tempo, muitas vezes não disponível a camadas desfavorecidas da sociedade. Rodolfo foi o único participante que não respondeu ao questionário de sondagem.

#### 2.6.2 Lívia

Lívia relatou jogar online por valorizar as interações e relações entre pessoas, e vê nos videogames online uma oportunidade para se estudar como a mente humana funciona. Ela ficava mais em casa, por isso se afeiçãoou a videogames. Ela possuía computador, então sempre recebeu amigos em casa para jogar com ela, o que interpreto como um fator importante na sua visão de jogos como experiências sociais. Sua tia tinha uma *LAN house*, e ela jogava acompanhada com primos, o que não agradava tanto os seus pais.

Lívia aborda outras pessoas de forma bastante distinta da de outros participantes, e mesmo da minha. Ela parece depositar uma importância maior nas conexões entre pessoas através do jogo do que nos jogos em si, como outros participantes. Confesso que não costumo me abrir para conhecer novas pessoas, dentro ou fora de um ambiente online, e outros participantes parecem não estar interessados em conhecer pessoas da forma que Lívia conhece. Ela me faz lembrar que o jogar videogame é uma experiência corporificada, que envolve sobretudo pessoas e não máquinas, sejam elas reais como os aparelhos computacionais, ou a performance perfeita que jogadores esperam de si ou de outros.

#### 2.6.3 Eduardo

Durante a pesquisa, Eduardo me intrigou bastante. Eu consegui registrar apenas uma conversa com ele, pois ele sempre alegava estar ocupado com pequenos trabalhos quando eu o

convidava para conversar através de aplicativo de mensagens. Na única oportunidade que tive de conversar com Eduardo, percebi que ele falou bastante sobre o jogar dentro de casa e sobre efeitos externos de sua prática em outros contextos, o escolar em particular. Notei que Eduardo teve uma visão do projeto totalmente diferente da minha. Para ele, participar do projeto era uma oportunidade de melhorar suas habilidades no jogo, como se fosse um treinamento. Talvez tenha sido por isso que não consegui mais conversas com ele. Eduardo parece ter uma visão estritamente funcional dos jogos eletrônicos, ou seja, eles são inseridos como meios para atingir um objetivo, e não como um fim em si mesmos.

Na conversa que tive com Eduardo, percebi que suas intenções como participante diferiam das minhas como pesquisador. Eduardo estava focado em jogos que simulam partidas de futebol, para aprimorar suas habilidades e competir. Eu, por outro lado, tinha em mente jogos que eu indicaria. Confesso que fiquei surpreso com a posição de Eduardo, pois não conseguia enxergar muitas oportunidades de discurso persuasivo em partidas de futebol. Além disso, as constantes quedas de conexão e a falta de disponibilidade de Eduardo para conversar novamente dificultaram a continuidade da pesquisa com ele.

Reconheço que a falha na comunicação com Eduardo foi uma falha minha como pesquisador. Compreendi que Eduardo trabalhava informalmente e tinha uma filha para sustentar, o que dificultava sua participação. Se eu tivesse sido mais compreensivo e paciente, talvez tivesse entendido melhor a situação de Eduardo e tido mais momentos com ele na pesquisa.

#### 2.6.4 Jonathas

Jonathas, um dos participantes de minha pesquisa, se identifica como homem cis negro. Dentre os jogos que ele declarou jogar com frequência, *Free Fire* está entre eles. Em nossas conversas, ele destacou o jogar com familiares, especialmente seu pai. Hoje em dia, ele joga com amigos e usa os jogos online para se manter em contato com aqueles que tiveram que tentar a vida em outros estados. Porém, ele ocasionalmente recebe insultos por parte de estranhos online (excertos xxx a xxx), o que lhe causa desconforto, por entender que, segundo ele, tais comportamentos são desnecessários para o jogar.

Jonathas também declarou estar trabalhando durante as conversas, mas consegui ter três momentos com ele. Recebi muitas respostas negativas quando tentava marcar horários para conversar, seja porque ele estava ocupado, seja porque sua conexão à internet estava instável demais para sustentar qualquer conversa. Estes momentos me lembram que a suposta ubiquidade do ser em ambientes online não se sustenta.

Jonathas foi um exemplo de participante que mostra como é importante a questão do acesso: nas conversas que tive com ele, houve constantes quedas de conexão à internet, talvez devido à localização dele, afastada de centros urbanos, onde a conexão é frequentemente instável. Isto fez com que ele não participasse ativamente da conversa que tinha programado com ele e o participante Leonardo.

#### 2.6.5 Leonardo

Leonardo foi meu aluno por dois anos no IFAL Campus Batalha, e participou de projetos de pesquisa e extensão comigo. Tenho várias lembranças deles enquanto aluno: sempre questionador, participativo nas aulas, e com um nível de proficiência acima da média. Durante as entrevistas, ele frisou o papel dos jogos eletrônicos neste aprendizado em específico. Um dos projetos de pesquisa que coordenei foi ideia dele.

Leonardo é um jogador apaixonado por games, especialmente pelo League of Legends (LoL), que ele joga frequentemente. Ele está interessado em jogos com histórias longas e complexas, como os jogos de RPG. Leonardo é um jogador dedicado e interessado em histórias e referências culturais nos jogos que ele joga. Leonardo parece ter uma preferência por jogos de PC e console, mas também teve experiências com jogos mobile e jogos online com uma comunidade internacional.

#### 2.6.6 Junior

Junior diz que os jogos prendem a atenção a tal ponto que ele é capaz de dedicar dezenas de horas em um. Um aspecto importante de destacar na vida de Junior é o fato de ele já estar trabalhando como funcionário em uma loja de materiais elétricos no período de realização das conversas. Várias vezes, tentei chamá-lo para novas conversas depois desta, mas ele nunca apareceu, dando como justificativa o fato de ele estar trabalhando. Semelhante a Jonathas, a participação breve de Junior na pesquisa me serviu de aprendizado sobre a importância de se manter vínculos a distância, e sobre as dificuldades que tal contato produz entre professor e aluno.

#### 2.6.7 Pedro

Pedro demorou a possuir um videogame em sua residência, porque sua mãe se opunha. Por isso, ele frequentava muito LAN houses e locadoras. Pedro tem uma relação afetiva com a prática de jogar videogame, tanto que declarou pretender seguir carreira de desenvolvedor no futuro. Estes exemplos mostram que, apesar de os jogadores terem pleno controle dentro do jogo, eles ainda estão se veem sob uma hierarquia, no caso a familiar.

Pedro foi um dos alunos que, infelizmente, não contribuiu tanto quanto eu gostaria para a pesquisa, devido a um incidente envolvendo suas crenças, relatado em detalhes em subseção própria na interpretação.

#### 2.6.8 Jordana

Jordana foi uma das poucas participantes femininas na pesquisa. Filha de mãe solteira, que a sustentava com uma LAN house, Jordana declarou que sua mãe, que era dona de *LAN house*, já teve que lidar com várias situações desagradáveis, por motivos fúteis, como brigas e vandalismo por causa do resultado de alguma partida. Jordana desde cedo teve contato com o mundo dos jogos eletrônicos. Percebo em Jordana um olhar diferenciado no que diz respeito ao jogar videogame: enquanto vários alunos se focaram em aspectos competitivos como vitória, derrota e performance individual, nas falas de Jordana percebo uma preocupação com o ser humano para além do jogo.

### 2.7 Procedimentos de Análise e Interpretação

As conversas foram conduzidas usando uma adaptação do método de rememoração estimulada (*stimulated recall*), proposto por Pitkänen (2015). Nele, são realizadas conversas após práticas, nas quais participantes são convidados a relembrar e refletir sobre as ações que realizaram, que foram gravadas em mídias como fotos ou vídeos. Este método tem seis passos principais: entender o jogo, entender a cultura que o circunda, gravação do jogar, planejamento de conversas, conversas com o método, análise das conversas.

Neste método, o participante é convidado a jogar um videogame por um período de tempo, que será gravado e exibido ao jogador logo em seguida. O participante é então questionado em relação aos atos que ele praticou dentro do jogo. A rememoração estimulada é dividida em seis passos: compreensão do jogo, compreensão do ambiente associado ao jogador, gravação do jogo em execução, planejamento, execução e análise das conversas usando o método. Devido ao distanciamento social imposto pela pandemia e à

impossibilidade de encontros presenciais, a gravação foi impossibilitada, sendo trocada por relatos dos participantes sobre suas práticas de jogar um determinado jogo de sua rotina. Isto impactou de certa forma a confiabilidade dos dados, uma vez que passei a confiar na palavra dos participantes sobre o que eles jogavam, em oposição ao que poderia ter sido gravado. Por outro lado, Pitkänen alerta que a presença do pesquisador poderia afetar o desempenho do jogador participante, um empecilho que é mitigado neste método adaptado.



**Figura 10 - Capturas de tela do jogo Dandara: Dandara confrontando inimigos (à esquerda) e Dandara encontrando Abaporu (à direita)**

Após a coleta de dados das conversas, passa-se à análise feita por temas, através da EPP (*empirical phenomenal psychology*, psicologia empírico-fenomenal). Neste estágio, as divagações dos participantes e do pesquisador se concretizam em temas através de procedimentos como *bracketing*, divisão de dados, categorização em temas, interligação de temas e construção de mapas de significados (*meaning maps*).

## 2.8. Mídias Discutidas

Nesta subseção, apresento os jogos eletrônicos que foram citados, apresentados e discutidos durante as conversas realizadas com os participantes.

### 2.8.1 Dandara: *Trails of Fear*

Dandara é um jogo do estilo metroidvania<sup>45</sup> desenvolvido pela Long Hat House, uma equipe independente de desenvolvimento de jogos do Brasil. O jogo ganhou reconhecimento nos círculos de entusiastas de jogos em inglês, mais do que no Brasil. A protagonista do jogo,

<sup>45</sup> *Portmanteau* das palavras “metroid” e “castlevania”, as duas representando as séries de jogos homônimos *Metroid* e *Castlevania*. Neles, a exploração do mundo do jogo ocorre de forma incremental, não-linear e dependente de habilidades adquiridas pelos jogadores no decorrer do jogar. Por exemplo, uma parede pode ser muito alta para ser passada, ou algumas passagens precisam de itens-chave para ser abertas. Apenas após explorar outras áreas do território do jogo e obter a habilidade de pular mais alto ou um item que abre a passagem será possível prosseguir.

Dandara, se move pelo mundo do jogo através de uma série de saltos controlados pelo objetivo do jogador. O jogo se inspira em Dandara, companheira do líder quilombola Zumbi dos Palmares, mas os desenvolvedores disseram que o jogo não é especificamente sobre sua história real. O jogo inicialmente tinha um foco no período da escravidão no Brasil, mas os desenvolvedores mudaram de rumo devido a preocupações sobre como retratar realisticamente o período sem que se torne insensível ou trivialize a história complexa e terrível. Em vez disso, o jogo explora temas de opressão e liberdade por meio de sua própria interpretação de pessoas e tempos históricos. No entanto, essa abordagem pode ser vista como uma forma de evitar a responsabilidade pelo sofrimento real vivenciado pelas pessoas escravizadas no Brasil. Os desenvolvedores também afirmaram que queriam criar algo que não fosse "propaganda da cultura brasileira" (ARAÚJO, 2018), mas como Harrer e Pichlmair (2015) argumentam, os jogos não podem ser neutros e o mito da inocência permite a dispensa de comentários raciais através da jogabilidade.

Um aspecto que nos chama a atenção é o endereço eletrônico da desenvolvedora de *Dandara*<sup>46</sup>. Apesar de ser uma empresa brasileira, não existe uma versão em português de suas publicações. Isto parece demonstrar duas atitudes: ou a empresa não está interessada em cativar o público brasileiro, apesar de se apropriar de aspectos culturais inerentes à história do país, ou ela tenta buscar uma aparente “neutralidade” e alcançar visibilidade mundial, através da veiculação de seu produto na língua inglesa. Isto parece combinar com o maior alcance do jogo em território estrangeiro do que nacional. Isto se torna interessante quando contrastamos com o fato de que, segundo Alves (2015), o primeiro jogo eletrônico feito no Brasil é *Amazônia*, com título e textos totalmente em português, com uma temática e público-alvo inegavelmente brasileiros.

Apesar de entender que o jogo está inserido em uma indústria de jogos eletrônicos marcada pela colonialidade, que se viu na necessidade de se adequar ao mercado do norte para conseguir êxito em vendas, tais aspectos problematizados aqui não tiram o mérito do jogo em demonstrar uma representatividade fora do padrão esperado pela indústria de jogos eletrônicos, e por este motivo o indiquei aos participantes.

---

<sup>46</sup> <https://longhathouse.com>

2.8.2 *Undertale*

Figura 11 – Opções de interação não violenta do jogo *Undertale* (à esquerda) e tela de confronto com os monstros do jogo (à direita). Fonte: Mendes e Silva (2017) e Seraphine (2018).

*Undertale* é um jogo inscrito no gênero *role-playing game* (RPG). Desenvolvido majoritariamente por uma pessoa, o desenvolvedor Toby Fox, este jogo é outro exemplo, assim como *Dandara*, da cena *indie* de desenvolvimento de jogos eletrônicos. Tais jogos são desenvolvidos por uma pessoa, ou uma equipe pequena, e geralmente publica seus jogos por conta própria, ou através de programas de incentivo de grandes empresas. Apesar disso, *Undertale* demonstrou ser sucesso de público e crítica, e continua a ser fonte de produção por fãs até hoje<sup>47</sup>.

A premissa do jogo é simples: o mundo se divide em humanos e monstros, estes últimos tendo sido derrotados pelos primeiros e exilados no subterrâneo de uma montanha. A protagonista, uma criança de gênero não identificado, cai no território deles e deseja voltar para casa. Mas para isso, precisa passar pelos monstros, com os quais o protagonista pode interagir, violentamente ou não (fig. 11). Os confrontos com os monstros acontecem em turnos, como em um jogo de tabuleiro, no qual a criança escolhe uma das quatro opções, “Fight” (lutar), “Act” (agir), “Item” ou “Mercy” (misericórdia). Ao final do turno do avatar, os monstros realizam suas ações, que geralmente são a de atacar a criança. Este ataque é representado em tela através de uma “arena” na qual a criança, representada por um coração, precisa desviar dos ataques desferidos pelos monstros, que podem ser desde ataques lentos até rápidos. O confronto termina quando os monstros forem mortos pela criança ou convencidos por ela a parar de lutar.

<sup>47</sup> Buscas na internet feitas em 05/03/2021 por “undertale”, “undertale fanart”, “undertale fanfic” e “undertale remix” retornam 48.200.000, 25.500.00, 8.870.000 e 3.690.000 resultados, respectivamente.

Este jogo, mais do que outros citados aqui, põe em evidência a natureza não-linear do jogo eletrônico, além do papel do jogador como construtor ativo de sua narrativa. Outros jogos como *Dandara* e *Spec Ops: The Line* tem um fio narrativo, com diferentes traçados dependentes de atos do jogador, e *League of Legends*, *Free Fire* e *Among Us* ignoram a narrativa macro em favor de um conflito preestabelecido repetido *ad nauseam*. Em *Undertale*, por outro lado, o mesmo cenário comporta três rotas narrativas cabalmente distintas entre si: uma em que o jogador passa pelo território dos monstros, eliminando apenas aqueles que ficam no seu caminho (comumente chamado de rota “neutra”), outro em que o jogador deliberadamente evita matar qualquer criatura (a rota “pacifista”), e ainda outro em que o jogador busca os monstros de propósito com o intuito de matar todos (a rota “genocida”). Esta última é o “padrão” para jogadores familiarizados com o gênero<sup>48</sup>, no qual a violência é a resposta esperada. A segunda vem de uma abordagem em jogos eletrônicos do gênero RPG que remonta às suas origens na modalidade em papel<sup>49</sup>, na qual conflitos podem ser resolvidos de outras maneiras que vão além da agressão física simulada. A primeira, por sua vez, é um comprometimento entre os dois, onde o jogador elimina apenas alguns monstros que o atrapalham. Entendo que uma pretensa neutralidade de um texto como o videogame é ilusória, e também compreendo que termos como “pacifista” e “genocida” são reduções grosseiras do que estes termos representam na “vida real”, mas foram estes termos que se consagraram nas discussões entre jogadores das obras como referências às três rotas possíveis no jogo. Por isto, utilizo-os neste trabalho.

A exploração de cenário e interação do avatar com demais personagens ocorre de forma similar a jogos como *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, nos quais geralmente o jogador é conduzido por uma narrativa, geralmente de fantasia medieval, equipando seus personagens com armas e armaduras e enfrentando e matando monstros, com o objetivo de juntar tesouros ou resgatar algum ente querido. *Undertale* espera a familiaridade com estes tropos para reforçar sua narrativa, por levar em conta o papel do jogador na construção dela. De fato, Seraphine (2018) classifica o ato de jogar *Undertale* como “jogar de desconstrução”. A todo momento, o jogador é posto à prova em relação ao conhecimento que ele venha a ter das

---

<sup>48</sup> De fato, buscas no site Google por “undertale genocide” dão duas vezes mais resultados do que “undertale pacifist”. Curiosamente, Seraphine (2018) descobriu um desnível entre a porcentagem de jogadores pesquisados por ele que seguiram o caminho genocida em seu jogar de *Undertale* (46%) e aqueles que apenas assistiram a outros jogá-lo (82%), o que denota um certo distanciamento entre a experiência de falar de um jogo e jogá-lo de fato.

<sup>49</sup> O RPG tem suas origens na década de 60, quando o estadunidense Gary Gygax criou o jogo *Dungeons & Dragons*. Nele, jogadores interpretam personagens, com atributos (força física, força mágica, agilidade, carisma) escritos em fichas de papel.

convenções de jogos de RPG, a partir do qual o jogo apresenta alternativas que diferem ou mesmo desafiam tais convenções. Não há uma narrativa efetiva sem a presença ativa do jogador, não como mero executor de ações, mas como agente de reflexão sobre elas. Como dizem Mendes e Silva sobre o jogo (2017):

A narrativa, essencialmente dramática, é construída de forma a favorecer transformações comportamentais durante o enredo, o que induz o jogador a permanecer atento ao processo de leitura no qual é protagonista (MENDES e SILVA, 2017, p. 43)

Serra e Da Rosa (2019) veem também espaço para se pensar uma alternativa decolonial à relação entre humanos, como o avatar do jogo e o próprio jogador, e os monstros que habitam o mundo do jogo. Os autores veem o comportamento dos monstros como atos de seres acuados, forçados à subalternidade, com reações que vão do temor ao humano que invadiu seu território, à hostilidade em palavras e atitudes, até a agressão física direta. O avatar, através dos atos do jogar pelo jogador, pode responder também com a agressão física se assim desejar, usando a opção “Fight”, o que o leva aos caminhos neutro ou genocida, ou interagir com os monstros através da opção “Act”, convencendo os monstros a não lutar, levando o jogador ao caminho pacifista.

Os três finais destes três caminhos são distintos o bastante um do outro para exigir um olhar mais atento. No final neutro, no qual a criança matou pelo menos um monstro, ela consegue escapar, mas os monstros continuam presos na montanha, seguros de sua extinção devido à falta de recursos e a hostilidade entre eles e os humanos. No final pacifista, onde nenhum dos monstros morrem, eles são libertos e passam a viver junto aos humanos. No final genocida, todos os monstros estão mortos e a criança se torna possessa por uma entidade maligna que havia manipulado os monstros anteriormente. A forma como jogadores alcançam estes finais se misturam à retórica e aos sentidos que o jogo busca evocar: o final neutro é o mais simples de se conseguir, já que pede do jogador um comportamento comum a jogos de seu gênero: matar monstros e ficar mais forte para poder matar monstros mais fortes a seguir. No final neutro, os monstros são vistos como obstáculos no caminho de um objetivo, o de fugir da montanha. O final pacifista é o mais difícil de ser obtido, pois o jogador precisa agir de forma diferente de um jogo convencional, ao não matar nenhum monstro. Neste final, os monstros são libertos da montanha onde estavam presos e podem conviver pacificamente com os humanos novamente. O final genocida, por sua vez, critica a presunção de conflito entre o avatar e os outros agentes virtuais, ao exigir que se elimine todos os monstros, não importando se eles são uma ameaça ao avatar ou não.

### 2.8.3 *Spec Ops: The Line*



**Figura 12 - Imagem promocional do jogo *Spec Ops: The Line* (à esquerda) e captura de tela do mesmo jogo (à direita). Fontes: Select Game e The Video Game Museum**

*Spec Ops: The Line* (fig. 13) é um jogo inscrito no gênero de tiro em terceira pessoa. Sua premissa é propositadamente similar à de vários outros jogos dentro deste gênero, nos quais um ou mais soldados do norte global invadem um país em vulnerabilidade social, atirando em quem esteja em seu caminho. Porém, o jogo busca utilizar a estrutura para subverter sua narrativa, de forma a causar estranhamento no jogador e assim refletir sobre suas ações como jogadores. Suas principais inspirações são o livro *Heart of Darkness*, de Joseph Conrad, e o filme *Apocalypse Now*, dirigido por Francis Ford Coppola. Ambas as obras mostram como um ambiente hostil tem o poder de desumanizar um ser humano, e *The Line* se propõe a fazer algo similar com jogos de tiro.

Keogh, em seu livro *Killing is Harmless* (2012), propõe uma leitura crítica deste jogo. À primeira vista, ele parece ter uma temática semelhante a outros populares *videogames* simuladores de guerra. Porém, ele traz críticas severas ao militarismo americano, através do ato de “inofensivo”, como declara ironicamente o título do livro, de matar estrangeiros, levados a cabo pelas ações do jogador. Keogh (2012) o classifica como um “jogo de tiro sobre jogos de tiro”<sup>50</sup> (p. 4), e a metalinguagem acompanha toda a narrativa do jogo.

O jogo se passa em uma versão alternativa da cidade de Dubai, no Oriente Médio, que foi destruída por tempestades de areia. Os soldados americanos Walker, Lugo e Adams recebem um sinal de socorro de soldados da 33ª brigada, que se voluntariaram para resgatar os cidadãos, mas foram dados como mortos. Eles entram em conflito com as tropas da 33ª, lideradas pelo enigmático Konrad, com quem Walker já combateu no Afeganistão. O jogador controla diretamente Walker e indiretamente Lugo e Adams. Após dizimar todos em seu

<sup>50</sup> No original: a shooter about shooters.

caminho, inclusive em uma cena em que Walker lança uma arma química contra soldados e acaba atingindo um refúgio de civis, o jogador descobre que Konrad estava morto desde o começo da narrativa, e que as vozes percebidas pelo jogador como do comandante da 33ª eram, na verdade, alucinações de Walker, possivelmente causadas por estresse pós-traumático após suas ações no Afeganistão junto com Konrad. Adams e Lugo se rebelam contra ele e acabam sendo mortos, e Walker tem uma última alucinação com Konrad, que o acusa de ter causado toda a destruição em Dubai. O jogo termina com quatro possíveis desfechos.

O jogo explora a relação do jogador com os atos violentos que ele venha a cometer. Ao contrário de *Undertale*, no entanto, não há opção pacífica para a resolução do conflito. Os diálogos ocorrem de forma automática, e o jogador tem pouco ou nenhum controle sobre o que os personagens dizem ou fazem fora do combate armado. A única forma de prosseguir é matando os opositores, mesmo que isto vá de encontro com o que o jogador acredita. O jogo tem uma visão desfavorável da guerra, apesar de mostrá-la como espetáculo. O jogador, por controlar o avatar do soldado que entra em combate aberto repetidamente, acaba se tornando cúmplice dos atos dele. O jogo tem transições de cena macabras após o ataque com a arma química, com frases sarcásticas em direção aos personagens e possivelmente também ao jogador. Keogh distila o sentimento de jogar *Spec Ops* quando diz:

[...] mesmo aqueles de nós que achamos jogos de tiro muito problemáticos mesmo gostando deles, nós os jogamos, de certo modo, porque gostamos de nos sentir poderosos, e justificamos este sentimento em ser, na maioria dos casos, os mocinhos e fazendo coisas de mocinhos. Mas o próprio fato do que gostamos é ser poderosos o bastante para realizar atos de violência gratuita significa que não somos heróis. Somos monstros<sup>51</sup>. (KEOGH, 2012, p. 146)

#### 2.8.4 *Free Fire e League of Legends*

---

<sup>51</sup> No original: even those of us who find shooters highly problematic even as we enjoy them, we are playing them, on some level, because we enjoy feeling powerful, and we justify feeling powerful by, in most cases, being the good guy and doing good guy things. But the very fact that what we enjoy is being powerful enough to perform acts of gratuitous violence inherently means that we are not heroes. We are monsters.



**Figura 13 - Captura de tela de Free Fire (à esquerda) e adolescente jogando Free Fire em frente a sua casa na periferia da zona sul de São Paulo (à direita). Fontes: Medium e UOL.**

*Free Fire* é um jogo inscrito no gênero *battle royale*<sup>52</sup>. Neste gênero, jogado exclusivamente por múltiplas pessoas conectadas via rede local ou internet, jogadores disputam em combate, individualmente (*solo*) ou em grupos (*squads*) em uma ilha deserta, coletando armas e itens pelo caminho. Cada partida começa com um número alto de jogadores, de 50 a 100. As partidas duram cerca de 15 minutos, e em intervalos, um círculo se fecha em direção ao centro da ilha, sugando as forças de quem está fora dele, e assim forçando os jogadores a movimentar seus avatares para espaços menores, a “zona segura”, e se encontrarem, causando oportunidades para o combate. A partida se encerra quando sobra apenas um jogador, que é declarado o vencedor com a expressão *booyah*, que acabou se tornando um sinônimo para a vitória em si.

Ainda sobre os *squads*, estes são grupos de até quatro jogadores que se registram como tal no jogo, e disputam partidas com outros *squads* no modo “Contra Squad”: ao invés de se enfrentarem entre si, o objetivo é derrotar o time oponente em uma sucessão de partidas, com acesso imediato a itens e em um espaço menor do que o do modo solo. Aqui, o foco está totalmente voltado à competição, enquanto no modo solo a competição divide espaço com o desenvolvimento do avatar, através do acúmulo de níveis de experiência.

League of Legends é um jogo inscrito no gênero MOBA. Também jogado exclusivamente por jogadores conectados à internet, o jogar consiste no embate entre duas equipes, formadas por até cinco jogadores cada, com o objetivo de destruir a base.

Curiosamente, estudos empíricos como o de Rosenbusch et al (2020) mostram que, ao contrário do que se possa imaginar, não há uma relação forte entre vitórias e níveis de habilidade dos jogadores de jogos *battle royale* como o *Free Fire*. Isto é, nem sempre o melhor jogador vencerá a partida, e isto não parece afetar profundamente a relação dos

<sup>52</sup> O gênero *battle royale* faz referência ao filme japonês homônimo, no qual adolescentes se encontram trancadas em uma escola e só poderão sair se matar um ao outro, até que sobre apenas um.

jogadores com o jogo, não deixando de jogá-lo, por exemplo. Os aspectos periféricos à atividade central do jogar ajudam nisto. Fora dos confrontos, o jogador pode personalizar a aparência de seu avatar através do uso de diferentes itens chamados *skins*. Algumas delas podem ser adquiridas enquanto se joga, e outras ainda podem ser compradas com moedas virtuais, chamadas diamantes, adquiridas com dinheiro real. Além disso, ambos os jogos se configuram como *eSports*, ou seja, esportes eletrônicos espetativos, e partidas individuais e torneios são frequentemente transmitidas em sites de *streaming*<sup>53</sup> como Twitch<sup>54</sup>, dando um engajamento vicário aos seus atuais jogadores e servindo como porta de entrada a consumidores em potencial.

Por outro lado, existe em *Free Fire*, *League of Legends* e em vários outros jogos online um sistema de classificação de jogadores, os *ranks*, no qual o acúmulo de pontos e vitórias dá ao jogador acesso a maiores posições, com recompensas dependendo do nível. Isto fomenta a competitividade entre jogadores, que passam a ver o jogo não só como atividade lúdica descompromissada, mas como uma atividade com objetivos e metas, quase como um trabalho. Este tipo de partidas, conhecidas como “ranqueadas”, em referência à progressão em *ranks* dos jogadores, são vistas como um jogar mais “sério”, pois envolve a reputação do jogador dentro da comunidade. Em partidas não-ranqueadas, geralmente disputadas com familiares e amigos, tal reputação não está em jogo, o que leva a um jogar mais relaxado.

Ao contrário de *League of Legends*, que só pode ser executado em computadores, *Free Fire* é um jogo disponível exclusivamente para *smartphones* com sistemas operacionais iOS ou Android, ao contrário de outros jogos do mesmo gênero, como *Fortnite*, disponível apenas para computadores e consoles como PlayStation ou Xbox. O jogo pode ser adquirido gratuitamente através de lojas de aplicativos para *smartphones*, como a Apple Store ou a Play Store. O design de *Free Fire* é menos arrojado e requer menos recursos do que jogos executados em consoles, uma vez que este jogo foi pensado para partidas rápidas e acessíveis mesmo em conexões à internet menos potentes, como as disponíveis em celulares, que para muitas pessoas em muitos lugares, especialmente os periféricos, acaba sendo a única opção de jogar. Além disso, o engajamento com o jogo não necessariamente se limita ao jogar deste, podendo acontecer também através do assistir ao jogar de outras pessoas, como aquelas que realizam *streaming*.

---

<sup>53</sup> *Streaming* é o termo usado para a transmissão ao vivo, pela internet, de áudio e vídeo de um jogo eletrônico. Outros detalhes também são geralmente transmitidos, como a filmagem do jogador no ato do jogar via *webcam*, interações em bate-papo e informações adicionais, como doações e patrocínios.

<sup>54</sup> <https://twitch.tv>

Um ponto a se considerar é a natureza efêmera das relações construídas durante o jogar online. Ambos os jogos possuem modelos de progressão vertical e horizontal, denominados “elos” no *League of Legends* e “patentes” no *Free Fire*. Para subir ao próximo elo ou patente, o jogador precisa cumprir determinados critérios, que envolve acúmulo de pontos e itens, obtidos através de partidas dentro do jogo e com outros jogadores, que também estão em busca destes mesmos pontos e itens. Em um período de algumas horas, um jogador médio destes jogos entrou em contato, mesmo que superficialmente, com dezenas de pessoas espalhadas pelo país, seja como aliados em seus times, ou inimigos em outros. Como as partidas não duram muito tempo, e no caso do *Free Fire* há um limite de tempo preestabelecido de 15 minutos, a interação verbal entre jogadores se limita a instruções do que realizar durante a partida, e alguns jogadores até esperam que os outros saibam o que fazer, dependendo do seu papel.

Se por um lado, temos técnicas predatórias de arrecadação de capital financeiro por parte da desenvolvedora do jogo, por outro, e talvez por consequência do outro, temos o acesso ampliado a estratos sociais aos quais o jogar videogame foi historicamente negado. Apperley (2015) se refere à abertura como o direito ao jogar digital. Como diz o autor:

A importância do jogar digital não é somente o acesso a uma comunidade maior, mas também que jogar videogames e ser parte de suas comunidades propicia o desenvolvimento de habilidades favoráveis ao comportamento e participação cívicas<sup>55</sup> (APPERLEY, 2015, p. xx)

De fato, há em jogos como *Free Fire* e *League of Legends* valores hegemônicos, seja monetários ou culturais, que podem influenciar a experiência dos jogadores e a forma como eles interagem com o jogo. Podem moldar as motivações, as metas e as estratégias adotadas, bem como reforçar desigualdades e hierarquias presentes na sociedade em geral. De fato, em uma atualização da nomenclatura “jogos do Império” fornecida por Dyer-Witheford e De Peuter (2009), Nieborg (2020) chama jogos como *Free Fire* de “aplicativos do Império” (*apps of Empire*), uma nova configuração de estabelecimento e manutenção de controle e poder através de trocas monetárias dentro dos jogos eletrônicos. Como diz ele:

Os aplicativos, apesar de sua aparência frívola e de seu potencial radical, estão profundamente incrustados com o capital global. Seus modelos de negócios estão alinhados, se não totalmente integrados, com as práticas

---

<sup>55</sup> No original: The importance of digital play is not solely that it allows access to a wider community; also, the process of playing digital games and being a part of gaming communities fosters the development of skills that support civic behavior and participation.

hipercapitalistas das infraestruturas de plataformas globais<sup>56</sup>. (NIEBORG, 2020, p. 10)

Por isso, enxergo aqui uma tensão entre as oportunidades de cidadania digital e o consumo fomentado pela máquina neoliberal, ambas perpassando o mesmo objeto, o videogame, e tendo os jogadores no centro. A forma mais acessível de jogar videogame, que depende apenas de um smartphone relativamente barato e o download de um jogo gratuito, é justamente aquela mais passível de exploração, que segundo Macedo e Kurtz (2021) se dá no chamado “trabalho de esperança”, trabalho online voluntário, muitas vezes precário e exploratório, realizado por aspirantes a profissionais, com a crença frequentemente mercantilizada de que suas atividades podem levar a futuras oportunidades de emprego satisfatórias.



**Figura 14 - Capturas de tela dos jogos Grand Theft Auto: San Andreas (à esquerda) e Grand Theft Auto V (à direita). Fonte: autor.**

### 2.8.5 *Grand Theft Auto: San Andreas e Grand Theft Auto V*

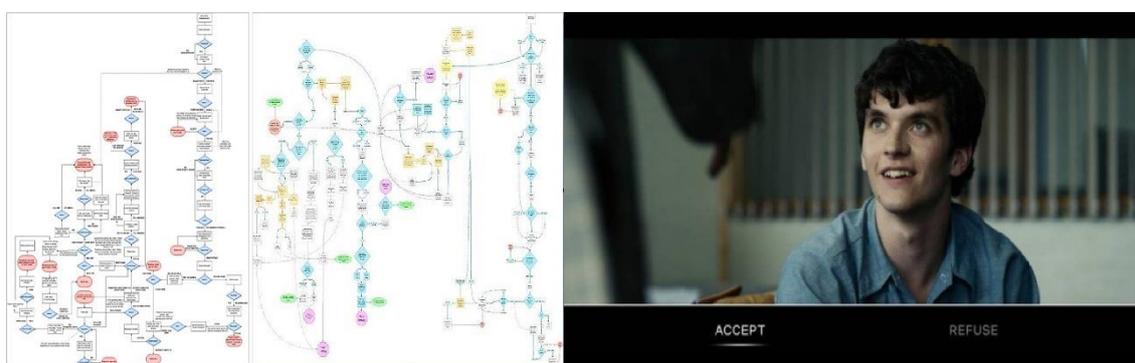
A história de Grand Theft Auto: San Andreas se passa em três cidades do estado fictício de San Andreas, que é inspirado nos estados da Califórnia e Nevada, nos Estados Unidos. O protagonista do jogo é Carl "CJ" Johnson, um jovem adulto negro que se vê obrigado a voltar à vida de crimes depois de deixar sua cidade natal. Ao longo do jogo, CJ se envolve em uma série de missões e eventos que exploram temas como gangues, violência e corrupção. A narrativa aborda questões sociais, raciais e econômicas, enquanto o jogador acompanha a jornada de CJ em busca de vingança e justiça.

<sup>56</sup> No original: Apps, then, despite their frivolous appearance and radical potential, are deeply embedded within global capital. Their business models are aligned, if not fully integrated, with the hypercapitalist practices of global platform infrastructures.

Já a história de *Grand Theft Auto V* se passa principalmente em Los Santos, uma das três cidades de San Andreas e um pastiche da cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos. A narrativa é contada através das perspectivas de três protagonistas principais: Michael, um homem branco de classe média alta que está enfrentando uma crise de meia-idade; Franklin, um jovem negro que vive na periferia e se envolve com o crime por circunstâncias da vida; e Trevor, um homem branco altamente agressivo e desequilibrado.

Ambos os jogos apresentam uma abordagem de *sandbox*, que oferece aos jogadores uma grande liberdade para explorar os cenários urbanos e interagir com personagens não-jogáveis (NPCs). Nesse tipo de jogo, os jogadores têm a capacidade de realizar uma variedade de atividades, como missões principais e secundárias, dirigir veículos, comprar propriedades, participar de atividades recreativas e até mesmo cometer atos ilícitos. Essa liberdade de exploração e interação com o ambiente e os personagens é um dos aspectos distintivos da experiência de jogo nos títulos da série *Grand Theft Auto*.

#### 2.8.6 *Black Mirror: Bandersnatch*



**Figura 15 - Árvore de decisão (à esquerda) e exemplo de decisão (à direita) em *Black Mirror Bandersnatch*. Fonte: Lemos (2021)**

Ao contrário das mídias discutidas anteriormente, *Black Mirror: Bandersnatch* não seria considerado estritamente um jogo eletrônico, mas um longa-metragem que guarda semelhanças com este. Discuti o filme com os participantes Leonardo, Jonathas e Rodolfo. Produzido e distribuído pela empresa de vídeo Netflix, este é um filme com elementos interativos, no que Lemos (2021) chama de “ficção televisiva interativa”: “uma narrativa interativa que se abre em estrutura de árvore de decisão e, assim, permite a predição de diferentes linhas narrativas da história” (LEMOS, 2021, p. 9). O filme tira inspiração dos livros interativos do tipo *choose your own adventure* (CYOA, “escolha sua própria

aventura”), livros que contam histórias baseadas em decisões feitas pelo leitor, para contar uma história sobre desenvolvimento de jogos. O filme acompanha Stefan, um jovem britânico, que deseja ser desenvolvedor como seu ídolo, Colin. Stefan tem a chance quando é selecionado pela empresa que emprega Colin para adaptar o livro *CYOA Bandersnatch* em um jogo eletrônico. À medida que Stefan se aprofunda no desenvolvimento do jogo, ele se torna mais obcecado por ele, trazendo à tona problemas familiares e psicológicos, que culminam em diferentes finais, como ser preso por matar o pai, ou desistir de desenvolver o jogo e procurar ajuda. Um aspecto digno de nota diz respeito às escolhas disponibilizadas ao telespectador-jogador, e como seu número limitado molda a narrativa. Escolhi esse filme em específico por entender a estrutura dele como semelhante a de um jogo eletrônico, ou seja, pela sua narrativa não linear e com a possibilidade de múltiplos finais. À medida que a trama se desenrola e descobrimos mais sobre a vida de Stefan, o telespectador-jogador é convidado a tomar decisões que podem ser pequenas, como escolher uma música para tocar em seu aparelho de som, a grandes, como aceitar ou não ajuda psicológica ou tomar os remédios receitados.

Explicada a metodologia subjacente a este trabalho, passo a relatar a análise e interpretação dos participantes da pesquisa.

### 3 GAME START<sup>57</sup>: INTERPRETAÇÃO

Analiso e interpreto aqui as falas dos participantes da pesquisa, comparando com minhas experiências como professor e como jogador. Por entender o jogo eletrônico como artefato cultural, com implicações econômicas e sociais, argumento que é necessário levá-las em conta para compreender como eu percebo a prática de jogar videogame. Nesse intento, destaquei, anteriormente, que o videogame tem suas raízes no bojo da expansão capitalista desenfreada do pós-guerra, que proporcionou a informatização de uma parcela economicamente ativa da sociedade, e muitos dos valores difundidos pela e por meio de tecnologias digitais como os videogames encontram-se imbricados na concepção, produção, execução e discussão dos jogos por parte de seus agentes. A interpretação, pois, busca pôr alguns deles em evidência, por intermédio da análise das falas dos participantes sobre as questões levantadas nas conversas.

Nessa perspectiva, os títulos das seções deste capítulo, “Interfaces entre Jogadores”, “Interfaces entre Jogador e Jogo” e “Interfaces entre Jogador e Frames Contextuais” levam em conta os pontos de encontro entre os três focos de estudos de jogos eletrônicos como sugeridos por Mäyrä (2008): o jogador, o jogo e os frames contextuais que informam os dois. É preciso ressaltar que tal disposição é de caráter puramente organizacional. Ela não pressupõe uma divisão rígida entre esses três aspectos da prática do jogar videogame, como se fosse possível dividi-las tão bruscamente entre si. Assim, em cada subseção, cada uma das três interfaces do jogar é observada com maior evidência, embora entenda que elas acontecem concomitantemente, com várias intersecções entre si. Desse modo, o jogo modifica o jogador, que modifica a si mesmo e ao outro jogador, e eles são informados pelo contexto nos quais jogadores e jogo estão inseridos. Os três agentes, jogador, jogo e os contextos, agem e reagem na produção, veiculação, execução e discussão sobre os jogos eletrônicos, e não podem ser considerados separadamente.

Com esse entendimento, as subseções serão estruturadas da seguinte forma: início cada subseção com um relato anedótico que descreve minhas opiniões e sentimentos sobre cada temática abordada, seguindo a abordagem autoetnográfica. A seguir, trago fundamentações teóricas pertinentes ao tópico estudado. Depois, trago excertos de falas dos participantes nas quais a temática se mostrou mais evidente, e analiso as falas de acordo com falas de outros participantes e as minhas perspectivas sobre o que está sendo discutido,

---

<sup>57</sup> Esta sentença, que significa “início do jogo”, é geralmente encontrada no início do jogar de fato, após o jogador escolher seu personagem e aprender como se joga. Uso-a aqui para representar o que considero o cerne da pesquisa, a interpretação.

apoiadas pelo arcabouço teórico. Reforço que, como dito na seção sobre pesquisa qualitativa do capítulo anterior, este trabalho segue uma abordagem *data-driven*, ou seja, da reflexão sobre os dados à aplicação de teorias que ajudem a explicá-los. Por isso, os “rótulos” que aplico às temáticas aqui, assim como as teorias com as quais dialogo, têm o intuito de galvanizar, não engessar, as perspectivas percebidas em mim e nos alunos no que diz respeito ao jogar videogame e nas problematizações levantadas durante as conversas.

Dito isso, passemos à interpretação de dados.

### 3.1 Interfaces entre Jogadores

Pela própria natureza social (e socializante) das diferentes linguagens, como a verbal, as imagéticas e as ergódicas, por meio das quais os atos de jogar podem ser realizados, considero importante identificar e discutir como jogadores interagem entre si durante o jogar videogames. As três temáticas abaixo levam em consideração questões repetidamente levantadas pelos participantes, a saber: sua relação e identificação com o avatar que o representa no jogo; como eles compreendem aspectos competitivos entre outros jogadores; e como eles lidam com a toxicidade dos discursos veiculados no ambiente do jogo.

#### 3.1.1 Representação/Identificação do jogador com o avatar do jogo

“Imersão” é um lugar-comum entre jogadores para se referir ao sentimento de que as barreiras entre o mundo do jogo e o mundo real parecem se confundir. Esse sentimento deveria ser compreensível para mim, mas, por muito tempo, não o foi, porque, naquele momento do jogar, com o controle em punhos, eu não seria mais o Ritaciro, seria outro ser. No entanto, nunca me senti completamente assim. No meu íntimo, eu sabia que eu não era o Mario, nem o Mega Man, nem qualquer outro personagem de jogo que eu controlava. Mesmo nos momentos mais envolventes do jogar, eu tinha, lá no fundo, a consciência de que estava sentado numa cadeira, segurando um pedaço de plástico e movimentando alavancas e apertando botões. Isso fez com que eu sempre percebesse uma barreira entre mim e o avatar que controlava em tela. Talvez sempre fosse autoconsciente demais para me permitir me “imersão” em um personagem fictício, ao contrário de outros jogadores, como os participantes da pesquisa que destacarei aqui. Percebia em mim uma necessidade de analisar, de me distanciar, de não me entregar por completo. Nesse sentido, estabelecendo uma divisão rígida entre o meu eu jogador e meus outros eus, especialmente o eu professor, sempre pronto a analisar e esmiuçar objetos em busca de sentidos, em vez de simplesmente senti-los.

Quando os videogames ficaram mais avançados tecnologicamente nas últimas duas décadas, o que fez com que as narrativas dos jogos ficassem mais complexas, também meu olhar sobre elas ficou mais preocupado com o que estava em sua superfície: fatos, situações. Queria jogar o jogo apenas recebendo informação, sem necessariamente me engajar no seu contexto. Pouco me importava o que o “boneco” na tela demonstrava sentir, ou mesmo o que eu sentia por meio dele. O avatar era apenas um meio para um fim, que era acompanhar a história do jogo. Apesar de alguns jogos permitirem a personalização da aparência do avatar, desde cor de pele, tipo de corpo e vestimentas, eu não me importava com isso. Sempre escolhi a opção padrão: homem, branco, com cabelo curto, relativamente musculoso. Alguém parecido comigo. Talvez daí tenha surgido minha inicial indiferença com o avatar: por que me preocupar com a aparência de algo que já se parece tanto comigo, ou pelo menos um ideal que eu deveria seguir?

Quando cresci um pouco mais, aos meus doze anos, saía da escola diretamente para uma locadora de videogame localizada em outra rua. Eu pegava o dinheiro que sobrava do lanche e usava para comprar meia hora, uma hora de jogo. Eu sentava na cadeira de plástico, pegava o *joystick* de Super Nintendo ou PlayStation e, pelo tempo que eu comprava, esquecia-me de tudo. Esquecia o quanto eu era insociável, o quanto me perturbavam e me provocavam por ser assim, ou por ser acima do peso, ou ser muito branco, ou qualquer outro comentário maldoso. Nada do mundo lá fora importava, enquanto a televisão me mostrava pessoas e acontecimentos fantásticos. Poder-se-ia configurar como fuga da realidade, mas nunca percebi assim, já que ainda estava ciente do mundo ao meu redor. Quando o tempo terminava, seguia para a feira do bairro, em direção ao bar e lanchonete onde minha mãe trabalhava. Almoçava lá, conversava um pouco com ela e depois voltava para casa, estudava mais, lia os poucos livros que possuía e brincava com meus brinquedos. Sempre tive a necessidade de ocupar a mente com algum tipo de pensamento, seja ele qual fosse, bom ou ruim. Lembro-me de ler e reler bastante os livros didáticos, especialmente os de português. Um texto que me volta à mente com frequência é a crônica “O Nariz”, de Luís Fernando Veríssimo, contando a história de um “dentista respeitadíssimo” que um dia resolve vestir um nariz postiço no rosto e viver sua vida, apesar das reclamações de olhares desviados de todos a sua volta. Depois de ter sua carreira e vida familiar arruinadas, ele foi questionado por um psiquiatra e disse que nada nele mudou profundamente. Ele não deixou de ser quem era, mas foi rejeitado por causa de um simples aspecto: “Quer dizer que eu não sou eu, eu sou o meu nariz?” (VERÍSSIMO, 1994, p. 72). Como o dentista, sentia-me julgado por um detalhe que salta aos olhos das pessoas, e ignorado por todos os outros que constituem meu ser. Da mesma forma, pergunto-

me: eu sou a minha cor? O meu peso? O meu conhecimento sobre um pedaço de um pedaço do mundo? Eu sou o meu jogar videogame? Talvez seja daí que muitos dos autoproclamados “gamers” se mostrem tão defensivos, quando a sociedade diz que suas práticas são incompatíveis com um comportamento ideal, que deve ser seguido se você quiser ser visto como uma pessoa “de bem” ou “normal”, seja lá o que isso signifique.

A partir dessa reflexão, é importante registrar que escrever sobre jogos, especialmente jogos eletrônicos, é uma tarefa difícil, quando não se há um vocabulário em comum. Há tantos sentidos para o que é jogo quanto há jogadores, uma vez que o jogar envolve relações complexas entre os seres e as atividades que eles realizam. Compreendo que muito da pesquisa sobre jogos eletrônicos busca descobrir como eles “influem” no comportamento das pessoas; contudo, há mais contrassenso do que consenso. Nesse sentido, com a intenção de estabelecer termos em comum para tratar de elementos retóricos e dialéticos presentes nos jogos eletrônicos e nas relações entre as pessoas que os criam e aquelas que jogam, McAllister (2008) propõe o que ele chama de “gramática dos trabalhos-jogo” (*grammar of gameworks*). Segundo o autor, todo jogo não apenas pressupõe trabalho, como é trabalho, desde o desenvolvimento até a execução:

[...] jogos eletrônicos são mesmo “trabalhos” no sentido mais amplo da palavra. Eles requerem trabalho para ser criados; requer trabalho dos jogadores para se engajar com eles; eles mesmos são obras de arte e industriais trabalhadas; e, finalmente, eles *fazem* trabalho, particularmente trabalho retórico e cultural<sup>58</sup>. (MCALLISTER, 2008, p. vii, grifo do autor)

Com esse entendimento, afirmo que a gramática de trabalhos-jogo é, segundo o autor, uma série de termos relacionados entre si, com o intuito de investigar o que ele chama de “complexo de jogos eletrônicos” (*computer game complex, CGC*), um amálgama composto dos videogames em si, a indústria que os produzem e seus trabalhadores, como programadores de computador, artistas, administradores, entre outros, e os jogadores que consomem os jogos vendidos pela indústria.

Os agentes do jogo incluem desenvolvedores, vendedores, jogadores, avatares e NPCs, todos com interesses em comum na produção, distribuição e execução de videogames. Enquanto avatares e NPCs são agentes virtuais construídos dentro do jogo, todos os outros são agentes reais e também constituem o CGC. Cada categoria de agente desempenha um

---

<sup>58</sup> No original: [...] computer games are really “works” in the broadest sense of that term. They require work to create; they require players to work to engage with them; they are themselves both works of art and industrial works; and, finally, they *do* work, particularly rhetorical and cultural work.



**Figura 16 - Escala de construção de sentido e funções da retórica proposta por McAllister (2008). Fonte: Pesquisador**

papel na construção de sentidos de um jogo, e é necessário considerar todos eles para compreender abrangentemente as influências e ideologias transmitidas pelo jogo eletrônico. Além disso, existem outros agentes, como empresas publicadoras que financiam a criação de videogames e que não são agentes passivos em suas interpretações e perspectivas sobre o jogo eletrônico.

Nesse âmbito, dou especial atenção à interface entre dois agentes em específico: o jogador de videogame e o avatar dentro dele. O avatar serve como o principal agente de contato entre o jogador e o jogo, em que as ações do primeiro se realizam por intermédio do segundo, contribuindo, assim, para a produção de sentidos entre ambos. O termo “avatar” é emprestado da mitologia hindu, na qual representa a manifestação divina em um corpo humano, possibilitando a corporificação do jogador dentro do jogo. Essa nomenclatura foi apropriada pela indústria de videogames e é recorrente nas *game studies* para identificar o agente que incorpora os atos e as escolhas do jogador. A importância do avatar, na visão de De Wildt et al. (2020), é que:

O avatar adicionou profundidade e nuances linguísticas e conceituais, sugerindo o potencial dos videogames em criar experiências corporificadas, empáticas e emocionais. Ao chamá-lo de avatar, o objeto digital jogável não estava mais limitado a ser ferramenta, mas potencialmente uma nova encarnação de si<sup>59</sup> (DE WILDT et al, 2020, p. 967)

Contudo, apenas a interação com o avatar não supõe eventos retóricos, capazes de engendrar mudanças de posições. Sobre **as funções da retórica do jogo**, McAllister (2008) propõe uma escala de construção de sentidos desempenhada pelos agentes dentro e pelo jogo, que varia do mais implícito ao mais explícito. Na função de exigência, os agentes têm consciência plena de que o jogo está "passando uma mensagem", o que permite intervenções diretas nas mensagens providas pelo jogo. Jogos de *edutainment*, que têm o objetivo de

<sup>59</sup> No original: The avatar added a linguistic and conceptual nuance and depth, suggesting video games potential for creating embodied, empathic, and emotional experiences. By calling it an avatar, the playable digital object was now no longer limited to merely being a tool, but a potentially new incarnation of self.

ensinar algo fora do jogo, são exemplos dessa função. Na função de implicação, as manifestações de sentido são ofuscadas e a responsabilidade pelas mensagens é evitada. Os agentes realizam ações sem refletir no que estão fazendo, e pouco ou nenhuma atenção é dada aos elementos problemáticos que o jogo possa vir a ter. Jogos voltados ao entretenimento são exemplos dessa função em ação. Entre os dois extremos, encontra-se a função cotidiana, na qual há alguma reflexão sobre os atos, mas ela está relacionada a ações do dia a dia e não a reflexões maiores. Todos os jogos citados no trabalho tendem a ter funções implicativas menos explícitas de construção de sentido, uma vez que são jogos comerciais destinados principalmente ao entretenimento. No entanto, jogadores fazem uso das funções cotidianas na sua leitura do jogo, trazendo reflexões de suas vidas para fazer sentido do seu jogar.

McAllister (2008) identifica diversas **influências** que os jogos podem exercer sobre os jogadores, entre elas as mídias e culturas de massa, forças psicofisiológicas, econômicas e instrucionais. Ele reconhece que os jogos eletrônicos são uma mídia de massa e cultura de massa, o que pode levar à homogeneização cultural. Além disso, os desenvolvedores buscam criar emoções específicas nos jogadores, como alegria, tristeza, excitação ou medo, por meio de elementos do jogo, como a trilha sonora e a narrativa. As forças econômicas também exercem influência, fazendo com que os agentes priorizem determinadas perspectivas e atitudes em detrimento de outras. Já a força instrucional pode operar em níveis de influência menos evidentes, além da reflexão explícita sobre aspectos problemáticos, como representação do sexo e da violência nos jogos, por exemplo. O autor argumenta que é preciso prestar atenção a outros valores que são menos perceptíveis, mas que são veiculados por meio das funções cotidiana e/ou implicativa, como a normalização da sexualização do corpo feminino e da resolução de conflitos por meio da violência. Discussões sobre essa categoria em específico serão aprofundadas na seção “Interface entre Jogador e Frames Contextuais”, especialmente na subseção sobre violência e ética.

Nesse contexto, McAllister (2008) aborda **as manifestações de representação nos jogos** a partir da visão de Chris Crawford, um conhecido teórico do *design* de jogos, sobre quatro características: representação, interação, conflito e segurança. Segundo ele, a representação é moldada, exclusivamente, pelo que é programado: “não há nada impedindo um corpo virtual de atravessar uma parede virtual, a não ser uma linha de código de programação<sup>60</sup>” (MCALLISTER, 2008, p. 56). Da mesma forma, a interação também é ditada

---

<sup>60</sup> No original: There is nothing stopping a virtual body from passing through a virtual wall except a line of programming code

pelo código, mas é diretamente influenciada pelas ações do jogador, num mundo de possibilidades que são, em sua maior parte, previstas pelos desenvolvedores, a partir das quais acontece a construção de sentido. Quanto aos conflitos, interessa menos o embate em si e mais por que eles existem. Como escreve o autor:

As decisões feitas pelos desenvolvedores, não só da representação do conflito, mas também de identificar algumas relações como conflituosas e tendo apelo em massa, revelam eventos retóricos em ação, não só dos desenvolvedores mas também *neles*<sup>61</sup> (p. 57, grifos do autor)

Dessa forma, como qualquer texto, os jogos eletrônicos são, sim, capazes de engendrar mudanças ideológicas, o que nos leva aos **locais de transformação**, que são os locais físicos ou temporais nos quais as mudanças, por menores que sejam, acontecem. Elas podem acontecer no nível do indivíduo, da comunidade e da sociedade em geral. A mudança também precisa ocorrer no nível ideológico, fora do jogo, e não apenas nas fronteiras dele. McAllister (2008) dá o exemplo de uma simulação de guerra, em que o jogador usa um ataque aéreo. Na superfície, pode-se pensar de forma completamente funcional, que essa é a melhor forma de atingir o objetivo do jogo. Mas pode-se perceber também que a simulação foi construída de forma a favorecer tal método, o que informa sobre (e mais importante, argumenta a favor de) as reais guerras.

Por último, McAllister (2008) confronta diretamente o truísmo dos jogos serem locais naturalmente “seguros”, dentro dos quais o ser é incapaz de ser afetado, seja física ou psicologicamente. Pelo contrário, argumenta-se que os jogos são locais inseguros, justamente por causa da pretensa “separação” entre o mundo do jogo e o real. Novamente, os indícios mais explícitos e, portanto, mais visíveis ao público em geral são menos preocupantes do que aqueles menos aparentes e permanecem sem questionamentos por parte da população, e é para estes que devemos nos atentar.

É importante salientar, nesse âmbito, que a gramática de trabalhos-jogo mostra de uma forma mais sutil e nuançada como se constrói sentido pelo videogame. Um jogo violento, por exemplo, pode não tornar alguém tão violento quanto, não importando propensões psicossociais para tanto. Mas isso não quer dizer que o jogo, como obra humana, produzida por agentes humanos, esteja completamente isento de responsabilidade. Como McAllister (2008) lista, preocupo-me menos com os aspectos mais problemáticos que envolvem o jogar

---

<sup>61</sup> No original: The decisions that developers make, not only in representing a conflict but also in identifying some set of relationships as conflictual and as having mass appeal, reveal a host of rhetorical events at work, not only *by* the developers but also *upon* them

videogame do que aqueles pelos quais eles e seus jogadores recebem tantas críticas, acrescentando-se a isso o motivo de tais problemas existirem. Se um jogo é violento, ele o é porque muito das relações humanas na história aconteceu sob a violência. Portanto, as condições de criação de um determinado jogo dizem tanto quanto seus potenciais jogadores.

Nessa perspectiva, nesta subseção, reúno e analiso diferentes excertos dos participantes Leonardo, Rodolfo e Lívia relacionados a como os participantes se identificam consigo mesmos e com seus avatares enquanto os controla durante o jogar, e como as motivações dos jogadores e dos avatares podem convergir ou divergir entre si. Ao fim de conversa com Leonardo e Rodolfo (LR3), mostrei vídeo gravado do jogo *Undertale* no qual enfrentei e matei a personagem Toriel. Um dos monstros que encontra o avatar do jogo, a criança que caiu na montanha no início da narrativa, ela acolhe e ensina ao avatar/jogador diferentes aspectos do jogo, mas, ultimamente, vê-se na obrigação de detê-lo. Meu objetivo, nesse momento, foi instigar um senso de consequência dos atos realizados no jogo, e, assim, traço um paralelo com a atitude que eles tomaram no jogo *Grand Theft Auto: San Andreas*, que estávamos discutindo:

- 1 Rodolfo: porque a gente meio que vê o personagem como nós mesmos, a gente faz as escolhas e a gente apenas age, aí acaba que o que ele faz de ruim você sente as consequências  
 Eu: e aqui no *Undertale*, isso é diferente no que em outros jogos? Porque a gente
- 5 tem essa ideia, de que a violência no jogo não tem consequências, mas se-  
 Rodolfo: no GTA, eu não sinto peso na consciência por matar um NPC, mas nessa jogatina [sic] aí de *Undertale*, se eu tivesse matado ela, sem querer, eu ia ficar meio sentido, com pena e tal  
 Eu: mas qual é a diferença?
- 10 Leonardo: a diferença é porque em *Undertale* você tem desenvolvimento de personagens secundários, no GTA não, você não tem desenvolvimento, até porque são muitos NPCs na rua, então provavelmente você não deve sentir apego, remorso, porque são muitos e provavelmente não vai ter nenhuma consequência
- 15 Rodolfo: além da imagem que a Toriel passou, de querer ser uma figura materna, e cuidar e tal, ensinar, coisa do tipo

*Excerto 001: Conversa LR3*

Por essa interlocução, percebo que a “pessoalização” de personagens que Rodolfo e Leonardo fazem ou deixam de fazer são uma parte importante do jogar. Especificamente, a frase “a gente vê personagens como nós mesmos” (l. 1) parece confrontar, diretamente, com uma visão deles como meios a um fim, que servem apenas ao propósito maior de cumprir uma função por meio da narrativa. Assim, parece ser importante para os participantes que haja um nível de identificação entre si e o avatar que eles controlam no jogo eletrônico, e que este represente algo que ressoe no jogador, saindo assim do nível funcional do ludoletramento e

indo para o crítico. Outra fala de Leonardo parece demonstrar isso quando ele fala um pouco sobre *Ryse: Son of Rome*. Ambientado no período do Império Romano, ele tem como avatar o soldado Mario, cuja família foi morta durante invasões de povos bárbaros. Sobre sua relação com o avatar do jogo, ele diz:

- 1 Leonardo: não é que me não me agradou o jogo mostrar que ele tá querendo vingança, pelo contrário, na verdade a gente entende o porquê de vingança, e aí a gente tenta o máximo, através do controle do Mário, alcançar o objetivo dele, a gente toma para a gente objetivo que é dele

*Excerto 002: Conversa LN2*

Essa fala de Leonardo me deixa entender que jogadores não se importam em cometer atos no jogo que não realizariam no mundo real, pois conseguiriam dividir o que é motivação própria e o que é motivação do avatar (l. 3-4). Posso me identificar com ele, mas não necessariamente por completo. Também, essa identificação não é um processo automático entre jogo e jogador. Como modelo, trago o exemplo de Rodolfo que, sob recomendação minha, começou a jogar *Dandara*:

- 1 Eu: OK, agora uma pergunta sobre a personagem principal, outra coisa também, só por questão de identificar, você se identifica com o personagem do jogo, a luta dela faz sentido para você?  
Rodolfo: bom, professor, ela nasceu do sal, com o único objetivo de ajudar  
5 aquelas pessoas, e eu não me identifiquei muito com ela, eu entendi o porquê dela fazer aquilo, para ajudar e tudo o mais, mas me identificar com a personagem, eu não me identifiquei  
Eu: por que você acha que você não se identificou? Por que é diferente? Por que você não se identificou, apesar de compreender?  
10 Rodolfo: bom, eu acho que eu não consegui me conectar com o objetivo daquela personagem, eu consigo entender os motivos dela, ela literalmente foi criada para isso, para fazer aquilo, e o objetivo dela é isso, mas eu não consegui me identificar, não consegui me conectar, literalmente eu não tô fazendo o jogo para salvar aquelas pessoas, ajudar elas, eu tô fazendo somente por curiosidade e por  
15 que agora a jogabilidade está ficando bem mais difícil, e eu tô achando um desafio, então eu simplesmente não consegui me ver naquela personagem

*Excerto 003: Conversa LN2*

Saliento, nesse intento, que *Dandara* se demonstrou um jogo inexpressivo, que não cativou Rodolfo tanto quanto outros. Ele pareceu se importar menos com sua relação emocional com o que está acontecendo na narrativa do jogo e mais com os atos que ele realiza pelo jogar. Rodolfo pareceu não se sensibilizar com o contexto presente na obra, o que denota um certo egocentrismo de seu jogar. Ele está ali pela “curiosidade” (l. 14) de explorar o jogo e pelo “desafio” (l. 15), esta última palavra bastante comum entre jogadores que dão primazia à dificuldade de um jogo. Rodolfo escolheu tratar o videogame como percurso de obstáculos

em vez de história, o que observei em outras conversas com ele (exc. 026 e 040). Isso não quer dizer que Rodolfo não estabelece qualquer vínculo com as personagens dos jogos que ele joga, apenas que no caso de *Dandara* essa ligação não foi tão forte quanto em outros jogos.

Rodolfo dá mais detalhes sobre o que a personagem secundária representava para o jogo e para o jogador, tanto para as mecânicas quanto para as estéticas. Ao perceber a comparação que Rodolfo faz entre as personagens de *Dandara* e este jogo, entendo aqui que a relação com o videogame, por intermédio de seus agentes virtuais como avatares e personagens não-jogáveis, não pode ser pressuposta. Ou seja, ela é construída na interface do jogar, e está fora do controle dos dois se ela acontecerá ou não. Reconheço aqui o que Cremin (2016) chama de “imagem-fricção”: o jogo estabelece suas leis e axiomas, que podem diferir das do mundo fora dele, e cabe ao jogador navegar por eles (jogos), aprendendo e explorando suas possibilidades, de acordo com suas próprias vivências. O jogador não pode se forçar a se identificar com o jogo e seus elementos, e vice-versa. Os sentidos veiculados entre os dois são constantemente negociados, e, quando essa negociação é interrompida, o jogar também é. O engajamento do jogador com os elementos do jogo, por mínimo que seja, é necessário para a execução do jogar.

Ressalto que essa abordagem funcional e um tanto egocêntrica do jogo enquanto ferramenta dispensadora de diversão, demonstrada por Leonardo e Rodolfo se assemelha à minha, mas por motivos diferentes. Não me lembro de ter sentido o que eles sentiram por seus avatares ou NPCs. Lembro-me, sim, de concordar ou discordar veementemente com as falas ou ações de algum personagem que me chamou a atenção. Não me recordo de traçar qualquer tipo de laço afetivo com qualquer personagem. Geralmente, se alguma vez me emocionei com alguma obra, foi porque enxergava nela algum aspecto meu que me comovia e ressoava comigo pessoalmente, não porque entendia a motivação do avatar e seguia a partir dela. Como Leonardo bem diz (exc. 002), tomei as motivações do avatar para mim, mas apenas até onde elas estavam em consonância com o meu ser.

Nesse aspecto, é importante notar que elementos narrativos não são a única forma de jogadores estabelecerem vínculos de identificação com os avatares que controlam nos jogos. Em muitos casos, os aspectos lúdicos se sobrepõem aos narrativos no que diz respeito à relação entre jogador e avatar. De fato, de Wildt (2021) relembra que o avatar como personagem literário é um desenvolvimento moderno, e que, nos primórdios da mídia, a representação era mais abstrata e instrumental: “O avatar como elemento técnico dos videogames foi desenvolvido com um papel primariamente funcional para o jogador. Eles eram ‘indicadores de posição’ que de forma alguma pretendiam representar alguma

personagem<sup>62</sup>” (DE WILDT, 2021, p. 10). Percebo que essa visão do avatar como ferramenta, mesmo em jogos nos quais eles se mostram complexos, permanece na fala de Rodolfo na conversa LR1. Nela, Leonardo e Rodolfo me contaram suas experiências em jogar *Grand Theft Auto V*. Falamos quais dos três protagonistas e potenciais avatares (fig. 18) foram mais marcantes para nós em nossos jogares:



**Figura 17 - Imagem promocional de *Grand Theft Auto V*, evidenciando os três personagens principais, da esquerda à direita: Trevor, Michael e Franklin. Fonte: Films News Feed**

- 1 Rodolfo: eu gostava mais do Trevor porque achava ele mais meu estilo, eu jogava querendo fazer o que eu quisesse, ele era um pouquinho mais desse tipo, achava a personalidade dele mais parecida com a minha jogatina  
Leonardo: que o Trevor é bem caótico mesmo
- 5 Rodolfo: é  
Leonardo: o que me fez gostar do Michael, ele é um personagem engraçado porque ele era um ladrão que forjou a própria morte, e aí ele ganha, o plano dele é bem sucedido, porque ele consegue fugir com o dinheiro, e ele forja a própria morte, e aí ele tem a casa, um casão, tem dinheiro, tem carro, tem a família, só que ele
- 10 conquistou tudo que ele queria, ele começa, o jogo começa com ele tendo uma crise de meia-idade no psicólogo, e aí por mais que ele tinha alcançado tudo que ele almejava quando era mais jovem, ele começa a sentir que tá faltando alguma coisa, ele sente falta dos tempos, dos roubos e tudo, e aí é quando o Franklin chega e aí eles começam a se aventurar de novo, eu acho isso
- 15 engraçado, ele é uma coisa que me cativou, ele fez tudo o que queria na vida, que era dinheiro e carro e tudo, casa, e aí ele começa a se perguntar, é isso minha vida, porque as relações dele com a família não são lá das melhores não, os filhos não gostam dele, e a esposa trai ele com o instrutor de tênis, foi isso que me cativou nele
- 20 Eu: é interessante a escolha de vocês, porque nós três, cada um vai escolher um porque o meu preferido, do pouco que eu vi, é o Franklin, eu acho que o motivo que levaram vocês a gostar do Trevor e do Michael na verdade foi os motivos que eu achei para desgostar, acho que eu desgostei do Trevor justamente porque ele era um, um escroto [risos] mais ou menos
- 25 Leonardo: você podia repetir?  
Eu: então, eu tô dizendo que dos três, o que eu mais me simpatizei, por assim dizer, foi o Franklin, porque para mim ele era o único, entre muitas aspas, normal, tão normal quanto um protagonista de GTA consegue ser  
Leonardo: [risos]

<sup>62</sup> No original: the avatar as a technical element of games was originally developed primarily to perform a functional role for the player. They were “position indicators” that made no attempt to represent a character in any sense

- 30 Eu: porque o Trevor é caótico mesmo, ele é estabanado começa lá com, lá ele fica todo “ah, filha da puta, não sei o que, tátá”, e aí o Michael também é cabra ruim [risos], e o Franklin para ele parece que ele tá lá, é uma coisa que eu vejo, parece que ele não pertence aquele lugar, mas ele tá ali, uma coisa dele, assim de provar, é uma coisa meio nobre, eu não me lembro exatamente quando, assim
- 35 que começa a introdução dele ele tá lá com o brother dele, por assim dizer  
Leonardo: o Lamar  
Eu: ele mesmo, Lamar, aí ele ficou falando as coisas, eu não lembro exatamente o que era, mas era como, tipo, “vai, se ajeita na vida”, não sei o que, “não, eu vou aqui”, “vambora”, por que começa roubando o carro, o conversível lá, aí
- 40 parece que um tava tentando dissuadir o outro, tentando “não vá não”, “ah, vou, foda-se”, tátátá, eu posso tá lembrando errado mas é basicamente isso, tô vendo aqui um negócio aqui, ele é o menos estragado para mim  
Rodolfo: acho que a minha razão foi a mais superficial possível  
Eu: por que você diz isso?
- 45 Rodolfo: porque eu simplesmente gostava mais dele por causa do jeito destrutivo mesmo, achava que se encaixava mais na minha jogatina, todos foram cativados pela história, viram algo em comum, como o senhor falou foi o menos estragado, o meu simplesmente foi porque ele foi o mais destrutivo [risos], o mais bagunçado de todos

*Excerto 004: Conversa LRI*

Saliento que Rodolfo escolheu o personagem Trevor por se identificar com a agressividade que o jogo permite cancelar por meio do jogar com a personagem (l. 1-3). Leonardo, por sua vez, escolheu Michael por se identificar com suas tribulações (l. 6-15). Eu escolhi Franklin por considerá-lo o mais “nobre” (l. 33) entre os três, talvez uma forma de procurar um meio-termo entre as duas abordagens. Confesso que estava tentando um certo distanciamento da abordagem violenta que o jogo possui, buscando uma “normalidade” (l. 27-28) para justificar meu engajamento com os atos realizados pelo avatar. Se era para eu me divertir com a violência do jogo, que pelo menos ela tivesse alguma presunção de motivo, que eu usasse o personagem menos “estragado” (l. 42). Ao rever minhas falas, parece haver em mim ainda um sentimento defensivo, uma vontade de evitar a identificação com os avatares, classificando-os como “escroto” (l. 24), “caótico”, “estabanado” (l. 30) e “cabra ruim” (l. 31).

Ainda nesse contexto, percebo o foco do Leonardo em elementos narrativos, como motivação e histórico de vida de personagem (l. 6-10), como oposto ao foco de Rodolfo em elementos lúdicos, como os crimes e a destruição simulados pelos quais os jogos da série *Grand Theft Auto* são conhecidos. Os dois parecem perceber seus avatares de formas diferentes, dependendo de seu engajamento com o jogo, a partir de elementos lúdicos ou narrativos. De fato, Rodolfo pareceu inferiorizar sua escolha, quando comparada à minha ou à de Leonardo (l. 42), por escolher se focar em aspectos lúdicos e sensoriais do jogar (l. 45-49), que ele consideraria talvez mais “rasos” que os nossos. Como não intervi naquele momento, dei a entender que concordava com a posição de Rodolfo e sua consequente inferiorização de si. Hoje, discordo da posição dele. Posso ter transparecido minha predileção por aspectos

narrativos do videogame acima de outros, o que pode ter feito Rodolfo se constringer a ponto de considerar sua forma de jogar como “superficial” (l. 43). Também, minha tentativa de distanciamento de aspectos mais viscerais do jogar pode ter gerado em Rodolfo uma revisão de seu posicionamento, que ele tentou corrigir logo a seguir. Revendo sua fala, no entanto, vejo que sua forma de se engajar no jogo e na sua narrativa é tão válida quanto a de Leonardo e a minha. Em uma outra oportunidade, gostaria de deixar isto claro ao interlocutor, antes de emitir qualquer julgamento sobre como ele joga.

Esse engano meu em relação à fala de Rodolfo pode ser explicada pela percebida primazia do enredo narrativo, em oposição aos atos realizados pelo jogar, como única fonte de produção de sentidos dentro de um jogo. Esse é um ponto crucial do debate entre os campos da ludologia *versus* narratologia dentro dos *game studies*. Os ludologistas argumentam que os estudos sobre narrativa pouco têm a contribuir com os estudos sobre jogos, uma vez que estes, supostamente, não teriam como ou por que veicular sentidos por meio de sua narrativa. Portanto, para este lado dos *game studies*, os fatos e motivos que circundam o jogar importam menos do que as ações realizadas nele. Como retratado pela jocosa fala de Eskelinen (2001): “Se eu jogo uma bola para você, não espero que você a derrube e espere até ela começar a contar histórias<sup>63</sup>” (ESKELINEN, 2001, p. 1). Assim, o jogar videogame, segundo ele, seria uma atividade altamente dinâmica, pautada mais pelo que os jogadores fazem do que os eventos que acontecem por intermédio dele, e que, por isso, não necessitaria ser estudado da mesma forma que outras mídias como livros e filmes. Mas é inegável que, especialmente, hoje em dia, os jogos eletrônicos conseguem veicular sentidos de forma semelhantes a essas mídias, e com recursos semelhantes, como cenários e músicas. Alinho-me mais com o que Mukherjee (2015) defende, ou seja, ir além da divisão entre jogar e narrar nos videogames e entender os dois como constituintes de um todo, o que será discutido mais a fundo na subseção sobre o papel da trama narrativa.

Como dito anteriormente, não levava muito esse aspecto em consideração antes da pesquisa. Eu era eu, o avatar era o avatar, e aí terminava a relação entre os dois. Mas, após ouvir os participantes e entender como eles se relacionavam com a personagem em tela, e confrontar com a forma como eu o fazia, passei a compreender que o avatar era mais do que apenas uma ferramenta a ser usada pelo jogador; ele seria uma entidade realizada pelo efetivo jogar, mas, ainda assim, com propósitos narrativos próprios, a serem simpatizados ou não pelo jogador. Portanto, proponho que a forma como ele vê e se vê no avatar pode ser decisiva

---

<sup>63</sup> No original: If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.

no efetivo jogar. A relação entre os dois pode não ser pressuposta antes de se empunhar o *joystick*, mas é construída durante o ato e consolidada após o jogador se alinhar, ou não, com as motivações do avatar.

### 3.1.2 Competição, vitória e derrota em jogos online

Um dos motivos de eu preferir jogar videogame a outras atividades, especialmente aquelas que envolviam outras pessoas, vem de uma certa insegurança que sentia, e ainda sinto, de certa forma, nas relações com estranhos. Minha infância nunca foi de ter muitos amigos, de brincar no pátio da escola, de participar em atividades. Era sempre o último a ser escolhido nas aulas práticas de educação física. Por isso, a ideia de competir diretamente com o outro sempre me foi temerosa, já que, com certeza, eu ouviria algum comentário frustrado ou mesmo maldoso de algum colega, por estar tendo uma performance abaixo do esperado por eles. Por isso, limitava-me aos livros. Afinal, eles não poderiam dizer o quanto eu não era bom o suficiente. Entendo que a competitividade, a vitória e a derrota são elementos importantes de um jogo, e que os resultados deste podem impactar diretamente na percepção de um jogador pelo outro. Isso me levou a evitar jogos de competição direta, especialmente aqueles em equipe, por ter a sensação de estar o tempo todo sendo julgado. Talvez fosse apenas sensação, mas era real o bastante para que eu gravitasse para outras modalidades de jogar videogame, especialmente aqueles que não dependiam de outras pessoas. Se eu errar, a culpa é apenas minha e saberei disso. Esse sentimento perdura mesmo nos dias de hoje, como professor. Interagir com dezenas de pessoas ao mesmo tempo é quase como estar naquela fila de educação física de novo, mas agora tinha o desnível hierárquico do meu lado, então não teriam como me descartar. Mas a sensação de estar sendo julgado nunca me deixou.

Trago essa divagação para explicar meu sentimento de, ao mesmo tempo, perplexidade e fascinação pelos participantes da pesquisa, quando eles relatavam a sensação ambígua de atração e repulsa aos jogos eletrônicos online e pela comunidade que os cercam. Em especial, destaco aqui aspectos relacionados à competição, como vencer ou perder em um jogo, e como as diferentes visões dos participantes podem revelar formas de ver o mundo.

Evidencio que, desde sua concepção, na segunda metade do século XX, os jogos eletrônicos foram vistos com muita curiosidade por parte de diferentes setores das sociedades modernas, causando reações desde fascínio até desprezo e mesmo medo. Na academia, especialmente na área de Educação, Medicina e Psicologia, muito já foi escrito sobre os supostos “benefícios” e “malefícios” da prática do jogar, em diferentes modos e graus de

intensidade. Nesse âmbito, Selwyn (2014) faz um alerta para que desconfiemos de tecnologias digitais, como os jogos eletrônicos e que não tomemos por certa qualquer posição, seja contra ou a favor.

Selwyn (2014) alerta sobre o surgimento de valores pertencentes a ideologias dominantes, como individualismo, competição e militarismo. Isso aconteceria por meio do consumo acrítico de narrativas que favoreceriam esses vieses, e também pelas ações que os jogos se permitem fazer e que são feitas pelos jogadores, as quais abrem caminho para interpretações que corroboram visões dominantes. Um exemplo pode ser visto em jogos de simulação histórica, como os da série *Civilization*, que encorajam ações expansionistas similares ao imperialismo crescente.

Por último, Selwyn (2014) fala como o uso de jogos eletrônicos pode facilitar a imbricação da educação junto aos valores capitalistas, ao instilar valores exigidos de trabalhadores em potencial, como a capacidade de realizar tarefas repetidamente, ou muitas tarefas ao mesmo tempo, entre outros, disfarçando assim o trabalho como uma experiência similar a dos jogos populares. Isso se mostra como uma “aventura épica”, o que pode ser apenas um “chão de fábrica” nessa perspectiva.

A partir dessa compreensão, nos excertos a seguir, interpreto as falas dos participantes Junior, Jonathas, Rodolfo e Lívia sobre sentimentos ligados à competição, vitória ou derrota em jogos, e como esses participantes lidam com tais sensações. Início com uma provocação a Junior que diz respeito ao binarismo de vitória e derrota que ele parecia seguir, quando afirmou que todos gostam de vencer:

- 1 Junior: por que essa frase? Por exemplo, é muito satisfatório você conseguir vencer uma partida, muito satisfatório você vencer na vida, por exemplo, você precisa de trabalho que você sempre quis, você conseguir uma faculdade boa, uma casa, esses negócios, isso é mais ou menos vencer na vida, essa é frase que
- 5 eu coloco, quem não gosta de vencer, todo mundo gosta de vencer e não perder  
Eu: mas para alguém vencer alguém tem que perder, né?  
Junior: na maioria das vezes sim, ou não, tipo, você não fica feliz quando você perde seu carro, você não fica feliz quando você tem que vender sua casa, pagar alguma conta, mas eu tô só explicando, entendeu?
- 10 Eu: não, tudo bem, é porque eu fico pensando aqui, quem não gosta de vencer, como se todo mundo pudesse vencer todo tempo  
Junior: mas ninguém gosta de perder, querendo ou não todo mundo gosta de vencer, mesmo que todos não possam, mas todos querem

*Excerto 005: Conversa PJI*

Entendo, pelo dito, que Junior pareceu enxergar o sucesso no jogo da mesma forma que muitos veem o sucesso no mundo capitalista, comparando o acúmulo de dinheiro e bens

como carro ou casa como indicadores de sucesso, uma perspectiva da qual não compartilho, por entender que o discurso meritocrático não é suficiente para explicar o sucesso dentro ou fora do jogo. Fiz uma nova provocação, questionando diretamente esse discurso (l. 10-11), mas Junior a rechaçou (l. 12-13). Observando-o, novamente, percebo que minha insistência em um binarismo de vitória ou derrota pode ter convencido Junior a reforçar sua posição.

Nesse contexto, sobre um de seus jogos favoritos, *League of Legends*, Junior lamentou que seus companheiros não performam tão bem quanto ele gostaria, o que gera insatisfação:

- 1 Eu: peraí, você não fica feliz mas você joga assim mesmo  
 Junior: é um jogo frustrante, entendeu, quando você perde muito você quer ganhar, mas na maioria das vezes não consegue ganhar, por exemplo eu consigo ganhar muitas partidas, mas isso vai depender do meu time, já que o jogo não depende de
- 5 uma pessoa você se frustra muito, porque nem sempre as pessoas vão jogar no seu ritmo, entendeu  
 Eu: mas como é que como é que a pessoa vai saber se tá no seu ritmo ou não?  
 Junior: dependendo de como ela tá se desempenhando no jogo, se ela tá conseguindo muitos objetivos, se não tá conseguindo objetivo, se tá perdendo
- 10 objetivo para o inimigo, se ela perdeu torre, se ela morreu muito com o inimigo isso vai dar dinheiro para o inimigo pra ele comprar itens ou para ele ficar mais forte que a gente, então seria uma visão de um jogo que a gente já tá perdendo, aí é o momento que as pessoas começam a se frustrar, jogar uma culpa um para o outro, dizer ‘olha, tu morreu ali’, esse objetivo, você começa já se frustrando
- 15 bastante, mas é um jogo divertido, é um passatempo legal

*Excerto 006: Conversa PJI*

De fato, Junior pareceu reforçar sua posição de sucesso por meio de vitórias, quando teoriza que, quando jogadores não jogam no “seu” ritmo (l. 4-5), ou seja, quando não realizam ações como planejado, seja por inexperiência, seja por problemas de conexão de internet ou mesmo, deliberadamente, eles devem esperar ser repreendidos por isso (l. 13-14). Ele relaciona o fracasso com a perda de recursos no jogo (l. 11-12), o que demonstra que, para ter sucesso no jogo, é necessário acumular riquezas, pensamento que pode ser transplantado para a vida real. Junior não parece enxergar a contradição de que o jogo incentiva uma produtividade da parte do jogador que ele não será capaz de realizar (l. 2-3), o que faz suas exigências de boa performance de si e dos outros um sintoma da competitividade capitalista. Não é possível para o jogador ganhar todas as partidas, mas ele será cobrado por elas mesmo assim.

Em MMORPGs, os jogadores frequentemente precisam colaborar e trabalhar em equipe para alcançar objetivos no jogo, como completar missões, enfrentar chefes poderosos, ou conquistar territórios. Essa colaboração muitas vezes é incentivada e recompensada pelo jogo, pois os jogadores podem obter melhores recompensas e avançar mais rapidamente ao trabalharem em equipe do que jogando individualmente. No entanto, essa dinâmica de

trabalho em equipe em MMORPGs também pode ser analisada sob a perspectiva do capitalismo.

Quando perguntei a ele o que causaria esses sentimentos, Junior responde:

- 1 Eu: Mas você já teve na situação assim, nesse tipo de situação de ‘ah você perdeu, foi culpa sua’ e era culpa sua?  
 Junior: na maioria das vezes não, normalmente quando por exemplo, você não sabe jogar em ranqueada, ranqueada é para você subir de elo, entendeu, o  
 5 elo é tipo uma patente do jogo, essas pessoas se frustram bastante em ranqueada, por isso que eu não gosto muito de jogar nessa questão, aí quando você começa a jogar em ranqueadas, você vai tentar jogar com bonecos que você não sabe, começa a jogar mal no negócio, aí pronto, o pessoal vai começar a falar mal de você, dizer que é ruim, isso aquilo, aí vai começar a xingar  
 10 Eu: xingar mesmo  
 Junior: pessoal xinga que só  
 Eu: xinga de que?  
 Junior: esses xingamentos não é apropriado [sic] para falar nessa videochamada

*Excerto 007: Conversa PJI*

Desse modo, percebo, pelo uso do verbo “saber” (l. 4, 7), nas falas de Junior, que uma parte importante do jogar competitivo está na valorização dos conhecimentos e estratégias acumulados por vários jogadores de um mesmo videogame. Nesse sentido, espera-se que os competidores conheçam a fundo os elementos lúdicos pertinentes, senão terão uma performance que trará sentimentos ruins a seus colegas jogadores (l. 7-9). Esse é outro aspecto que me afasta do jogar competitivo, pois, além de sentir dificuldades em estabelecer as relações interpessoais necessárias para participar e me manter em uma equipe, teria que dedicar um tempo maior do que gostaria para aprender a jogar com os “bonecos” certos, ou seja, ir de acordo com o *metagame* estabelecido pelos jogadores mais experientes. Apenas assim seria útil para meus supostos companheiros. Muito provavelmente, seria eu a receber os xingamentos, o que já me fazia ser reticente com atividades sociais para começar.

Ressalto aqui que, diferentemente de Júnior, na visão de Jordana, a interação e a integração entre pessoas num videogame são mais importantes do que a competição entre elas. Ela conta uma situação, na qual um jogador do simulador *Virtual Droid 2* começou a cantar a popular canção infantil “baby shark” durante o jogar e os outros jogadores o acompanharam:

- 1 Jordana: foi espontâneo, a gente estava tendo uma conversa que não tenha nada a ver com o outro que a gente nem lembra, a gente tava falando do jogo, da mecânica, porque já teve o Virtual Droid 1, que não era o 2 e era diferente a mecânica, daí do nada colocaram, tem uma televisão no apartamento, no  
 5 mundo, e dá para colocar música que esteja no YouTube, e colocaram baby shark aleatoriamente e todo mundo se vestiu de tubarão e começou a dançar  
 Eu: [risos] isso durou quanto tempo assim  
 Jordana: a noite toda [inaudível]

- Eu: pois é, e aí você fica nesse jogo, mas o que você faz, você interage, tem coisa  
10 para fazer
- Jordana: eu acho que o jogo mais para interagir com as pessoas, fazer amizades, porque às vezes você está tendo um dia muito ruim e você só quer se distrair, e tem outros jogos que tem mais pressão, tipo o *Free Fire* mesmo, você tem que ganhar, sabe, lá você só conhece pessoas e se diverte, descobre as coisas do mapa,
- 15 tem até missõezinhas se você quiser fazer,  
Eu: certo, não é uma coisa de competição  
Jordana: não  
Eu: mas você vê o jogo com essa coisa de competição, de ganhar ou algo mais de diversão?
- 20 Jordana: eu prefiro mais me divertir, eu acho que vale mais em conta do que ficar estressado, tentando matar alguém ou gritar com alguém do seu time porque ele não conseguiu ganhar ou não conseguiu lhe salvar,  
Eu: interessante, eu nunca tive nunca tinha parado para pensar assim, de jogar sem compromisso de ganhar, de superar uma coisa, sei lá

*Excerto 008: Conversa JD1*

Destaco que Jordana usou um exemplo puramente lúdico, sem aparente utilidade dentro ou fora do jogo, como momento marcante de sua experiência com o videogame. Enquanto Junior relaciona os sentimentos do jogar com bem-estar pessoal, relacionando-os com bens materiais e sentimentos de sobrepujação ao outro, Jordana os relaciona com a descoberta, a espontaneidade e o bem-estar social (l. 20-21).

A partir dessa experiência, confesso que o depoimento de Jordana me fez repensar sobre o binarismo de ganhar ou perder, já que as implicações sociais do ato de jogar se mostraram mais importantes para ela. Como não compartilho de memórias afetivas semelhantes às de Junior ou de Jordana, no que diz respeito ao jogar em grupo, seja competitivamente ou não, custei a compreender como as consequências do ganhar ou perder no jogo, ou mesmo a falta delas, são uma parte importante da experiência do jogar. Por isso não intervim em nenhum dos dois momentos, apenas reiterei que não costumava jogar online. Por ter me afastado de atividades em grupo nos meus anos formativos, entendia o jogar como uma atividade mais semelhante a um curso de obstáculos a serem vencidos do que a uma travessia a ser apenas feita, o que acabou colorindo meu olhar. Mesmo nos estudos sobre jogos eletrônicos, a competição como elemento constituinte do jogar tem primazia. Como diz Alves (2015): “não é isso que o jogador quer? Ser recompensado? Sim, ser recompensado por sua *performance*” (ALVES, 2015, p. 109). Porém, argumento que mesmo o jogar dito competitivo não é antagônico aos seres que participam dele.

Nesse aspecto, ressalto um episódio curioso relacionado à competição que vem de Rodolfo, o qual, em sua experiência de jogar online, disse que identificou um grupo de pessoas as quais ele julgou ser maus perdedores, o que afeta negativamente o jogar:

- 1 Rodolfo: os portugueses que eu conversei, eles são bem irritados demais, não gostavam muito de perder, não tô generalizando, mas as pessoas que encontrei eram bem desse estilo  
Eu: irritados? Como assim?
- 5 Rodolfo: eram muito competitivos, não eram bons perdedores, digamos assim  
Eu: eu não sabia, mas isso você experienciou repetidas vezes?  
Rodolfo: não tô generalizando, né, foram 3 vezes, eu tive 4 experiências  
Eu: e o que aconteceu que causou essa irritação, que você vê?  
Rodolfo: no caso, eles ganharam, eles começaram ganhando, aí ele quando eles
- 10 ganhavam, eles ficavam se achando demais, falando algumas coisas lá, mas aí a gente começou a conversar e quando eles começaram a perder, eles ficaram bem irritados começaram a dar rage, foi bem desagradável

*Excerto 009: Conversa RD2*

Assim, apesar do cuidado que Rodolfo apresenta em não generalizar as atitudes dos estrangeiros com os quais teve contato (l. 2, 7), ele ainda se desagrada com as interações verbais que exacerbam a competição. Noto que estas interações, que para Rodolfo poderiam ser um princípio de conversa e subsequente humanização do jogador, acaba em frustração e consequente desumanização. A comunicação violenta, o que Rodolfo chama de “dar rage” (l. 12), fecha as portas para a interação e o entendimento do outro. Podemos assim enxergar o quanto Rodolfo considera a vitória no jogo como importante, mas que vê espaço para o fracasso, quando diz que não se pode ganhar todas as partidas, o que pode ser visto no excerto a seguir:

- 1 Rodolfo: sim, considero, é sempre bom fazer o máximo que dá, e se vencer é lucro  
Eu: e se não vencer?  
Rodolfo: eu sempre depois que eu termino a partida, vejo o que eu faço de errado e tento fazer melhor depois, eu fazia isso até mesmo depois de partidas de
- 5 *Free Fire*, por exemplo, com o meu time que eu jogava  
Eu: ah, você tinha um time?  
Rodolfo: [inaudível] sim, eu tinha um time no *Free Fire*  
Eu: falava?  
Rodolfo: a gente pegava e falava, ‘ah, eu acho que você errou nisso aqui, podia
- 10 avançado mais’, eu costumo fazer isso comigo, mesmo quando estou jogando solo, ‘eu errei aquilo, eu podia ter jogado um pouquinho mais para o lado’

*Excerto 010: Conversa RD2*

Enalteço, dessa forma, os exercícios de reflexão (ou autorreflexão) feitos por Rodolfo aqui (l. 9-11). Nesse sentido, o excerto anterior me indica que ele parece perceber a vitória e a derrota, especialmente esta última, como parte de um processo contínuo de melhoramento de habilidades, em vez de um resultado final que define seus *status* como jogadores. Uma possível explicação é ele ter sido jogador de uma guilda<sup>64</sup> no jogo (l. 8). A vitória é, de fato,

<sup>64</sup> Guilda é um grupo de jogadores em MMORPGs que se unem para jogar e cooperar em objetivos comuns.

desejável em contextos de jogadores profissionais, por se converter em ganho, inclusive financeiro, mas a fala dele parece indicar que nem sempre vencer é o resultado alcançado, e Rodolfo tem consciência disso (l. 1).

Rodolfo, é importante destacar, vê o cenário de jogador profissional como algo distante para ele, já que demanda uma atenção e um investimento que ele não está interessado em fazer. Por isso, Rodolfo prefere jogar com pessoas de seu círculo social, em vez de estranhos. Ele me explica por que ele não busca o jogar videogame competitivo como uma carreira:

- 1 Eu: o que você acha que eles têm que você não conseguiria ter?  
 Rodolfo: bom, acho que de jogo, se eu me esforçasse bem, eu conseguiria ter, mas acho que a fama seria algo quase impossível, muitas pessoas podem se esforçar naquele jogo e até mesmo ser melhor que os profissionais, que tem muitos fãs,
- 5 mas nem todos vão ser reconhecidos, então acho que é muito disputado e eu não pretendo me esforçar tanto para isso e não queria me decepcionar se eu não conseguir  
 Eu: você acha que é saturado?  
 Rodolfo: é, bastante

*Excerto 011: Conversa RD2*

Desse modo, para Rodolfo, apenas o bom desempenho no videogame, conseguido após sucessivas vitórias, não garante o reconhecimento por parte de sua comunidade (l. 5-6). Foi muito intrigante para mim ouvir esse discurso que nega a meritocracia em sua fala, o que vai de encontro ao próprio discurso largamente defendido entre jogadores de que apenas o esforço individual é necessário para o sucesso. Como não sou particularmente competitivo no jogar, custei a compreender por que se dá tanta importância a quem ganha e a quem perde no jogo. Mas entendo que, ao se instrumentalizarem os papéis dos jogadores, pode se estabelecer uma ligação entre sobrepujar um oponente num jogo e subalternizar um ser a outro. Como Selber (2004) indica, a divisão de usuários de uma tecnologia pelo seu desempenho funcional pode ser usada como uma das demonstrações de poder da regularização tecnológica, a compartimentalização. Essa divisão é fomentada por diversos fatores, entre eles, o reconhecimento entre os pares. Ao se dividir entre os que “sabem” jogar bem e os que “não sabem”, jogadores acabam promovendo a exclusão.

Nessa compreensão, é importante registrar que as falas dos participantes parecem tratar o fracasso de uma forma dúbia: todos entendem que perder faz parte da aprendizagem de um jogo e que, em algum momento, isso vai acontecer; mas seu *status* como jogador fica comprometido pela derrota que o deixa sujeito a insultos e a represálias. Isso é um reflexo

direto do jogar competitivo como demonstração de valor do ser dentro do sistema capitalista. Como dizem Macedo e Kurtz (2021):

o *esport* e o game como caminho para uma política de ostentação e ascensão social produz uma crescente glamourização do trabalho precário como trabalho gratuito e de esperança. É um mecanismo antiético e cruel dizer que qualquer um está a apenas alguns passos de estar entre os melhores *streamers* e *pro-players* de um cenário competitivo (MACEDO & KURTZ, 2021, p. 21).

Tal fenômeno é em parte explicado pelo que Juul (2013) chama de “paradoxo do fracasso”: os jogadores se engajam profundamente com o jogo, mesmo sabendo que em algum momento falhará. De fato, vejo na seguinte fala do autor o mesmo sentimento em relação à derrota que os participantes: “Não gosto de fracassar nos jogos, mas não gosto de *não* fracassar ainda mais<sup>65</sup>” (JUUL, 2013, p. 2). O fracasso é visto, ao mesmo tempo, como algo a se evitar e a se esperar, para o seu próprio desenvolvimento enquanto jogador. O jogar traz, segundo Juul, um “prazer temperado com dor<sup>66</sup>” (ibid, p. 9), ou seja, mistura sentimentos indesejados em uma atividade desejosa. Apesar de concordar com Juul, em que considero o fracasso no videogame enquanto etapa necessária no aprender a jogar, minha relação com o fracasso é diferente como adulto do que quando adolescente como os participantes. Não tenho tanta paciência, ou mesmo tempo, para fracassar repetidamente em um jogo e criar antipatia por ele, comprometendo assim o entendimento dele.

Sendo assim, percebo que o modo como os participantes se engajam com os videogames online dependem não apenas de como eles jogam, mas *com quem*: jogar com amigos ou conhecidos, em partidas não-ranqueadas, gera respostas emocionais muito diferentes do que jogar em partidas ranqueadas com estranhos, nas quais os feitos do jogador estão em risco, caso ele perca, o que dá origem ao *trash talking*, ou seja, a troca de intempéries entre jogadores:

- 1 Jonathas: não, quando eu estou brincando, vou passar o dia brincando aqui, só para ver, mata um aqui, fica brincando, aí os cara já ficou pistola, ‘joga direito, não sei o que, seu filho de não sei de quê, aí eu já vou, xingo de volta, o pau quebrando, aí chama pro x1 [um contra um], de vez em quando vamos apostando
- 5 Eu: mas como é essa troca de insultos, ela chega a descambar para um lado que você não gosta?  
Jonathas: é porque nessa troca disso, para chegar nisso aí, só vai falar o que o cara não gosta, tem aquele ditado que diz ‘aqui só não vale falar da mãe’, lá os caras falam de tudo que quiser, tá ligado, o cara pode mutar [cortar o som], mas
- 10 Eu: mas se mutar não tem comunicação  
Jonathas: se eu estou xingando o cara aqui, eu estou jogando, na perspectiva dele eu estou jogando mal, aí ele me mutou para conversar água, aí eu muto ele, tá ligado, de boa, só que tem dia que eu estou com sangue no olho, eu digo coisa

<sup>65</sup> No original: I dislike failing in games, but I dislike *not* failing even more.

<sup>66</sup> No original: pleasure spiked with pain

também, o cara fica dizendo coisas de lá, eu de cá

*Excerto 012: Conversa JN2*

Segundo Jonathas, o que desencadeia os insultos é a performance nos jogos como percebida pelos seus pares (l. 2-3, 11-12), o que pode causar frustração e, por conseguinte, troca de palavras. É preciso lembrar que o jogar em partidas ranqueadas<sup>67</sup> traz como consequência a alteração do *status* do jogador em sua comunidade, para melhor ou para pior. Isso pode explicar as reações virulentas à derrota, além da valorização da competitividade acima de outros aspectos de interação entre jogadores. Jonathas parece que demonstra essa forma potencialmente danosa de interação social mediada pelo videogame como válida.

Nessa e em outras conversas, percebi que Jonathas falou da prática de jogos online como *Free Fire* com um certo desapontamento. Sinto nos participantes que se engajam com o jogar online, Jonathas em especial, um desencanto com o jogar em equipe, quase como se o fracasso dos outros fosse algo esperado. Por isso, Jonathas prefere jogar entre amigos, porque, com eles, pode agir de forma mais relaxada, sem compromissos ou consequências maiores para si e seu *status* como jogador. De fato, jogar entre amigos é descrito como uma atividade prazerosa, feita com poucas preocupações, o oposto de jogar em partidas ranqueadas. Nesse aspecto, vários participantes, Jonathas entre eles, teceram reclamações de sua performance e de seus colegas de time, demonstrando uma frustração com as atitudes deles, responsáveis, em muitos momentos, pelas suas partidas perdidas.

Nesse contexto, percebo que Lívia, assim como Jordana (exc. 008), procuram por uma relação mais estreita entre seus sentimentos e a prática do jogar videogame. Desse modo, quando perguntei sobre como Lívia aborda o jogar online, ela respondeu:

- 1 Lívia: vai depender do meu humor, tem dias que a gente acorda pensando ‘hoje eu quero jogar sério, vou ver o que eu posso fazer pra melhorar’ e tem dias que a gente só quer se divertir, sem se preocupar, errar mais um pouco  
 Eu: e o que determina para você, ‘hoje eu vou jogar para ganhar’ ou ‘hoje eu vou  
 5 jogar para me divertir’  
 Lívia: é seu humor mesmo, sua intenção, vai depender de como você tá se sentindo no dia  
 Eu: é, eu não costumo jogar muito online, então para mim é como se toda hora eu tivesse que ganhar, pra mim, eu tô na pressão, eu preciso fazer uma boa  
 10 performance aqui, porque eu sei que tem um monte de gente querendo que eu faça, então jogo online para mim é meio complicado por causa dessa pressão

*Excerto 013: Conversa LLI*

---

<sup>67</sup> Partidas entre jogadores com o mesmo nível de experiência no jogo, a partir das quais eles podem alcançar posições (ranks) mais altas.

Enquanto participantes como Junior (exc. 006, l. 14-15) e Rodolfo (exc. 009, l. 1) foram enfáticos em dizer que costumam pôr a competitividade acima da satisfação pessoal, Lívia diz que a decisão depende de seu humor (l. 1-3). Porém, essa variação nem sempre é bem-vista por outros jogadores, se levarmos em conta o que Jonathas (exc. 012, l. 1-4) diz. Destaco minha resposta dada à Lívia, na qual exponho minha autopercepção como jogador, temeroso de que minhas ações causem desconforto aos outros (l. 9-10). Aproximo-me assim mais de Lívia e de Jordana, no que diz respeito à construção de sentidos no jogar competitivo online, no qual o estado emocional da pessoa é tão ou até mais importante do que a manutenção de uma alta performance que não leva em consideração como o jogador se sente.

A partir dessa reflexão, saliento que os relatos de Jonathas e de Lívia nos fazem lembrar o quanto a pressão de outros jogadores influi no seu próprio jogar. Pires e Fortim (2021) relatam que grande parte dos jogadores online se sentem afetados pelos discursos de comportamento tóxico, a ponto de comprometerem sua performance no jogo, ou mesmo a vontade de continuarem jogando. Os autores afirmam que “não é possível analisar o sujeito dissociado do espaço virtual” (PIRES & FORTIM, 2021, p. 7), e os relatos dos participantes demonstram como, apesar de seu caráter virtual, as repercussões do jogar videogame em grupo no ambiente online são reais o bastante para comprometer o bem-estar do indivíduo, o que se reflete na forma como o jogador interage com o jogo.

Nesse contexto, destaco que, quando eu era adolescente como os participantes, a relação com o espaço virtual estava começando a se desenvolver. Não havia o jogar online como hoje; a competição acontecia face a face, separados no máximo por uma tela de fliperama ou dos computadores das *LAN houses*. Assistir a outros jogando competitivamente nesses espaços me causava um misto de admiração e medo, já que nunca fui habilidoso o suficiente para manter um bom *status* como competidor. Talvez, se me dedicasse mais, isso poderia ser diferente, mas me tomaria tempo em que preferia estar fazendo outras atividades, inclusive escolares. Nas pouquíssimas vezes em que eu vencia meu oponente, sentia uma alegria temporária, que logo desaparecia quando, inevitavelmente, perdia de novo. Não consigo sentir nada disso quando jogo online. Quando não sou imediatamente derrotado por um jogador muito acima de mim, ou que esteja usando *hacks* para trapacear, não performo no jogo online da forma otimizada que se espera, pois não estou aclimatado aos controles ou não emprego estratégias, que fazem os outros ficarem impacientes comigo, o que me leva a sair do jogo. Sou apenas um entre dezenas de pessoas com as quais um jogador online médio costuma “interagir”.

Ainda sobre como jogadores lidam com erros em seu jogar e no de outros jogadores, Lívia parece ser enfática em acreditar que alguém está sempre ciente quando erra no jogar online:

- 1 Lívia: é porque, realmente, se a pessoa erra, eu acho que você só reclamar não vai realmente mudar o passado, então a gente desestimula mais as pessoas do jogo, às vezes é melhor não falar nada, porque a gente consegue saber quando a gente erra  
 Eu: será? Eu não conheço o jogo o suficiente para falar, mas eu fico pensando, a  
 5 gente sabe sempre quando erra?  
 Lívia: sempre não, mas não é reclamando que você vai ajudar uma pessoa, você pode falar ‘olha, agora vamos fazer melhor desse jeito, vamos jogar um pouquinho mais recuado, vamos agora avançar mais um pouco’ não precisa falar assim ‘você não tá jogando bem porque você tá fazendo isso demais’, às vezes é  
 10 tóxico, dá pra falar ‘vamos fazer diferente’

*Excerto 014: Conversa LLI*

Assim, quando fiz a pergunta sobre se sabemos quando erramos (l. 4-5), tinha em mente que o jogo, como uma entidade imprevisível, não deixa claro quem seria o culpado em uma eventual derrota. As constantes mudanças entre os estados instável e estável do jogar (JUEL LARSEN & WALTHER, 2021), especialmente quando envolve o jogar de várias pessoas como nos jogos online, dificultaria a responsabilização de um indivíduo em favor do grupo. Ressalto, no entanto, que a diferença está na escolha de Lívia por diálogos modalizadores (l. 9-10), que destoam das abordagens diretas de Junior (exc. 005) e de Jonathas (exc. 012). Outra fala de Lívia sobre cometer erros em uma equipe de jogo online, que não identifiquei em nenhum outro participante, foi a de admitir que ela mesma poderia causar o erro (l. 8) e que conflitos entre jogadores são quase inevitáveis (l. 1-3):

- 1 Eu: já aconteceu isso com você ou já aconteceu de outras pessoas fazer isso com você, de se estressar, de desentender?  
 Lívia: [risos] eu acho difícil ter uma partida que não aconteça  
 Eu: nossa  
 5 Lívia: [risos]  
 Eu: o que geralmente causa o desentendimento?  
 Lívia: é da comunidade também de *League of Legends*, sempre vai ter uma pessoa pra afundar o time, e às vezes essa pessoa pode ser você [risos]

*Excerto 015: Conversa LLI*

Essa autorreflexão me ajuda a entender o quanto o discurso de Lívia destoa dos de outros participantes, apesar de ter experiências de jogar semelhantes. Enquanto os relatos dos participantes Junior (exc. 005) e Jonathas (exc. 012), nesta subseção, parecem evitar se reconhecer como a parte culpada em um eventual engano durante o jogar online, Lívia parece ser mais aberta a admitir as próprias falhas, o que vai de encontro com a divisão entre aqueles

que acertam e aqueles que erram, promovido por um ambiente que responde a fracassos com insultos. Como outra fala dela denota:

- 1 Lívía: quando você joga sozinho, mesmo que você esteja sozinho você sempre vai acabar num time com 4 pessoas diferentes, então não tem como você realmente se isolar no LoL, mas eu gosto muito da experiência de jogar com pessoas que eu não conheço, tanto pelo fato de fazer novos amigos,
- 5 mas não pensando em fazer, mas conhecendo novas pessoas, quando você joga online você conhece um pouco da mente humana, você vê como as pessoas agem em diferentes situações, eu gosto um pouco

*Excerto 016: Conversa LLI*

Observo, nesse contexto, que Lívía destaca um fato óbvio, mesmo assim importante: é impossível jogar *League of Legends* sozinho (l. 1-3), uma vez que é necessária a participação de, pelo menos, dez pessoas para formar os dois times que vão competir entre si. Assim, compreendo que a experiência do jogar online é eminentemente social. Por exemplo, Lívía destaca a experiência positiva de conhecer pessoas de outra região, em contraste com o participante Jonathas e os ataques xenofóbicos sofridos por ele (excertos 059 a 062), listados na subseção sobre discursos de ódio. Por isso, vejo que o interesse que Lívía diz ter na “mente humana” (l. 5-7) parece ser a chave na diferença do entendimento do papel da vitória e da competição no jogar online: ao fazer esse exercício de empatia, vendo o jogador como uma pessoa com motivações e não como uma mera ferramenta, Lívía traz uma possibilidade diferente para como podemos pautar o entendimento de jogar online.

Desse modo, ao observar o relato de Lívía, percebo como é importante essa “leitura” da mente humana que ela cita. Assim, podemos traçar um paralelo com ela e com a leitura do jogar videogame, uma vez que a construção de sentidos neles ocorre por meio das ações humanas no jogo. Compreender o ser humano como tal parece óbvio, mas, para jogadores que mergulham na prática, pode ser difícil diferenciar onde termina o competidor e onde começa a pessoa. Confesso que não sou tão proficiente nessa “leitura” quanto gostaria de ser, ou mesmo o quanto minha profissão exige que eu seja. De alguma forma, é como se eu também não gostasse de admitir que era capaz de errar, que sempre havia alguma desculpa para uma derrota.

Nessa perspectiva, durante a pesquisa, deixei clara minha própria hesitação em jogar esses tipos de jogos, por medo de estar no caminho de jogadores mais experientes como os participantes, o que poderia de alguma forma comprometer a relação entre nós. Mas os próprios participantes demonstram ter uma relação dúbia com o jogo: apesar de ser uma fonte de frustração e até origem de discursos confrontosos e até odiosos, eles continuam a dedicar tempo a esse tipo de jogos, e acabam relativizando os problemas reais ao seu redor. Confesso

que não costumo me abrir para conhecer novas pessoas, dentro ou fora de um ambiente online, e outros participantes parecem não estar interessados em conhecer pessoas da forma que Livia conhece. Ela me faz lembrar que o jogar videogame é uma experiência corporificada, que envolve, sobretudo, pessoas e não máquinas, sejam elas reais como os aparelhos computacionais, seja a performance perfeita que jogadores esperam de si ou de outros. Como meu jogar foi e é uma atividade solitária, devido também ao meu distanciamento de jogos online como os que os participantes estudados nesta subseção preferem, considero minha posição um tanto limitada ao compreender os aspectos mais profundos do jogar em equipe, especialmente os competitivos.

Assim, ao observar as práticas de jogar de pessoas como Livia, que têm muito mais experiência e disponibilidade de jogar em grupo do que sozinhas, percebo um dualismo no que diz respeito ao esforço individual em oposição ao esforço em grupo. Espera-se, tanto de um jogador para outro como do jogador para si, um desenvolvimento pessoal, um ser ideal que consiga atuar efetivamente em um grupo, sem atrapalhá-lo, sob pena de ser repreendido por seus pares, caso falhe. Essa repreensão pode ir desde insultos “leves”, relevados como parte do convívio entre os jogadores, até discursos que podem ser caracterizados como *bullying*, que buscam ferir a parte considerada culpada. O uso de insultos como *trash talking* contra oponentes pode desestabilizá-los, mas para ser considerado um bom jogador, é necessário interagir em grupos com jogadores menos experientes. Isso cria um ciclo vicioso em que a falha não é tolerada, afastando novos jogadores e reforçando a posição dos mais experientes. Como estas conviveram com o *trash talking* durante suas experiências de jogar, elas podem não perceber problemas nesse tipo de discurso e podem até defendê-lo como parte da experiência do jogar online, o que pode afastar ainda mais pessoas que poderiam se interessar, mas têm medo do ambiente hostil. Ressalto que a linha do que é considerado *trash talking* do que é considerado *bullying* é, de acordo com os participantes, dependente da performance do jogador. Segundo eles, é aceitável receber repreensões pela forma como jogou, desde que elas não atinjam a pessoa em si.

No geral, procurei demonstrar nesta subseção como a vitória e a derrota no videogame suscitam sentimentos e promovem comportamentos que podem nutrir ou desgastar relações entre seres e podem estar alinhados a interesses dúbios. Por causa de interações pautadas pelo que se faz em vez do que se é, é possível que haja um processo de coisificação do outro que está jogando, visto como uma mera ferramenta, se estiver no time aliado, ou mero obstáculo, se estiver no time oposto. Evidencia-se que, mesmo em espaços de tempo e formas de comunicação limitados durante o jogar, as palavras proferidas pelos jogadores possuem um

efeito real de construção de sentido, e podem estar impregnadas de preconceitos que afloram em momentos acalorados ou de frustração. Isso tem o potencial de dar vazão a discursos racistas, machistas, xenofóbicos, entre outros, que serão tratados na subseção 3.3.1. É preciso ter em mente que, apesar de serem muitas vezes vistos como os resultados finais de um jogo, a competição não reflete nem como o jogo nem como seus jogadores realmente são, em sua totalidade. Como bem declara Bogost: “A vitória e a derrota são apenas mentiras, contadas de dois lados da mesma boca<sup>68</sup>” (BOGOST, 2015, p. 26)

### 3.1.3 Toxicidade em jogos online

Não costumo falar enquanto jogo, mesmo com outras pessoas. Quando jogava em locadora, fazia-o em silêncio, levantando a voz apenas em algum momento mais acalorado, ou quando não conseguia superar algum desafio e ficava frustrado. Mas tão importante para mim quanto a experiência de jogar é a experiência de ver outros jogando. Enquanto esperava minha vez de jogar na locadora, ficava apenas assistindo o jogar de outros clientes, geralmente algum jogo competitivo como futebol ou corrida. Lembro-me de como os frequentadores falavam entre si, às vezes se exaltando e trocando insultos e palavras de baixo calão, que eram sumariamente suprimidos pelo dono do estabelecimento. A algazarra era presente, mas controlada. Eram crianças, adolescentes e jovens adultos compartilhando o mesmo espaço físico, conversando e interagindo entre si por meio do jogo. Raramente participava desse tipo de interação, preferindo alugar meu tempo para jogos *single-player* em vez de *multiplayer*. Como disse na subseção anterior, evitava participar de jogos dessa natureza por não me sentir muito competitivo, e também por não me engajar tanto na interação entre jogadores que os videogames online pedem.

Reitero, nesse intento, que a mudança do jogar de ambientes comunais como locadoras e *LAN houses* para a internet causou também mudanças comportamentais. Não apenas seu oponente ou companheiro de equipe não estava fisicamente presente com você, ele (e na maior parte do tempo, era apenas “ele”) não necessariamente podia ser uma pessoa conhecida sua. Não havia mais “dono” para impedir insultos, e não havia mais rostos, cheiros e toques com os quais interagir. A distância entre corpos durante o jogar entre pessoas parece ter retirado esse senso de consequência que me era tão comum. Desse modo, quando tudo o que se tem é uma voz, e uma voz irritada com meu desempenho no jogo ainda por cima, não é de se estranhar que eu tenha abandonado essa modalidade de jogar com outros seres humanos

---

<sup>68</sup> No original: Victory and defeat are just lies told out of two sides of the same mouth

que acabam não (se) percebendo como tal. Nesse quesito, registro que sempre me incomodou muito o chamado *trash talking*. Mesmo que os participantes o considerem benéfico, para mim, qualquer palavra mais ou menos ofensiva me descentra o bastante para afetar meu jogar. Não gostava de ser xingado face a face, e, com certeza, não gosto que isso aconteça também por meio de uma tela.

Para a continuidade das minhas análises, nos excertos a seguir, interpreto as falas dos participantes Junior, Jonathas, Rodolfo e Lívia acerca de quais comportamentos no jogar online eles consideram como tóxicos e como eles lidam com essas situações. Destaco, nesse sentido, o dizer de Märten et al (2015) que classificam a toxicidade como a hostilidade percebida em uma comunidade de jogadores, a qual pode ser prejudicial por afastar jogadores atuais e evitar a entrada de novos. Trago especial atenção a esse fenômeno por entender que ele impacta direta e negativamente no vínculo entre jogador e jogo, e especialmente entre jogadores.

Nesse âmbito, ressalto que vários relatos de participantes sobre suas práticas de jogar videogame online consistiram de queixas das interações entre jogadores em uma determinada instância do jogar. Tais comportamentos vão desde insultos ao jeito de jogar até, em casos graves, a exemplos de discursos racistas, classistas e/ou machistas, velados ou não. Jonathas jogou luz a esse problema recorrente em videogames online no qual ele faz parte:

- 1 Eu: pronto, é, me fala um pouquinho sobre as interações que você, nos jogos online, assim você gosta, você se sente bem, você se sente mal quando tá jogando com outra pessoa online assim, longe, né, semelhante com-  
Jonathas: aí depende da pessoa
- 5 Eu: depende como assim?  
Jonathas: depende da pessoa, por exemplo eu tô jogando *Free Fire* aqui, aí eu caio numa partida com players aleatórios, aí os cara tão longe, logo eles não vão ter filtro de pensar e falar, sabe, aí alguém faz jogada errada no time, aquele player tóxico
- 10 Eu: ah sim  
Jonathas: aí depende do cara  
Eu: mas, tipo-  
Jonathas: depende da pessoa  
Eu: mas tipo como é que você define esse player tóxico, pra você como é que é
- 15 Jonathas: Eu acho um cara chato, só isso mesmo porque... não é pra fazer muita coisa não, sabe, só denunciar, não dar ban [banir, expulsar do jogo] não...  
Eu: Como assim não dá pra fazer muita coisa?  
Jonathas: por exemplo, eu caio numa partida com o cara, o cara tá chatão lá, é só denunciar e sair da partida, bola pra frente e bora procurar outra
- 20 Eu: Sim, mas chatão como, o que ele tá fazendo que tá desagradando? me desculpa falar isso, é porque eu não sou muito de jogo online assim, eu sou mais single-player, então às vezes eu desconheço esse mundo  
Jonathas: ah



**Figura 18 - Captura de tela do jogo *Free Fire* com mostruário de várias *skins* disponíveis. Acima do modelo, aparece o nome “Lendário”, demonstrando que tal vestimenta é mais difícil de se obter. Fonte: *Free Fire* Suporte.**

- Eu: Então me explica melhor, por que a pessoa tá sendo chata, o que ela tá  
25 fazendo que tá desagradando?
- Jonathas: quando ela tá, por exemplo, tipo assim, você (inaudível) numa squad com quatro pessoas, aí você vê que tem um xingando o outro só porque o outro é ruim, ou porque não tem uma skin boa, essas coisas, tá ligado, aí o cara se sente meio mal por causa disso
- 30 Eu: a skin no caso é aquela coisa estética, né, tipo, tem uma skin ruim
- Jonathas: é
- Eu: O que seria uma skin ruim?
- Jonathas: a skin, não, por exemplo, é porque a maioria dos players, eles pensam que comprar uma skin cara vai dar um negócio top na sua conta, tá ligado, (té em  
35 mais), oxe, beleza
- Eu: e aí-
- Jonathas: aí tem criança no meio, aí “ah, sua roupa é de pobre”, essas coisas, tá ligado, tem muito disso

*Excerto 017: Conversa JN1*

Esclareço que o que Jonathas chama de “player tóxico” (l. 8) parece ser o jogador que, deliberadamente, torna a experiência do jogar online em uma situação desagradável. Seja agindo de forma a atrapalhar o jogar dos outros, ou os insultando diretamente, eles veiculam discursos de ódio disfarçados de “insultos”. Assim, a percepção dessa pessoa tóxica é, predominantemente, negativa, mas vista como inevitável. Jonathas teoriza que a proliferação de “players tóxicos” se deve à comparação de elementos estéticos entre avatares, como as *skins* (fig. 19). Elas não têm efeito significativo no jogar, sem vantagem ou desvantagem, mas contêm valor social agregado entre os jogadores, conferindo-lhes *status* (l. 32-37).

É interessante notar como esse “player tóxico”, dito por Jonathas e outros participantes, é sempre outro que não o próprio participante, ou alguém conhecido. É um elemento externo à vivência do participante. É “um cara”, “um chatão” (l. 17), alguém que atrapalha o fluxo do jogo e pode ser removido com o toque de um botão. É possível perceber isso no uso de termos generalizadores que Jonathas usa para se referir a outros jogadores que

não ele: “cara”, “player”, “a maioria”, “aleatório”. De fato, essas relações efêmeras parecem ser comuns entre jogadores, mesmo quando estabelecidas para um objetivo em comum como a vitória em um jogo (l. 25-26), devido a quão fácil é cortar a relação entre jogadores, em um instante, e, na próxima partida, encontrar alguém mais agradável. Sim, no jogar online, há uma facilidade de descarte de pessoas, o que pode ser visto como algo bom ou ruim. Se, por um lado, há a possibilidade de criar um número potencialmente infinito de novas relações sociais por meio de TDICs como o videogame online; por outro, essas relações não parecem ser relevantes o bastante para gerar uma resposta emocional positiva, o que parece justificar, na visão de Jonathas, ao menos, a troca de palavras e insultos (l. 26-27).

Quando questiono sobre a função das *skins* como indicativo de *status* na comunidade do jogo, Jonathas esclarece que jogadores são julgados pela vestimenta que escolhem trajar seus avatares:

- 1 Jonathas: aí ele usa umas roupa feia, tá ligado, porque o jogo dá umas roupas, tá ligado, só que essas roupas que são dadas de graça, a maioria dos players dizem “não, é roupa de ‘bot’, roupa barata, roupa de graça”, essas coisas  
Eu: roupa de que, de ‘bot’?
- 5 Jonathas: ‘bot’, porque quando você ficar away<sup>69</sup> na base no CS [Counter-Strike], os caras expulsam você e entra o bot, que o jogo manda um bot pra jogar por você, aí o bot não sabe jogar, não...  
Eu: ah sim, entendo  
Jonathas: geralmente a Garena faz isso, quando sai da partida, quando sua
- 10 internet cai, substitui por um bot e deixa lá, só que ele não joga bem e aí a galera que joga usa essa expressão

*Excerto 018: Conversa JN1*

Noto, desse modo, que o próprio Jonathas também julga a vestimenta, quando a chama de “roupa feia” (l. 1), mas parece se isentar quando usa o termo “maioria dos players” (l. 2). Particularmente, *skins* obtidas com recursos financeiros reais, em oposição àquelas adquiridas pela simples prática do jogar, são mais valorizadas. Jogadores sem esses recursos podem ser alvo de *bullying* virtual, o que os pressiona a comprá-los e, assim, poder ser vistos como pertencentes àquele meio. Essa divisão artificial entre quem compra os itens acessórios e quem não os compra é alimentada pela própria comunidade ao redor do jogo (l. 1-2). Como dizem Carter et al. (2020) sobre *Fortnite*, um jogo no gênero *battle royale* semelhante a *Free Fire*:

Ter ou não *skins* e danças específicas dá o desejo de jogar, de poder mostrar sua identidade favorita dentro do jogo, vista também em sentimentos contra

<sup>69</sup> Possível redução de *away from keyboard* (longe do teclado), ou AFK, sigla usada para designar jogadores que abandonaram o jogo no meio da partida.

microtransações e atitudes negativas aos jogadores “padrão”, quando seu avatar se mostra com a aparência padrão do jogo. Videogames são locais-chave de construção de identidade e da performance de capital social para crianças<sup>70</sup> (CARTER et al, 2020, p. 14)

Vejo aqui um exemplo de uma das manifestações de poder descritas por Selber (2004), mais especificamente, a incorporação diferenciada. Na perspectiva de Jonathas, investir em elementos estéticos como *skins* agregam valor aos elementos pessoais desenvolvidos no jogo. Importante registrar que há aqui um pernicioso elemento capitalista que é apreendido pelos jogadores, especialmente os mais jovens, devido ao uso de Jonathas do termo “criança” (exc. 018, l. 37) para se referir àqueles que valoram mais o uso de determinadas *skins*. Aproveito para salientar, também, o uso do termo “bot” em particular (l. 2-6, 10), o qual parece denotar um instrumentalismo nas relações humanas do jogar online, o que parece tornar o ser humano não tão diferente de um robô. De fato, alguns jogos inserem inteligências artificiais, os “bots”, em partidas online, e alguns jogadores nem percebem a diferença (l. 9-11). Outros notam o jogar menos complexo e, particularmente, as vestimentas padrão, e entendem que não há um agente humano envolvido. Isso fez a palavra “bot” se tornar um termo pejorativo para jogadores que não se encaixam nos padrões impostos pela comunidade (l. 3) e vistos como não diferentes da máquina. Há aqui um processo de ressignificação via interiorização (STELLA, 2005) do termo, retirado pelos jogadores de um contexto (personagens controlados pela inteligência artificial do jogo são inseridos por falta de jogadores humanos) e usado como desqualificador em outro (usar roupas genéricas mostra pouco comprometimento com o jogo, não diferente do de um jogador não humano).

Como dito anteriormente, não presto atenção na aparência do meu avatar quando estou jogando, mesmo nas poucas vezes que me aventurei a jogar online. Muitas vezes, não presto atenção nem na minha própria aparência, que dirá na de um personagem de videogame. No entanto, entender essa vaidade virtual parece ser importante na percepção do jogar online como um todo; mas me pergunto se esse é realmente o caso. Para mim, a personalização do avatar é uma ação ultimamente acessória do jogar, embora entenda que ela é importante para outros jogadores, até como forma de (auto)identificação.

---

<sup>70</sup> No original: To have, or not to have, specific skins and dances available to them drives a desire to play, to be able to display their preferred identity in-game, seen also in anti-microtransaction sentiments and negative attitudes toward “defaults,” when the player avatar has the default appearance. Games are key sites of identity construction and the performance of social capital for children.



**Figura 19 - Captura de tela do jogo *League of Legends*, destacando a Yordle Camp. A figura indica em qual grupo o jogador está inserido (Engrenagem) e a pontuação em comparação ao time opositor, além do prêmio prometido ao time vencedor. Fonte: Riot**

Nesse intento, é preciso destacar também como os jogadores percebem com quem está a responsabilidade de mau comportamento antes, durante e depois das partidas. Leonardo discorre sobre isso, citando uma medida corretiva executada pelo jogo *League of Legends* (fig. 20):

- 1 Leonardo: até a própria Riot sabe que o LoL tem a comunidade que é bem problemática, ela até tenta fazer algumas coisas em relação a isso, ela tenta aprimorar o sistema de você reportar um jogador que geralmente trollou a partida, então xingou alguém, eles vêm aprimorando, tanto
- 5 que entrou com as ações novas recentemente, eles tinham um evento, que não tá acontecendo mais, mas que era chamado de acampamento Yordle, eles dividiam toda a comunidade em dois grupos, o grupo vermelho e o grupo azul, o grupo que tivesse o maior número de reports, de banimento, de punição, o grupo perdia, e o grupo que sobressaísse ganharia um prêmio, é uma forma da
- 10 própria empresa tentar controlar o nível de toxicidade da comunidade  
 Eu: não sei se é muito cedo para ver resultado, vocês veem resultado nisso, vocês acreditam nessas medidas, ou acham que não vai adiantar?  
 Leonardo: na verdade, Ritaciro, acho que é uma medida um pouco falha, até um pouco inocente, porque de fato melhorava, mas era só durante enquanto estava
- 15 rolando o evento, depois que acabava o evento, tudo voltava ao normal, as pessoas não falavam durante o evento, melhorava, mas quando acabava parecia que nada tinha acontecido  
 Eu: então não aprenderam nada, você acha  
 Leonardo: é, foi só pelo prêmio mesmo

*Excerto 019: Conversa LL3*

Assim, apesar de reconhecer os esforços da desenvolvedora em coibir comportamentos tóxicos (l. 1-4), o problema da toxicidade no jogo *League of Legends* é visto por Leonardo como ainda não resolvido. Ele vê a responsabilidade como compartilhada entre os jogadores que frequentam o ambiente online e os desenvolvedores que o mantêm, mas

reconhece que as duas partes não se comprometem como deveriam, tendo interesses outros em mente. Desse modo, ele entende que a recompensa material (l. 19) pareceu importar mais para os jogadores do que uma mudança efetiva de comportamento (l. 15-17).

Ainda sobre esse aspecto, Leonardo e Livia sugeriram que a modalidade de comunicação entre jogadores pode facilitar ou dificultar a propagação de discursos odiosos. Leonardo teoriza que a forma de comunicação via texto potencializa o abuso, por ser mais impessoal, enquanto Livia sugere que o tom de voz de uma pessoa durante o jogar pode indicar que ela não está bem e pode estar mais propensa a provocar ou a responder a discursos tóxicos. A modalidade de comunicação é um ponto de contenda no jogo *League of Legends*, pois não é possível se comunicar via voz com pessoas aleatórias, uma decisão da própria desenvolvedora para coibir, ou pelo menos ocultar, a toxicidade. Ao ouvir uma voz humana, seria possível para os jogadores se reconhecerem enquanto pessoas e não peças no complexo de jogos eletrônicos. Porém, o trajeto para tanto é difícil para os jogadores, como mostra a fala de Livia:

1 Eu: o que nós, eu, você Leo, você Livia, que podemos fazer para que essa comunidade fique menos tóxica, seja um lugar mais convidativo, até para outras pessoas que possam querer vir, mas têm medo?

Livia: não sei, porque mudar o outro não tem como, mas às vezes não reagir da  
5 mesma forma que o outro reage com a gente, ignorar muitas coisas, aprender a lidar com isso, e não ser o que a gente não quer receber, ser diferente

*Excerto 020: Conversa LL5*

Observo que a fala conciliadora de Livia (l. 4-6) me parece deixar implícito que, para a manutenção de discursos de ódio em jogos online, seria necessária a aceitação e a abnegação por parte dos participantes desses ambientes como tóxicos, apesar de eles alegarem não participarem desse tipo de interação maldosa. Essa conduta se reflete nas atitudes de “ignorar muitas coisas” (l. 5) e “aprender a lidar com isso” (l. 5-6), o que implica, mesmo que involuntariamente, ser conivente com discursos odiosos em vez de confrontá-los, talvez por medo de represálias. Como dizem Pimentel e Melo (2020): “Quem presencia ofensa e toxicidade mas não é alvo pode se afastar da situação de maneira semelhante, optando pela indiferença” (PIMENTEL & MELO, 2020, p. 455). Com esse entendimento, acredito que, como fui alvo de comentários maldosos, tanto dentro quanto fora do jogo online, manter-me em silêncio e aprender a “lidar com isso” é tudo o que não desejo fazer. Para um jogar mais humano, faz-se necessário que os discursos odiosos sejam reconhecidos e confrontados, não ignorados.

Livia prossegue:

- 1 Livia: não sei, eu acho que quando é algo maior, uma fala racista, se a pessoa não tiver bem, pode machucar muito, essas coisas assim, mas acho que quando a pessoa fala assim ‘ah você é ruim’, muita gente machuca com isso não, porque acho que já tão acostumado, você tá dizendo que eu sou ruim, deixa para lá, acho  
5 que depende do contexto, quando entra em coisas maiores, como racismo, machismo, essas coisas, homofobia também é pesado

*Excerto 021: Conversa LL5*

Nessa perspectiva, uma fala que considero problemática vem de Livia, quando diz que a comunidade não vê problema no momento em que um jogador critica a performance de outro, chamando-o de “ruim” (l. 2-3), mas quando a fala desqualifica uma característica da pessoa, como a cor (l. 1, 5). O que Livia disse me faz lembrar dos relatos de Junior (excerto 7) e de Jonathas (excertos 16, 17) sobre suas experiências de jogar online. Ressalto que um ponto em comum entre esses dois relatos diz respeito a como os participantes parecem enxergar o discurso odioso direcionado a um jogador como sendo gerado apenas a partir da crítica à performance dele; no entanto, argumento que não há como separar os dois de forma tão rígida quanto Livia argumenta. Desse modo, quando se descaracteriza um jogador em uma partida online, não seria possível separar sua prática do seu ser. Nesse aspecto, vale lembrar que o Império que gera seus “aplicativos” (NIEBORG, 2021) é construído em diferenças e barreiras coloniais entre seres, a raça sendo um deles. Como diz Maldonado-Torres: “não existe Império sem raça ou colonialidade. O Império (se é que existe) opera dentro da lógica global ou da marca d’água da raça e colonialidade” (MALDONADO-TORRES, 2008, p. 94). Nesse sentido, muitas vezes, quando se critica alguém por não jogar “direito”, está também se criticando alguém por não *ser* “direito”. Quem decide quem é “bom” ou “ruim” no videogame é quem teve mais acesso a ele, quem tomou para si a cultura que circunda o jogo. Mesmo a divisão, que aparentemente ignoraria aspectos como raça e gênero, é informada por estes. Ao contrário do que os jogadores podem acreditar, o ser é visto e julgado além de suas habilidades, e descaracterizado tanto pelo que faz como por quem é.

Pela compreensão desses aspectos, é importante lembrar que a forma como o jogo é construído e mantido pode contribuir para a cultura de toxicidade, e que saber interpretar os elementos que coíbem ou não esses comportamentos é crucial para os jogadores. Por exemplo, Leonardo, como se observa a seguir, tece várias críticas ao sistema de relatos de mau comportamento entre jogadores (*report*) do jogo *League of Legends* (fig. 21):

- 1 Leonardo: quando a gente vai reportar, é algo que parece que é planejado pra gente esquecer de reportar, porque o botãozinho de report é invisível, ele só aparece quando você coloca o mouse em cima do nome do jogador, e numa tela pós-jogo, ou seja, você só consegue reportar ele quando o jogo acaba, você tem

- 5 que lembrar que aquele jogador fez alguma coisa ofensiva na partida, você vai, coloca o mouse em cima do nome dele, procura botão de report<sup>71</sup>, aí aparece uma lista com as opções do que ele fez, e aí você ainda pode escrever um texto para dar mais detalhes do que aconteceu na partida, você envia o report, e a Riot vai analisar o que o jogador fez, são dez jogadores, mesmo que ele tenha nove 10 reports, a Riot vai analisar o que o jogador fez de errado pra talvez punir ele, e as primeiras punições são de suspensão, você é suspenso por 7 dias, 14, um mês, depois de um mês você tem a conta permanentemente banida, então eu acho que o sistema de report da Riot é um sistema preguiçoso, mas intencional

*Excerto 022: Conversa LL5*



**Figura 20 - Captura de tela do jogo *League of Legends*, evidenciando a funcionalidade de relatar mau comportamento. Fonte: *League of Legends* Suporte**

Compreendo que Leonardo enxerga negligência por parte da empresa desenvolvedora no combate à toxicidade em seu jogo, quando afirma que a única forma de relatar um comportamento que pode ser interpretado como discurso odioso está em difícil acesso para o jogador, e só pode ser feito depois do jogar (l. 4). Elementos do design de jogos são decididos pelos desenvolvedores, de forma a dificultar o acesso a determinadas ações, sendo o ato de relatar uma delas. Por outro lado, pode-se destacar ações que levam o jogador a gastar dinheiro com o jogo, pela compra de *skins*, por exemplo. Temos aqui um exemplo de como a composição do jogo eletrônico pode suscitar eventos retóricos de convencimento ao jogador: é difícil relatar a toxicidade, portanto não o farei. Dessa maneira, somado à alta rotatividade de possíveis jogadores, a vítima acaba se desencorajando e aceitando o abuso como parte do jogo. A fala de Leonardo, assim, sobre a displicência da desenvolvedora (l. 13), unida à de Jonathas (exc. 057), dá a entender que ela apenas finge que se preocupa com a toxicidade em seu jogo, enquanto deixa seus jogadores veicularem discursos odiosos impunemente.

<sup>71</sup> Ao clicar no ícone de ponto de exclamação, como demonstrado na Figura 23, o jogador pode relatar o mau comportamento de outra pessoa.

De fato, para uma criança ou adolescente nessa época que não tinha computador ou console em casa, os fliperamas, locadoras ou *LAN houses* pode ter sido seu primeiro contato com um aparelho computacional, com tudo o que isso implica. Esse foi o meu caso. Quando nos lembramos que o *smartphone* é um dos poucos, se não o único, aparelho com acesso à internet que uma grande parte da população brasileira possui acesso, não é de se surpreender que não enxerguemos jogos nessa plataforma como capazes de gerar sentidos. Porém, não devemos esquecer que mesmo as expressões abstratas de videogames com menos potencial gráfico podem, de fato, suscitar efeitos indeléveis nos jogadores, quer eles estejam conscientes disso quer não.

### 3.2 Interfaces entre Jogador e Jogo

Da mesma forma que investiguei a interface entre jogadores, passo a investigar aquela que existe entre o jogador e o jogo em si. Foram identificadas três temáticas, a saber: como jogadores percebem o papel da trama narrativa, as escolhas feitas e consequências sofridas pelo ato de jogar videogame, e como o jogar suscita sentimentos e sensações nos jogadores.

#### 3.2.1 O papel da trama narrativa dos videogames



Figura 21 - Capturas de tela de Final Fantasy IV (à esquerda) e Final Fantasy V (à direita). No primeiro, há uma batalha entre dois personagens jogáveis e um monstro. No último, um NPC orienta o protagonista a abrir um baú que contém uma passagem. Fontes: Autor.

Não me lembro muito da minha infância. Minha mãe ia trabalhar; meu irmão casou cedo e foi viver a vida dele; minha prima ficava em casa e me olhava. Não tinha muitos amigos. Talvez nenhum. Escola era um lugar para estudar e só. Por sorte, sempre levei jeito

para estudar. Especialmente o inglês. Era elogiado por saber tanto de uma disciplina vista como tão chata e tão desnecessária por tanta gente. Não para mim. Eu amava estudar inglês.

Desde a pré-adolescência, eu jogava em locadora. Havia jogos de vários tipos, como futebol, corrida de carros, torneio de luta, briga de rua, jogo de correr e pular, jogo de atirar. Muitos deles continham textos em inglês, para alcançar o mercado global. Como estava apenas começando a me familiarizar com essa língua, não entendia muita coisa do que estava escrito, e nada do que era falado. O que tinha de linguístico em tela não ia muito além de comandos, como “push start button” e algumas caixas de texto que eu e outros jogadores buscavam pular logo, para poder partir direto à ação. Para ser sincero, a “historinha” de jogos mais antigos não era algo que me interessava muito quando era criança, até porque a trama narrativa, na maioria deles, era extremamente simplória: resgate a princesa, derrote o vilão, vença a guerra, ou simplesmente vença o adversário. Não havia como desenvolver histórias complexas, como as que estava acostumado a ver em livros ou filmes, no pouco espaço de armazenamento de mídias antigas como cartuchos. Quando tecnologias mais avançadas, como CDs e DVDs, tornaram-se mais acessíveis, elas também foram usadas para criar jogos com recursos multimodais mais complexos, com gráficos mais realistas, diálogos falados e música. E, realmente, pôde-se criar tramas mais complexas, com personagens mais nuançados, tanto em estética quanto em personalidade.

Ainda assim, a trama narrativa dos videogames continuava sendo vista como acessória, no melhor caso, e um obstáculo, no pior. Não era mais o meu caso: mais proficiente na língua inglesa, eu conseguia e até preferia acompanhar a “historinha” que dava a motivação para o “bonequinho” fazer o que fazia. Isso, somado ao meu afastamento de jogar em grupo, fez-me gravitar para jogos com mais texto em tela, o que ia de encontro à preferência de muitos colegas meus. Eram, assim, jogos dos gêneros RPG e aventura em vez dos de ação e esportes. Como muitos destes estavam em inglês, encontrei nos jogos um ambiente propício para o contato e imersão com esta língua, o que facilitaria minha aprendizagem dela. Um jogo do qual tenho boas lembranças é *Final Fantasy IV* (fig. 22, à esquerda), jogo da empresa japonesa *Square* para a plataforma Super Nintendo, mas que no meu caso joguei em um computador do trabalho via emulação<sup>72</sup>. O jogo conta a trajetória de Cecil, um cavaleiro que usa o poder das trevas para servir a seu rei, mas, após uma série de conflitos, tanto externos quanto internos, ele se redime e se torna um paladino, que usa o

---

<sup>72</sup> Recurso computacional que permite que um sistema operacional consiga imitar todo o ambiente computacional, desde o hardware até o software, de outro sistema com potência menor. No caso dos videogames, a emulação permite que um computador pessoal consiga executar um jogo pensado para outro sistema operacional, normalmente o de um console mais antigo.

poder da luz para salvar seu mundo. Foi a primeira vez que percebi que os videogames também podiam contar histórias, com envolvimento, reviravoltas e um final satisfatório, para mim ao menos. Por gostar muito de tê-lo jogado, parti para sua sequência, *Final Fantasy V*. Mas, ao contrário do anterior, que estava com seu texto em inglês por ter sido lançado fora do Japão, esse jogo estava completamente em japonês. Consegui prosseguir apenas “tateando no escuro”, como diria Anable (2018), valendo-me de elementos de interface como NPCs e *flags*<sup>73</sup>, sem entender nada do que estava se passando. Lembro de ficar “preso” em uma parte que era necessário levantar a tampa de um baú, para ganhar acesso a um nível subterrâneo. Percorri todo o território do jogo atrás de alguma solução, algum evento que engatilhasse alguma *flag* e me permitisse continuar. Apenas anos depois joguei-o novamente, agora em inglês, e eu soube que tudo o que precisava fazer era ir para o outro lado do baú e interagir com ele, o que o próprio NPC me diz (fig. 22, à direita). Também pude me inteirar da trama narrativa do jogo: quatro personagens se encontram por acaso e se veem como portadores dos poderes de cristais mágicos, e com eles partem para uma aventura para salvar o mundo, enquanto estreitam seus laços de amizade. Novamente, uma história que suscita emoções e as ressoa com o jogador.

Lembro-me também de estar em uma locadora, esperando minha vez de jogar, observando os outros jogarem. Um deles estava jogando algo que eu já havia presenciado anteriormente, mas pulando todas as *cutscenes*<sup>74</sup>, ou seja, os pequenos “filmes” nos quais o controle é retirado do jogador. Quando lhe perguntei por que ele fazia isso, ele me disse que não podia perder tempo, já que o tempo na locadora era limitado, então ele queria fazer o máximo possível do jogo “de verdade”. Não entendi bem naquela hora o que ele queria dizer. Afinal, por que você se privaria de algo que, para mim, era tão essencial na experiência do jogar? Agora, percebo que “líamos” o videogame de formas diferentes, com objetivos diferentes. Encarava, e encaro, o videogame da mesma forma que um livro: analiso, procuro semelhanças e diferenças entre jogos, participo de discussões sobre os personagens e acontecimentos do jogo. Uma experiência que é, ao mesmo tempo, lúdica e narrativa. Mas agora entendo que há formas distintas de se engajar com esses aspectos do jogo, levando em consideração as duas experiências em conjunto, ou apenas uma. Isso não quer dizer que

---

<sup>73</sup> Momentos que permitem a continuidade ao jogar, geralmente condicionados a alguma ação do jogador: falar com algum NPC, estar portando algum item, chegar a uma nova cidade, etc.

<sup>74</sup> Termo cunhado pelo designer de jogos Ron Gilbert, para se referir aos trechos animados de seu jogo *Maniac Mansion*. Por exemplo, após o jogador comandar que o avatar use uma chave em uma porta, é reproduzida uma animação de uma porta se abrindo. Apenas após a animação, o jogador pode controlar o avatar novamente. As cenas “cortam” o jogar, daí o nome. Porém, as *cutscenes* existem antes de Gilbert. No jogo *Pac-Man*, entre uma fase e outra é exibida uma animação do epônimo protagonista sendo perseguido pelos fantasmas coloridos que servem como oponentes do jogo, e em seguida perseguindo-os.

desprezo a parte de jogar de um jogo eletrônico. O sentimento de se sentir melhor num jogo, de adquirir novas habilidades e de superar os obstáculos promovidos pelo jogo são tão satisfatórios quanto saber por que esses elementos existem no mundo do jogo e como eles coalescem entre si. Também, como explicado na fundamentação teórica, o jogar também conta uma história implícita, que pode complementar ou se chocar com a história explícita das *cutscenes*. Ainda enxergo o jogo como um livro, mas um escrito a (no mínimo) quatro mãos, tanto pela estrutura narrativa criada pela desenvolvedora quanto pelas ações do jogador.

Nesse sentido, é preciso entender o jogo como produto literário que não se basta em sua criação, mas que necessita da atuação do jogador para se definir como jogo. Jogos eletrônicos são artefatos digitais que reúnem características dos meios audiovisual e lúdico para prover uma experiência incapaz de ser transmitida por apenas um desses meios. Mukherjee (2015) define o jogo eletrônico, em termos literários, como:

[...]uma máquina literário-lúdica, ligada a uma tomada eletrônica, dentro de um ambiente artificial ou simulado e de um apanhado de regras. O jogador, por sua vez, está ligado à máquina e é peça importante na criação do jogar e da narrativa. Pode haver uma história anterior delineada no jogo, mas seu desenvolvimento e desfecho são dependentes do usuário. (MUKHERJEE, 2015, p. 44)<sup>75</sup>

Desse modo, os jogos eletrônicos são classificados pelo autor como “literatura menor”. Longe de ser um termo pejorativo, Mukherjee (2015) aplica a noção de literatura menor, nos termos deleuze-guattarianos de literatura, como um processo de *assemblage*<sup>76</sup>. Ressalto que os textos envolvidos nesse processo são constituídos a partir de pequenos blocos, os rizomas, interconectados entre si sem um início e um fim rigidamente definidos. Nessa modalidade de narrativa, alcançar a última página não necessariamente significa alcançar o fim da narrativa, uma vez que a leitura escapa aos confins físicos do livro e passa a ocorrer no vai e vem de releituras e reinterpretações. O texto funcionaria de forma análoga ao de uma máquina, composta por módulos e partes, e menos reconhecida pelos conteúdos superficiais e mais pela execução destes dentro do texto. São citados como exemplo de literatura menor autores renomados como James Joyce e Franz Kafka, conhecidos por tomar situações aparentemente mundanas e concatená-las, formando profundos veículos de construção de

<sup>75</sup> No original: a literary/ludic machine that is literally plugged into an electronic socket, into an artificial or simulated environment, as well as into an assemblage of rules. The player, in turn, is plugged into the machine and a key factor in the creation of the gameplay and the narrative. There may be an outline backstory in the game but the development and denouement of the story is user-dependent.

<sup>76</sup> *Assemblage*, na perspectiva deleuziana, é um termo que se refere à composição de elementos heterogêneos, formando uma multiplicidade que não é simplesmente a soma de suas partes, mas uma entidade singular e dinâmica.

sentido. A literatura menor pode, dessa forma, criar narrativas diferentes da linearidade comum a autores clássicos. Como bem lembram Ferraz e Sant'Anna (2020):

Ser parte do “menor” é trabalhar fora dos padrões, fora do que é usual, fora das regras que regem o padrão totalizante. Trabalhar com mídias “menores” na sala de aula revela-se, portanto, uma maior possibilidade de criar, de ser o novo, de poder seguir um rumo sem amarras propostas pelo que é cânone. (FERRAZ e SANT'ANNA, 2020, p. 9)

Interessa a este estudo e eu destaco aqui que Mukherjee (2015) discorre sobre a leitura e a escrita da narrativa em textos hipertextuais<sup>77</sup>, dos quais o jogo eletrônico faz parte, e sobre como as estruturas de jogo e de narrativa se confundem. Nesse aspecto, afirmo que o jogo contém várias narrativas em potencial, desveladas por meio das (in)ações do jogador, que podem terminar de uma ou várias formas, inclusive com a desistência e o cessar do jogar. Ressalto que concordo com a posição do autor, mas com ressalvas: a ligação entre jogo e jogador não precisa ocorrer apenas durante o jogar. Como bem lembra Sicart (2009), a atividade de jogar é apenas uma parte da formação e do desenvolvimento da moralidade e da identidade do jogador como tal, que é (re)configurada a cada vez que se joga.

Nos excertos a seguir, interpreto as falas dos participantes Rodolfo e Leonardo sobre como eles compreendem o contexto narrativo nos jogos eletrônicos que eles experienciaram, e como estar ciente ou não dele afeta seus jogares. Ao contrário do que alguns participantes declaram, percebo a trama narrativa do jogo e as mecânicas dele não como entidades separadas, mas como partes simbióticas na constituição de um jogo eletrônico. A história de um videogame é contada não apenas em sua trama aparente, mas também pelo desenrolar do jogar. O fio narrativo de um jogo é conduzido pela agulha nas mãos do jogador, e mesmo essa trama pode ser cosida de formas diferentes por pessoas diferentes. Como resume Mukherjee (2015): “[...] o jogo em si tem um elemento narrativo, assim como as histórias que ele conta têm uma dimensão lúdica intrínseca<sup>78</sup>” (MUKHERJEE, 2015, p. 95). Ao jogar videogame, o jogador interage com o jogo através de várias modalidades de linguagem, que se dispõem de forma rizomática e não-linear. Apesar de compartilhar elementos narrativos de outras mídias, como livros e filmes, no videogame a interação entre eles entre si, além da condução destes pelo jogador, acontece de forma única. De fato, o tipo e a profundidade das narrativas de um jogo eletrônico, como percebida por um jogador, são dependentes do estado de desenvolvimento tecnológico; ou seja, quanto maiores os recursos, potencialmente mais complexas seriam as tramas. Sobre essa questão, Mukherjee (2015) diz:

<sup>77</sup> Por “hipertexto” sigo a definição de Gomes (2011), textos digitais interligados por links

<sup>78</sup> No original: [...] the game itself has a narrative element to it and because the stories that it tells have an intrinsic ludic dimension.

As possibilidades da tecnologia de hoje em dia permitiram que movimentos e funções complexos fossem incorporados no desenvolvimento do jogar, que, no aumento do apelo visual, se tornou mais envolvente e, *em alguns casos*, mais rico em termos narrativos (MUKHERJEE, 2015, p. 60, grifo meu).

Nesse intento, durante a conversa LR3, falamos sobre aspectos narrativos do jogo *Undertale*, como premissa, contexto e personagens. Conversamos sobre a relação entre humanos e monstros, bem como diferentes personagens como Flowey e Toriel. A primeira é um monstro em forma de flor que antagoniza o protagonista, e a segunda é outro monstro em forma de cabra, que o guia e o ensina sobre as cavernas nas quais o protagonista se encontra. Toriel faz as vezes de tutorial, ou seja, de um momento delicado do jogo, geralmente no início, para o que o jogador aprenda o que precisará fazer durante o jogo. Sobre esse aspecto, eles dizem:

- 1 Eu: vocês acham bacana, isso do jogo dizer o que vocês têm que fazer?  
Leonardo: Eu acho chato quando tutorial é muito grande, fica um tempão, um NPC falando que você precisa fazer, sendo que já passou da hora, só me deixa jogar, fazer o que eu quero aqui
- 5 Rodolfo: quando é longo, é realmente chato, mas eu acho que tutoriais são bem importantes, ele apresenta os controles do jogo, como você usa eles, poderes, habilidades, em FPS como sacar armas, eu diria que é essencial, né?

*Excerto 023: Conversa LR3*

Enfatizo que tanto Leonardo como Rodolfo veem os tutoriais como um mal necessário, classificando-os como “chato” (l. 2, 5), um meio para se aprender a fazer o que realmente importa para eles. É quase como o jogo, ao tentar explicar como ele deve ser jogado, está atrapalhando o jogador, que só quer experienciar o jogo com poucas interrupções (l. 4-5). Desde já, percebo uma predileção, declarada ou não, de aspectos lúdicos do jogar videogame em detrimento de todos os outros, especialmente os aspectos narrativos, uma constante que se repetirá nos excertos a seguir.

Ainda na conversa LR3, discuti com Rodolfo e Leonardo sobre a diferença entre jogar *Grand Theft Auto: San Andreas*, prestando e sem prestar atenção aos seus elementos narrativos, como enredo, cenas e personagens:

- 1 Eu: Rodolfo, você sentiu isso quando você jogou?  
Rodolfo: bom, eu senti bastante a diferença, entre saber o contexto e não saber, eu sabendo o contexto, eu entendi porque ele tava ali, o que ele tava fazendo, o que tinha acontecido para ele tá fora de Los Santos, e me deu uma visão
- 5 diferente do próprio CJ, que era o personagem que a gente joga e, sem entender a história, tinha uma visão completamente diferente, achava que ele é somente um cara que chegou na cidade, coisa do tipo, eu sempre pulava as cenas na locadora  
Leonardo: as missões do GTA San Andreas são todas com o objetivo de recuperar a influência e o poder que a gangue da família dele tinha antigamente

- 10 Eu: ah, essa é a história, esse é o ponto principal da história do San Andreas, não é só pegar arma e botar código  
 Leonardo: hum hum  
 Rodolfo: digamos que é bem legal também ficar entrando no território das gangues e fazendo uma baguncinha  
 15 Leonardo: [risos] isso aí

*Excerto 024: Conversa LR3*

Ao explicitar o contexto das missões (l. 2-4) e mostrar por que as estavam fazendo (l. 8-9), Leonardo e Rodolfo demonstraram se engajar com o jogo de uma forma diferente da que tinham feito anteriormente, sem esse conhecimento. Compreendo, assim, que sobrepor as experiências de um jogo como *Grand Theft Auto* com e sem seu contexto narrativo me fazem entender como experienciamos os videogames de formas diferentes, dependendo de onde e de como os jogamos. Em um contexto de locadora de videogames (l. 7), em que o jogador não possui o aparelho e aluga seu acesso por algumas horas, um tempo muito limitado para se dedicar àquele jogo, é perfeitamente possível que ele aproveite esse jogo sem se engajar com seu enredo narrativo. No entanto, o contrário não se aplica. Se alguma pessoa apenas assistir às cenas, sem ao menos empunhar um controle, ela estará se engajando com o jogo, embora de forma diferente, desprezando os elementos lúdicos de controlar as ações do avatar, por exemplo.

Esse pensamento me escapou durante a coleta, porque entendia que a experiência plena de um jogo passava obrigatoriamente pelos seus elementos lúdicos e ergódicos, como controlar a personagem e realizar atos por meio dela. Acreditava que só se “entende” um jogo estando com o controle nas mãos e jogando de fato. Fazendo uma comparação grosseira, seria a diferença entre assistir a um filme e ler sua sinopse. Hoje em dia, essa forma de se engajar com o jogo sem de fato jogá-lo se tornou algo comum para mim, já que passo muito mais tempo lendo e assistindo a jogos, e sobre jogos, do que efetivamente jogando, e suspeito que este continue sendo o caso no futuro. Dito isso, entendo que existe uma diferença de atitude entre estar ou não ciente do contexto de um jogo antes de jogá-lo, o que tem o poder de afetar o jogar para quem presta atenção nele. A leitura e a compreensão verbais parecem ser a chave para essa diferença, já que Leonardo dá detalhes sobre a trama que só poderiam ser compreendidos caso o jogador os lesse em tela (l. 8-9), enquanto Rodolfo apenas cita uma mecânica do jogo, que pode ser entendida sem a leitura verbal (l. 13-14).

De modo geral, esses jogadores parecem limitar rigidamente seus atos como não constituintes da narrativa proposta pelo jogo, que seria vista como a “verdadeira” narrativa por outros jogadores. Sobre esse aspecto, Leonardo diz:

- 1 Eu: mas aí há uma divisão bem concreta, pelo que eu tô vendo, entre história e gameplay, a história é o CJ chegando na vizinhança, sendo recebido lá, violência de gangue e tudo o mais, o CJ indo pra rua, sacando arma no meio da rua, e a polícia indo atrás não é a história?
- 5 Leonardo: olha, não é história programada pelo jogo, mas alguma dessas loucuras aí pode ir pra história, vou dar um exemplo, peguei cinco estrelas<sup>79</sup>, peguei um tanque de guerra, fiz uma guerra com a polícia no meio da rua, isso vira uma história para mim, e aí eu posso contar para outras pessoas, é uma história
- 10 Eu: é uma história, mas não é A história  
Leonardo: isso, isso

*Excerto 025: Conversa LR3*

Assim, segundo Leonardo, existiria uma “história” bem delimitada do jogo, mas digressões como as citadas por ele fariam parte de uma história “pessoal” com o jogo (l. 8-10). Essa “história pessoal” recebe de alguns desenvolvedores o nome de “jogabilidade emergente” (*emergent gameplay*), na qual a trama narrativa é quase completamente traçada pelos atos do jogador, na ordem em que ele desejar, em oposição à “jogabilidade ensaiada” (*scripted gameplay*), em que o jogo guia o jogador por um único caminho, com poucas divergências. Destaco que jogos como *Grand Theft Auto* incentivam essa jogabilidade emergente, o que pode ser confundido com “liberdade”, como discutido com Rodolfo (exc. 071 e 072). Quando perguntado acerca desse aspecto, ele demonstrou ter uma opinião diferente, menos incidental, de qual seria a verdadeira ordem de acontecimentos na narrativa de um jogo eletrônico:

- 1 Rodolfo: olha, professor, eu acredito que seja a que você escolher seguir, você pode ser tanto aquele bonzinho que simplesmente não quer matar os monstros e tenta resolver conversando, ou você pode ir tentando matar eles, é bem como se fosse o filme interativo que nós assistimos, você tem a opção de tanto de ser bom
- 5 quanto ser ruim, mas isso não quer dizer que, se você for fazer um, vai ser a história e o outro que você escolheu não, os dois são opção e você segue qual você quer

*Excerto 026: Conversa LR3*

Desse modo, Rodolfo parece se direcionar para uma abordagem mais personalizável de narrativa (l. 1), guiada menos pelo que o jogo dita e mais pelo que os jogadores realizam nele (l. 2-3). Rodolfo cita diretamente *Black Mirror: Bandersnatch* (l. 3-4), outra obra que discutimos (excertos 037 a 042), como exemplo dessa ambivalência.

Os dois excertos anteriores denotam uma atitude *laissez-faire* dos jogadores para com a narrativa proposta pelo jogo, que se afasta do que eu pensava a princípio. Para Leonardo,

---

<sup>79</sup> Na série de jogos GTA, cometer crimes simulados pode chamar a atenção da polícia dentro do jogo, que atribui ao avatar níveis de procurado representados por distintivos ou “estrelas”, e passam a persegui-lo usando desde viaturas no nível mínimo até um tanque de guerra no nível máximo.

Rodolfo e a maioria dos jogadores, a trama narrativa é algo que, apesar de seu papel importante na contextualização dos atos realizados, é ultimamente acessória ao jogar. Como diz a infame frase do desenvolvedor John Carmack, famoso por seu trabalho na série *Doom*: “A história num videogame é como a história de um filme pornô. Espera-se que esteja lá, mas não é tão importante<sup>80</sup>” (KUSHNER, 2003, p. 120). Obviamente, discordo veementemente de tal posição por considerá-la uma inferiorização do jogador, entendido como alguém que apenas reage ao que aparece em tela, apertando botões acriticamente sem pensar ou refletir no que faz. Não é assim que eu jogo, nem em jogos mais frenéticos como o próprio *Doom*. Mesmo sua premissa comicamente simplória de “demônios surgiram de portais do inferno, você precisa matá-los”, carrega em si temas bastante passíveis de discussão, como por exemplo: sobrevivência, resiliência, a própria natureza da violência. Nesse intento, costuma-se usar o argumento de que “história não importa” para que aspectos perniciosos veiculados pelas estéticas do jogo, da qual a trama narrativa faz parte, possam ser apreendidos sem questionamento.

Por isso, quando conversava com os participantes, tentava convencê-los da importância de se prestar atenção a esses aspectos, algumas vezes confrontando diretamente aqueles que, de certa forma, acreditavam que a história não era tão importante. Mas na conversa LJ1, Leonardo me faz um questionamento interessante: se os elementos narrativos do jogo não estivessem presentes, ou seja, se o jogador não entendesse a história, isso me impediria de jogar? Respondi que não, mas com a ressalva de que uma parte importante do jogo se perderia se ignorássemos o contexto que ele estabelece. Leonardo então responde, fazendo um comparativo das formas como dois jogos com abordagens díspares no que diz respeito à condução da narrativa:

- 1 Leonardo: eu acho que quem joga *Doom*<sup>81</sup>, conhecendo o jogo, já sabe que ele é um jogo focado em gameplay e eu vou me divertir mais porque é um jogo focado em gameplay, ou então hoje, nesse momento, prefiro só gameplay, eu não quero me atentar, me prender muito em história, só quero jogar um pouco, mas aí você
- 5 coloca *Doom* em contraste com um jogo tipo *The Last of Us*<sup>82</sup>, *Life is Strange*<sup>83</sup>, que são jogos que o maior trunfo seria a narrativa, se você tira a narrativa desses jogos, a história desses jogos, você perde 70% do produto, se *The Last of Us* é jogado como *Doom*, você perde muito, mas se você joga *Doom* como *The Last of Us*, você não vai perder muita coisa, porque o objetivo do jogo não é história,
- 10 é gameplay em si

<sup>80</sup> No original: Story in a game is like a story in a porn movie. It's expected to be there, but it's not that important.

<sup>81</sup> Série de jogos de tiro em primeira pessoa, que deliberadamente desfoca elementos narrativos em favor da experiência lúdica, e famosos pela violência explícita.

<sup>82</sup> Série de jogos que foi comparada a séries de prestígio de TV pelo uso de cenas cinematográficas.

<sup>83</sup> Série de jogos que deliberadamente diminui a gama de elementos lúdicos, limitando-os a ações como andar e interagir com objetos, em favor dos narrativos. Tais jogos receberam a alcunha de “simuladores de andar” (*walking simulators*) por seus críticos.

Excerto 027: Conversa LJI



**Figura 22 - Capturas de tela dos jogos *Doom Eternal* (à esquerda) e *Life is Strange* (à direita). Em *Doom* o avatar anda rapidamente enquanto atira em inimigos, enquanto em *Life is Strange* o avatar interage com objetos. Fonte: acervo do autor.**

Nesse contexto, Leonardo parece defender que seria possível intencionalmente ignorar o contexto narrativo de um jogo eletrônico em favor do “gameplay”, ou seja, jogadores podem realizar atos sem saber ou mesmo se perguntar por que os fazem (l. 9-10). As falas de Rodolfo e de Leonardo parecem sugerir uma divisão de jogos em duas categorias macro: uma que dá primazia aos aspectos lúdicos do jogo e outra que põe em evidência os aspectos narrativos. São os casos dos jogos de “história” e dos jogos de “gameplay”, com este último sendo mais “divertido” do que o primeiro, como os citados *Life is Strange* (Fig. 23, à direita) e *Doom* (Fig. 23, à esquerda), respectivamente. Como jogador, entendo como essa divisão surgiu, e que aqueles que concentram o foco no jogar têm um apelo popular maior; mas, como professor, não posso deixar de ver tal divisão como detrimental ao entendimento do jogo eletrônico como um todo.

Nesse sentido, fazendo um questionamento direto a mim no que diz respeito às condições do jogar e o quanto eu conseguiria acompanhar a trama narrativa do jogo, Leonardo continua:

- 1 Leonardo: você sabe quando vai ser a próxima vez que você vai conseguir jogar *Doom*?
- Eu: não
- Leonardo: não sabe! Aí isso é o que faz o *Doom* ser bom, porque você pode
- 5 jogar em qualquer horário, qualquer lugar, se você começar a jogar agora e para, e daqui a dois meses voltar a jogar, você vai ter a mesma diversão, mas se você tá jogando algo como *Undertale*, que tem esse foco na história, se tá jogando agora e daqui a dois meses você volta a jogar, você provavelmente vai ter esquecido de alguma coisa, então você vai perder um pouco da sua experiência, eu acho

Excerto 028: Conversa LJI

Analiso aqui que Leonardo parece defender que algumas categorias de jogos mais frenéticos, que focam mais no desencadeamento de ações do que em elementos que os ponham em contexto, não precisariam de maior preparo do que outras. De acordo com Leonardo, seria necessária uma aclimatação para poder usufruir de jogos com narrativas densas, a qual pode ser perdida caso não seja mantida (l. 5-7), ao contrário de jogos mais viscerais, que não demandariam muita reflexão, mas apenas o pensamento estratégico dentro do jogo (l. 3-5). Leonardo também destacou que jogos que focam em suas narrativas mais do que no jogar visceral são mais recentes, um indicativo da evolução dos próprios jogos como artefatos culturais cada vez mais complexos. De fato, isso parece corroborar a percebida supremacia do jogar um jogo acima de entender seu contexto, como denota a próxima fala de Leonardo:

- 1 Eu: o que faz do jogo ser um jogo, ele precisa de história?  
Leonardo: não necessariamente  
Eu: ele não precisa de história não necessariamente, mas ele precisa mexer com você de alguma forma, seja pra distrair
- 5 Leonardo: te fazer chorar, te fazer rir, tomar um susto  
Eu: mas outras mídias podem fazer isso né  
Leonardo: é, um filme, um livro, uma série  
Eu: mas o que é diferente no jogo? O que para vocês o jogo pode fazer que uma outra mídia não pode?
- 10 Leonardo: é uma coisa que depende muito do gosto, tem gente que não gosta de jogar mas tem gente que gosta de ler, são produtos diferentes para alvos diferentes, como falei anteriormente, mas que têm o objetivo, que é o de mexer com quem tá consumindo aquele produto, só que eles fazem isso utilizando de outras ferramentas, no livro você tem a escrita e a fomentação da imaginação do
- 15 leitor, enquanto que no jogo você está controlando o personagem de fato, você tá vendo, tá ouvindo, o filme também você tá vendo, tá ouvindo, são formas diferentes de estimular pensamento naquele que tá consumindo

*Excerto 029: Conversa LRI*

Nessa perspectiva, ao ser questionado se um jogo precisa de um contexto narrativo para se justificar como tal (l. 1), Leonardo diz que não, mas que precisa dar uma resposta emocional (l. 5). Leonardo estabelece um paralelo interessante entre o videogame e o livro: pelo seu caráter multimodal (l. 15-16), o jogo deixaria menos à imaginação do que o livro (l. 14), o que faz que a leitura de um jogo exija uma forma diferente de engajamento por parte do leitor-jogador (l. 15). Vejo aqui o que Bogost (2011), ao fazer essa comparação, chama grande parte dos videogames de mídias *lean forward* (arquear à frente, tensionar), em oposição ao *lean back* (pender às costas, relaxar) de mídias como filmes ou livros.

Ao convidar a uma comparação entre o jogo eletrônico e outras mídias como filmes ou livros (l. 6, 8-9), percebo que estava ainda com uma vontade de equipará-los, como se quisesse justificar a eles, e a mim mesmo, que a diversão não deveria ser o único objetivo do

jogar; que a narrativa dos jogos devia ter o mesmo nível de atenção que o jogar, por entender que a mensagem estaria apenas na narrativa, e não na mescla entre ela e o jogar. Esse pensamento perdura, quando pergunto se é possível aprender coisas indesejadas por intermédio dos videogames:

- 1 Eu: mas Rodolfo falou uma coisa interessante, ele pode ensinar o que é certo e o que é errado, vocês acham que o jogo também pode ensinar coisas erradas, de que forma?  
 Leonardo: olha, ensinar, na verdade o jogo mostra, no exemplo do GTA, o jogo  
 5 mostra que você, a partir do momento que você pega um carro, você pode entrar na calçada, subir na calçada e sair atropelando todo mundo, só que a partir do discernimento de quem tá jogando, você vai saber que aquilo é errado, se você for uma pessoa sã, normal, você vai saber que aquilo é uma coisa errada, subir na calçada e sair atropelando todo mundo, então depende muito de quem tá jogando,  
 10 a pessoa tem que ter discernimento, a noção para saber filtrar essas coisas, até por isso que jogos, assim como outros produtos midiáticos, têm classificação indicativa

*Excerto 030: Conversa LRI*

Compreendo, nesse sentido, que Leonardo pensa que todos os jogos têm o potencial de ensinar, mas a responsabilidade de aprender coisas consideradas “erradas” cai no jogador (l. 6-7, 9-10). Saliento, dessa forma, que considero pertinente essa discussão sobre o que o jogo se propõe a “ensinar” por meio de sua narrativa, porque, por vezes, a trama de certos jogos eletrônicos se propõe a, intencionalmente, retratar fatos e acontecimentos reais. Importante registrar, nessa intenção, que a interface entre história real e história do videogame já foi tema de vários estudos, desde estudos que buscam auxiliar o estudo de história por intermédio dos videogames (MCCALL, 2011) até outros que questionam a autenticidade de fatos históricos em jogos comerciais (POLITOPOULOS et al., 2019).

Nesse aspecto, Leonardo discutiu sobre os méritos históricos de um jogo, questionando até onde iria a responsabilidade do jogo em mostrar a história de forma acurada. Ele sugere, assim, que se divida o que é fato do que foi inventado no jogo. Dessa forma, quando Leonardo fala que o videogame é um “produto” ou “ficção”, isso parece negar o que ele tinha dito sobre o realismo gráfico em jogos de guerra (excerto 083). Vendo por outro lado, porém, percebo uma conciliação entre os atos realizados no jogo e o que os jogadores de fato pensam sobre esses atos. Como Leonardo diz, ele pode não concordar com as motivações e os atos do avatar no mundo do jogo, mas não deixa de realizá-los, porque eles estão atrelados a uma narrativa envolvente, com gráficos que transformam os atos violentos em experiências esteticamente agradáveis.

Nesse âmbito, aproveitei para argumentar, também, que, muitas vezes, uma versão hegemônica da história é preferida em detrimento de outras vistas como menores. Leonardo, desse modo, disse ter tido uma discussão com seu professor de história sobre o valor da historicidade dos jogos eletrônicos. Afirmo que há vários jogos que fazem uso de fatos históricos como pano de fundo para suas próprias narrativas. Um exemplo vem da série *Assassin's Creed*, que faz uso de variados contextos históricos, desde as Cruzadas até a Revolução Industrial. Leonardo, ao continuar sua fala, diz que, se tivesse experimentado esses jogos, estudar sobre esses períodos na escola, teria sido mais palatável. Nesse aspecto, questiono o uso de figuras históricas mais conhecidas que outras, ao que Leonardo diz que tais figuras estão presentes no imaginário popular. Leonardo pensa que *Assassin's Creed* não deve agir como um preenchimento de uma lacuna no ensino de um período histórico, mas como um recorte dele, fazendo uso de sua ambientação.

Com esse entendimento, Leonardo parece responsabilizar a veracidade da história menos no jogo que ele pode vir a usar como material. O jogo parece ter a liberdade irrestrita de ser irreal, de não representar a realidade, de ser “produto” fictício apenas. Mas Leonardo também afirma que jogos diferentes podem ter premissas diferentes e, portanto, responsabilidades diferentes. Segundo ele, um jogo como *Grand Theft Auto V* não teria as mesmas responsabilidades com a realidade do que um jogo que simula uma guerra, por exemplo, apesar de suas abordagens similares no que diz respeito à retratação de atos violentos.

Percebo, assim, essa problematização como relevante, porque argumento que, como agentes que propiciam a criação e a manutenção de um jogo eletrônico, cabe aos desenvolvedores uma parcela de responsabilidade nas funções retóricas que o seu jogar pode suscitar. Porém, argumento ainda que pode haver uma ligação direta entre o jogar pleno de um jogo que contém informações históricas reais e a efetiva leitura dessas informações por parte do jogador. Destaco que, na primeira vez que Rodolfo jogou Dandara, ele não fazia ideia de que a personagem principal era inspirada numa pessoa real. Após nossa primeira conversa sobre o jogo, Rodolfo pesquisou Dandara como figura histórica. Ao retornar ao jogo com essa informação, ele compara a personagem com a figura real, fazendo uso do que Consalvo (2009) chama de paratextos, ou seja, textos de modalidades diferentes ao videogame, como livros e filmes, por exemplo, que cumprem papéis ancilares ao jogo e que ajudam a explicá-lo e aprofundá-lo, como apoio a um entendimento maior. Eles podem servir como uma porta de entrada para se conseguir informações sobre o jogo, além do contexto, a

partir do qual tal jogo foi possível, de uma forma diferente do que apenas experienciando o jogo não seria capaz.

Acerca da questão, quando questiono Rodolfo sobre a relação entre o jogo e a história real, ele diz:

- 1 Rodolfo: Com certeza, eles estão muito interligados, e eu não acho que seja no  
caminho, eu sei que a história é muito importante para o jogo, por exemplo, num  
jogo que você precisa fazer escolhas, você precisa ver a história para poder tomar  
aquela decisão corretamente, ou não corretamente, da sua escolha né [risos] por  
5 isso, vendo a história, vendo as referências, muda completamente a visão do  
jogo, como falei antes, até me deixou mais animado pra avançar mais no jogo, e  
eu acredito que seja muito mais importante do que eu mesmo pensava  
Rodolfo: sim, professor, só fui entender, pensar dessa forma a música depois que  
eu fiz a pesquisa, antes eu não via dessa forma, eu pensava de um modo  
10 diferente, mas depois de ler a biografia e dar uma olhada na história dela, eu fui  
relacionando e acabei achando isso

*Excerto 031: Conversa RD5*

Ressalto que a autorreflexão de Rodolfo (l. 6-7) não teria acontecido sem minha intervenção como professor que recomendou o jogo a ele (l. 8-10). Nesse sentido, percebo aqui uma ação positiva do meu eu professor, em oposição ao meu eu jogador, em recomendar um jogo que, na minha visão, continha um valor didático relevante para se “aprender” algo, isto é, a história real de Dandara, por meio de um jogo que pega emprestado aspectos dessa história. Porém, é importante registrar que Rodolfo sentiu empecilhos que dificultaram seu caminhar, nessa questão, e que, ultimamente, fizeram-no desistir (exc. 003). E que, ao insistir em exortar os valores da narrativa do jogo, esqueci-me de que os participantes, Rodolfo em especial, valorizavam mais o jogar em si e balizavam seu engajamento e entendimento do jogo não tanto pelo que acontecia em tela, mas pelas ações que eles realizavam.

Faz-se necessário afirmar aqui que, antes de iniciar a pesquisa, devido a minha predileção quase que exclusiva pelos aspectos narrativos do jogo eletrônico, pus meu foco neles no que pensava ser uma alternativa à leitura “rasa” ou “superficial” do mero jogar do videogame que julgava não fazer. Agora compreendo que não apenas tal leitura também é válida, mas que não é possível fazer apenas uma abordagem estritamente literária do jogo eletrônico. Nesse sentido, concordo com Carneiro e Backes (2020) quando dizem:

Compreendemos a interatividade como um elemento vinculado ao desafio proposto pela narrativa, ampliando a condição de artefato do jogo eletrônico na medida em que os jogadores intensificam as interações no compartilhamento dos significados atribuídos às suas ações ao comandar o avatar (CARNEIRO & BACKES, 2020, p. 307)

Assim, aprendi com os participantes que fazer parte do que Cremin (2016) chama de “assemblagem maquina”, que mistura jogo e jogador em uma entidade, realizada pelo jogar, implica um engajamento com o artefato jogo eletrônico que é mediado pelas linguagens, a verbal em especial. Como resume Mäyrä (2008):

mesmo se a dimensão interativa do jogar for condição necessária para jogos serem jogos, sempre há uma atividade interpretativa em ação: afinal, não podemos fugir da nossa capacidade humana de interpretar sentido em sistemas de signos e fenômenos<sup>84</sup> (MÄYRÄ, 2008, p. 53).

Saliento, por fim, acerca dessa questão e pelo entendimento do exposto e como comprovado nos excertos dessa subseção, que apesar de ser possível jogar sem entender a história, assim como eu joguei *Final Fantasy V* sem entender o que se passava, continuo a argumentar que tal engajamento é limitado e limitante. Um dos aspectos únicos da narrativa ao videogame que corroboram este argumento vem das escolhas feitas no e pelo jogar, que serão abordadas na próxima subseção.

### 3.2.2 Escolhas e consequências do jogar

A vida é feita de escolhas. Essa é uma lição que me custa aprender, mas que cada vez mais percebo ser real. Quando era criança, elas eram simples. Estudar ou brincar? Comprar aquela coisa que você sempre quis ou guardar para o futuro? Falar com alguém que lhe despertou seu interesse ou se calar, por medo de ser mal interpretado? O que me levava a fazer escolhas na vida muitas vezes era instintivo, no calor do momento, sem muita reflexão. Mas, quando me tornei adulto, as escolhas ficavam, paradoxalmente, mais complexas e mais estreitas. Que carreira seguir? Com quem me relacionar? Essas escolhas parecem difíceis (e são!), mas vejo o quanto elas são moldadas por minha trajetória de vida e pelo meu ambiente. Sempre fui bom em inglês, então por que não trabalhar com isso? Confesso que, a princípio, não queria ser professor. Achava, por um lado, uma profissão ingrata, com mais sofrimentos que prazeres. Por outro lado, qualquer outro caminho ou considerava inalcançável ou pelo menos mais difícil que este. Mas não me arrependo: graças a essa escolha, aprendi novas coisas, tornei-me uma pessoa muito melhor que antes. Talvez, se não tivesse escolhido fazer Letras na faculdade e aprendido sobre justiça social, feminismo, entre tantas outras coisas que abriram minha mente, ainda tivesse a mentalidade tacanha do meu eu passado. Talvez fosse eu um dos *gamers* a vociferar sobre a presença feminina nos jogos eletrônicos. Talvez fosse

---

<sup>84</sup> No original: even if the interactive dimension of gameplay is a necessary condition for games to be games, there is always also interpretative activity involved: in the end, we cannot escape our human capacity to interpret meaning into sign systems and phenomena.

eu a atrelar uma parte considerável da minha autoestima à defesa de alguma empresa desenvolvedora de jogos, ou a um modo específico de jogar, que seria o “verdadeiro”. Mas, da mesma forma, se tivesse tomado algumas outras decisões mais cedo na minha vida, talvez eu fosse uma pessoa diferente, agiria de forma diferente. Mas, ao contrário do videogame, não posso fazer uma escolha e depois recuar para ver o que aconteceria se fizesse outra. Tenho que viver com a consequência das escolhas que fiz na vida, que, também, ao contrário do videogame, é só uma e não três ou cinco. Um dos caminhos para entender essa relação entre escolha e consequência e como elas afetam nossas vidas, como seres jogadores, passa pela reflexão das escolhas que fazemos enquanto jogamos.

Ao desenvolvermos a capacidade de articulação verbal, desenvolvemos também a habilidade de usá-la para variados fins, além da comunicação, como o convencimento e a persuasão. Daí nasce a retórica, ou seja, o artifício do convencimento a partir da linguagem. Nessa perspectiva, a seguir, discorro sobre a relação entre retórica e videogames, e descrevo um tipo de retórica exclusivo a eles.

O filósofo e desenvolvedor de jogos Ian Bogost descreve em seu livro *Persuasive Games* (BOGOST, 2011) a teoria da retórica procedimental, segundo a qual artefatos computacionais (incluindo aqui os jogos eletrônicos) são capazes de criar sentidos por meio de processos, um conceito que ele chama de representação procedimental. Segundo o autor, processo significa: “[...] os métodos, técnicas e lógica que dirigem a operação de sistemas, desde sistemas mecânicos como motores, sistemas organizacionais como escolas até sistemas conceituais, como a fé religiosa<sup>85</sup>” (BOGOST, 2011, p. 3). Nessa direção, entendo que não é exagero inferir que a língua seja um sistema, com métodos e procedimentos únicos a ela. A noção de retórica usada aqui é derivada, mas não dependente, da definição clássica aristotélica, e que faz uso da linguagem verbal, da retórica visual, e mesmo da retórica digital. Como diz o autor: “Seguindo o modelo clássico, a retórica implica em persuasão, ou seja, a mudança de opinião. Seguindo o modelo contemporâneo, a retórica implica em expressão, ou seja, a transmissão efetiva de ideias<sup>86</sup>” (BOGOST, 2011, p. 29). Ora, como tecnologia digital de comunicação, espera-se que o videogame seja portador de discursos retóricos, mas, em sua carreira acadêmica, Bogost defende que os processos de argumentação ocorrem de forma diferente no texto do jogo eletrônico comparado a outros meios, como os de linguagem

---

<sup>85</sup> No original: the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems, from mechanical systems like engines to organizational systems like high schools to conceptual systems like religious faith

<sup>86</sup> No original: Following the classical model, procedural rhetoric entails persuasion—to change opinion or action. Following the contemporary model, procedural rhetoric entails expression—to convey ideas effectively.

estritamente verbal como livros e artigos, ou mesmo comparado a outras tecnologias digitais como o computador.

A retórica procedimental, dessa forma, difere-se da retórica clássica, ou mesmo de abordagens modernas como a retórica visual ou digital, pelo seu caráter procedimental. Ou seja, a retórica não é construída *a priori* pela fala do interlocutor, mas é executada ao longo de processos, ou procedimentos, que se intercalam e se interligam dentro do texto hipermidiático. O termo “procedimento” é emprestado da ciência da computação e diz respeito a uma série de comandos computacionais que podem ser (re)executados ao serem chamados pelo programa principal. Por exemplo, se um programa precisar fazer várias vezes cinco operações aritméticas em várias instâncias, em vez de escrever as cinco operações no código, o programador cria um procedimento que contém as operações, que são chamadas pelo programa. Isso possibilita a criação de *software* por várias pessoas, responsáveis por partes do código que se comunicam entre si. A criação do videogame é então tão rizomática e descentralizada como sua leitura nos jogares de seus usuários.

Com a exceção de jogos independentes produzidos por um único desenvolvedor (*Undertale* e *Stardew Valley*, citados, neste trabalho, são exemplos), a produção de jogos eletrônicos é fruto do trabalho de várias pessoas, desde algumas em empresas *indie* até milhares, como em empresas como Activision Blizzard, Electronic Arts e Ubisoft. Cada um dos agentes que desenvolve o jogo contribui com partes que compõem um todo, interligado pelos processos que comunicam sua retórica e, a partir destes, constroem um todo maior que suas partes individuais. Desse modo, todas as modalidades de leitura de um jogo eletrônico, seja visual, auditiva ou operacional, contribuem para tanto. E, assim, quanto maior a equipe, maior a homogeneização de ideais e o favorecimento de vieses hegemônicos, em detrimento



**Figura 23 - Capturas de tela do jogo Animal Crossing, mostrando a loja de Tom Nook antes dos pagamentos realizados pelo jogador (à esquerda) e após os pagamentos (à direita).**

**Fontes: Animal Crossing Wiki**

de outros que possam abalar a estrutura capitalista da qual essas empresas se beneficiam. A esse respeito, Woodcock (2019) compara essa produção de larga escala a uma linha de produção taylorista, na qual o empregado precisa saber apenas o que lhe compete, sem compartilhar da visão panorâmica do jogo que o jogador encontrará no produto finalizado.

Acerca da questão, Bogost, especificamente, cita o jogo *Animal Crossing* (AC) como um exemplo de características do jogo sendo usadas para apreender seu jogador em sua retórica. AC simula um ambiente campestre, no qual o jogador pode fazer atividades como plantar, caçar, pescar ou realizar pequenos serviços à sua pequena comunidade. Com a exceção do avatar, todos os personagens são animais antropomorfizados, uma vez que o jogo tem um público-alvo infanto-juvenil. Um dos personagens é o guaxinim Tom Nook, dono de uma pequena loja de utensílios (fig. 24, à esquerda), que hipoteca uma pequena cabana ao avatar e dá acesso às atividades citadas acima. Com o passar do tempo, a casa pode ser pequena demais para comportar os itens acumulados pelo jogador; sendo assim, Tom Nook lhe dá a opção de renovar e aumentar a casa, o que custa mais do que o jogador consegue ganhar. O jogador se vê, dessa forma, obrigado a contrair um empréstimo a Tom Nook para obter a casa nova. Mas, novamente, na medida em que o jogador prossegue no jogo e coleta itens novos e mais espaçosos, a casa pode ficar pequena para seus fins e pode precisar de mais uma renovação, o que só é possível via um novo contrato de empréstimo de Tom Nook. Enquanto isso, toda vez que o jogador paga uma parte da hipoteca, a loja do guaxinim empresário fecha e reabre maior que antes, com itens mais luxuosos e mais caros à venda (fig. 24, à direita). Em resumo, quanto mais se consegue, mais se gasta e mais enriquece o “patrão”. Saliento aqui que Bogost (2008, p. 119) classifica *Animal Crossing* como “um jogo sobre débitos a longo prazo<sup>87</sup>” e Tom Nook como a “condensação da burguesia empresarial<sup>88</sup>”. Toda essa argumentação ocorre não no nível superficial da linguagem verbal, já que, em nenhum momento, o jogo chama a atenção para esses elementos diretamente. De fato, Bogost teceu essas reflexões após observar seu filho jogando AC e sentindo as dificuldades de manter o padrão que o jogo lhe exigia, por causa dos fatores citados acima. Todos esses valores são comunicados e seus sentidos são construídos pelo jogador por meio da prática do jogar, e não antes. Cabe, assim, a um jogador crítico estar não apenas ciente desses valores sendo comunicados por essa modalidade, mas entender como eles tentam lhe persuadir a normalizá-los.

---

<sup>87</sup> No original: a game about long-term debt

<sup>88</sup> No original: condensation of the corporate bourgeoisie



**Figura 24 - Ponto de decisão entre resgatar ou consumir as Little Sisters em Bioshock.**  
**Fonte: autor.**

Ao refletir sobre a questão, parece evidente que, assim como outros meios, os jogos eletrônicos são capazes de influenciar e ser influenciados pelas ideologias que perpassam a sua produção e distribuição. De fato, Cassar (2013) argumenta que, por ser uma combinação de diferentes modalidades de mídia (visual, textual, sonora, etc.), a ideologia pode ser observada também de diferentes formas nos videogames, mas, especialmente, nas mecânicas que governam o ato de jogar. O autor usa o jogo *Bioshock* como exemplo: em determinados momentos do jogo, é dada a escolha ao jogador de poupar a vida ou matar certas personagens recorrentes no jogo, as Little Sisters (fig. 25). Matá-las, por um lado, dá ao jogador a energia ADAM, necessária para dar mais forças e habilidades ao avatar do jogo, tornando-o mais fácil. Por outro lado, ao poupá-las, o jogador escolhe rejeitar a coleta dessa energia, deixando o avatar mais fraco e tornando o jogo mais difícil. Porém, você será lembrado da escolha que fez ao fim do jogo, que se divide em dois, a depender da opção escolhida: se o jogador tiver matado uma das Little Sisters ou não.

Há nessa preferência um embate entre duas ideias, refletidas em dois modos de jogar: um focado nos resultados, e outro focado na moralidade. Cabe então ao jogador escolher o caminho mais difícil, mas moral, ou o mais fácil, mas imoral. Devemos nos lembrar também que, até esse ponto da narrativa do jogo, o jogador teve que fazer o avatar confrontar e matar outros seres que também faziam uso da energia ADAM, com a única diferença de que as Little Sisters não são diretamente hostis ao avatar como as outras pessoas que o atacaram. Em um nível estritamente de mecânicas, as Little Sisters seriam apenas recursos a serem recolhidos pelo avatar de forma a lhe dar vantagens no jogar. Mas, se levarmos em conta os outros níveis, inclusive o narrativo, há outros sentidos a serem compreendidos pelos jogadores que impedem uma visão tão simplista.

Nessa intenção, o jogar *videogame* deve ser compreendido como uma atividade provida de sentidos, veiculados por retórica própria. Devido à sua natureza rizomática e não-linear, os sentidos e valores de um jogo eletrônico não estão apenas em seus conteúdos, sejam eles textuais ou não, ou são idealizados apenas pelos jogadores, mas na efetiva interação entre os dois, realizada durante e após o jogar. Nesse aspecto, argumento que, no transitar entre os três níveis do jogar e da interação deste com os três elementos constitutivos do jogo, jogadores têm o potencial de apreender sentidos emanados pelo jogo, e, assim, construir sua perspectiva, que pode até diferir da do jogo. Assim, o jogador deixa de ser sujeito passivo, que apenas manipula elementos em tela, e passa a ser agente ativo, interpretando e sendo interpretado pelo jogo por meio do jogar. Ressalto que jogos como *Animal Crossing* e *Bioshock* são capazes de promover reflexões sobre exploração imobiliária e uso de força letal, respectivamente, subjacentes a situações lúdicas pelas quais jogadores passam, naturalmente, no decorrer do jogar. Portanto, a leitura do jogo eletrônico é pautada pela sua prática e pode ser entendida como tal, evitando assim julgamentos preconcebidos somente sobre seus conteúdos visuais, que são apenas uma parte do quebra-cabeça que é jogar e entender um determinado jogo eletrônico.

Com esse entendimento, passo a interpretar excertos de falas dos participantes Leonardo, Rodolfo e Jonathas relacionadas ao processo de tomadas de decisão de escolhas durante o jogar. Eles assistiram ao filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch*, e conversamos sobre ele nas conversas LR2 e JN3. A princípio, provoquei os participantes Leonardo e Rodolfo a pensarem se uma das conclusões do filme seria mais adequada à narrativa. Nenhum dos dois chega a uma resposta conclusiva, o que me leva a acreditar que o filme atingiu seu objetivo de ser uma narrativa aberta e rizomática, semelhante à de um jogo. No entanto, os participantes atrelaram um aspecto da narrativa, como o jogo fictício desenvolvido por Stefan é recebido, a um sentimento de finalidade:

- 1 Leonardo: você que fez esse final mais recente, Ritaciro, esse final ruim com o pai dele, ele dá uma nota boa para o jogo, o jogo leva 5 estrelas, né?  
 Eu: é  
 Leonardo: pois é, faz pensar sobre se os fins justificam os meios, ele fez o  
 5 projeto da vida dele, era o sonho da vida dele, deu certo, mas a custo de que, da sanidade, da vida do pai dele  
 Rodolfo: um dos finais alternativos que eu vi, ele acaba preso e o jogo dele ganha a nota 5, ele continua o jogo depois da prisão, ou foi durante a prisão consegue uma autorização especial para fazer o jogo, e ele recebe a nota máxima, 10 e como ele falou, foi em troca de quê? Da liberdade dele

*Excerto 032: Conversa LR2*

Nesse sentido, os participantes chegaram à conclusão de que, quanto melhor recebido era o jogo, em uma pior posição Stefan se encontra no fim da narrativa (l. 1-2, 5-6). Desse modo, por intermédio das análises que os participantes Rodolfo e Leonardo fizeram do filme, e comparando com as minhas após vê-lo repetidas vezes, pude compreender que eles observavam e interagiram com o objeto cultural de forma diferente de mim. Por exemplo, Leonardo fez comparações com outros filmes e guiou sua interpretação de seus atos como tal. Para ele, havia um propósito muito bem delimitado do filme em passar uma lição de moral, uma mensagem, em vez de apenas um objeto experimental. Por isso, os finais que seriam considerados como tais precisariam ter ligação direta com essa moral. Isso parece refletir posições semelhantes de Leonardo em relação a outros jogos, em que é um caminho a trilhar e é função do jogador estabelecer esse trajeto narrativo. Segundo Leonardo, a moral do filme é interativa em relação à imprevisibilidade e aceitação de erros, comuns aos videogames que o protagonista fazia.

Já Rodolfo reflete suas próprias crenças nas escolhas do personagem, em oposição ao caminho predeterminado que Leonardo parece seguir. Em uma das cenas, Stefan está discutindo com seu pai, e duas opções aparecem: gritar com ele, escalando a discussão até que Stefan acaba assassinando-o, ou derramar café no computador em que desenvolvia o jogo, desistindo e fazendo as pazes com o pai. Ressalto, entretanto, que tanto Leonardo quanto Rodolfo concordam que o filme fica mais curto, se os jogadores tomarem decisões saudáveis:

- 1 Rodolfo: um bagulho interessante é que, toda vez que ele toma decisão certa, acaba, é um final  
Leonardo: é como falei pra Ritaciro, quanto mais decisões corretas você toma, mais próxima de algum final você tá
- 5 Rodolfo: por exemplo, não gritar com o pai acaba derramando o café [no computador]  
Leonardo: isso, isso, a primeira vez que eu fiz eu preferi derrubar o café, e o jogo acabou  
Rodolfo: pois é, o personagem toma a decisão certa e acaba, é isso
- 10 Leonardo: como se não precisasse dar moral no final

*Excerto 033: Conversa LR2*

Aqui é que percebo como Rodolfo, Leonardo e eu fizemos três leituras distintas das escolhas apresentadas pelo jogo. Rodolfo percebe que fazer o que ele achava correto levaria o personagem a não cumprir seu objetivo de desenvolver o jogo, encerrando abruptamente a narrativa (l. 1-2, 7). A fala de Leonardo sobre moral (l. 8) parece indicar que ele espera que a obra tenha uma determinada moral que ela queira passar, o que só acontece se o jogador-espectador fizer as decisões corretas. Eu, por minha vez, abordei o filme como jogador, buscando todas as possibilidades, fazendo uma escolha e, em seguida, fazendo a escolha

contrária, não levando em conta o que eu ou o personagem pensaríamos. Essa recusa em se engajar com a narrativa, comparada a dos participantes, revelou que eu estava observando a obra como quem analisa uma máquina aberta, prestando atenção em suas engrenagens, em vez de vê-lo como uma máquina fechada, na qual o que importa é seu funcionamento.

Vale destacar outro ponto levantado por Leonardo na mesma conversa que foi o quanto as consequências influenciam no jogar. Ele argumenta que as ações realizadas nos jogos são dependentes de seu contexto:

- 1 Leonardo: todo jogo tem um contexto, o fato de você poder ter escolhas dentro desse jogo vai depender do contexto que está inserido nele, então uma opção boa, uma opção ruim vai ser uma coisa muito relativa dentro daquele universo específico
- 5 Eu: como assim?  
Leonardo: você, no GTA, tem a escolha de sair atropelando todo mundo, mas em outros jogos você não vai ter essa opção, porque naquele outro jogo vai ser uma coisa ruim, mas no GTA é uma coisa boa, é recompensado, você ganha dinheiro, então vai ser relativo a gravidade das suas escolhas em jogos diferentes

*Excerto 034: Conversa LR2*

Nessa circunstância, Leonardo aponta que jogos diferentes podem fomentar diferentes respostas de seus jogadores (l. 5-6), e como o jogo é construído pode levar o jogador a fazer uma escolha em detrimento de outra, e que as consequências podem ser até positivas (l. 7). Mesmo que não pareça, os jogos conseguem guiar seus jogadores em direção aos argumentos que ele levanta, o que é a base da retórica procedimental. Como professor, considero relevante essa diferenciação que Leonardo enxerga, já que nessa percepção do arcabouço de escolhas, além do reconhecimento da limitação delas e da valoração que o jogador dá a elas, é que se encontra uma leitura crítica do jogo. Da mesma forma que no mundo fora dele, saber diferenciar contextos e situações, além das condições que levaram à criação destes, é crucial para uma compreensão efetiva, seja de um jogo seja da sociedade como um todo.

Assim, rapidamente percebo que “jogamos” *Black Mirror: Bandersnatch* de formas bastante diferentes. Quando pergunto como Leonardo fez as escolhas, ele diz que levou em conta o que seria melhor para o personagem, promovendo assim uma identificação com o avatar:

- 1 Leonardo: quando eu tô jogando e quando eu tenho possibilidade de escolher, eu acho que elas condizem com não só com a forma, que eu penso, mas também um pouco com simpatia com o personagem, de se colocar no lugar dele, porque de fato a gente tá no lugar dele, e aí meio que a gente se torna um só, meio que
- 5 inconscientemente a gente acaba tomando escolhas que valem pelos dois, nos jogos não tem esse conflito da gente querer fazer uma coisa e o personagem querer fazer outra, que é no caso do *Bandersnatch*, o que a gente escolher, é

aquilo, mas no caso do Black Mirror não é assim, e pra falar a verdade, foi a primeira vez que eu vi alguma coisa assim

*Excerto 035: Conversa LR2*

Com relação a essa questão, Leonardo parece mesclar, por um lado, sua moralidade (l. 2) com a do avatar (l. 3), e, no jogar, as duas entidades se tornariam uma (l. 4). Rodolfo, por outro lado, difere bastante de Leonardo nesse aspecto, ignorando o que a narrativa poderia pedir:

- 1 Rodolfo: eu fiz baseado no que eu achava correto, ou seja, nos meus pensamentos, não pensava na personalidade dele, eu pensava no que eu acharia correto fazer, no que eu faria, por exemplo

*Excerto 036: Conversa LR2*

Rodolfo, assim, parece basear suas escolhas em suas crenças, não necessariamente as do personagem em tela (l. 2). De fato, essa negação deixa implícita na fala dele uma divisão rígida entre jogador e avatar, em que o último sempre realiza a vontade do primeiro, a partir do arcabouço moral deste (l. 2-3). Tal abordagem difere da de Leonardo, que vê no jogo uma ética composta entre o que ele acredita e o que o avatar acredita.

Em posterior momento da conversa LR2, fiz uma provocação sobre o caráter voluntário do jogar, pois queria entender como os participantes se enxergavam como agentes de sua prática:

- 1 Rodolfo: bom, apesar das decisões ruins, eu tava querendo ir mais longe o possível dentro do jogo, da forma como ele [Leonardo] falou  
Eu: Foi bastante interessante esse ‘ser obrigado a tomar decisões’ porque é um jogo, não se obriga ninguém a jogar, né?  
5 Rodolfo: mas de certa forma, tudo que você faz no jogo já foi previsto, já foi o que, digamos, calculado, tudo o que você já é imaginado até com o que poderia acontecer  
Leonardo: é tipo um falso livre arbítrio  
Rodolfo: exatamente, até mesmo no GTA Isto pode acontecer você, nas missões,  
10 por exemplo, você tem o livre arbítrio para fazer o que quiser, mas tudo que você vai fazer já foi calculado, você faz o previsto para possibilitar na própria missão

*Excerto 037: Conversa LR2*

Acerca desse quesito, as respostas dos participantes me surpreenderam por levar a um certo determinismo estabelecido pelo jogo (l. 5-7, 10-11), ou, como Leonardo sintetiza, um “falso livre arbítrio” (l. 8). Por exemplo, Leonardo e Rodolfo concordam que preferiam um final feliz para Stefan, mas reconhecem que tal final não seria verossímil com a narrativa

proposta pelo filme, que exigia que ele tivesse finais tristes para condizer com a moral que, para eles, a obra parece propor.

Nesse sentido, é interessante que os participantes tenham levantado esse aspecto da narrativa do videogame, já que minha visão pende para uma aceitação da ilusão de escolha proporcionada. Sob minha visão, o que faz o jogador percorrer um caminho e não outro é muitas vezes considerado na programação do jogo eletrônico. Desse modo, por mais aberto que ele seja, nenhum jogo consegue abarcar toda a gama de possibilidades da vida humana a ponto de conceder esse “livre arbítrio” que, muitas vezes, os jogadores esperam que o jogo tenha.



**Figura 25 - Captura de tela do jogo Fallout 4. As sequências textuais dizem "Você precisa de 100 em proficiência em destrave para destravar esta fechadura", "(E) Abrir Porta" e "[Trancado – Muito Difícil]". Fonte: Autor.**

Vários foram os momentos em que, ao pensar minimamente sobre a situação apresentada no jogo, eu conseguia imaginar caminhos melhores, escolhas melhores que meu avatar devia fazer, mas o jogo exigia que eu seguisse aquilo que ele propunha. Por exemplo, no jogo *Fallout 4*, há uma porta visivelmente quebrada, mas que só pode ser aberta destravando-a como se estivesse inteira (fig. 26). Esse é outro aspecto da dissonância ludonarrativa que fazem as mecânicas e estéticas do jogo eletrônico se chocarem. A esse respeito, concordo com Gomes (2008), quando ela argumenta que há um dilema entre a liberdade de opções que o jogo quer dar ao jogador e os limites impostos pela estrutura narrativa.

Na conversa JN3, discuti com Jonathas sobre o filme:

- 1 Jonathas: o que eu percebi mesmo foi a perspectiva de um cara que vive imerso no mundo dos games, só que ele vai aos extremos, a Netflix romantiza bastante isso, que parece com a vida de um cara normal, se a Netflix não romantizasse tanto, fizesse a brisa dele pular, seria uma vida normal
- 5 Eu: Netflix romantiza? O que você tá querendo dizer com romantizar? Eu fiquei bastante curioso nessa sua afirmação de romantizar, se não fosse normal, o que você quer dizer com romantizar?
- Jonathas: é meio que a Netflix exagera bastante, vai os extremos da coisa, eu tô fazendo um jogo aqui, vou vender meu jogo, tudo certo, o personagem tava bem
- 10 conturbado, aí apareceu aquela escolha dele matar o pai, aí se fosse uma vida normal, acho que isso seria, a probabilidade de acontecer seria mais baixa, aí meio que a Netflix leva os extremos, ela exagera nisso, se não fosse seria uma vida normal, na minha opinião

*Excerto 038: Conversa JN3*

Observo, a partir dessa conversa, que Jonathas enxerga uma certa “romantização” do trabalho do desenvolvedor de jogos na trama do filme (l. 2-4). A princípio, não entendi bem o que Jonathas quis dizer com “romantização”. Talvez uma hiperbolização das condições precárias de desenvolvimento de jogos, o que é um problema real na indústria, denominado *crunch*<sup>89</sup>, ou mesmo uma banalização do matar (l. 10) como algo plausível. Porém, ao rever suas falas, teorizo que essa alcunha tenha a ver com a forma como o filme escolhe conduzir a narrativa, retratando o desenvolvimento de jogos eletrônicos como uma ação psicologicamente danosa. Se você se envolver demais, como Stefan fez, você pode perder o controle, fazendo-o cometer atos violentos. Talvez fosse isso o que ele quis dizer com “extremos” (l. 8) alcançados pela obra. Tais extremos parecem determinar uma quebra entre vontades do avatar e a do jogador, o que é identificado por Jonathas, quando relata o momento em que seus desejos como jogador acabaram divergindo daqueles que o jogo esperava:

- 1 Jonathas: eu comecei a perceber esses dois pontos do filme, fiquei pensando nisso, uma escolha errada, como eu digo, é uma escolha que faça eu meio que “perder no jogo”, entre aspas, tipo pular do prédio, me dar mal no jogo, por isso que eu evitei quebrar o computador, eu evitei jogar chá no computador, porque o
- 5 alvo era conseguir terminar o jogo e fazer com que o personagem ficasse “bem”
- Eu: na sua visão, o que faria o personagem ficar bem, ele completar o jogo ou se dar bem psicologicamente?
- Jonathas: a meta era meio que fazer os dois, tá ligado, entregar o jogo a tempo e ficar relativamente bem psicologicamente, pelo menos ficar indo às consultas
- 10 com a mulher, aí tem aquela opção de jogar o comprimido na privada ou no lixo, aí pronto, perdi o controle, agora já era, agora o cara vai endoidar aqui, e vamos tentar fazer as melhores consequências para pelo menos ele não se suicidar, endoidar de vez

*Excerto 039: Conversa JN3*

---

<sup>89</sup> *Crunch*, “moer” ou “esmagar” em inglês, se refere à ingerência de produtoras de jogos para com seus desenvolvedores, impondo cargas horárias de trabalho excessivas a estes, ultrapassando as 100 horas semanais em alguns casos mais graves, e que usualmente acontece antes da data de lançamento do jogo.

Saliento que, ao contrário de Leonardo e Rodolfo, que admitiram ter controle limitado das ações de Stefan, Jonathas pensa que não tem controle sobre os atos destrutivos dele. Nesse ponto, podemos ver que as intenções e desejos do jogador e do jogo estão irremediavelmente separados. Para Jonathas, o final desejado para a narrativa do filme seria que Stefan tivesse sucesso em seus objetivos profissional e bem-estar psicológico (l. 8), mas o filme permite apenas um dos dois por meio das escolhas feitas pelos jogadores. O filme não permite que Stefan tome o remédio, apenas que ele o descarte (l. 10), o que influenciou na tomada de decisões de Jonathas, que age como um jogador convencional: analisa a situação em que se encontra (l. 1), deduz as condições de vitória ou de derrota (l. 2-3), realiza atos que lhe garantem a vitória (l. 3-4), com um objetivo e justificativa em mente (l. 4-5). Mas ele logo reconhece que as opções morais não correspondem ao que ele queria fazer (l. 10-11); assim, ele se viu na necessidade de adequar sua moral à do jogo para poder continuar sua performance como jogador. Nesse trecho, noto o quanto estar ciente de sua própria agência é importante para o jogador, mesmo quando o jogo não lhe dá opções que condizem com as suas.

Nesse intento, quando perguntado sobre sua motivação para as escolhas, Jonathas diz:

- 1 Jonathas: quando eu entro nos jogos, nos jogos e na minha vida eu sou praticamente a mesma pessoa, eu vou levar as decisões que eu faria na vida real, por exemplo, se eu tivesse na guerra, a bagaceira, bala cortando um lado para o outro, eu ia atirar também, eu ia jogar granada, eu ia fazer isso, eu ia pensar
- 5 nisso, eu levo pra dentro dos jogos, só que quando eu não tenho a decisão que eu quero, eu costumo pensar um viés de coisas que eu tenho, a menos pior eu vou escolher, a que eu vou me dar menos mal, a probabilidade de me dar mal seja baixa

*Excerto 040: Conversa JN3*

Analiso que Jonathas argumenta que não há uma separação entre seu eu jogador e o avatar que é controlado por ele (l. 1), o que vai de encontro ao que Rodolfo diz (exc. 040). Em sua perspectiva, ele leva para o jogo a consequência da vida real, faz escolhas que faria lá. Jonathas faz um símile com uma situação de guerra (l. 3-4), o que nos traz para um aspecto importante e uma diferença crucial entre o narrar de um jogo e o narrar em outra mídia: a questão da “sobrevivência” do jogador. Apesar de ser mais evidente em jogos de ação, em que a trama narrativa fica em segundo plano, a conservação do avatar como agente ativo dentro do jogo é uma preocupação constante do jogador. Devido à natureza ergódica do jogar videogame, que exige um esforço por parte do jogador para que a narrativa prossiga, é do interesse dele que seu avatar esteja em bom estado e livre de perigos. Seja se desviando de monstros e de armadilhas em um jogo *platformer*, seja vencendo duelos e partidas em jogos

competitivos como futebol e luta, seja coletando itens e completando missões em MMORPGs, há uma necessidade inata do jogador em manter o avatar ativo no jogo. Como diz Gomes (2008):

Diante de uma situação de *vida ou morte*, qualquer um tende a buscar a saída que lhe preserve a vida e, assim, *interator* e protagonista, impulsionados por um *instinto de sobrevivência*, que é o mais universal possível em termos de intenção dramática, conseguem, finalmente, ser *um só herói* (GOMES, 2008, p. 73, grifos no original)

Tal entendimento, abre espaço para que os valores reforçados por essa necessidade de sobreviver sejam comunicados, seja na superfície da narrativa seja subjacente a ela, para o jogador. Retomando o exemplo de Jonathas, comparar sua ação à de um soldado em guerra demonstra que comportamentos violentos são endossados (l. 4), o que leva a uma normalização, ou mesmo a uma “romantização” deles. Também, como demonstrado nas falas dos participantes, os valores comunicados por *Black Mirror: Bandersnatch* demonstram a quebra da ilusão da escolha e um questionamento direto do papel do jogador, enquanto criador de seu destino no jogo.

Nessa perspectiva, as falas de Leonardo, Rodolfo e Jonathas parecem pôr em evidência um aspecto importante dos jogos, reforçado pela própria narrativa do filme interativo: as escolhas podem parecer infinitas, mas são sempre limitadas. Bartel (2016) defende que as escolhas nos videogames são limitadas pelo seu design. Assim, por mais opções que os jogos possam dar ao jogador, há um limite seja operacional, seja retórico, seja moral. Importa, também, anotar que as intenções do avatar e do jogador que as realiza não estão necessariamente em sintonia, o que ajuda a explicar as atitudes de Rodolfo e Jonathas, quando perceberam que não se alinhavam mais às de Stefan. Desse modo, compreendo que a liberdade de fazer o que quiser no jogo, tão apregoada pelos entusiastas, muitas vezes não se aplica. Sobre isso, Bartel diz que o jogador pode não ter muitas escolhas no que fazer no jogo, mas ele pode ter a escolha de se identificar ou não com elas. Ele compara, por um lado, o jogar com a performance de um ator que pode simular atos imorais, mas não se torna ele mesmo imoral. Por outro lado, isso não significa que o jogador é um escravo do jogo, sendo conduzido por ele a rédeas curtas. Há, sim, um degrau de agência por parte do jogado; mas, mais importante, pede-se que o jogador se torne responsável, se não das escolhas que faz, de se simpatizar ou não com elas.

Seja de uma forma seja de outra, consciente ou inconscientemente, sempre fazemos escolhas quando jogamos. Estar ciente delas, e ciente também da estrutura de escolhas, é crucial para um entendimento pleno do jogo. É necessário saber o que fazer, quando e como

fazer e, adiciono, *por que* fazer. O jogar de jogos com enfoque narrativo é composto de pequenos objetivos, como falar com NPCs e levar itens a eles, que se concatenam em objetivos maiores, como a resolução de elementos da trama, subordinados ao objetivo principal de alcançar um ou mais finais. Todas essas escolhas disponíveis, além das respostas esperadas pelos jogadores, formam o fio condutor da narrativa de um videogame, que pode ser traçado de diferentes formas pelo jogador, mas não deixam de ser dispostas por quem fez o jogo. Nessa intenção, *Black Mirror: Bandersnatch* põe essa perspectiva centrada no desenvolvedor, quando deixa claro para Stefan (e, conseqüentemente, para o espectador) que as decisões tomadas por ele são limitadas e que ele não consegue fazer tudo o que quer. Por isso, tão importante do que entender as escolhas que se fazem no videogame é entender quais escolhas não podem ser feitas, e o porquê delas não existirem. Assim, o jogador conseguir enxergar o jogo para além do código, para além das mecânicas impostas, parece ser uma parte integrante de uma leitura crítica do videogame, uma vez que é necessário ter essa mesma habilidade na “vida real”. Portanto, uma das competências que defendo para o ludoletramento digital crítico vem das escolhas que são feitas nos jogos, além do questionamento e problematização de quais escolhas foram disponibilizadas.

Ressalto, nesse sentido, que, como professor, é meu papel apresentar essas escolhas aos meus alunos, para desenvolver neles a autonomia necessária para que eles possam agir na sociedade como cidadãos, cômicos das limitações que lhes são impostas, mas que eles possam lutar para se libertar delas. Isso porque, ao contrário do jogo, uma entidade relativamente estanque, com limitados caminhos e escolhas, os contextos sociais são maleáveis e podem ocorrer quando se compreende o mundo a ponto de mudá-lo. Compreendo, dessa forma, que o jogar videogame, como prática social engajante entre humano e máquina e humanos por meio da máquina, pode ser um caminho para tanto.

### 3.2.3 Jogando com os sentidos: fatores afe(c)tivos

Sou uma pessoa reservada no que diz respeito a afetos e sentimentos. Não costumo iniciar conversas, mas gosto de ouvi-las, se for algo do meu interesse. Por vezes, é cansativo ter que manter contatos sociais com pessoas. Confesso que via, e de certa forma ainda vejo, nos videogames um espaço para escapar deste mundo, um espaço no qual não preciso lidar com sentimentos às vezes conflitantes. Mas isso não os faz desaparecerem.

Meu primeiro videogame foi dado a mim pelo meu irmão. Um Master System, no qual joguei jogos como *Mônica no Castelo do Dragão*, do qual falei na introdução deste trabalho.

Ele não jogava tanto comigo, pois era bem mais velho e tinha sua vida para cuidar. Também



**Figura 26 - Captura da tela de falta de internet do aplicativo Google Chrome para Windows. Fonte: Autor.**

não recebia muita gente em casa, então joguei muito só. Quando jogava, sentia-me, de certa forma, menos solitário. Obviamente, ainda estava só e, em retrospectiva, talvez essa prática tenha afetado a forma como atualmente me relaciono e como estabeleço laços.

No que diz respeito à convivência com TDICs, sou chamado de imigrante digital, em oposição aos participantes da pesquisa, que seriam “nativos digitais”, termos cunhados por Prensky (2001). Segundo o autor, imigrantes digitais lembram-se de um tempo em que computadores, *smartphones* e internet não existiam ou não eram tão populares, o que é meu caso. Mas, quando tive a oportunidade de fazer um curso de informática, não abri mão. Interagir com os dispositivos de entrada e saída, como teclado, mouse e monitor, e manipular elementos de interface como ícones e cursores me encantava. Quando me conectei à internet, senti como se o maior livro do mundo tivesse sido aberto na minha frente. Tratei de aprender tudo o que podia sobre essa máquina de informação e, também, entretenimento. Aprender a operar jogos nela me fez aprender a operar o computador, num círculo virtuoso de aprendizagem que apenas, quando escrevi meu TCC e dissertação (SILVA, 2015) pude descobrir. Percebo, também, que muito dos meus sentimentos foram afetados pela interação com a máquina, e pela interação com humanos por meio dela, algo que se torna cada vez mais comum no decorrer do tempo. Acredito que o mesmo tenha acontecido com muitos da minha geração e, especialmente, das próximas gerações de nativos digitais, para os quais falar por uma tela é tão normal quanto falar face a face.

Argumento que é necessário voltar o olhar para os aspectos afe(c)tivos do jogar videogame enquanto constitutiva do ludoletramento digital crítico. Para estudar os fatores afectivos do jogar videogame, trago os estudos de Anable (2018). Por muito tempo, os game studies se focaram apenas no código e na materialidade do jogo eletrônico e pouco na

representação dele e nas eventuais implicações sociais que ele pode vir a causar. Como diz a autora: “[...] é quase como se o pós-estruturalismo ou mesmo os estudos culturais nunca aconteceram<sup>90</sup>” (ANABLE, 2018, p. 36). Por isso a autora reforça a importância de se estudar os aspectos afectivos do jogar videogame. Tais afectos, segundo Anable, criam zonas de contato entre corpos, imagens, máquinas e código. Afectos aqui são entendidos como as emoções e sentimentos que só se percebem no momento do contato, ou na interface, entre as pessoas e as coisas, ou no caso dos game studies, entre o jogador e o videogame. Anable faz uso da noção de afectos como entendida pelo psicólogo Silvan Tomkins, que diverge do conceito espinoziano de afecto ao aplicá-lo para corpos inorgânicos como máquinas. Segundo a autora, os afectos se localizam no que se sente, mas muitas vezes não se consegue pôr em palavras, justamente por aflorar no momento do contato, e não antes ou depois. Por isso também, se faz necessária uma abordagem de Linguística Aplicada que vá para além das linguagens “perceptíveis”, como a verbal e a imagética, ao se estudar os videogames. Muitas vezes, os eventos retóricos (MCALLISTER, 2008) de um jogo eletrônico acontecem não por causa de uma imagem gerada por ele ou de algo que foi dito no videogame, mas por um ato do jogador dentro do jogo, ao apreender e reagir às diferentes linguagens veiculadas pelo jogo, o que não é claramente visualizado em tela como um filme, por exemplo. A autora reconhece o videogame como “os embaixadores dos computadores para o público em geral<sup>91</sup>” (ANABLE, 2018, p. 24), ou seja, uma ferramenta de representação de grande importância pedagógica para um mundo que não conhecia do que a computação era capaz. No entanto, apesar de ser normalmente classificado nos estudos como uma tecnologia digital semelhante ao computador, o videogame é algo completamente distinto de um *software* convencional. Não se usa um jogo da mesma forma que se opera um programa de planilhas, por exemplo. Não se espera que os elementos do software suscitem sentidos e emoções ao inserirmos dados neles. Quando jogamos, no entanto, eles afloram quase imediatamente. Um exemplo digno de menção vem do “joguinho do dinossauro”, presente na tela de falha de conexão à internet do navegador Google Chrome (fig. 27). Ao sermos confrontados com a tela enquanto navegamos na internet, o máximo que sentimos é uma leve frustração por não podermos realizar nossas tarefas. Mas, quando se aperta a seta para cima no teclado, acontece uma ressignificação dos elementos em tela: o pequeno dinossauro na tela começa a se mover, uma pontuação surge e o que era apenas uma imagem estática se torna uma sequência dinâmica e interativa. A tela de

---

<sup>90</sup> No original: it’s almost as if poststructuralism, or cultural studies for that matter, never happened

<sup>91</sup> No original: computers’ ambassadors to the general public

erro do navegador se transforma num jogo no gênero *endless runner*<sup>92</sup>, no qual o internauta pode passar tempo até a conectividade retornar. O tédio da falta de internet é mitigado pelo engajamento do internauta, que passa a imbuir sentidos afectivos que não se encontravam anteriormente na aplicação de computador.

Anable faz uso da metáfora do “tatear no escuro” para descrever como é imprecisa, mas mesmo assim necessária, a busca por efeitos afectivos no jogar videogame e na pesquisa que o investiga: “Podemos analisar a forma, ler os afectos, e nos agarrar ao corpo ao mesmo tempo. Jogar videogame exige isso.”<sup>93</sup> (ibid., p. 9). Anable defende que é necessária uma certa desorientação ao se estudar videogames, uma vez que o próprio ato de jogá-los envolve uma desaprendizagem e subsequente reaprendizagem de si. Não se trata de ignorar os fatores cognitivos do ser em favor dos sociais entre seres. De fato, entendem-se os fatores biológicos e sociais não separados, como se costuma fazer nas abordagens educacionais que seguem uma ou outra linha, mas enredados entre si através da cognição: “o que sabemos está intrinsecamente ligado com não apenas como sabemos, mas também como nos sentimos sobre como e o que sabemos”<sup>94</sup> (ibid., p. 25).

Um exemplo dado por Anable de como os afectos acontecem na interface entre jogador e jogo vem das telas de toque em jogos para smartphones, classificado por ela como um “encontro íntimo” e uma mistura de corpos e interfaces, que são capazes de suscitar diferentes emoções no jogador. As superfícies de corpos e das telas se enredariam entre si, e o que acontece entre os dois no jogar. É na interface que está o cerne da interação entre jogo e jogador. Ela não é a fronteira entre os dois, como se pode pensar.

Anable, como McAllister antes dela (2008), relaciona diretamente o jogo com o trabalho, contrariando o senso comum de que um existe na ausência do outro. Ela argumenta que, com a mudança do mundo ocidental de manufatura para informação e serviços, e o crescimento do labor imaterial, os jogos também foram estruturados de forma a regular e ajustar comportamentos dos jogadores. A autora cita os jogos casuais como exemplo de onde isso acontece. A portabilidade e a ubiquidade do smartphone, por exemplo, faz com que jogos projetados para a plataforma reforcem certos aspectos mais do que outros. O jogar nestes aparelhos é geralmente curto, e seu acesso precisa ser quase instantâneo, o que não dá muito

---

<sup>92</sup> Gênero de jogos, mais comum em smartphones, no qual o avatar corre automaticamente por um cenário sem fim. Os jogadores se limitam a desviar de obstáculos e coletar itens enquanto observa o avatar correr cada vez mais rápido.

<sup>93</sup> No original: We can analyze form, read for affect, and hold on to the body at the same time. Video games require this

<sup>94</sup> No original: what we know is inextricably bound up with not only how we know but also how we feel about how and what we know

espaço para aspectos como contexto histórico e apresentação detalhada, já que estes demandam recursos que podem não ser eficientemente executados pelo aparelho. Isto faz com que a maioria dos jogos presentes nos telefones celulares precise sacrificar contextos mais detalhados e nuançados, em favor de experiências cinestéticas de rápida gratificação. São jogos feitos para serem jogados em pequenos intervalos de ócio, como filas de banco, transporte de ônibus, entre outros. Como Anable (2018) diz: “a interruptibilidade dos jogos casuais, sua relativa simplicidade e fases curtas, dão à jogadora um tipo de prazer que ressoa com a forma com a qual suas horas de trabalho já são estruturadas<sup>95</sup>” (ANABLE, 2018, p. 92). Jogos como *Angry Birds* ou *Fruit Ninja*, que têm jogabilidade extremamente simples e contexto quase inexistente, se mostraram extremamente populares no passado recente, com o aumento da abrangência de redes de internet móvel como 3G e 4G, e o barateamento de custos destes. Estes dois jogos utilizam a tela de toque para simular o lançamento de pássaros e o corte de frutas, respectivamente. Tais ações, aparentemente mundanas e até ridículas, têm o poder de causar sensações positivas em seus jogadores. Os videogames se mostram como a interface entre lazer e trabalho. Jogadores realizam ações neles, e podem dedicar tanto tempo a eles do que nos seus trabalhos reais, e de forma mais agradável. Mas os jogos não devem ser encarados como separados do esforço laboral. Pelo contrário, jogar é trabalhar, mas é um trabalho que produz afectos em vez de produtos.

A partir dessa percepção, nesta subseção, reúno excertos de falas de Eduardo, Lívia, Jordana, Leonardo, Rodolfo e Jonathas que se relacionam diretamente aos fatores afetivos e afectivos do jogar videogame. Além do senso comum de afetos enquanto sentimentos e emoções, faço uso também da noção espinoziana de afecto, ou seja, as modificações das afirmações ou negações de existência que ocorrem dentro do corpo e da mente. Faço a distinção entre os termos porque compreendo que os afetos estão incluídos nos afectos, ou seja, quando falamos dos fatores afectivos de um jogo, falamos também das relações afetivas entre seres. Como bem descreve Cremin (2016): “os videogames são afectivos ou são defectivos. Videogames são *assemblages*. São a composição das forças criativas de desenvolvedores, jogadores, artistas e aprendizes<sup>96</sup>” (CREMIN, 2016, p. 22). Ressalto que, também, busco uma compreensão do jogo eletrônico para além da diversão, ao explorar outras sensações que o jogar causa.

---

<sup>95</sup> No original: The interruptibility of casual games, their relative simplicity and short levels, offers the player a type of pleasure that speaks to the way her work time is already structured.

<sup>96</sup> No original: videogames are affective or else defective. Videogames are assemblages. They are compositions of the creative forces of developers and players, artists and apprentices.

Muito me questionei sobre o papel da diversão na leitura de jogos eletrônicos. Um lugar-comum pouco contestado, parece ser inevitável falar de videogames sem falar dela. Defendia, com um pouco de obstinação, que apenas se divertir não devia ser o único objetivo de uma pessoa quando estava jogando, pois havia o risco de que o uso acrítico de jogos pudesse favorecer a disseminação de discursos que estabelecem a permanência do *status quo*. Por isso, sempre que possível, exortava os participantes a refletirem sobre o que os jogos estavam “tentando dizer”, ou seja, qual seria o discurso subjacente implantado pelos agentes que constroem e distribuem o jogo, como empresas desenvolvedoras e de marketing? Foram as repetidas falas dos participantes que iam de encontro à ideia de que é necessário haver algo mais que me fez repensar minha posição.

Compreendo, dessa forma, que a diversão é um dos principais fatores que levam uma pessoa a jogar, e é o principal atrativo de vários jogos. É um lugar-comum, tanto que uma estudiosa como Santaella (2015), que escreve extensamente sobre como os jogos produzem sentidos, é enfática quando diz que os videogames “não têm que fazer sentido, eles têm que entreter e divertir” (SANTAELLA, 2015, p. 61). Nesse contexto, como citado na subseção sobre narrativa nos videogames, notei na fala de alguns participantes que acompanhar a trama é frequentemente visto como algo acessório. Por exemplo, Leonardo declarou que o jogo não necessariamente precisa ter uma história, um contexto para se considerar como jogo, sendo a diversão como seu único objetivo. Nessa intenção, ele levantou aspectos como a imersão no ambiente do jogo como argumento de que muitos procuram satisfação ao jogar, um sentimento que, à primeira vista, parece ser entorpecente. Entretanto, é importante afirmar que o hedonismo puro não seria o único sentimento buscado, já que ele cita jogos com temática de terror, os quais buscam assustar como forma de gerar sentimentos marcantes:

- 1 Eu: mas Léo falou em diversão, o jogo pode ser um jogo sem divertir você, eu não imagino que a pessoa quando joga *Five Nights at Freddy's*, que é de terror, não vejo que a pessoa fique muito feliz ou nada  
Leonardo: mas aí vai muito do que a diversão para a pessoa, às vezes você tá  
5 jogando um jogo de terror e você tá muito muito tenso, porque sabe que a ameaça tá próxima e pode morrer a qualquer momento, e aí você toma um susto, você morre, mas logo após que você toma você começa a rir, oh meu deus, meu coração aqui, não é divertido?  
Eu: ah, então o susto é divertido  
10 Leonardo: é porque aquilo mexe com você

*Excerto 041: Conversa LR1*

Leonardo parece entender “diversão” como algo diferente de como eu entendia: relacionei diretamente com sentimentos positivos apenas (l. 2-3). Na perspectiva dele, a

diversão não estaria limitada a um sentimento de euforia, mas a uma resposta corporificada das ações que acontecem no jogo quando diz que ele “mexe com você” (l. 10).

Porém, defendo que pautar toda a experiência do jogar apenas como “diversão” é limitante para o entendimento do meio. Basta lembrar do paradoxo do fracasso de Juul (2013) para perceber que nem sempre jogar videogame é prazeroso. Por exemplo, Ruberg (2015) argumenta que é possível criar e experienciar jogos que não objetivem a diversão, mas que ativamente busquem desagradar e desafiar essa noção hegemônica que o objetivo final do jogar é apenas se divertir. A autora argumenta que, quando evocados intencionalmente pelo jogar, sentimentos negativos como tédio, cansaço, tristeza e irritação podem despertar no jogador afectos reversos, ou contra-afectos, capazes de criar uma experiência de “não-diversão” (*no-fun*), capaz de descentrar e desafiar o jogador, fazendo-o refletir sobre seus atos no jogo e, a partir dos contra-afectos, promovendo uma leitura crítica do jogo e de si. Segundo a autora, buscar o fracasso em vez de evita-lo faz com que a dor de perder seja convertida em um tipo de emancipação masoquista, que rejeita o caráter hedonístico do jogar hegemônico. Jogar assim seria, segundo Ruberg, “um chamado de volta a nossos corpos, um chamado a sentir o que não devíamos querer sentir<sup>97</sup>” (RUBERG, 2015, p. 122).

Ainda sobre alternativas à diversão, Leonardo e Rodolfo apontam que existem outros usos do jogo para além dela: para trabalho, para a educação, como esporte. Nesse aspecto, não posso deixar de concordar com Leonardo, porque percebo que muito do que ele fala vem de minha própria prática como professor dele, na qual fazia uso de atividades como jogos, muitos dos quais me lembro de que Leonardo participava com bastante afinco. Porém, é da opinião dele afirmar que não há nada de errado em um jogo não se propor a qualquer outro objetivo que não seja a diversão ou distração de quem está jogando:

- 1 Leonardo: acho que o objetivo do *Doom* é só divertir, não é necessariamente uma reflexão, e não tem nada de errado nisso, acho que alguns jogos tão aí pra isso mesmo, porque nem sempre você está querendo, tipo, tirar uma reflexão do jogo, jogar uma coisa mais profunda, ou ver uma história mais profunda, ele só quer
- 5 descontrair mesmo, eu acho que é o caso do *Doom*  
 Eu: então você pode, agora fiquei curioso, o que é que difere, “ah, eu não quero reflexão” “eu não quero diversão”  
 Leonardo: não, por exemplo, assim, você consegue a diversão em ambos os tipos de jogos, um jogo com uma história profunda, com desenvolvimento de
- 10 personagem e tudo, e igualmente você consegue diversão em um jogo como *Doom*, que é jogabilidade o tempo todo, você tem, está lá, você não precisa de história

*Excerto 042: Conversa LJI*

---

<sup>97</sup> No original: a call back to our bodies, a call to feel what we aren't supposed to want to feel

Leonardo parece argumentar que há formas diferentes de se engajar com jogos diferentes, e a forma que um jogo engaja não seria necessariamente melhor do que a outra. Por exemplo, ele vê como diferentes os engajamentos com os acontecimentos da narrativa de um jogo em oposição ao sentimento visceral do jogar constante.

Nesse diapasão, continuo fazendo um paralelo entre a forma como eu e Jordana jogamos *Undertale*. Como explicado em sua descrição no capítulo anterior, seus jogadores podem seguir três rotas na narrativa, dependendo se o avatar interage, violentamente ou não, com as outras personagens do mundo do jogo. Eu segui todas as três, incluindo a que exigia que o avatar do jogo eliminasse todas as criaturas daquele mundo, a chamada rota “genocida”. Jordana, no entanto, não conseguiu prosseguir no jogo justamente por não ser capaz de matar uma das personagens do jogo (l. 5), a qual ela se afeiçoou:

- 1 Eu: você tem que matar ele... eu não consegui, você conseguiu?  
 Jordana: eu não consegui matar nem a Toriel, porque eu fiquei com dó, ela só quer cuidar da pessoa, então não consegui matar ela  
 Eu: ah, você não foi pra esse essa rota
- 5 Jordana: não consegui matar a Toriel, desisti porque não consegui matar a Toriel  
 Eu: eita, eu fui para frente, eu fui malvado, eu queria ver o que vinha pela frente  
 Jordana: [risos]  
 Eu: agora estou me lembrando quando eu joguei *Undertale* e fiz a rota, me senti mal pra caramba
- 10 Jordana: [risos] eu não tenho coragem de fazer isso

*Excerto 043: Conversa JDI*

Ressalto que lemos o mesmo jogo de formas distintas: eu abordei o jogo estritamente como uma série de objetivos a serem cumpridos, sobremaneira friamente (l. 8-9), enquanto Jordana viu *Undertale* como uma experiência primariamente emocional, cujos fatos influenciaram seu jogar a ponto de não querer mais matar as criaturas para continuar a jogar (l. 10). Confesso que, ao chegar no mesmo ponto de Jordana, de eliminar a criatura, de fato me senti mal em fazê-lo, mas segui em frente porque entendi que aquele caminho era apenas um de vários possíveis no jogo. Percebo que repeti aqui o que fiz com *Black Mirror: Bandersnatch*, no qual agi menos como um intérprete e mais como um analista, ou seja, friamente esmiuçando as diferentes possibilidades oferecidas pelo jogo, sem me engajar emocionalmente com ele. Mendes e Silva (2017) realçam esse papel de interpretação do jogador em *Undertale*:

A narrativa não linear e a Estrutura de Diálogos por Escolhas de *Undertale* permitem ao jogador desenvolver habilidades de interpretação tal qual uma narrativa tradicional, com a vantagem de que o leitor é tão absorvido pelo texto e pela dinâmica do jogo que mal se percebe interpretando e evoluindo suas habilidades de letramento. (MENDES E SILVA, 2017, p. 46)

Concordo com a posição dos autores, mas devo abrir uma ressalva no que diz respeito à “absorção” do jogador. Nesse sentido, saliento que, apesar de todos os recursos de imersão no jogo, o jogador não necessariamente fica perdido, deixando o seu ser para trás. Isso denotaria uma assimilação totalmente acrítica dos valores e ideologias como percebidas pelos jogadores. Argumento que, para “evoluir as habilidades de letramento”, como dizem os autores, os jogadores podem interpretar e fazer reflexões sobre o que fazem e fizeram no seu jogar.

Nesse aspecto, percebo que Lívia também abordou o jogo *Undertale* de uma forma diferente da de outros participantes no que diz respeito aos sentimentos. Ela demonstrou empatia pelos personagens e pelas suas histórias de vida:

- 1 Lívia: eu acho que fica uma certa inspiração na maneira que eles vivem, eu quero viver a vida como eles, eu quero ser feliz, otimista, independente do que eu faço, porque eles realmente, eles tinham uma vida um pouco sofrida, mas que você ia numa lojinha comprar alguma coisa, e eles te davam um ensinamento, contavam
- 5 uma história para você, ele sempre tinha algo feliz pra contar, mesmo passando por necessidade

*Excerto 044: Conversa LLI*

Infiro, assim, que Lívia parece se apegar mais a personagens e estéticas do jogo do que ao jogo em si. Ao enxergar nos personagens monstros histórias de abnegação e superação (l. 3, 5-6), Lívia parece levar em consideração os sentimentos, tanto de si quanto de outras pessoas, durante o jogar. Tanto Jordana quanto Lívia relataram momentos de empatia com outros jogadores em outros instantes (exc. 008, 014 a 016), o que pode ajudar a explicar a preocupação dela com os outros. Com a pesquisa, percebi que em vez de me focar no que essas peças representavam para a obra em si, talvez devesse prestar atenção no que elas representavam para *mim*. A relação do jogo com o jogador deixa de ser unilateral quando nos permitimos sentir por ele.

Entendi também que as relações afectivas aconteciam não apenas entre o jogador e o jogo ou diretamente entre dois jogadores, mas entre dois jogadores *por meio* do jogo, usando a interface dos afectos como defendida por Anable (2018):

"[...] nossos corpos, suas capacidades de sentir e representar emoções – desejo, amor, raiva, tédio – são necessariamente enredadas com as interfaces, suas representações, e o próprio código como uma forma de representação"<sup>98</sup> (ANABLE, 2018, p. 40).

<sup>98</sup> No original: our bodies, their capacities to feel and to represent emotions—desire, love, anger, boredom—are necessarily enmeshed with the interfaces, their representations, and code itself as a form of representation

Dessa maneira, quando interagimos com uma TDIC como os videogames, também suscitamos, e deixamos suscitar, emoções das mais variadas, o que vai de encontro à noção de senso comum de que as relações entre humano e máquina e humanos pela máquina são necessariamente pautadas apenas pela lógica fria. Afirmo que, quando joguei e completei *Undertale* pela primeira vez, os sentimentos que surgiram, desde alegria até tristeza, passando por perplexidade, compaixão e até medo, foram reais o bastante para que o jogo deixasse sua marca e fosse memorável o bastante para recomendar aos meus alunos.

Nesse contexto, uma forma de observar como se dão os fatores afetivos e afectivos do jogar videogame é analisar o que os participantes dizem no seu jogar em ambiente doméstico. Devido às circunstâncias que levaram a pesquisa a ser conduzida de forma remota, um aspecto da prática do jogar dos participantes que ficou em evidência diz respeito à relação entre este jogar com pessoas próximas a eles. Nesse sentido, teço aqui reflexões sobre esse aspecto da prática do jogar dos participantes. Como exemplo, destaco o relato de Jonathas sobre jogar videogame com seu pai:

- 1 Eu: não sei se você já jogou esses jogos mais antigos, tipo Sonic, Mario, essas coisas  
Jonathas: eu joguei alguns jogos do Nintendo 64, Atari, porque meu pai gosta muito de jogos, sabe
- 5 Eu: ah, seu pai  
Jonathas: ele é mais velho... ele quando era mais novo cuidava de um videogame, aí ele passou esses jogos, aí Donkey Kong, Super Mario, Pac-Man, joguei a maioria das coisas  
Eu: beleza, então puxando esse lado assim, você começou a jogar com seu pai,
- 10 né  
Jonathas: é, também era bem moleque mesmo e chegava “ah, vamo comprar um videogame ali”, a gente não tinha muita condição, ele comprou um Polystation<sup>99</sup>, porque é uma réplica do PlayStation 1, tá ligado?  
Eu: é, eu sei, eu sei
- 15 Jonathas: era tipo, ele funcionava com a fita, aí eu disse “carai véi, joguinho massa”, aí eu comprava fita de Dragon Ball<sup>100</sup>, eu via os boneco [sic] tudo torto e achava aquilo massa demais, pô

*Excerto 045: Conversa JN1*

Registro que uma divergência entre mim e Jonathas diz respeito a como enxergamos esses momentos: Jonathas tem lembranças afetivas desses momentos, em que o que menos importava era o que estava em tela (l. 13-15). Uma falha minha foi não enxergar essa divagação nostálgica como tal, e tentar buscar significados escusos por trás dela. Ao procurar

<sup>99</sup> Console falsificado de origem chinesa, infame por imitar a aparência do console PlayStation, da empresa Sony, mas incapaz de executar jogos no mesmo formato que este. Enquanto o PlayStation usava CDs como portadores dos jogos, PolyStations usavam cartuchos, uma tecnologia já datada, do console Famicom, da década de 1980. O termo também se refere por metonímia a qualquer console semelhante, que imite a aparência de consoles modernos de forma a enganar consumidores incautos.

<sup>100</sup> Popular série animada japonesa, que originou vários jogos eletrônicos baseados nela.

efeitos, acabei me esquecendo dos afetos. Quando Jonathas fala de como jogar com o pai possibilitava a ele momentos de interação e ligação, percebo como ele se lembra com alegria desses momentos, e de como os jogos eletrônicos foram cruciais para a relação que ele estabelecia com o pai.

Porém, queria questioná-lo sobre outros elementos sobre o sentimento “além do jogo”, e tentei saber dele se as interações com o pai desembocavam para um comentário sobre os jogos e como eles os afetavam ou afetam (l. 1-2):

- 1 Eu: E esse sentimento [de jogar com o pai] ele ia para além do jogo, além do game, ou ficava só ali no game?  
Jonathas: depois de ficar jogando assim, um tempo, aí eu “não, vou jogar mais não”
- 5 Eu: Aí você não parou, você parou de jogar, você...  
Jonathas: aí, não, ele saiu e eu continuava jogando  
Eu: ah, sim então, seu pai  
Jonathas: aí ficava só nisso, sabe

*Excerto 046: Conversa JN1*

Como não houve qualquer comentário adicional do Jonathas sobre suas práticas de jogar com o pai, minha primeira reação foi pressupor que ele e outros que relataram algo semelhante não costumam enxergar o jogo como texto, algo com conteúdo, mas como atividade ou ferramenta, algo com outros objetivos, como se divertir, interagir com outros etc. Isso não quer dizer, obviamente, que a maneira que Jonathas percebe o jogo eletrônico seja mais ou menos apropriada. É preciso lembrar que, como citado na subseção anterior, considero o jogar como atividade multimodal, veiculadora de sentidos e com retórica própria, não como mera ferramenta de distração. Ao questionar Jonathas, tentei conduzir a conversa para algum tópico que o fizesse pensar sobre o seu jogar de forma diferente, mas o que importava para ele era menos o que ele jogava e mais o momento de jogar com o pai. Naqueles momentos, questões sociais ou financeiras eram menos importantes que as afetivas, algo que não me atentei durante a conversa que tive com Jonathas.

Pergunto-me se minha falta de atenção aos fatores afetivos relatados por Jonathas vem de minhas próprias práticas de jogar, a maioria delas solitária. Quando tive meu primeiro videogame, não tinha com quem jogar junto. Apesar de poder jogar com outras crianças nas locadoras e LAN houses, sempre preferi jogar sozinho. Isso, somado aos meus hábitos de leitura, também solitária, fizeram-me gravitar para experiências de jogar diferentes da maioria ao meu redor. Enquanto outras crianças se divertiam em conjunto simulando experiências competitivas, como esportes ou corrida, eu preferia jogos que continham narrativas, que contassem uma história. Ao me tornar mais proficiente na língua inglesa, esse interesse se

aprofundou ainda mais, moldando a forma como eu enxergo o jogo eletrônico construiu meu entendimento do jogo estritamente como objeto a ser lido e analisado.

Outro episódio no qual os fatores afetivos se demonstraram acima do mero jogar vem de Leonardo, que também começou a jogar com familiares. Ele foi ludibriado em uma transação financeira dentro do jogo (l. 1-5):

- 1 Leonardo: [risos] é uma tragicomédia, teve uma vez que a gente foi chamado pra uma transação dessas e era um item muito caro, não vou me lembrar qual que era, mas a gente tinha um item e a gente queria vender, aí marcaram o local pra gente ir lá, só que quando a gente chegou lá traparam<sup>101</sup> a gente e mataram a gente  
 5 e aí roubaram o item  
 Eu: [risos] filha da... eita, que merda, vei  
 Leonardo: pois é, [inaudível] MMORPG  
 Eu: eita meu Deus, você aprendeu uma lição nesse dia  
 Leonardo: foi, nunca mais eu ia jogar Tibia na minha vida [risos, inaudível], mas  
 10 foi engraçado, foi triste, a gente ficou triste, com raiva na hora, mas foi engraçado depois

*Excerto 047: Conversa LNI*

Apesar da situação desagradável, Leonardo vê o que aconteceu de forma bem-humorada. Ele, inclusive, argumenta que episódios como este são corriqueiros no tipo de jogo que ele jogava (l. 7), que foi reforçada por mim na linha seguinte, o que denota certa abnegação por parte de nós dois. O episódio corrobora com o que ele diz sobre a diversão não estar sempre relacionada a sentimentos hedonísticos como euforia (exc. 029). Ele vê o que aconteceu como um lembrete de que as interações online nem sempre são agradáveis. Nunca tive uma história parecida com a de Leonardo, mas li relatos de pessoas que também foram enganadas em jogos, e os sentimentos suscitados por esses episódios eram veementemente negativos, apesar de na maior parte das vezes se tratar de valores fictícios trocados em um mundo fictício. Este era real o bastante para que se fizesse sentir.

Ressalto que essas sensações podem se dar não apenas entre jogadores, mas entre o jogador e o jogo, por meio de seus recursos. Na conversa LJ1, tentei exortar em Leonardo uma reflexão sobre o consumo de mídia violenta, por intermédio da análise do jogo *Doom*, jogo do gênero FPS, famoso pela violência explícita com a qual o jogador é capaz de se engajar. O videogame chegou a ter a venda proibida no Brasil, devido a um pânico moral ao redor dele. Sobre o jogo, Leonardo explicou como ele parece entender *Doom*:

- 1 Leonardo: olha, pelo pouco que eu vi do *Doom* e pelo pouco que eu joguei também, eu sei que *Doom* é um jogo bem frenético, brutal, e que tem uma trilha sonora igualmente frenética, então tipo, são fatores que ajudam muito nessa

<sup>101</sup> Anglicismo originado da palavra *trap*, significa movimentar o avatar de forma a encurralar um oponente.

empolgação que você citou aí, a trilha sonora, a grande quantidade de inimigos  
 5 que aparecem na tela, os recursos de munição de armas que são esgotáveis, a  
 forma como talvez o que deixa a gente admirado, se é essa a palavra, seria  
 justamente essa brutalidade do *Doom*, porque é algo tão visceral, tão gráfico na  
 nossa frente que a gente fica espantado, porém é um espantado bom, eu acho,  
 porque tá a música rolando o tempo todo e não para de vir os inimigos e você é  
 10 recompensado quando você elimina algum inimigo dessa forma brutal, então é  
 quase como um cassino, um jogo de cassino  
 Eu: o que tem a ver o jogo de cassino?  
 Leonardo: porque você tem um objetivo, no caso do *Doom* você aniquila todo  
 mundo, e você vai ganhando recompensas, e essas recompensas, eu não sei, tipo,  
 15 devem liberar armas, se não me engano, então são coisas que você vai ganhando  
 e conforme você ganha novas armas você automaticamente você ganha novas  
 formas de aniquilar os inimigos e aí fica um ciclo sem fim, igual um jogo de  
 cassino

*Excerto 048: Conversa LJI*

Para Leonardo, uma sensação propiciada pelo jogo que a princípio seria desagradável pôde se tornar agradável, um “espantado bom”, como Leonardo declara (l. 7-8). Essa sensação de empoderamento, reforçado pelos estímulos sonoro e visual (l. 4-5), se mostra então importante em jogos que fazem uso dela. Leonardo compara essa sensação a um “cassino” (l. 10), referindo-se ao ciclo de investimentos e recompensas semelhantes a um jogo de azar (l. 16-18), que por sua vez remete a um ciclo de excitação que se retroalimenta a cada ato, geralmente violento, realizado no jogo. Assim, o que deveria causar repulsa acaba tendo o efeito reverso de atração, que mantém o jogador em busca de maiores sensações no jogar. Eu, como jogador, reconheço bem estes sentimentos e posso atestar que o jogar prolongado de videogames como *Doom* pode de fato me fascinar

Estes sentimentos corporificados, no entanto, nem sempre se limitam à excitação e fascínio, e podem sair de sintonia com o jogador. Por exemplo, após jogar *Dandara* por um período de tempo, Leonardo declarou não poder seguir em frente no jogo. Compreendi que a forma de progressão do jogar, que envolve repetidas e repentinas mudanças de perspectiva no controle do avatar, parece ter impactado diretamente na experiência do jogar de Leonardo, e ele relatou ter sofrido de uma leve tontura. O fato de que Leonardo precisou se adaptar à fisicalidade do jogar, insistindo por algumas vezes em controlar a personagem, para poder aproveitá-lo não foi previsto por mim, já que não tive essa sensação quando joguei. Confesso que, ao pautar o jogar de *Dandara* apenas pelos meus afectos, acabei ignorando que eles não se fazem sentir da mesma forma pelos outros, um dos momentos em que percebi minhas próprias limitações enquanto pesquisador.

Da mesma forma, Rodolfo declarou que o jogar contínuo de *Dandara* estava ficando mais difícil. Durante a primeira semana após eu indicar o jogo para ele, apesar de dizer que gostou da experiência, Rodolfo achou o jogo complexo e achou cedo demais para emitir

opiniões sobre ele. De fato, a forma de progredir no jogo é bastante diferente das que muitos jogadores estariam acostumados, e essa foi uma de minhas preocupações ao recomendar o jogo a Rodolfo. Após tentar por uma semana, ele relatou estar mais climatizado ao ambiente do jogo, mas, mesmo assim, Rodolfo ainda sentia dificuldade em progredir. Ultimamente, Rodolfo declarou não continuar a jogar *Dandara*, pois alegou ter perdido os dados do celular que usava para executar o jogo. Isso, somado ao desinteresse que Rodolfo demonstrou pela protagonista do jogo (excerto 004), parecem ter sido fatores decisivos na desistência de jogar dele.

Ao refletir sobre as reações de Leonardo e Rodolfo, por estar mais preocupado em fazer os alunos prestarem atenção aos aspectos narrativos do jogo (exc. 026 e 027), ou por uma falta de sensibilidade minha, o fato é que, por não me atentar a como os participantes reagiriam ao jogo recomendado e presumir que eles teriam a mesma experiência com ele que eu tive, mesmo tendo consciência de que nem sempre isso acontece, o jogar não aconteceu como eu pensei, o que me deixou um tanto frustrado. Quando apresentei o jogo aos participantes, queria poder contribuir para uma visão diferente de suas práticas de jogar, para além da diversão e da distração, como se tal forma de engajamento com o videogame estivesse agora abaixo de mim. Ora, a diversão e a excitação propiciadas pelo jogar videogame podem não ser os únicos fatores afectivos envolvidos, mas são os mais proeminentes, inclusive pelo meu eu jogador. Mas meu eu professor se sobrepôs a ele quando indiquei *Dandara* sem pensar no desconforto físico que ele viria a causar nos participantes. Tal qual um professor que passa um exercício a um aluno, pensando apenas no resultado e na aprendizagem que de alguma forma pensaria que fosse acontecer, acabei agindo unilateralmente, esquecendo-me de que os afectos aconteceriam na interface deles, não na minha.

Assim, quando recomendei o jogo, o fiz no intuito de usá-lo como um exemplo “fora do padrão” da indústria, já que ele se desviava do que jogadores como eu ou os participantes estávamos acostumados a jogar. Tentaria usar, não sabendo exatamente como, o jogo como exemplo de que seria possível trabalhar outras temáticas que não sejam apenas a do confronto direto e representações que não fossem as padrão. Por exemplo, quando joguei *Dandara* não senti as dificuldades que eles relataram sentir, o que talvez se deva a minha maior tolerância a movimentos desconcertantes e meu maior costume com jogos do mesmo gênero de *Dandara*, que exigem a repetida travessia e exploração de cenários. Portanto, receber os relatos de Leonardo e Rodolfo me surpreenderam bastante, pois esperava que eles se engajassem com o jogo da mesma forma que eu, ou seja, que vissem além dos atos realizados.

As declarações de Leonardo e Rodolfo me lembram que a experiência do jogar não é totalmente abstrata, e tem reflexos nos sentidos. Não jogamos videogame apenas com a mente, mas também com o corpo. Confesso que não levei esse ponto em consideração, porque Leonardo e Rodolfo relataram queixas quanto à forma não ortodoxa de movimento do avatar, que pode realmente causar leves desconfortos. Reconheço agora que tais aspectos devem ser levados em consideração ao se construir jogos, ou mesmo indicá-los para fins de conscientização crítica. O jogo traz temas pertinentes e mais próximos às realidades dos participantes do que outros produzidos em países do norte global, mas ele precisa ser de fato jogado para que eles apareçam. Ou seja, se o jogar se intromete na mensagem, ela não é veiculada e os sentidos não são construídos. Como dito anteriormente, as dimensões lúdica e narrativa de um videogame não podem ser consideradas em separado, mas como parte de uma mesma entidade, com a qual o jogador se engaja por meio do jogar.

Esta seção como um todo, procurou demonstrar como as interfaces entre jogador e jogo contribuem para a promoção do ludoletramento digital crítico nos jogadores. Uma grande parte de jogar um videogame é não apenas entendê-lo, mas também se entender como jogador, e os sentimentos presenciados durante o jogar são parte crucial desse processo. É na (con)fusão entre ser e máquina, em que os atos simulados acarretam emoções reais, que o jogar videogame acontece de fato. Como diz Anable (2018):

Os videogames não são tecnologias capazes de reescrever, de forma autônoma e inconsciente, nossos corpos; eles são uma forma popular de representação através da qual podemos traçar e analisar como os afectos se movem pelos corpos e objetos no presente<sup>102</sup> (ANABLE, 2018, p. 132)

Ou seja, o jogo eletrônico não tem o poder de sobrescrever ou sobrepujar a vontade do jogador, que ainda goza de relativa autonomia para decidir se o que ele joga faz sentido para ele. Ao tomar para si e problematizar estes sentidos, percebe-se a dimensão crítica do jogar videogame, e o jogador pode passar de consumidor acrítico a produtor de seu próprio entendimento sobre seu jogar. Porém, ao desenvolver esta pesquisa, percebi que, longe de ser desnecessário para este entendimento, ou mesmo um entrave para ele, afectos como a diversão podem contribuir para o desenvolvimento do senso crítico no jogador.

---

<sup>102</sup> No original: Video games are not technologies capable of autonomously and unconsciously rewiring our bodies; rather, they are a particularly popular form of representation through which we can trace and analyze how affect moves across bodies and objects in the present

### 3.3 Interfaces entre Jogador e *Frames* Contextuais

Nesta seção da interpretação, analiso as interfaces entre o jogador e os frames contextuais (MÄYRÄ, 2008), dentro dos quais tanto o jogo quanto o jogador como agentes do complexo de jogos eletrônicos (MCALLISTER, 2008) são gestados e estão inseridos. As temáticas são, a saber: 1) os discursos de ódio e exclusão que podem ser veiculados por jogadores durante e após o ato de jogar; 2) discussões sobre ética, política e violência nos videogames; e 3), influências das forças dominantes nos e pelos videogames: capitalismo, colonialismo e patriarcado.

#### 3.3.1 Discursos de ódio e exclusão nos videogames

Como mencionei na introdução, posso ser visto pela sociedade em geral como o “jogador padrão”: branco, cis, hétero, de classe média. Não se espera que eu me importe, ou mesmo esteja consciente, das agruras e injustiças sofridas por pessoas de cor, gênero ou situação socioeconômica diferente da minha. Também, não tenho o costume de jogar online, o que evitou que ouvisse o que muitos jogadores fora do “padrão” tivessem que ouvir apenas por serem o que são. Sou constantemente lembrado de que o jogar, especialmente o jogar online, é repleto de interações desagradáveis, envolvendo todas essas injustiças. Para muitas pessoas, isso acaba marcando e taxando a atividade de jogar videogame como nociva, além dos vários outros estigmas relacionados.

Ao lembrar dos meus momentos de jogar em locadora, eles eram cercados de um tipo particular de pessoa: uma criança ou adolescente “da rua”, que não ficava muito em casa. Alguém que minha mãe não gostaria com quem eu andasse. Uma das minhas poucas “amizades” foi com uma pessoa assim, uma influência não muito boa. Mas ele tinha um interesse em jogos eletrônicos semelhantes ao meu, então ele era uma das pouquíssimas pessoas com o qual compartilhava o hobby. Agora que relembro, ele costumava dizer coisas que me envergonhariam se ouvisse hoje. Falas homofóbicas, machistas, racistas. Mesmo naquela época de adolescente que não sabia muito das coisas, não me sentia bem ouvindo. Por que continuei sendo amigo dessa pessoa? Para mim, ter amigos era tão raro que qualquer pessoa que me visse como pessoa e não como alvo de chacota, ou que dissesse que me via assim, era o bastante. Mas, depois da faculdade, distanciei-me dessa pessoa e de outras que, hoje em dia, se intitulariam “cidadãos de bem” enquanto veiculam, intencionalmente ou não, discursos preconceituosos contra pessoas diferentes deles.

Nesse contexto, meu histórico de retração social me faz ser veementemente contra discursos odiosos online, mesmo em contextos como o jogar videogame, considerado como um lugar não sério. De fato, é justamente por causa disso que vejo como válido discuti-los no trabalho, já que, por muitas vezes, percebia essa falta de seriedade como uma permissividade para que agissem de forma violenta. “É só brincadeira”, diziam, enquanto desferiam palavras dolorosas. Para mim, não era. Temo que, mesmo depois de todos esses anos, o que aconteceu comigo perdura, sendo parte constitutiva do meu ser, algo com o qual preciso lidar.

Desse modo, nesta subseção, problematizo o termo *gamer* como portador de ideologias que podem promover discursos de ódio por meio de ideais tecnomasculinistas (KOCUREK, 2015). Nessa perspectiva, entendo discurso de ódio como “a expressão de opiniões que incitam ódio direcionado a indivíduos ou grupos, isto é, dar às palavras o poder de dor física<sup>103</sup>” (COSTA et al., 2020, p. 36). Como Consalvo (2009) nos lembra, os atos realizados dentro do jogo encontram respaldo na vida real, e vice-versa, e o espaço do jogo como livre de consequências precisa ser questionado de forma a reconhecer os discursos de ódio que podem ser veiculados por esses. Argumento que, para que se suscite o ludoletramento digital crítico, jogadores precisam ser capazes de reconhecer e combater estes discursos quando eles ocorrem. Também é necessário reconhecer sua posição enquanto jogador como passível de veicular discursos, e não como mero consumidor.

Destaco, nessa intenção, que uma das perguntas realizadas pela Pesquisa Game Brasil em 2020 (SIOUX GROUP, 2020) me chamou a atenção por causa de seu questionamento: “Você se considera um gamer?” é uma das perguntas realizadas pela pesquisa em 2020 (SIOUX GROUP, 2020). O resultado aponta que uma parcela considerável de participantes alegou *não* ser “gamers”. 66,5 % rejeitaram o termo para si e, se levarmos em consideração as informações de gênero fornecidas<sup>104</sup>, esse número aumenta para 76,7% no caso de jogadoras. Na pesquisa de 2022, 49,6% rejeitam o termo e, para as mulheres, 54,9% (SIOUX GROUP, 2022). A redução de percentual se justifica pelo isolamento causado pela pandemia. A pesquisa ainda aponta que 73,4% têm o costume de jogar videogame, mesmo não se identificando como “gamer”. Trago esta discussão em específico porque enxergo dentro do termo, quando interposto no ambiente semiótico dos entusiastas de jogos eletrônicos e dos discursos veiculados por eles, uma carga ideológica pesada, quase nociva.

---

<sup>103</sup> No original: Expressing opinions that incite hatred towards individuals or groups, i.e. giving words the power to hurt physically.

<sup>104</sup> Na pesquisa citada, apenas dois gêneros aparecem como opções: masculino ou feminino.

Importa afirmar aqui que, neste estudo, apesar de ser um termo comum para uma parcela de jogadores se identificarem, sendo inclusive o termo escolhido pela própria Pesquisa Game Brasil, evito usar o anglicismo “gamer” para me referir a mim mesmo, ou aos participantes da pesquisa se referirem a jogadores de videogame, sejam casuais sejam entusiastas dedicados. Prefiro usar o termo “jogador” para me distanciar daquele termo, que entendo como alguém que usa a prática de jogar videogame quase como um traço de identificação entre pares e diferenciação daqueles que não seriam *gamers*. Como educador, não compactuo com qualquer tipo de exclusão, especialmente uma que ocorre em uma atividade tão dependente de esforços coletivos quanto o jogar online.

Acredito que toda discussão que relaciona jogos eletrônicos com questões críticas deve mencionar o “GamerGate”, um movimento de mobilização virtual capitaneado por uma pequena parcela de entusiastas de jogos, a grande maioria desses classificados como os “jogadores padrão” que mencionei no início da subseção. Eles relatavam se sentir ameaçados por visões críticas do jogar videogame vindas de pessoas fora deste padrão, como mulheres, LGBTQIA+ e etnias não caucasianas. Na prática, o GamerGate foi meramente uma tentativa de deslegitimar estudos críticos sobre videogames, sob um pretexto de buscar a “ética” no jornalismo especializado de jogos eletrônicos, ética que parece se traduzir na manutenção do *status quo* no que diz respeito à indústria de entretenimento. Identificar-se como “gamer” tornou-se, assim, uma chaga pelos olhos de muitos profissionais relacionados aos videogames, vistos como “cúmplices” das mulheres citadas acima. Como alertaram Fron et al. (2007):

A noção de “gamer” que definiu a retórica do marketing de jogos e seus fãs criou uma subcultura excludente e alienante a muitos que jogam videogames, mas não querem ser associados com as características e estilos comumente associados a jogadores aficionados. Este estereótipo pode na verdade fazer com que pessoas sequer joguem<sup>105</sup> (FRON et al., 2007, p. 310)

Ou seja, criou-se uma ressignificação do termo “gamer” que os relacionou com comportamentos agressivos e misóginos. Mortensen (2018) denomina o GamerGate como o “ponto fraco da cultura de participação”, pois é um exemplo de como tecnologias criadas para ampliar a voz de mulheres podem também silenciá-la. Como diz Chess (2020), também vítima do assédio de “gamers”: “O GamerGate tem sido uma força antagônica feita para manter neófitas longe da cultura dos jogos, ou ao menos mantê-las no canto delas, e tem tido

---

<sup>105</sup> No original: The notion of the “*gamer*” which has defined the rhetoric of game marketing and fandom, has created a sub-culture which is exclusionary and alienating to many people who play games, but who do not want to be associated with the characteristics and game play styles commonly associated with “hardcore *gamers*.” This stereotype may actually prevent some people from playing games entirely.

relativo sucesso em fazer isto”<sup>106</sup> (CHESS, 2020, p. 93). O estopim desse movimento aconteceu em 2014, quando a desenvolvedora independente Zoe Quinn foi acusada de adultério em busca de promoção favorável ao seu jogo, *Depression Quest*, de caráter autobiográfico e totalmente gratuito. Rumores teriam sido plantados por seu ex-namorado em fóruns de discussão frequentados por jogadores. Segundo Mortensen (2018), tais acusações se expandiram a outras mulheres que direcionavam olhares críticos aos jogos<sup>107</sup>, como Anita Sarkeesian, acusada de fraude financeira por ter arrecadado fundos por meio de um site de financiamento coletivo para a produção de uma série de ensaios em vídeo sobre tropos comuns relacionados a mulheres nos videogames<sup>108</sup>.

Mortensen (2018) reitera que esses ataques surgiram de uma parcela infinitesimalmente pequena dos autoproclamados “gamers”, e, mesmo dentro do movimento, havia dissidências e desacordos. Mas isso não lhes tira o mérito dos ataques e perseguições realizados em nome de uma suposta “integridade” dos jogos eletrônicos como eles são, que estariam sendo “envenenados” por forças consideradas prejudiciais, como o feminismo ou o chamado “marxismo cultural”.

O estudo de Dowling et al. (2020), um *post mortem* do movimento GamerGate, liga diretamente a identidade de “gamer” a comportamentos machistas, intentos em configurar o campo de discursos sobre videogames como território exclusivamente masculino. Pelo lado dos desenvolvedores de jogos, Bulut (2020), por outro lado, vê um viés enraizado de expectativas e crenças que reificam o masculino, visto como uma identidade que se configura a partir de habilidades e práticas tecnológicas, em detrimento de outros traços como gênero, o que faz surgir e mantém a ideia de que jogar videogame é “coisa de menino”.

Bulut dá o nome de “religiosidade lúdica” à sobreposição de técnica sobre pessoa no jogar: se você é capaz de “jogar bem”, em tese não importaria quem você é ou como você se identifica. Obviamente, não é assim que acontece, já que pessoas que não são os “jogadores padrão”, como mulheres e pessoas não-brancas, continuam sendo discriminadas por quem são, não importando sua performance no jogo. Aliás, a própria ideia de igualar habilidade no jogo com o pertencimento a um certo círculo, como o dos “gamers”, pode ser vista sob uma ótica machista de ritualismo e exclusão.

---

<sup>106</sup> No original: GamerGate has been an antagonistic force that was meant to keep newcomers out of *gamer* culture—or at the very least, in their own corner—and has been relatively successful in doing so.

<sup>107</sup> A própria autora relata ter sido vítima de *doxxing*, ou seja, de publicação de dados pessoais sem seu consentimento.

<sup>108</sup> Série disponível na plataforma YouTube: <https://www.youtube.com/user/feministfrequency>

Outro fator para levar em consideração é a maestria de habilidades tecnológicas que jogadores esperam de si e dos outros. A falha no domínio, assim como o assédio que a sucede, pode ser ilustrada por meio do meme “git gud”: uma corruptela intencional da frase “get good” (“fique bom” ou “melhore”) ela é geralmente usada com um toque de ironia comum ao círculo de *gamers*, a qualquer pessoa que sinta dificuldade em superar algum desafio proposto pelo jogo, como um *boss*<sup>109</sup> ou um enigma complicado. Espera-se que o jogador continue a praticar o jogo, mesmo após repetidas falhas, em vez de pedir ajuda, o que pode demonstrar fraqueza ou falta de comprometimento. Há aqui uma valorização do desafio e da persistência como elementos obrigatórios para o jogar. Ou seja, quanto mais se joga, mais o ambiente do jogo é compreendido e mais fácil o jogo se torna. Desse modo, superar essa curva de aprendizagem inicial é entendido como um rito de passagem que todos precisam seguir para serem reconhecidos como “gamers” verdadeiros, o que não acontece caso o jogador escolha não se submeter a isso, ou mesmo que o próprio jogo dê condições do desafio a ser superado de forma mais fácil.

Embora seja compreensível que superar desafios e ser persistente de fato contribui para os sentimentos de frustração de, por exemplo, não conseguir passar uma fase que lhe causa dificuldade por muito tempo, seguido pela euforia quando o jogador consegue sucesso, é fácil ver codificados no jogar videogame os exemplos tecnomasculinistas (KOCUREK, 2015) de autossuficiência e dominação. Tal visão machista das expectativas de jogadores em jogos online pode explicar e ser explicada pela naturalização de abusos, dentro e fora do jogo. Alguns teorizam que tais reações virulentas a olhares não masculinos, não cis e não heteros aos videogames, o que acarreta a exclusão destes grupos, se devem justamente a posições defensivas tomadas pelos *gamers*. Quando os jogos eletrônicos sofreram ataques pela mídia e pelos governos, instaurando-se assim um pânico moral ao redor deles<sup>110</sup>, *gamers* normalmente defendem, de forma bastante contundente, que os jogos eletrônicos seriam totalmente incapazes de influenciar seus jogadores a cometer atos violentos. Assim, eles podem ter negado o potencial dos jogos eletrônicos exercerem *qualquer* influência, o que não se sustenta se considerarmos os jogos como os produtos culturais que são.

---

<sup>109</sup> Oriundo da palavra inglesa para “chefe”, diz respeito a um oponente acima da média, controlado pela inteligência artificial do jogo e geralmente enfrentado ao final de uma fase ou momento do jogo. A terminologia vem de jogos no gênero *beat-em-up*, no qual tal oponente era geralmente um antagonista, como o líder de uma gangue, e é precedido de seus lacaios, mais fáceis de superar que o chefe e que precisam ser derrotados para que se chegue a ele.

<sup>110</sup> Não faz parte do escopo deste trabalho comentar tais episódios com profundidade, mas Khaled Jr (2018) traz uma análise detalhada de diferentes pânicos morais no mundo e no Brasil.

Nessa intenção, Dyer-Witheford e De Peuter (2020) apontam que o movimento da *alt-right*, uma alternativa à direita política famosa por sua presença em fóruns online, cooptou os *gamers* que se identificavam com o GamerGate e os direcionou a tomar atitudes reacionárias, baseadas na suposta perseguição que eles estariam sofrendo. Os autores chamam o GamerGate de “laboratório do ódio online”, e lamentam que “o lado errado [dos *gamers*] aprendeu as lições sobre as implicações políticas dos videogames<sup>111</sup>” (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2020, p. 6). Ou seja, a conscientização política do jogar videogame foi usada pelos *gamers* simpatizantes do GamerGate para reforçar, e não combater, as injustiças que sua indústria criou.

Ressalto que considerar todo ato de jogar como não sério e protegido por um “círculo mágico” pode ter consequências muito reais. Dowling et al. (2020) enxergam o estabelecimento desse círculo por parte de *gamers*, codificados como seres masculinos, como uma “bolha impermeável”, da qual apenas seus iguais pertencem. Assim, qualquer crítica direcionada a esse círculo é recebida com insultos e assédios. Para o caso, o lamento de Leonard (2003) infelizmente continua válido: “Os jogos eletrônicos continuam sendo um meio único onde o mantra “é só um jogo” repele críticas<sup>112</sup>” (p. 4).

Com esse entendimento, a subseção discute sobre discursos de ódio e preconceito veiculados em ambientes de jogos eletrônicos na modalidade online, por meio das falas dos adolescentes Leonardo, Lívia e Jonathas, praticantes desses jogos que relataram sofrer ou testemunharam discursos preconceituosos. Muitas vezes, durante o jogar de uma partida de um videogame online, algo não sai de acordo com o que foi planejado, seja por falta de atenção de um jogador que não está concentrado no jogar quanto seus colegas, seja mesmo devido a questões fora do controle do jogador, como falhas na conexão de internet. Isso pode causar a derrota do time, bem como a perda da oportunidade de acumular pontos necessários para a progressão nos elos ou patentes. Em momentos assim, jogadores podem reagir de forma virulenta, insultando o colega que eles percebem como culpado pelo fracasso. Tais insultos podem se limitar à incompetência percebida pelos jogadores, mas, frequentemente, desembocam para abuso relacionado à cor, ao gênero, à raça, à orientação e ao local. Por exemplo, quando perguntei que tipo de insultos Jonathas recebia enquanto jogava online, ele diz:

---

<sup>111</sup> No original: [...] the wrong side learned the lessons about the political implications of games.

<sup>112</sup> No original: Video games thus continue to represent a unique medium where the mantra “it’s just a game” repels criticism.

- 5 Jonathas: tipo bullying, racismo, os caraio a 4, faz tudo, está ligado, os cara fica [sic] assim ‘oxe, mas os cara não sabe [sic] nem tua cor, chama de macaco, pinta a gota do rato, os cara chama mesmo [sic]’  
Eu: chama mesmo?
- 5 Jonathas: os cara chama [sic], ‘você é um macaco’, não sei o quê, os cara pratica [sic] bullying sem nem saber se o cara, racismo, tá ligado, sem nem saber se o cara é branco, preto, azul, os cara fala mesmo [sic]  
Eu: os cara [sic] que você tá dizendo é quem?  
Jonathas: os aleatórios, tá ligado

*Excerto 049: Conversa JN2*

Reconheço que Jonathas relatou sofrer abusos de cunho racial por parte de participantes fora de seu círculo de amizades, os “aleatórios” (l. 9) com os quais Jonathas foi forçosamente agrupado numa partida online. Mesmo se Jonathas não revelasse sua etnia por meio de imagens, ele continuaria sendo alvo dessas injúrias (l. 5-6), o que denota uma propensão em presumir a etnia de Jonathas e insultá-lo a partir dela. Nota-se que Jonathas confirma a hostilidade ao utilizar falas como “chama mesmo” e “fala mesmo” (l. 3, 7), como se os insultos fossem algo natural do ambiente do jogar online. Sobre essa questão, Ortiz (2019) relata que essa é uma estratégia de jogadores negros para lidar com discursos racistas online, o que acaba tornando-os emocionalmente insensíveis a tais discursos. Eles se repetem com tanta frequência que se tornam “naturais”, mesmo quando não deviam.

Jonathas também relatou que sofreu perseguição por parte desses “aleatórios” em uma ocasião. Por estar vencendo com frequência, um ou mais de seus oponentes realizaram denúncias em massa contra ele, alegando que Jonathas havia trapaceado por meio do uso de *hacks*, programas de computador usados para dar vantagens indevidas a um jogador, como invencibilidade ou itens e armas normalmente inacessíveis. As denúncias alertaram a empresa desenvolvedora do jogo, que bloqueou Jonathas das partidas online por dois meses, até que ele pudesse provar que não tinha usado qualquer ferramenta para trapacear. Em um relato revelador, Jonathas diz:

- 1 Jonathas: só não vão dar o item, ele está meio que errado numa coisa e a Garena ainda mesmo assim houve, tá ligado, agora eu se eu chegar ‘pô, o cara foi xenofóbico comigo’ a Garena não vai nem ligar, a Garena tá ligada no dinheiro, quero dinheiro e tchau

*Excerto 050: Conversa JN2*

A afirmação de que a desenvolvedora estaria apenas “ligada no dinheiro” (l. 3) Jonathas destila sua indignação pela desenvolvedora que não lhe dá a atenção devida, quanto à comunidade que ignora e até contribui para o abuso. Mesmo assim, Jonathas continua a

jogar um jogo que tem o potencial de lhe causar danos financeiros e emocionais. Muitas vezes, as vítimas desses ataques precisam recorrer a estratégias de naturalização. Como diz Ortiz (2019) sobre o racismo sofrido por homens negros em ambientes de jogo online:

O advento da internet e dos jogos online criaram mais um lugar para o surgimento de um racismo historicamente específico. Há pouco diálogo em como lidar com ou resistir a estas experiências, e participantes se sentiam incapazes de mudar as condições de sua racialização. Eles podem sair do espaço do jogo online, mas isto não nega suas experiências, ou como estes confrontos podem se combinar com formas de racismo em pessoa para moldar a percepção do indivíduo do mundo ao redor dele.<sup>113</sup> (ORTIZ, 2019, p. 12)

A partir desse entendimento, na conversa LL3, comentei com Leonardo os episódios de exclusão sofridos por Jonathas. Leonardo faz um comparativo com o jogo com o qual está mais familiarizado, *League of Legends*:

- 1 Leonardo: Ritaciro, isso que você falou é uma discussão que a comunidade de LoL do Brasil levanta desde o começo, desde que o competitivo de LoL começou, porque lá fora, mundialmente, nas competições, a gente é a pior região, nosso lapso foi em 2015, desde então a gente só decaiu, e mesmo assim nossa
- 5 campanha em 2015 não foi muita coisa, e aí desde então a gente se pergunta, ‘por que o nível das partidas de LoL é tão baixo, por que os jogadores são tão tóxicos?’, e aí eu já ouvi algumas pessoas falando, e até concordo, que normalmente o jogador casual entra depois de um dia exaustivo, que trabalhou, estudou, teve que fazer as obrigações dele, na folga dele só quer jogar uma
- 10 partida, e do outro lado tem outra pessoa que talvez não tenha todos os problemas, todas as obrigações que ele tem, e ele é uma pessoa que tá dando 100% de si no jogo, e a outra pessoa não, ela só tá ali para se divertir casualmente, joga uma partida ou duas uma vez na semana, tem uma diferença de compromisso com o jogo, um desequilíbrio, e quando essa pessoa casual erra,
- 15 o outro cara que tá ali, o focado na vitória porque ele quer muito ganhar, ele estressa muito fácil com essa pessoa, e aí começa a digitar no chat, xingando, tudo mais, e o cara que já tá sobrecarregado da vida pessoal dele, absorve aquilo e meio que pensa, ‘cara, eu apanhei o dia todo hoje, vou apanhar até no jogo que eu vim pra me divertir?’, e aí acaba retaliando assim mesmo, e aí meio que vira
- 20 um ciclo sem fim

*Excerto 051: Conversa LL3*

Leonardo teorizou que há uma diferença de perspectiva entre um jogador casual, que busca apenas a diversão e a satisfação com o jogar (l. 7-9), e um hardcore, que é aquele que dedica grande parte de seu tempo de jogar àquele jogo, em busca de resultados positivos (l. 10-11), o qual tem abordagens opostas à sua prática de jogar, que acabam se chocando (l. 11-

<sup>113</sup> No original: The advent of the Internet and online gaming has created yet another site for the emergence of a historically specific racism. There is little socialization on how to manage or resist these experiences, and respondents feel unable to change the conditions of their racialization. These respondents may be able to leave the online space of Xbox Live, but this does not negate the significance of their experiences, or how these confrontations may combine with in-person forms of racism to shape individuals’ perceptions of the world around them

12, 14-15). Este conflito de interesses entre jogadores casuais e jogadores hardcore serve para aprofundar a exclusão dos primeiros pelos últimos. Nessa perspectiva, vejo o quanto o fator econômico e social contribui para a formação e a manutenção da toxicidade em jogos online, evidenciando os agentes que a facilitam.

De fato, a não ser que se jogue com um compromisso profissional, a comunidade ao redor de jogos online é composta por pessoas que escolhem investir seu tempo livre. Quanto menos obrigações do “mundo real”, como escola ou trabalho (l. 8), mais tempo há para se dedicar aos jogos e melhorar sua performance e, conseqüentemente, seu *status* na comunidade. Isso facilita a separação de jogadores de acordo com o poder aquisitivo, e a despreocupação com afazeres que possam mantê-lo no jogo, tornando-se melhor nele e afastando aqueles que não são. Ao contrário do que se possa imaginar, nem todos os jogadores partem de uma posição de igualdade de recursos, sejam eles corporais, sejam financeiros ou sociais.

Nesse âmbito, a pergunta que me encontrei fazendo com frequência durante minhas conversas com os participantes foi: o que fazem jogadores de videogames online como *League of Legends* e *Free Fire* continuarem a jogá-los, apesar de reputação infame da comunidade que os cerca como locais de abuso e toxicidade? Uma das minhas maiores indagações durante a pesquisa em relação a jogos online como o *League of Legends* diz respeito à convivência das pessoas nos ambientes online em um determinado jogo. Confesso que a hostilidade foi o que me fez me distanciar do jogar online, preferindo jogar sozinho. Tanto do lado de quem profere a injúria, quanto do lado de quem a recebe, parece haver um conformismo que impede que se vejam os discursos de ódio com a gravidade necessária. Para um “*player* tóxico”, como Jonathas se referiu (exc. 018), chamar alguém de “macaco” ou outro termo racista tem o mesmo peso de chamá-lo de “bot” ou outro termo estritamente relacionado ao jogo.

Assim, a natureza fugidia do jogar online, causada por interações breves e aparentemente inconseqüentes, somado ao ambiente competitivo fomentado pelos ideais tecnomasculinistas de maestria tecnológica e os ideais neoliberais de acumulação monetária, que geram sentimentos de frustração por parte de jogadores, promovem a produção e disseminação de discursos que têm o poder de diminuir o ser em aspectos como gênero e etnia. Importa afirmar, também, que, na visão de jogadores e desenvolvedores, esses mesmos ideais parecem sobrepor a gravidade de tais discursos, entendidos como ruído de pessoas indesejadas e não como palavras capazes de ferir.

Desse modo, após a interpretação das falas dos adolescentes, entendo que precisa haver um esforço de conscientização por parte dos desenvolvedores de jogos online, de forma a coibir tais discursos danosos, e que jogadores não devem se deixar levar pelas tendências das grandes empresas, contribuindo assim para o desnível social e econômico. É necessário atender ao apelo de Magnani (2014) e ver o videogame para além de um jogo e como o meio de construção e veiculação de sentidos que é.

No entanto, a etnia de jogadores é apenas um dos traços que são atacados durante o jogar videogame. Por meio dos relatos de Jordana (exc. 052, 053) e Lívia (exc. 054), pude perceber algo que eu mesmo presenciei: o quão avesso a meninas e mulheres foi e é o ambiente de jogar videogame. Não trato tanto do videogame em si, mas da cultura machista e tecnomasculinista dos *gamers* que acabou rechaçando esse público. Paassen et al. (2016) declaram que, devido a imagens objetificadoras do corpo feminino, além de como a cultura *gamer* mina a autoestima de jogadoras, e também o tempo menor que elas dedicam a essa atividade devido a outras responsabilidades impostas a elas, a identidade feminina não deveria, mas se apresenta incongruente com a identidade de jogadora: “mulheres que jogam só conseguem ser vistas como mulher *ou* como jogadoras<sup>114</sup>” (PAASSEN et al., 2016, p. 430, grifo no original). De fato, era difícil ver meninas jogando em *LAN houses* ou locadoras, que se mostravam ambientes quase agressivamente masculinos, nos quais os ideais de tecnomasculinidade afluavam. Sobre a perspectiva como menina que joga videogame, Jordana relaciona o fato diretamente com papéis de gênero impostos:

- 1 Jordana: acho que a gente, quando digo a gente eu digo as meninas, elas crescem tendo regras que meninos não costumam ter, tipo, ah, você não pode fazer isso porque você é menina, já que elas crescem assim é difícil mudar depois  
Eu: você acha que é questão de regra
- 5 Jordana: não é bem uma regra, é o que a sociedade muito machista, antigamente, quando a gente foi criada criança, até sete anos, a gente foi pensando, ‘ah, não pode fazer isso porque eu sou menina, meu irmão pode porque é menino’ daí quando cresce é difícil mudar, já foi ensinada assim

*Excerto 052: Conversa JD1*

Observo que, ao contrário do argumento de Pedro (excerto 069) por um motivo natural para a ausência feminina nesses meios, Jordana vê uma série de limitações imbricadas na criação de meninas, que é mais rígida do que a de meninos. Ela inicia fazendo uma distinção de um nós inclusivo para um nós exclusivo, para delimitar a experiência a ela e a outras meninas (l. 1), o que demonstra que, para ela, é uma questão, primariamente, de gênero. Ao reconhecer que existem amarras que as impedem de agir diferentemente (l. 2-3) e

<sup>114</sup> No original: female *gamers* can only be seen as female *or* as a *gamer*

que as experiências infantis (l. 6) são determinantes para a (auto)imagem da mulher como jogadora, Jordana parece enxergar as limitações estruturais da criação de meninas como o fator impeditivo do jogar videogame. A fala “já foi ensinada assim” (l. 8) me atinge particularmente como professor, por me entender enquanto educador que somos responsáveis por promover mudanças que vão ao encontro dos lugares-comuns que dominam o pensamento ao redor dos videogames. Jordana parece concordar comigo quando diz a seguir que é o papel da escola mudar este pensamento.

À guisa de exemplo de como essa exclusão se desenrola nos videogames, destaco as reflexões de Lívia, que aponta como personagens femininas são retratadas nos jogos da série *Grand Theft Auto*:

- 1 Lívia: as mulheres também são sexualizadas no jogo, a mulher do Michael trai o marido, a filha dele é atriz pornô, todas as mulheres que você encontra, todas não, tem algumas NPCs na rua que são normais, mas tem muitas prostitutas, muitas
- Leonardo: o Trevor, quando ele aparece pela primeira vez depois da introdução,
- 5 depois que se passam anos, quando ele descobre que o Michael está vivo, ele tá com uma mulher que é namorada de um amigo dele
- Lívia: o jogo também, na história do Franklin, a mulher dele tinha largado ele para ficar com o médico rico, então tem muita falta de representatividade, porque eu não vejo uma mulher normal naquele jogo, você só vê mulheres que, ou
- 10 trabalham para o sexo mesmo, que são as prostitutas, a mulher que poderia se destacar mais, que tem uma vida sofrida, que é a mulher do Michael, ela tem uma vida muito sofrida, o Michael claramente sofre de problemas psicológicos, que ele vai pra psicólogo, e o psicólogo faz parte também da história do jogo, então o Michael tem problemas, desconta tudo na mulher, mas a mulher não se
- 15 destaca na história, porque na história ela trai ele

*Excerto 053: Conversa LL4*

Ressalto que Lívia e Leonardo afirmam que as personagens mulheres presentes nesses jogos são definidas por papéis exclusivamente sexuais (l. 2, 10-11) ou postas como adúlteras ou promíscuas (l. 1-2, 5-6, 14-15). Destaco, assim, que Lívia tenta não generalizar ao classificar mulheres fora desse modelo como “normais” (l. 3, 9), revelando uma certa normatividade no que significa ser mulher, na qual prostitutas não caberiam. Assim, apesar da conscientização e problematização do ser mulher em um videogame, tanto como jogadora quanto como personagem, vemos como ainda há um longo caminho a percorrer para superar os estereótipos de gênero e criar representações mais inclusivas e diversificadas das mulheres nesse meio.

Quando questiono o porquê dessa representação falha de mulheres em jogos, Lívia relaciona diretamente às forças econômicas como fatores determinantes:

- 1 Lívía: também, às vezes traz algo diferente, mas às vezes traz o que a gente tá acostumado a ver e quer continuar vendo  
 Eu: e quer continuar vendo?  
 Lívía: é, porque se você continua pagando por essas coisas, de certa forma,  
 5 porque tem gente que quer ver a mudança, que não pensa assim, mas tem gente que vai junto com a sociedade, que pensa igual, por isso que não muda, porque muita gente pensa que isso é o normal, então para eles tá super normal, ver várias mulheres sendo sexualizadas, e tals, continua consumindo esse tipo de coisa, não quer ver mudança

*Excerto 054: Conversa LL4*

Segundo Lívía, existe uma relação direta entre o que jogadores pagam pelo produto e o seu conteúdo (l. 4). Para o público que consome o jogo, seria normal ver mulheres sexualizadas, em posições subalternas na narrativa do jogo (l. 6-8), o que pode indicar uma visão da estrutura social fora do jogo como problemática. Ressalto aqui o uso de Lívía da palavra “mudança” (l. 5, 8-9), e como há pessoas que a desejam ou não. Lívía parece perceber que a mudança é possível, mas não desejável pelos jogadores, uma vez que interfere diretamente no consumo do produto videogame. Novamente reflito sobre meu papel como professor de alunas como Lívía, e no quanto esta mudança é necessária para uma sociedade mais justa. Para que ela aconteça, faz-se necessário também que haja também uma saída da posição de inércia na qual jogadores se encontram. É necessário questionar e problematizar o videogame enquanto espaço dominado por pensamentos objetificadores, para que assim o jogar deixe de ser visto como uma atividade excludente pelo senso comum da população.

Nesse contexto, ouvir esses relatos dos participantes foi o momento da coleta de dados em que senti a necessidade de me impor como professor, de forma a querer instigar, a meu ver, visões diferentes no que diz respeito às questões problemáticas envolvidas no jogar videogame, a representação feminina sendo uma delas. O argumento que me fez começar a ser mais incisivo em minhas intervenções foi quando Pedro, na conversa PD1, alegou que mulheres estariam naturalmente menos dispostas a estarem interessadas em aparelhos computacionais como os videogames:

- 1 Pedro: eu posso mandar pelo whatsapp ou algum outro lugar que você queira, e-mail, que é uma predisposição de homens e de mulheres, homens tendem a gostar mais de aparelhos mecânicos quando mulheres tendem a gostar mais de objetos vivos, digamos assim, porque, tipo, na pesquisa eles pegaram crianças  
 5 que não teriam com ter nenhuma influência cultural, política, sociológica ou de qualquer outro tipo, eram entre 1 ano e 7 meses, 1 ano e meio, coisa assim, eu posso te mandar depois, e todas elas quando colocavam um carrinho e um bebê do lado, as meninas iam sempre para o bebê e os meninos iam sempre pro carrinho, porque biologicamente os homens têm mais predisposição a gostar  
 10 desse tipo de coisa, e com isso a maioria dos homens são os que jogam videogames e nisso o público-alvo que vão fazer, é majoritariamente para videogames, digo, majoritariamente pra homens, no caso do tipo, se você pegar

as protagonistas dos jogos, você vai ver que elas são altamente sexualizadas, porque afinal sexo vende, e nisso

*Excerto 055: Conversa PDI*

Para tal argumento, ele citou pesquisas que, até onde eu consegui investigar, apontam para estudos que não observam a ética na pesquisa, com falta de avaliação por pares, o que, a meu ver, caracterizaria uma base fraca para qualquer argumento. Em uma delas, na qual bebês eram deixados em frente a um carrinho de brinquedo e uma boneca, Pedro alegou que a diferença de comportamento entre sujeitos dessa pesquisa (l. 5-10), de alguma forma, provaria que o sexo feminino estaria naturalmente mais propenso a cuidar de pessoas em vez de máquinas, uma visão a meu ver patriarcalista que ignora todos os fatores do desenvolvimento de papéis de gênero durante a história, além de reduzir todas essas discussões ao binário homem-mulher.

Saliento aqui que o uso da ciência como argumento de autoridade pode reforçar preconceitos de que certas áreas do conhecimento são destinadas a certos gêneros ou demografias. De fato, Anable (2018) argumenta que a própria área de *game studies* se encontra genderizada: “A divisão entre representação e computação nos game studies espelha outros binários genderizados, como natureza/cultura, emoção/lógica, passivo/ativo e humanidades/ciências duras<sup>115</sup>” (ANABLE, 2018, p. 83). O argumento, para tal, seria se homens se interessam mais por ciências exatas, usando o exemplo que Pedro mencionou, seria natural que os homens trabalhassem mais com computadores e estejam mais familiarizados com videogames, em oposição a mulheres, mais propensas a ciências humanas e, portanto, menos propensas a operar aparelhos computacionais.

Considero esse argumento falho por dois motivos: primeiro, pensar em videogames apenas como aparelhos computacionais ignora os diferentes saberes envolvidos em sua produção, como arte e design, duas áreas fora do escopo das “ciências exatas”, usualmente relacionadas ao design de jogos eletrônicos. Convergem com esse pensamento pesquisa de Mäyrä (2008) a qual sugere que os estudos de jogos eletrônicos podem se expandir por várias áreas, desde engenharia e computação gráfica até história e sociologia. Concordo que as contribuições de várias áreas do conhecimento são vitais para a produção de objetos culturais e multimodais como os videogames, e reduzi-la a “criar programas de computador” é um desserviço.

---

<sup>115</sup> No original: The divide between representation and computation in game studies mirrors other gendered binaries, such as nature/culture, emotion/logic, passive/active, and humanities/hard sciences.

O segundo motivo diz respeito à associação automática de determinadas atividades ou comportamentos a determinados gêneros, sem levar em consideração fatores de ordem social ou histórica que possam ter levado tais associações a serem feitas. De fato, relacionar videogames apenas a meninos foi uma construção cultural do patriarcado, facilitada pelo conteúdo dos jogos disponíveis e pelos agentes que os produziam. Como diz Kocurek: “os aspectos mais celebrados nos videogames – a competição individualizada e a competência tecnológica – foram estes aspectos mais propensos de serem percebidos como masculinos<sup>116</sup>” (KOCUREK, 2015, p. 10).

Ainda sobre a questão, Pedro continua a justificar sua posição de que haveria um distanciamento natural entre mulheres e videogames:

- 1 Pedro: não, isso é uma coisa que, se você pegar hoje dados que mostram sobre videogames, maioria vão mostrar que são mulheres, porém tem um adendo, mulheres são maioria em jogos de celular, não em jogos, tipo videogames mesmo, jogos de celular, colocam como gamer aquela pessoa que joga Candy  
 5 Crush<sup>117</sup>, logo, por exemplo, se você pegar a Razer<sup>118</sup>, ela claramente faz marketing para homens, por que quase nenhuma mulher joga videogame, tipo, não que seja no sentido de ah, mulheres não é pra jogar videogame, mas é no sentido de não se interessam, por exemplo, eu tenho uma irmã e 11 primas, nenhuma joga videogame e os meus primos, todos jogam videogame, não só é  
 10 uma coisa que é

*Excerto 056: Conversa PDI*

Para o caso, o uso do qualificador “mesmo” (l. 4) dá a entender que o tipo de jogo mais identificado por Pedro como popular ao público feminino, os jogos casuais como *Candy Crush*, não poderiam ser considerados no mesmo patamar do que os jogos executados em consoles (l. 4-5), como os que homens como Pedro se engajam mais. Por isso, ele parece seguro em afirmar que “quase nenhuma mulher joga videogames” (l. 6), uma vez que jogos casuais não precisam ser vistos como tal.

Nesse aspecto, parece existir na fala de Pedro, e em uma grande parcela dos *gamers*, uma divisão entre jogos casuais e não-casuais que identifica um como um verdadeiro videogame e o outro não, e, portanto, aqueles que os jogam também seriam divididos da mesma forma. Anable (2018) argumenta que essa divisão e subsequente irrelevância desse tipo de jogos por *gamers* de “verdade” se deve justamente pela expansão de seu público, de forma a incluir novas demografias. Como seus jogares têm curta duração, eles são geralmente realizados entre uma tarefa e outra. Nessa modalidade, o jogar videogame não é uma

<sup>116</sup> No original: the most celebrated aspects of video gaming—individualized competition and technological competency—were those aspects most likely to be perceived as masculine.

<sup>117</sup> Jogo casual no gênero *match 3* com temática de doces, bastante popular entre o público feminino.

<sup>118</sup> Fabricante de equipamentos de informática especificamente voltado ao público *gamer*

atividade dedicada, para a qual se desvia todas as atenções. Em consonância com McAllister (2006), que afirma que videogames são e estão interligados ao trabalho, Anable diz:

os videogames, desde o começo, não se separaram do trabalho, mas são uma plataforma para reconceptualizá-lo, que surgiu assim que o contexto de labor no Ocidente também estava mudando das indústrias de manufatura para as de informação e serviços<sup>119</sup> (ANABLE, 2018, p. 76-77).

Questionei Pedro para refletir sobre a causa dele pensar da forma que pensava. Ele trouxe exemplos de sua vivência, na qual poucas mulheres se interessavam por videogames, e mesmo familiares e pessoas próximas a ele pareciam não se interessar (l. 8-9). Na subsequente conversa PD2, Pedro reforçou sua crença em uma inclinação ao jogo, e me senti na obrigação de confrontá-lo:

- 1 Eu: mas aí é que tá, onde é que tá escrito, quais são as fontes que esse documentário cita, porque com certeza deve ter sido fruto de pesquisa, e quem fez essa pesquisa, porque eu não sei, porque eu não assisti eu não vi, mas se eles disseram, quem fez essa pesquisa, com que pessoa fez
- 5 Pedro: eu não me lembro agora, porque seu nome é muito complicado, só que ele se embasa na pesquisa que justamente eles mesmos fizeram, a partir disso com vários cientistas de renome  
Eu: eles fizeram a pesquisa e eles tão divulgando, assim sem passar por crivo de ninguém
- 10 Pedro: eles fizeram a pesquisa, eles são cientistas, que fizeram uma pesquisa embasado na tese deles, que isso era uma predisposição biológica, coisas que nós gostamos é uma predisposição biológica e não uma predisposição a ser de maneira que, tipo, eu gosto porque eu gosto, é tipo você, no seu gene, tem dizendo isso, que você provavelmente vai gostar disso, e por causa disso que você gosta
- 15 Eu: um determinismo?  
Pedro: sim

*Excerto 057: Conversa PD1*

Confesso, nesse intento, que, a cada fala de Pedro, ficava mais disposto a confrontá-lo. Começando pelas fontes da pesquisa (l. 1-4), da divulgação (l. 8-9), a todo momento o questionei em suas crenças, as quais ele justificou como sendo “ciência” (l. 10). Nesse aspecto, preciso realçar minha insistência junto a Pedro no que diz respeito aos papéis de gênero que ele parece defender em sua fala. Segundo ele, existiria uma tendência biológica para os papéis que os diferentes gêneros cumpririam (l. 12-14). Tal crença é completamente oposta a tudo aos olhares que me foram proporcionados, que também me balizam como professor; assim, como educador, senti-me na obrigação de também fornecer novas perspectivas a Pedro. Senti-me com a necessidade de confrontar diretamente a fala dele.

<sup>119</sup> No original: video games, from the very beginning, were not separate from work but rather a platform for the reconceptualization of work that emerged just as the context of labor in the West was also shifting from manufacturing to information and service industries.

Nessa perspectiva, a fala de Pedro revela que, ao contrário de meus preceitos, ele estabelece uma divisão, reforçada pela outra divisão de gêneros que defende, do jogo como máquina e do jogo como objeto cultural:

- 1 Eu: me diga uma coisa, eu quero que você me responda uma pergunta, a pergunta do século, o que é um jogo para você  
 Pedro: o jogo é uma expressão artística  
 Eu: ótimo, então se é uma expressão artística e o jogo é uma coisa mecânica,  
 5 como é que as duas visões se conciliam?  
 Pedro: a maneira que você se conecta com o jogo justamente pelo videogame, você por exemplo, como eu tinha falado antes, embasando o que eu tinha dito, um homem vai preferir carreira de Engenharia, você praticamente lida apenas com números, basicamente isso, você lida com uma ou duas pessoas, no  
 10 máximo, isso é uma coisa comum no quesito, eu sou homem, me interessa por videogame, com isso é apenas eu e o videogame e mais nada, eu estou mexendo naquilo ali, quando você coloca nesse sentido para, no caso das meninas, elas não se interessar tanto, justamente por causa disso, uma relação de eu e a máquina, não é uma relação de eu e a expressão artística, justamente por causa  
 15 disso que são poucas que tendem até a começar a jogar, porque eu já tentei colocar amigas minhas pra jogar e não querem, pega aquilo ali, mexe, ai, tá bom, bota de lado, isso é uma coisa que é normal, é frequente pelo que eu tinha falado antes

*Excerto 058: Conversa PD2*

O impasse do jogo eletrônico como arte ou técnica é resolvido por Pedro de uma forma que reforça o papel de gêneros: como o videogame é uma máquina, e máquinas precisam de engenharia, que é realizada por homens (l. 8), a relação entre as duas acontece nesses termos. Também, como a relação entre homens é maquínica e não artística (l. 13-14), seria “natural” que homens tivessem mais afinidade com videogames do que mulheres, que, por não se interessarem em operar a máquina (l. 16-17), não teriam um vínculo tão forte quanto os homens teriam. Ressalto que todas essas falas revelam um viés de valorização do tecnomasculinismo, para o qual a prática do jogar videogame é sua principal manifestação.

Quando fiz os questionamentos a Pedro (l. 1-2, 4-5), confesso que estava um tanto impaciente, com suas repetidas colocações que se configuravam quase como uma afronta a mim, mas também como uma espécie de espelho retorcido: ali, na minha frente, estava outro homem cis hétero, repetindo o mesmo discurso exclusionista que já ouvi de outros homens cis héteros, e, se eu tivesse feito escolhas diferentes no passado, eu mesmo poderia repeti-los. Não o culpo por proferir suas opiniões, mas não poderia deixar de desafiá-las de alguma forma. Após repetidas intervenções durante a conversa, Pedro revelou experiências pessoais de tentar engajar mulheres com videogames, todas fracassadas segundo ele:

- 1 Pedro: por exemplo, minha namorada veio aqui para minha casa, eu cheguei, ‘ah, quer jogar videogame?’ e ela ‘ah, bora tentar’ eu botei todos os jogos que eu

- 5 tinha aqui e todos ela pegava e mexia por um minuto e meio, ‘ah, gostei não’, ‘ah, não gosto’, ‘ah, não é para mim não isso aí’ e isso eu já fiz com uma amiga minha que já vem na minha casa, já fiz com a minha irmã, com a minha mãe e nenhuma delas  
 Eu: mas você já perguntou porque elas não gostaram?  
 Pedro: pelo simples fato delas não se interessarem, ela achar aquela atividade chata, não se sentir atraída por aquilo  
 [...]
- 10 Pedro: o que a mulher procura é justamente isso, a interação com outros seres humanos, e com aquilo não tem simplesmente, ela deixava lá, ‘ah, eu prefiro ficar conversando’ ‘ah, eu prefiro ir pra tal canto com você’, sentar na praça, por exemplo, como se aquilo ali fosse mais uma obrigação do que uma coisa que se sente confortável fazendo
- 15 Eu: uma obrigação?  
 Pedro: é maneira de dizer uma coisa que é chata  
 Eu: é uma obrigação para você? Você se sente como se fosse uma obrigação?  
 Pedro: não

*Excerto 059: Conversa PD2*

De acordo com Pedro, as mulheres às quais ele tentou apresentar diferentes jogos simplesmente não se interessariam por esse mundo dos videogames, tão comum a ele. Mesmo fazendo várias tentativas, as pessoas de seu círculo reagiram com tédio ou desgosto, dois afectos que Pedro não relaciona com sua prática do jogar videogame por não abordá-la como um dever (l. 17-18). Pergunto se a sociedade, de uma forma geral, impõe os padrões que ele defende em falas como “o que a mulher procura é isso” (l. 10). Acerca dessa questão, Harvey (2015) é categórica, quando diz:

[...] mulheres e garotas são frequentemente postas como usuárias relutantes, reticentes e pouco entusiasmadas de tecnologia [...] motivando a pesquisa qualitativa e quantitativa a subrepresentar sujeitos femininos na computação, além das iniciativas políticas e educacionais a níveis nacional e internacional a preencher esta lacuna<sup>120</sup> (HARVEY, 2015, p. 15).

Ou seja, se Pedro percebe uma apatia ao videogame por parte das mulheres de seu convívio e extrapola isso para um desinteresse geral da população feminina, é porque, na minha compreensão, elas foram historicamente rejeitadas e não porque elas naturalmente não se importariam. Percebo um círculo vicioso em que nem Pedro nem as mulheres às quais ele tentou apresentar os videogames parecem questionar os papéis de gênero que lhes foram inculcados, e a recusa parece reforça-los a ponto de Pedro argumentar pela sua naturalidade. Reconheço os esforços que ele dispendeu para incluir mais pessoas em seu hobby, mas são as crenças arraigadas neles que fazem com que ele permaneça onde está neste sentido. No que

<sup>120</sup> No original: women and girls are often framed as reluctant, reticent, and under-enthusiastic users of technology [...] motivating qualitative and quantitative research into the underrepresentation of female-identified persons in computing as well as policy and educational initiatives at the national and international levels to address this gap

diz respeito ao ludoletramento digital crítico, Pedro desejou que as mulheres se interessassem pelo videogame em seu nível funcional, como atividade apenas, mas não conseguiu sucesso porque elas estariam interessadas em outras atividades. Ao naturalizarem e não questionarem suas opiniões quanto ao videogame, ambos demonstram uma resignação de seus papéis de gênero.

Nesse aspecto, passo a refletir sobre minha abordagem a Pedro, e suas repercussões para a pesquisa. Acredito que, após essas conversas, Pedro se desanimou a continuar com as conversas e parou de responder a minhas indagações. Talvez por se sentir confrontado pela minha abordagem, talvez por não querer abrir mão de suas crenças após eu tê-las questionado tão abertamente. O fato é que acabei perdendo a oportunidade de conhecê-lo melhor, e, assim conseguir entendê-lo, por causa de minha insistência em um aspecto que considerei problemático. A relação entre mim e Pedro passou a ser de jogador a jogador para jogador a professor. Meu eu educador sobrepujou meu eu jogador, o que o fez se retrair.

É necessário afirmar que esse episódio foi o estopim para, em conversas futuras, trazer uma abordagem menos impositiva do que eu estava fazendo até então com os participantes. Antes, tentei guiar os participantes em direção a temáticas que buscavam promover neles o ludoletramento crítico, usando vídeos para abordar as questões críticas que desejava discutir com eles na pesquisa, como política, discriminação nos jogos eletrônicos. Mas, quando tive essa resposta incisiva, e sua consequente insistência nos termos e eventual desistência, temia que o mesmo pudesse acontecer com os outros participantes, caso eu deixasse transparecer meu lado educador, para mim um instigador de criticidade, em vez do meu lado jogador, para mim um dissipador dela. Após coletar e analisar os dados, percebo que com esta atitude evitar confrontar os alunos diretamente acabei contribuindo para uma maior exclusão, o contrário do que esperava. Estas duas dimensões do meu ser, educador e jogador, foram encaradas por mim separadamente, quando deviam ser vistas em conjunto.

Por fim, percebo, também, na fala dos alunos um início, ainda incipiente, de reconhecimento de discursos preconceituosos por parte de jogadores e da permissividade de desenvolvedores dos jogos a eles, mas admito que, mesmo com minhas intervenções, os discursos de ódio em ambientes online ainda os afetam, e por isso precisam ser combatidos. É função minha enquanto educador fomentar nestas em formação a ideia de que mesmo suas práticas de jogar videogame são cabíveis de análise e crítica. Afinal, o ludoletramento não consiste em uma simples adição da dimensão do jogar videogame ao que entendemos hoje em dia por letramento.

### 3.3.2 Discussões sobre ética, política e violência nos videogames

Não me considero uma pessoa violenta. Temperamental, rude às vezes, mas não sinto vontade de machucar o outro, seja verbal ou fisicamente. Já fui machucado no passado nas duas formas, o que pode ter contribuído para a retração social que me fez recorrer aos videogames como companhia. Mas entendo que, quando empunho uma arma num jogo de tiro qualquer, estou apenas encenando uma simulação, por mais poder que tal ato poderia me conceder naquele momento do jogar. Não teria coragem de empunhar uma arma na vida real, muito menos atirar com ela. Mas é inegável que, quando estou jogando, sou acometido de uma leve euforia. Sinto-me poderoso, capaz de superar desafios, que é exatamente o que desenvolvedores buscam suscitar nos jogadores. Mas, recentemente, tenho me sentido também apreensivo quanto ao jogar de videogames cuja principal temática seja a violência. O último jogo de tiro que joguei foi *Spec Ops: The Line*, descrito na seção “Mídias Discutidas” no capítulo anterior.

Nesse jogo, comecei a reparar em coisas que não me chamavam a atenção antes: por exemplo, a forma como o protagonista-avatar Walker falava com seus companheiros e o quão agressivo ele se tornava, as feridas que se acumulavam em seu corpo, os gritos de morte dos inimigos e como eles comunicavam não mais a euforia do desafio superado, mas o desconforto pelos atos cometidos. Eu me senti mal jogando algo que, em teoria, devia ser “divertido”. Passei a questionar a ética do jogo, e a minha própria ética. Por que estou matando? Por que quero saber o que acontece com Walker no final. Isso me faz cúmplice dele? Como descrito em sua subseção, é exatamente assim que o jogo se propõe a ser: uma crítica aos conflitos armados, tanto reais quanto virtuais. No entanto, *Spec Ops* é uma rara exceção em jogos de tiro, pois é um jogo que encara a contradição inerente no ato de se divertir com a guerra, em vez de ignorá-la como a grande maioria de jogos semelhantes, que escolhem dispensar o jogador de tais pensamentos sob a guisa da ficção.

Desse modo, escrever o trabalho me fez repensar muito do que eu acreditava no que diz respeito à retratação da violência nos jogos eletrônicos. Sempre houve um ponto de contenda entre jogadores e não jogadores; os primeiros são rápidos a se defenderem e a defenderem os jogos, declarando que, se eles tivessem esse poder de transformar qualquer um que, ao empunhar uma arma em um jogo, fizesse o mesmo na vida real, haveria exércitos inteiros nas ruas, prontos para o combate. Obviamente, esse não é o caso, como repetidamente

esclarece Khaled Jr (2018) em seu livro *Videogame e Violência*, no qual ele descreve e rechaça a ligação estabelecida entre estes dois:

[...] não há nenhuma evidência concreta de que jogos eletrônicos causam violência, ou seja, de que existe uma relação de causa e efeito entre videogames e violência. [...] Trata-se de um complexo processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais (KHALED JR, 2018, p. 14)

Mas, não se pode esquecer que estereótipos existem por um motivo, mesmo que seja apenas percebido pelo senso comum da população e ultimamente infundado. Incomoda em mim muito menos o que um jogo eletrônico pode levar algum jogador a fazer, e mais *por que* o jogo eletrônico foi feito, de forma a passar essa percepção de que ele seria uma influência tão negativa. Seria cômodo demais fazer essa mesma defesa que os *gamers* fazem de jogos violentos sem sequer exigir alguma reflexão deles no porquê eles são violentos, e o que isso diz sobre nossa própria relação com os aspectos políticos que se suscitam pelo jogar.

Esta subseção trata de como os participantes percebem a violência nos jogos eletrônicos, e suas ramificações éticas e políticas.

Cada decisão, cônica ou não, relacionada aos atos individuais ou coletivos da população faz parte de um jogo político, que envolve vários interesses, desde relações entre pessoas até, mais importante, da relação destas pessoas com a sociedade em que vive. Afinal, como bem lembra Schiffman (2016), é a partir destas políticas “implícitas” e das crenças inconscientes das quais elas são dependentes que políticos constroem suas propostas de lei, que ao se tornarem políticas explícitas acabam descartando os fatores implícitos, como se fossem empecilhos.

Nesse aspecto, é inegável afirmar que o desenvolvimento de novas tecnologias, especialmente as digitais e computacionais, tem uma relação direta com as condições políticas que ambientam o lugar onde tais tecnologias surgem. Como diz Kelly (2015):

Como muitos críticos de tecnologia alertam, artefatos tecnológicos são inerentemente “políticos” na medida em que qualquer dispositivo existe como uma destilação material de condições econômicas, sociais ou ideológicas que cerceiam sua produção, e tais condições continuam a influenciar como pessoas usam as tecnologias em sua vida cotidiana. (KELLY, 2015, p. 4)<sup>121</sup>

---

<sup>121</sup> No original: As many technology critics note, technological artifacts are inherently “political” insofar as any device exists as the material distillation of the economic, social, or ideological conditions surrounding its production, and these conditions continue to influence how individuals use technological artifacts in their daily lives



Figura 27 - Jogo Mortal Kombat original (à esquerda) e versão para SNES (à direita). Fonte: Medelin (2018)

É igualmente inegável admitir que o jogo eletrônico, assim como muitos dos artefatos tecnológicos digitais que se assemelham a ele, tem suas raízes fincadas no desenvolvimentismo estadunidense pós-segunda guerra. Dyer-Witthford e De Peuter (2009) dizem que, apesar de desenvolverem tecnologias digitais num ambiente estrito como o complexo industrial-militar, cientistas da computação empregados por tal complexo gozavam de relativo espaço para “transgressões”. Influenciados pela cultura *hacker*, esses engenheiros usaram equipamentos de propósito militar, como radares e osciloscópios, para desenvolver e distribuir entre seus pares jogos como *Spacewar!*, considerado por muitos o primeiro videogame já feito, já que lhes eram permitidos tanto o acesso aos aparelhos quanto o tempo para desenvolver aplicações que permitissem aos Estados Unidos vencer o conflito nuclear.

Acerca da questão, um exemplo digno de consideração de como a ética de consumo de jogos baliza sua produção seriam as políticas internas de localização de jogos na década de 1990. Durante essa época, o conteúdo de jogos como *Mortal Kombat*, que contava com representações gráficas de violência, com sangue jorrando dos lutadores, e golpes finalizantes denominados *fatalities*, que geralmente despedaçavam o corpo do lutador perdedor. O jogo causou um pânico moral nos Estados Unidos, com setores conservadores da política pedindo intervenções por parte da indústria de jogos, até então vistos como voltados apenas ao público infantil. Para se adequar a essa situação, empresas como a japonesa Nintendo passaram a regular os processos de localização de jogos de suas plataformas antes de serem comercializados. Segundo Medelin (2018), havia uma série de conteúdos que precisariam ser modalizados ou mesmo removidos, de forma a atender a essas políticas. O já citado *Mortal Kombat*, em sua versão para a plataforma da Nintendo, o SNES, difere da versão original, lançada em arcades, pela recoloração do sangue jorrado, de forma a parecer saliva ou algum

outro líquido (fig. 28) e pela moderação nos *fatalities*. Por outro lado, a empresa também japonesa Sega, ao lançar *Mortal Kombat* para o seu console Mega Drive, ocultou o conteúdo violento atrás de um *cheat code*<sup>122</sup> de fácil memorização, o que fez esta versão ser mais visada que a de SNES. Khaled Jr (2018) relata que o lançamento de *Mortal Kombat* nos EUA foi um marco nos pânicos morais naquele país, que passaram a ter apoio de órgãos governamentais e causaram o surgimento de uma classificação etária para a venda de jogos eletrônicos.

Essas questões se levantam por causa de uma percepção do jogo como espaço "não sério" e, portanto, isento de qualquer pretensão política ou persuasiva. Sobre o assunto, Simon (2017) argumenta que os estudos sobre jogos eletrônicos se encontram em um impasse no que diz respeito à sua natureza: se seguirmos à risca uma perspectiva de jogo que a considera como atividade improdutiva, frívola ou trivial, não haveria a necessidade de "levá-lo a sério" e estudá-lo em um contexto acadêmico, uma vez que, em tese, um jogo eletrônico não teria como carregar em si a responsabilidade de moldar ou mudar atitudes humanas. Simon, desse modo, não enxerga o jogo como atividade autotélica, com o seu fim apenas sendo a sua realização; e sua definição de "não sério" não deve ser confundida com falta de seriedade, mas deve ser uma abordagem que considera atividades "frívolas" como o jogo como tal, não como algo que ele nunca se propôs a ser.

A partir desses entendimentos, esta subseção analisa falas dos participantes Junior, Jordana, Leonardo, Livia e Rodolfo no que diz respeito a questões éticas e políticas envolvidas no jogar videogame, com a violência tendo especial destaque. Considero esse tema relevante, levando em conta que, de todos os problemas percebidos na imagem do jogador de videogame pelos participantes, o que mais se sobressaiu por parte deles foi a má reputação no que diz respeito à violência:

*13. Você vê, ou já lhe falaram de algum problema nos jogos que você curte? Você concorda que esses problemas existem?*

Leonardo: Se olharmos de uma visão técnica, sim. Todo jogo possui seus problemas. Porém, críticas de pessoas que não entendem o quanto benéficos jogos podem ser para aqueles que se divertem com ele (moderadamente) e dizem coisas como: "Jogos de tiro formam assassinos, jogos violentos tornam pessoas violentas", não

---

<sup>122</sup> Sequência de botões que desbloqueia algum recurso, normalmente não disponível no jogar normal, como invencibilidade ou vidas extras. No caso específico de *Mortal Kombat* para Mega Drive, na tela inicial do jogo ao apertar os botões A, B, A, C, A, B, B do controle, nesta sequência, ouve-se uma voz digitalizada que indica o sucesso da entrada do código. A partir daí, as partidas mostrarão o sangue vermelho e os *fatalities* mais grotescos da versão original.

são nem um pouco construtivas e partem de uma perspectiva ignorante.

Lívia: Algumas vezes meus pais me protegiam de jogos violentos, assim como a família tenta proteger crianças de filmes que contém esse conteúdo, assim como terror, etc. Concordo que devemos levar em consideração a classificação indicativa que existem em jogos, filmes e séries, e a maturidade da criança em questão, para que exista um crescimento e formação saudável da mentalidade dessa pessoa.

Pedro: Sim, que são violentos e que influenciam a violência nas pessoas e eu discordo completamente, pelo contrário, muitas vezes estava extremamente estressado e fiquei muito mais tranquilo depois de começar jogar.

*Respostas à Pergunta 13 do Questionário Inicial*

Trato de questões éticas do jogar videogame que foram levantadas pelos participantes, incluindo a violência nos jogos eletrônicos. Porém, procuro me distanciar da abordagem usual desse tópico pelo senso comum e por parte da academia. Não busco aqui levantar julgamentos sobre a ética percebida dos participantes no tocante a suas opiniões e escolhas, senão contrastá-la com a minha. Não pretendo repetir aqui os aforismos cansados de “videogame gera violência” ou “videogame corrompe mentes” ou nada parecido, já que não concordo com eles e os jogos eletrônicos já recebem demasiadas críticas pela grande mídia. Busco tecer reflexões sobre as implicações éticas suscitadas pelas diferentes interfaces entre jogo e jogador, como percebidas pelos sujeitos jogadores, eu incluso. Parto da posição de que mídias como o videogame não têm o poder de influenciar mentes que dizem ter, mas nem por isso acredito também que o jogar videogame é uma atividade ideologicamente vazia. Devemos sim problematizar seus aspectos mais contundentes, mas tomando o cuidado para não pendermos para a total inocentação ou culpabilização do jogar e do jogador.

Trago uma discussão que considerei frutífera com Rodolfo na conversa RD1, na qual ele via os espaços providos pelos jogos eletrônicos como novos mundos, uma forma de fugir da realidade e de suas regras e consequências (l. 1-3). Ele seria capaz de realizar um delito simulado (l. 5) e desfazer essa ação, o que não seria possível se não fosse dentro do jogo. Inclusive, ele declarou ter perguntado a vários de seus amigos se, numa brincadeira de polícia e ladrão, eles preferiam ser um ou outro, e muitos declararam querer ser o ladrão, porque este estaria mais “livre”, menos vigiado pelas regras e consequências dos policiais. Isso, segundo Rodolfo, explicaria a popularidade de jogos como *Grand Theft Auto*, no qual jogadores podem realizar atos criminosos sem repercussões na vida real:

1 Rodolfo: os jogos são como um mundo alternativo, como já falamos, e às vezes, muitas vezes sem consequências, então aquilo que a gente não pode fazer na vida real a gente faz no jogo

- Eu: ah, consequências
- 5 Rodolfo: como roubar no jogo, isso a gente pode fazer com liberdade, eu vou... restart, por exemplo, voltar pra fase anterior e desfazer o erro, mas na vida real não iria acontecer, isso é algo que
- Eu: isso é algo que?
- 10 Rodolfo: isso é algo que eu vou fazendo
- Eu: algo que você faz, algo que você gosta de fazer, mas “quem não gostaria de fazer algo que não pode ser feito?”, como se, não sei, a fantasia, isso tem a ver com fantasia, você acha?
- Rodolfo: é, também um pouco de fantasia, de imaginação, de aquilo que pode ou
- 15 não pode ser feito

*Excerto 060: Conversa RD1*

Como concordo com Sicart (2009), que não compartilha de uma visão de total desresponsabilização do jogo eletrônico em questões éticas que ele venha a levantar, questionei as afirmações de Rodolfo sobre essa pretensa liberdade de fazer o que quiser no jogo, em comparação com a vida real e suas limitações. Esperava acarretar no participante uma faísca de conscientização no que diz respeito ao sentimento de liberdade nos jogos eletrônicos. Dando continuidade à conversa, ele reconhece que as conversas que tivemos o fizeram rever algumas opiniões, como a liberdade em jogos:

- 1 Rodolfo: sim, na nossa última chamada, falei de alguns jogos, que o jogo tinha regras mas não eram tão severas, ou que você tinha liberdade de fazer o que quiser, aí eu acho que eu tava um pouquinho errado sobre isso, muito errado, eu andei pensando e sinceramente, todo jogo tem regras, por exemplo, ao usar de
- 5 programas ilegais, obviamente você vai estar descumprindo a regra, e você recebe uma punição, ou seja isso também é uma regra, tanto que tem as regras sobre falar palavra de baixo calão, reportar, ser banido, a conta suspensa, também é um tipo de regra, porque o jogo tem que passar uma boa experiência para o seu jogador, consumidor e essas coisas vão obviamente diminuir, eu
- 10 andei pensando bastante sobre a liberdade no GTA, de certa forma a gente não é livre, a gente tem que fazer missão, a gente tem que até mesmo roubar banco, pode ser algo que é programado para gente fazer, para poder adquirir carros motos melhores, armas melhores, então de certa forma eu percebi que existem sim regras, existe padrões para gente fazer

*Excerto 061: Conversa RD2*

Ao rever sua opinião sobre a liberdade ilimitada em jogos como *Grand Theft Auto*, Rodolfo reconhece que, mesmo quando o jogo se pretende a não dizer diretamente o que deve ser feito, ainda existem estruturas presentes, tanto na programação do jogo (l. 11) quanto fora dele (l. 4-6) que reforçam ou previnem certos comportamentos (l. 6-8). Isso retira a noção preconcebida do mundo do videogame como “terra de ninguém”, em que é possível realizar qualquer ação sem consequências no jogar, diretas ou não. Segundo Rodolfo, o jogo precisa ter regras para funcionar satisfatoriamente, assim como na “vida real”. O que Rodolfo parece tomar como natural, sem se aprofundar, diz respeito a *quem* estabelece essas regras e *por que*

elas existem. Isso pode ser visto de forma mais clara quando vemos que Rodolfo argumentou que, no mundo real, temos como claro o senso de certo e errado:

- 1 Rodolfo: então, professor, é que nós temos o senso de certo e errado, isso não foi algo que a gente pensou, foi algo que impuseram à gente, e no jogo eu vejo isso como uma forma de fugir dessas regras, sair um pouquinho do normal e  
Eu: sair do normal
- 5 Rodolfo: fazer o que der na telha sem ninguém influenciar ninguém na vida real mesmo, entendeu?  
Eu: você acha que no jogo você sai do normal, o jogo não é o normal  
Rodolfo: é, no jogo a gente sai um pouquinho do normal e foge dessas regras que...
- 10 Eu: na sua opinião, quem impõe essas regras, quem coloca essas regras, e por que a gente precisa ir pro jogo pra fugir delas?  
Rodolfo: isso foi algo que impuseram na gente, e de certa forma eu vejo como se fosse algo que mandam fazer, alguém disse que isso é certo, por exemplo a sua mãe disse que não é certo pegar as coisas sem pedir, e você fica com aquilo na  
15 cabeça, e aí entende que é errado

*Excerto 062: Conversa RDI*

É interessante ver como Rodolfo entende regras como “impostas” (l. 2, 12) mas, logo em seguida, declara que o videogame é o lugar onde se pode se evadir delas (l. 3). Não enxergo as regras do videogame como impostas, senão como postas. Ou seja, ao invés de serem estabelecidas pelo jogo e retidas acriticamente pelo jogador, as regras são passíveis de interpretações divergentes e reflexões sobre sua aplicação, mesmo que a estrutura do próprio jogo não seja largamente alterada<sup>123</sup>. Como diz Sicart (2009):

Talvez os jogos não permitam que jogadores modifiquem diretamente as condições do jogar, mas eles, em sua experiência fenomenológica do jogo, têm a capacidade de não se subordinar ao jogo, não ser totalmente determinado por suas regras<sup>124</sup> (SICART, 2009, p. 9).

No entanto, da forma como Rodolfo vê o jogo, parece que suas regras são um elemento externo à vida dele, e que ele é capaz de sair por um pouco, pelo jogar (l. 3). Quando questionei quais seriam os agentes responsáveis por “impor” essas regras, Rodolfo revela que vem de uma instância superior, usando a figura materna como exemplo (l. 13-14).

<sup>123</sup> Dependendo do jogo eletrônico, mesmo este pode ser modificado através de *patches* e novas versões. Porém, tais mudanças geralmente não implicam em uma mudança radical das mecânicas do jogo, senão nas suas dinâmicas e estéticas. Por exemplo, modificações em um jogo do gênero luta de artes marciais podem regular o dano causado pelos golpes desferidos pelos personagens, ou adicionar novas vestimentas para eles, mas não eliminam o confronto entre lutadores que serve como base do jogar. Por isso, para os fins deste trabalho, considero que a estrutura do jogo eletrônico como imutável.

<sup>124</sup> No original: Perhaps games do not let players directly modify the conditions of play, but players, in their phenomenological experience of the game, have the capacity not to subordinate to the game, not to be totally determined by its rules.

Essa posição parece revelar uma abordagem estritamente exógena de regras, dentro da qual alguém como ele não seria capaz de influenciar, intervir ou mesmo refutar para si.

Ressalto que essa discussão desemboca em outra sobre a violência nos jogos, na qual Rodolfo é rápido em refutar: segundo ele, atos perpetrados no jogo não dizem nada sobre a pessoa na realidade que os realiza; há sempre uma separação rígida entre os dois. Essa separação lembra o que ele declarou sobre sua relação entre si e o avatar do jogo, quando afirmou que suas motivações e as do avatar não necessariamente se interseccionam (exc. 041). Assim, percebo em Rodolfo uma lógica individualista de ser e de jogar: para ele, as definições do que é certo ou errado no mundo são como as regras do próprio jogo, ou seja, bem estabelecidas, impostas por uma instância maior e conhecidas por todos os envolvidos, e é responsabilidade de cada um segui-las ou não.

Na conversa LR3, ao serem provocados por mim sobre as repercussões éticas dos atos violentos realizados em *Grand Theft Auto*, Leonardo e Rodolfo argumentam que o contexto da narrativa do jogo pode ajudar a explicar atos eticamente questionáveis como se engajar em atos violentos, mas não os justificam:

- 1 Eu: você falou em missão, mas não é só em missão que você pode fazer tipo de coisa, você pode atirar na rua mesmo, e talvez este seja um ponto que muita gente critica o GTA, você pode simplesmente pegar uma arma e atirar e pronto, isso tem explicação da história, a pessoa atirou na rua e veio polícia, e atirou na
- 5 polícia, e vem helicóptero, e atira no helicóptero, como é que é isso dentro da história?
- Rodolfo: eu acho que justificativa para isso não, não tem, é simplesmente o jogador tem a opção de fazer isso, e ele opta por fazer, na história não diz que ele tem que ir sair matando civis e chamando polícia, com objetivo de pegar 5, 6
- 10 estrelas [de procurado]
- Leonardo: não é nem justificável nem explicável no jogo, a gente só sabe que pode fazer isso
- Rodolfo: aí vai lá e faz [risos]
- Leonardo: é isso [risos]
- 15 Eu: então o jogo é essa coisa do, já que pode fazer no jogo, a gente faz? É isso, a gente faz porque pode?
- Rodolfo: se tá no jogo, é pra usar [risos]

*Excerto 063: Conversa LR3*

Destaco a frase “se tá no jogo, é pra usar” (l. 15), que é bastante comum entre jogadores. Afinal, se o jogo dá a oportunidade de o jogador fazer algo, espera-se que os jogadores o façam, não importa o que seja. Isso parece evocar nos participantes uma visão do ambiente do jogo como irreal e totalmente inconsequente, o que não concordo, uma vez que nossas escolhas ao jogar são balizadas pelos nossos desejos reais. Sicart (2009) esclarece que:

Jogar é se engajar em uma experiência baseada na subjugação controlada do jogador ao sistema de regras do jogo e do mundo virtual que ele oferece – isto é, engajar-se

em um mundo que não é *real*. Esta falta de realidade é percebida tanto como a grande vantagem dos jogos quanto seu grande perigo<sup>125</sup> (SICART, 2009, p. 44, grifo do autor)

Ou seja, apesar de ser uma atividade predominantemente fictícia, o jogar videogame apresenta efeitos éticos reais, se não em seu conteúdo, mas em sua interface com o jogador, que é onde o jogar acontece. Porém, Sicart também diz que os jogadores não são totalmente subjugados ao jogo, o que muitos dos estudos desses efeitos parecem ignorar: “[...] jogadores são seres morais, e [...] não somos escravos de nossas reações corporais e primordiais<sup>126</sup>” (ibid, p. 209). Os jogadores não são vítimas do jogo, ou “zumbis morais” como tacha Sicart, mas engajam com ele voluntariamente, compartilhando mas não absorvendo ideias sem resistência. Novamente, a metáfora da fricção pode ajudar a explicar este fenômeno: o corpo do jogador se deixa ser modificado pelo jogar, e se sua ética interna destoar da do jogo, haverá resistência, que pode ser minimizada através dos repetidos atos realizados. Os eventos retóricos podem acontecer, nos quais o jogo convence o jogador de seus argumentos, mas apenas se o jogador permitir.

Para ilustrar, trago um exemplo de que, em um momento, Junior me confrontou sobre a responsabilidade de um indivíduo com porte de armas, questionando se eu possuía alguma. Fiquei surpreso com a pergunta e respondi que não tenho armas em casa, nem tenho a intenção de adquirir uma. Isso, para Junior, foi o bastante para pôr toda a responsabilidade da violência no indivíduo, em vez da complexa relação entre jogador, jogo e sociedade que fazem jogos violentos serem populares. De fato, pode-se supor o oposto do que Junior propõe: não é que cada jogador que empunha uma arma em um jogo tenha a disposição de fazê-lo no mundo real, mas, como já defendi aqui, não há uma rígida separação entre o mundo do jogar e o mundo fora dele, como parecem acreditar Rodolfo e Junior em suas falas.

Ao trazer armas de fogo à discussão, lembro que havia, sim, uma arma de fogo na minha casa, que pertencia ao meu falecido pai. Não tenho lembranças dele, mas me diziam que ele tinha muito afeto por mim e que, em uma situação em particular, perdi-me de casa e meu pai saiu, de arma em punho, pronto para comprar briga com quem tivesse sumido comigo. Lembro-me que, em alguns momentos, quando não havia ninguém em casa, subia no armário e pegava a arma. Era um revólver calibre 38, bastante pesado, tanto em massa quanto em intimidação. Não havia balas nele, mas mesmo assim sentia um medo quase irracional daquele objeto. Já tinha visto na televisão casos de disparos acidentais tirando vidas.

<sup>125</sup> No original: Play is engaging in an experience based on the controlled subordination of the player to a game’s system of rules and the virtual world it provides—that is, engaging in a world that is not *real*. This lack of reality is perceived both as the great advantage of games and its greatest danger.

<sup>126</sup> No original: players are moral beings and that we are not slaves to our corporal, primordial reactions.

Rapidamente a punha de volta. Após o estatuto do desarmamento, aprovado em 2003, desfizemo-nos da arma. Já havia jogado vários videogames nos quais atirar era a principal interação, tão natural quanto andar ou correr. Mas a sensação de apertar botões para simular um objeto é completamente diferente da de empunhá-lo.

Neste intento, percebo que Junior parece desresponsabilizar os jogos eletrônicos como causadores de comportamentos violentos, dizendo que eles têm fontes em desvios psicológicos dos indivíduos, chegando a afirmar que o jogo não pode se configurar como agente de mudança de um indivíduo. Isso, somado à culpabilização do indivíduo em falhas de um time (exc. 008), e as referências ao sistema capitalista que ele tece (exc. 094), fazem-me acreditar que Junior tem uma visão bastante individualista do jogar, algo que depende única e exclusivamente da ação do indivíduo, e as consequências são sofridas por ele.

Entendo, nesse contexto, que o jogo é informado pelo real, como qualquer obra humana. Sicart (2009) argumenta que a responsabilidade ética de um jogo eletrônico deve ser distribuída entre os seus agentes, não ficando apenas com o jogador ou com o desenvolvedor. Afinal, os dois estão inseridos no mesmo contexto sociocultural que permitiu a criação do jogo em si. Uma simulação de conflito armado, como planejada por desenvolvedores, pode ser atrativa o bastante para um indivíduo que já está ciente de tais conflitos em seu dia a dia, e que pode possuir um desejo de, como diz Rodolfo, fazer no mundo virtual o que não pode ser feito no real. Nesse sentido, é menos sobre o impulso individual de realizar atos violentos, o que causa repulsa e ojeriza, e mais sobre o desejo coletivo de justificar a violência que já existe no meio social no qual os jogadores vivem. Como bem diz Murray:

Os videogames representam poderosas invocações do mundo que vivemos em forma jogável, o que nos faz ver os principais medos, fantasias e esperanças e ansiedades de uma determinada cultura em um contexto específico<sup>127</sup> (MURRAY, 2018, p. 2).

Um contexto no qual a retratação de atos violentos é inevitável é o conflito armado de uma guerra, que é tema recorrente de muitos videogames populares. Leonardo apresentou as seguintes visões sobre violência neste tipo de jogos e as relações com a realidade: nos videogames, a guerra como é mostrada como um espetáculo apesar das graves consequências (l. 2-3):

- 1 Leonardo: acho que o tema do militarismo é uma fonte muito rica, quando a gente vai tratar de jogos de ação, porque eu acho que guerra é uma coisa muito

---

<sup>127</sup> No original: Video games represent powerful invocations of the lived world in playable form, which offer insights into the core fears, fantasies, hopes and anxieties of a given culture in a specific cultural context.

triste, mas visualmente muito impactante, se você consegue transferir isso pra um produto audiovisual, no caso um jogo, por exemplo, fica algo muito marcante

*Excerto 064: Conversa LN2*

Também, os recursos audiovisuais do jogo (l. 1) contribuem para os efeitos da retratação da violência:

- 1 Eu: então quer dizer que a guerra [nos videogames] tá mais realista, mais real, mais palpável?  
Leonardo: com certeza, porque, pelo menos no [jogo] Son of Rome, você tem diversas formas de se sentir numa guerra, você pode ver pelos gráficos a
- 5 violência do Son of Rome, é mais de 18 [anos] total, mostra tudo, mostra sangue, tem algumas ações que você faz, que o Mario enfia a espada no pescoço do inimigo mesmo

*Excerto 065: Conversa LN2*

Ele também reconhece os recursos lúdicos e narrativos que o incentivam a cometer mais atos violentos no jogo. Leonardo faz referência ao sistema de conquistas<sup>128</sup>, um recurso mecânico do videogame (l. 3-5) para relacioná-lo a sentimentos de satisfação e reconhecimento de feitos pelo jogador na vida real:

- 1 Leonardo: Como se o jogo tivesse, na história o Mário sobe de patente, é reconhecido por isso, e o jogo simultaneamente me reconhece também pelo meu esforço, por tentar passar daquela fase, tanto que quando aparece essa cutscene, o Xbox, meu console, tem o sistema de conquistas, você faz uma conquista e
- 5 aparece na tela 'parabéns, você alcançou a conquista' e aparece nome, e isso é recorrente, aparece várias vezes durante o jogo, então quando a gente consegue realizar alguma coisa com o Mário no jogo, o próprio jogo também reconhece a gente

*Excerto 066: Conversa LN2*

Como jogador, compreendo todos estes aspectos que Leonardo menciona. De fato, os jogos eletrônicos estão cada vez melhores em simular a guerra, e a guerra se parece mais com o jogo. Vale afirmar, entretanto, que essa relação não é simétrica, ou seja, os jogos eletrônicos populares em que se pretende simular a guerra ignoram, deliberadamente ou não, aspectos mais problemáticos de guerras reais, como violações de direitos humanos, em troca de momentos de satisfação puramente hedonística que Leonardo destaca em sua fala. Acerca disso, Donald (2019) argumenta que tornar o jogador ciente desses aspectos menos viscerais pode tornar o jogo eletrônico de guerra mais relevante e condizente com a realidade:

---

<sup>128</sup> *Conquistas* ou *troféus* são condecorações virtuais programadas dentro do jogo e dadas a jogadores que conseguirem realizar certos feitos, como eliminar um certo número de inimigos, completar fases em um certo tempo, entre vários outros.

Se mais jogos puderem colocar o jogador em situações em que as implicações morais e éticas de cada decisão são demonstráveis, o gênero pode ser revigorado com narrativas e mecânicas de jogar mais interessantes e maior imersão [...] Aumentar as escolhas do jogador, estabelecer regras de combate e informar jogadores de violações de direitos humanos podem criar jogares e narrativas mais engajantes<sup>129</sup> (DONALD, 2019, p. 382)

Uma forma de fazer o que Donald propõe seria apresentar outros jogos que abordam a violência de forma diferente. Poranto, ao perceber essa relação entre os sentimentos e a realização de atos de guerra que Leonardo fez nesses jogos, busquei fazer um paralelo entre as experiências dos participantes com a minha própria de jogar *Spec Ops: The Line*, um jogo de tiro que critica abertamente o comportamento de jogos de tiro e seus jogadores. Senti-me incomodado quando passei a prestar atenção no que os soldados inimigos diziam:

- 1 Eu: eu não tava acostumado ouvir o inimigo falar, conversar, até porque eles só falavam aquelas frases de combate mesmo, vai lá, o inimigo está atacando, enemy approaching, ou simplesmente não falavam, era tipo monstro como no *Doom*, mais animalesco, só que nesse jogo [*Spec Ops: The Line*], eles falavam,
- 5 conversavam, aí eu ficava, eu preciso atirar para poder seguir, mas e agora? na primeira vez, que eu joguei eu fiquei meio cabreiro, mas aí eu comecei a jogar e não me importar, só que aí depois ele me lembrou, você tá atirando em pessoas, mas se você parar pra pensar, isso também acontece em outros jogos, *Call of Duty*, também são, você só não percebe tanto, você concorda?
- 10 Leonardo: sim, a quantidade absurda de inimigos na tela faz com que a gente deixe de perceber a gravidade do ato, eu tô na guerra aqui, eu tô atirando em várias pessoas, é algo que fica automatizado, a gente não percebe muito, mas realmente para pensar é difícil [risos]

*Excerto 067: Conversa LN2*

Ao comparar o que os inimigos falam, entre um jogo convencional e *Spec Ops: The Line*, percebo que racionalizei meus sentimentos, ao afirmar que continuei jogando, mesmo depois do estranhamento inicial (l. 6-7). Tentei sensibilizar Leonardo sobre como os jogos eletrônicos que retratam a guerra podem ajudar a persuadir os jogadores a percebê-la, seja favoravelmente ou não, por meio do ato de jogar. Pelas respostas dele, percebo que há elementos de criticidade em sua fala, ao classificar a guerra em termos negativos, apesar de se gostar de se engajar em sua simulação nos videogames. Percebo, também, aqui como a forma como o jogo se dispõe pode contribuir para um discurso pró ou antiguerra. Leonardo, porém, relaciona-a com a quantidade de inimigos, o que diluiria o impacto dos atos (l. 10-11), e vê na repetição dos atos um empecilho para a reflexão (l. 12-13). Uma fala em específico, “fica

<sup>129</sup> No original: If more games can place the player in situations where the moral and ethical implications of each decision are demonstrable, it could reinvigorate the genre with more interesting narratives, gameplay mechanics, and greater immersion [...] Improving player choice, considering rules of engagement and informing players of violations to IHRL and IHL arguably create more engaging narratives and gameplay.

automatizado”, me chama a atenção por realçar os aspectos maquínicos do videogame. Porém, são estes mesmos aspectos que me fazem ser reticente quando se trata de criticidade pelos videogames. Quando Leonardo diz “para pensar é difícil” (l. 13), seguido de risos, ele parece perceber a contradição entre o jogo violento e sua reflexão sobre a violência nele. Uma das competências que Aranda et al (2016) aponta como necessária para o ludoletramento diz respeito à reflexão e desconstrução do videogame enquanto artefato cultural, que é o que Leonardo demonstra. Ele nos lembra que estas ações são complicadas de serem feitas durante o jogar, no qual o jogador está tão absorto no jogo que ele sequer pensaria no que está fazendo. Da mesma forma que um soldado não precisaria pensar, apenas agir, também o jogador de videogames que envolvem violência não precisaria se importar com os atos violentos em tela.

No que diz respeito à violência e sua retratação em jogos eletrônicos, encontro-me em conflito. Não posso deixar de concordar com Leonardo, quando ele se vislumbra com os gráficos ultrarrealistas de jogos modernos (exc. 078), os quais deixam muito pouco à imaginação, quando se trata de retratar atos violentos em tela. Tais imagens, isoladas de seu contexto, podem de fato ter um efeito estético bastante efetivo, especialmente quando estamos envolvidos nos atos comuns a jogos de tiro, como atirar, esconder-se, desenvolver táticas para superar os desafios presentes. O problema surge quando passamos a levar o contexto do conflito em consideração. De repente, a chuva de sangue e vísceras não me parece mais tão palatável, por mais detalhadas que sejam. Mesmo sendo apenas simulações, não consigo mais deixar, nem que seja brevemente, de pensar no contexto maior, se o conflito retratado pelo jogo é justificado.

Em uma aparentemente simples simulação de conflitos armados, presente em vários jogos eletrônicos populares, pode existir a normalização desses conflitos e a afirmação da força bélica como a única forma de resolvê-los. Não é à toa que Sparrow et al. (2018) revelam que a narrativa da inocuidade alegada de jogos eletrônicos comerciais de tiro militar beneficia as instituições militares e que desenvolvem seus próprios simuladores para treinos fora de um ambiente de combate real. Apologistas afirmam que jogos violentos são inofensivos e incapazes de moldar comportamentos, mas a indústria armamentista está cada vez mais usando jogos como simulações de guerra. Como declaram os autores: “Um jogo eletrônico militar não precisa mais ensinar um soldado como manusear uma arma, mas apenas como

usar um controlador de jogo eletrônico”<sup>130</sup> (SPARROW et al, 2018, p. 10). Some-se a isso a crescente “digitalização” da guerra, cada vez mais mediada por telas e controles semelhantes aos dos jogos eletrônicos, e o que Sparrow et al. chamam de “virtualização da violência”. Desse modo, torna-se evidente como o ato de jogar esses jogos, mesmo estando distante da realidade de um cenário de guerra genuíno, pode ajudar a reforçar a ideologia militarista vigente, a qual, por sua vez, alimenta uma narrativa de guerras constantes e, segundo suas alegações, necessárias.

Outro exemplo vem de Lívia, quando comenta sobre as possíveis motivações dos três avatares do jogo *Grand Theft Auto V*:

- 1 Lívia: com certeza, porque não todos, mas a maioria dos crimes que eles  
 cometem, o que motiva eles a cometer crimes são compensar outros crimes, por  
 exemplo, o primeiro crime, que é quando você tem que assaltar a casa do  
 Michael, você vai lá e rouba o carro dele, porque ele não pagou o conserto ou o  
 5 carro do pessoal ali, não sei se posso chamar de gangue, eles são muito unidos, o  
 bairro, aí o Franklin trabalha pro Simeon, que é o dono de um lugar que vende  
 carros, aí o Michael não pagou o carro, e o Simeon mandou o Franklin ir lá e  
 roubar o carro, eles cometem muitos crimes compensando também outros  
 crimes, por exemplo acontece muito do Franklin, e é importante também na  
 10 história, que sempre tem um cara, que o nome é Lester, e ele manda o Franklin  
 matar bandidos, sempre acontece de você receber uma ligação no meio do jogo,  
 eu tô fazendo outra missão mas recebo uma ligação, e o Lester mandou matar  
 alguém, fala assim ‘mata esse cara porque ele tá demitido todo mundo, tá  
 estuprando mulheres’, aí você vai lá, tem que matar sem ninguém perceber, então  
 15 eles, a polícia no GTA não faz nada, não faz nada mesmo, tanto que para você  
 fugir dela é muito fácil, e GTA é um jogo que dá para você tirar muita coisa,  
 muita coisa mesmo, até por exemplo a influência da polícia, porque quando você  
 comete crimes em bairros mais pobres, a polícia não aparece, e você consegue  
 roubar todo mundo muito fácil, mas quando você rouba alguém em bairros ricos,  
 20 a polícia aparece na hora atrás de você, inclusive a polícia fica num bairro rico, o  
 centro lá, onde os policiais ficam, os bairros mais pobres já não têm essa  
 assistência toda

*Excerto 068: Conversa LL4*

Lívia demonstra acreditar que, em *Grand Theft Auto V*, os três protagonistas cometem crimes para acobertar ou compensar outros crimes (l. 2). Assim, ela demonstrou procurar motivos dentro do contexto narrativo para os atos dos avatares, não sua própria influência como jogadora. Dou destaque especial para a frase: “GTA é um jogo que dá para você tirar muita coisa” (l. 16), o que parece indicar que ela percebe eventos retóricos em ação quando joga. Ela comenta, por exemplo, como as forças policiais na história do jogo se mostram como um detrimento, o que reforça a necessidade de os protagonistas agirem por conta

<sup>130</sup> No original: A military video game no longer has to teach a soldier how to use a firearm but just how to use a video game controller

própria (l. 17-22). Livia parece estar ciente e fazer leitura de uma mecânica presente e intencional do jogo, o que pode se configurar como um exemplo da retórica procedimental (BOGOST, 2008) em ação. Observo que ela parece denotar que jogadores são capazes de notar os impasses éticos apresentados pelo jogo, e refletir sobre eles, levando em conta suas próprias experiências. A ética do jogo, segundo Sicart (2009), é informada tanto pelo contexto narrativo da trama quanto pelos atos do jogador, mas apenas o primeiro está necessariamente subordinado à ética do jogo. Cabe ao jogador, desse modo, apreender ou não essa ética por meio de seus atos, controlando o avatar.

Livia nos faz lembrar que os embates encenados nos jogos eletrônicos não acontecem em um vácuo social. Não parece haver na fala dela uma condenação dos atos dos protagonistas do jogo, cada um deles um avatar em potencial, e motivados pelas circunstâncias nas quais eles se encontram. Isso parece se resolver em uma moratória moral entre jogador e jogo: posso estar virtualmente cometendo crimes, mas eles dizem respeito aos avatares, não a mim.

Entretanto, essa moratória pode repercutir em uma desresponsabilização problemática, como aconteceu com Rodolfo na conversa RD3 sobre *Spec Ops: The Line*. Enquanto jogava, meu avatar, um soldado em conflito armado, atirou acidentalmente em uma mulher civil que estava tentando fugir. Este, como outros momentos que buscam desconstruir o discurso de violência dos jogos que retratam guerras, foi intencional por parte dos desenvolvedores, de forma a fazer o jogador se sentir culpado pelo ato. Porém, quando indagado, Rodolfo declarou que ela não devia estar ali fugindo, mas se escondendo em algum lugar:

- 1 Rodolfo: não acho que ela está fugindo no meio de tanto soldado, eu acho difícil passar despercebido no meio de tantos inimigos, aí eu não acho que naquela situação ela ia estar fugindo, tinha muitos soldados ali perto, como até o senhor se surpreendeu, porque achou que era o inimigo, então eu não acho que ia passar
- 5 despercebida, eu não consigo imaginar
- Eu: mas aí é que tá, ela podia tá andando, aí eu penso, se ela não sair, ela pode ser atingida talvez, eu fiquei olhando assim, foi uma surpresa pra mim, porque como você diz, eu achava que era um outro soldado, mas quando percebi já era tarde, cara
- 10 Rodolfo: foi reação, e ela chegando perto, achou que era inimigo e atirou

*Excerto 069: Conversa RD3*

A fala “foi reação” (l. 10) de Rodolfo implica que o comportamento repetido reforçado pelo jogo causou o engano fatal, o que relaciono à fala de Leonardo (exc. 080) sobre as ações do jogador serem “automatizadas” a ponto de não conseguirem pensar nas ações que cometem. Rodolfo citou um episódio em sua cidade para justificar este ato, em que uma

mulher, suspeita de ser comparsa de um criminoso, foi morta acidentalmente pela polícia após uma operação de captura. Segundo Rodolfo, ela não merecia morrer, mas não deveria ter sido julgada pela sua associação ao criminoso como aconteceu. Ele também citou outro episódio em um jogo de tiro em que uma mulher pedia socorro e, quando chegava perto do avatar, esfaqueava-o. Pelas suas opiniões sobre os episódios nos jogos e na vida real, Rodolfo parece demonstrar que existe uma falta de controle quando o sujeito está desarmado, e que a agência é conseguida apenas quando se está empunhando a arma.

Leonardo e Rodolfo chegam a conclusão de que a violência é algo intrínseco à sociedade, e os jogos refletem isso. Leonardo chega a citar o filósofo Max Weber, que define o estado como agente de poder por meio da violência:

- 1 Leonardo: é como, eu não sei, quem vai falar isso é Max Weber, que ele fala que o estado funciona como uma instituição que detém a força e a violência legalmente para evitar que os indivíduos façam uso dela, porque o ser humano é assim, apesar da gente evoluir para trabalhar em bandos, em grupos, a gente é
- 5 individual por natureza, então se eu tenho interesse e ele se sobrepõe os seus, eu vou lutar por eles, mesmo que signifique lutar com outra pessoa até a morte, e o estado serve para isso

*Excerto 070: Conversa LR1*

Registro, nesse intento, um ponto que me preocupou nas falas de Rodolfo: o que, por meio de sua análise do jogo *Dandara*, ele ter chegado à conclusão de que o conflito precisaria ser resolvido no embate físico e violento entre as forças protagonista e antagonista, um sentimento comum a jogadores. Comparando o contexto do jogo *Dandara* ao contexto da figura história real, ele espelha a relação antagônica presente no jogo com a situação que realmente ocorreu:

- 1 Rodolfo: bom professor, no jogo, se acontecesse de, por exemplo, se resolver tudo na conversa, eu enfrentei tanta dificuldade para chegar até o inimigo final, o boss, eu salvei as pessoas que ele fez sofrer por tanto tempo, por causa dele que tudo tá bagunçado daquela forma, todas as dificuldades e capangas que eu tive
- 5 que matar, para no final só chegar e ter uma conversa e, pronto, todo mundo voltou, virou amigo, acabou toda a bagunça, eu acho que isso tá mais para conto de fadas, tipo história de conto de fadas da Disney [risos] do que para um jogo, que ele tem ação e estratégia, no jogo eu esperaria muito que no final eu derrotasse o inimigo, ou até mesmo matasse, do que eles conversarem e todo
- 10 mundo voltar a ser amigo, ia ser uma bela quebra de expectativa e eu acho que eu não iria gostar

*Excerto 071: Conversa RD5*

Aqui, procurei realizar uma provocação para Rodolfo em relação à noção arraigada de que conflitos nos jogos eletrônicos só podem ser resolvidos pela violência. Tinha como

objetivo sensibilizá-lo para visões diferentes, mas não foi isso o que aconteceu. Para o caso, ele parece perceber resoluções não violentas como soluções parciais, em oposição à solução definitiva do confronto violento. Segundo ele, o empreendimento do esforço realizado no jogo deve surtir um resultado correspondente (l. 2, 4-5). A comparação com um “conto de fadas da Disney” (l. 7) é particularmente relevante, porque firma o jogo como palco de conflito, em que a resolução pela violência não é só pressuposta, mas esperada. Essa posição de Rodolfo é intrigante, quando levamos em conta que ele experimentou *Undertale*, em que a resolução de conflitos por intermédio de meios não violentos não é só possível, mas recomendada pela sua própria retórica.

Nas falas dos participantes, até então, parece surgir uma constante: a noção, já normalizada pelos jogos eletrônicos mais populares, de que atos violentos são a solução para os conflitos apresentados neles. Tal pensamento me faz também refletir sobre o utilitarismo presente no pensamento de vários participantes sobre sua prática de jogar. Para muitos deles, o ato de jogar raramente é contido em si, ou seja, uma atividade puramente autotélica como se pensaria que fosse. Apesar de muitas vezes dizermos “é só um jogo”, tal afirmação não se sustenta a um olhar mais acurado. De fato, esse argumento frequentemente se encontra atrelado a uma função, embora hedonística, de distração e descompromisso com a realidade. Isto leva ao jogar videogame enquanto atividade isenta, inclusive politicamente. Tal conclusão se torna mais evidente, quando vemos falas como a de Jordana:

- 1 Jordana: eu acho que se um jogo eu quero falar sobre alguma coisa que não seja a história do jogo ele tem que intrigar mais as pessoas, porque as pessoas querem jogar o jogo, não querem abordar política ou outra coisa, daí se ele deixar a coisa mais intrigante, tipo ‘olha tem falando isso aqui, mas ali tem uma coisa também,  
5 por que será que tem isso?’, aí ele vai ler, vai ver o que é, e vai pensar consigo mesmo ‘ah, isso é verdade’, acho que deixar muito explícito deixa as pessoas com menos vontade de jogar o jogo, porque para de ser só o jogo, geralmente as pessoas querem só se distrair ou alguma coisa do tipo  
Eu: o jogo para de ser jogo quando ele é muito político?  
10 Jordana: isso, quando ele deixa muito explícito o que ele quer abordar sobre política, ele deixa de intrigar as pessoas que eu tanto quanto antes

*Excerto 072: Conversa JD1*

Jordana, ao abordar questões políticas, explicitamente, desestimula o jogar, porque pessoas não querem ser desafiadas politicamente (l. 7-8). Se a política precisa aparecer, que ela seja disfarçada de algo diferente ou “intrigante” (l. 2). Afirmações como essa mostram a tensão entre abordar o jogo como texto, dotado de sentidos e guiado por ideologias, e o jogo como atividade, em que tais elementos supostamente não estariam postos em evidência. O jogo deixaria de ser visto como jogo e passaria a ser propaganda apenas. Tal posição é

curiosa, ao lembrarmos da posição de Jordana claramente politizada de promover mais acesso e combater preconceitos relacionados a meninas e videogames (Excertos 064 e 065). Ela se posiciona fora do jogo, mas não dentro dele. Jordana não parece relacionar a prática de jogar videogame com as questões problemáticas envolvidas nela, preferindo isolar o jogo eletrônico numa bolha, e que problematizá-lo tiraria o que há de atrativo nele.

Pergunto-me se esse distanciamento entre política e videogames, que, por fazer parte do contexto maior da sociedade, sofre influências da política, vem de uma compreensão errônea de “política”. Existe uma tendência, entre boa parte dos entusiastas de jogos eletrônicos, em direção a uma despolitização de todos os aspectos do videogame, separando-os do seu jogar. Pede-se que se “retire a política dos videogames”, como se algo assim fosse possível. Argumenta-se que o jogo é “apenas” um jogo, um simples labor lúdico sem pretensões de dizer algo sobre o mundo ao seu redor, muito menos tomar algum tipo de partido ou posição política em detrimento de outra. Tal posição é facilmente rechaçada, quando nos lembramos que há jogos que simulam eleições ou apoiam candidatos (GOMES et al., 2018), por exemplo. Bogost (2011) argumenta que, por meio de sua retórica, os videogames podem ser melhores instrumentos de ação cívica ao “tirar a ênfase da politicagem em favor da política”<sup>131</sup> (BOGOST, 2011, p. 63).

Tal entendimento pode ser oriundo da noção do “círculo mágico”, que tem suas origens nos estudos do filósofo Johan Huizinga (HUIZINGA, [1938]2010). Segundo ele, o momento do jogar se desenvolveria em um espaço à parte do “mundo real”, dentro do qual haveria uma série de regras diferentes e proporcionaria experiências e sensações distintas. Supõe-se, dessa maneira, que jogos não teriam compromisso de retratar ou comentar sobre a realidade, uma vez que eles não se pretendem a isso. Mas, como lembra Consalvo (2009), esse círculo mágico não se configura da forma como foi proposto por Huizinga, ou seja, os jogos não podem ser esse espaço desprovido de contexto, esse vácuo cultural e social que não quer dizer nada. A autora argumenta que é impossível não trazer nada do mundo real para o jogo:

[...] jogadores nunca jogam algo novo ou deixam de trazer conhecimento de fora dos jogos para suas práticas de jogar. Estes eventos são talvez “manchados” pelo conhecimento anterior. Não existe jogar inocente<sup>132</sup> (CONSALVO, 2009, p. 415).

<sup>131</sup> No original: de-emphasize politicking in favor of policy

<sup>132</sup> No original: players never play a new game or fail to bring outside knowledge about games and gameplay into their gaming situations. The event is “tainted” perhaps by prior knowledge. There is no innocent gaming.

Apesar da pretensão de falta de seriedade, considerar todo ato de jogar como não sério e protegido por um “círculo mágico” pode ter consequências muito reais. Dowling et al. (2021) enxergam o estabelecimento desse círculo, por parte de *gamers*, codificados majoritariamente como seres masculinos, como uma “bolha impermeável”, da qual apenas seus iguais pertencem. Qualquer crítica direcionada a esse círculo é recebida com insultos e assédios. Consalvo fala, em seu estudo, especificamente, de espaços para transgressões das regras impostas pelo jogo, a partir de trapaças ou artifícios perpetrados pelos jogadores, de forma a conseguirem alguma vantagem dentro do jogo. Assim, as regras do jogo atuam em conjunto com as regras “reais”, sempre em relação aos contextos imediatos. Como bem declara McAllister:

A alegação de que gastar dezenas ou centenas de horas imerso em um ambiente interativo simulado, explorando, comunicando, decifrando, planejando, perseguindo, se escondendo e matando, não tem qualquer efeito significativo nos jogadores é, no mínimo, ingênua ou até maldosa.<sup>133</sup> (MCALLISTER, 2004, p. 8)

Desse modo, não se trata aqui, ao contrário do que se poderia pensar no senso comum, que esses efeitos sejam meramente psicológicos ou cognitivos, como se o ato de fazer todas essas ações citadas por McAllister levasse realmente os jogadores a repeti-los fora do ambiente do jogo. Como ele argumenta, repetir esses atos por um período tão longo deve certamente deixar algum tipo de impressão no jogador, naturalizando tais atos em nível de pensamento.

Ao rever as instâncias onde meu eu professor intervia nos discursos dos participantes, porque me via na obrigação de dar valor ao videogame, talvez se dê por causa do conhecido descrédito que essa mídia recebe por tanto tempo, sendo “acusada” de apodrecer a mente de crianças e adolescentes impressionáveis. Queria, no fundo, que a atividade a qual me dediquei tanto tempo mostrasse algum valor intrínseco que transcendesse a mera diversão, que “servisse” para algo. Queria que o jogo, como nas palavras de Magnani (2014) deixasse de ser “apenas um jogo”. Apesar de, em muitas ocasiões, eu tentar buscar jogar nos desenvolvedores dos jogos eletrônicos a culpa pela má imagem que essa atividade possui, também agia, talvez inconscientemente, como o “advogado” que tentava defender os méritos dos videogames, mesmo sabendo no meu âmago que tais medidas não são necessárias. Isso não quer dizer, no entanto, que compartilho agora da visão puramente hedonística de que o jogo não precisa se propor a dizer nada, a representar nada. Isso seria negar o videogame como artefato cultural

---

<sup>133</sup> No original: The claim that spending dozens and sometimes hundreds of hours immersed in a simulated interactive environment—exploring, communicating, deciphering, planning, stalking, hiding, and killing—has no significant effect on players is naive at best and malicious at worst.

que ele é, produzido e consumido por agentes humanos que imprimem e buscam afirmação nas crenças e ideologias nos produtos que consomem.

Nesse contexto, ao rever as falas dos participantes, especialmente as que eu pareço repreendê-los por seguirem acriticamente a ideologia veiculada pelos jogos, percebo uma necessidade minha de me defender, de me justificar, como se todo o meu conhecimento construído por anos e anos de estudo fosse o bastante para guiá-los ao “caminho certo” da criticidade. Afinal, se os videogames nasceram no bojo do mundo colonialista, com ideais neoliberais, e eles (e eu!) se engajam diretamente com ele, sendo parte do CGC (MCALLISTER, 2004), e sendo sujeitos maquínicos (DYER-WITHEFORD & DE PEUTER, 2009), caberia a mim, professor, mostrar o quanto eles estariam “enganados”. Mas, em vários momentos, os alunos não apenas recusaram essa diretiva explícita minha de conscientização, como a questionaram abertamente. Porém, em outros momentos, eles levantaram argumentos em favor de sua prática de jogar, fazendo uso de políticas implícitas que confrontavam o senso comum. Portanto, argumento que o ludoletramento digital crítico foi suscitado parcialmente pelos participantes. Eles estão conscientes dos aspectos problemáticos do jogar, mas não parecem associá-los à prática em si, preferindo responsabilizar fatores externos. Para uma criticidade plena, no entanto, argumento que se faz necessário furar a “bolha” que os jogadores criaram para o jogo, e reconhecê-lo enquanto atividade que vai além da diversão.

### 3.3.3 Influências do capitalismo nos videogames

Como dito no começo do trabalho, configuro-me como o público esperado pela indústria de videogames para seu consumo e de sua cultura. Já ouvi várias vezes, e talvez tenha dito a alguém, que tal jogo não era para tal pessoa, ou que jogar era algo muito “difícil” para alguma demografia específica.

É importante destacar que, para mim e para muitos jogadores, o jogar videogame sempre teve algum relacionamento com o dinheiro: todo troco que minha mãe me dava, ou o dinheiro do lanche da escola, ia direto para as máquinas de fliperama, 25 centavos por uma ficha, o que me dava de 10 a 30 minutos para jogar, dependendo de quão bom era no jogo, e se o jogo também colaborava e não aumentava a dificuldade do nada, como era costume acontecer. Depois, ao frequentar locadoras e *LAN houses*, novamente trocava dinheiro por tempo com o videogame. Trocava dinheiro por diversão. Diversão como mercadoria. Quando o dinheiro acabava, era hora de sair e deixar outro tomar seu lugar. Só restava a mim ficar

observando outros jogarem, o que alimentava meu desejo de gastar mais para poder jogar mais.

Nessa perspectiva, ressalto que o jogar videogame, tanto na sua concepção como produto quanto na sua execução como artefato cultural, exige algum tipo de investimento, seja financeiro seja emocional. Como dito na fundamentação teórica, o jogo eletrônico se firmou como tal, porque foi pensado como produto primeiro e experiência depois. Isso é o que o diferencia de outros jogos, os quais têm suas origens como rituais ou atividades comunitárias. Confesso que, em muitos momentos, senti-me em conflito ao escrever sobre videogames, um produto gestado e desenvolvido no capitalismo desenfreado estadunidense, e elementos de criticidade que buscam confrontar os ideais desse mesmo capitalismo.

Importa afirmar que jogos populares demandam quantidades enormes de dinheiro para serem feitos, e espera-se que seja retirado muito mais dos seus jogadores em potencial. Nesse contexto, cada vez mais, desenvolvedoras pequenas são compradas por conglomerados multimilionários, passando a fazer parte de sua linha de produção. Refletindo acerca do assunto, perguntava-me se o próprio ato de jogar videogame significaria ser parte desse sistema de consumo, sendo peças nas mãos de grandes empresas que definitivamente não têm o melhor interesse coletivo em mente.

Nesse sentido, frequentemente, tenho que me lembrar que os sentimentos e sensações que eu e meus participantes sentimos ao jogar não deixam de ser mais ou menos válidos apenas porque estão sendo mediados por um aparelho nascido de um sistema que deseja apenas que nós consumamos sem pensar. Nessa perspectiva, meu intuito com o trabalho não é transformar a mim ou a meus alunos em melhores e mais eficientes consumidores de mídias como o videogame, mas que esse consumo seja sempre acompanhado por uma visão crítica e transformadora, que inclua mais pessoas, não para serem consumidoras, mas para proporcionarem a si mesmas experiências enriquecedoras.

Sob esses entendimentos, nesta subseção, interpreto falas de participantes que se relacionam com o que Sousa Santos (2019) chama de três forças dominantes do mundo moderno: o capitalismo, o colonialismo e o patriarcado, com especial foco no primeiro. Escolho manter meu foco no capitalismo pela sua proeminência nas falas dos participantes, que frequentemente comentavam sobre como aspectos financeiros influíram diretamente no seu jogar, especialmente em jogos online. Argumento que elas se configuram como o que McAllister (2004) classifica como influências do jogo, e que todos os tópicos anteriores à subseção desembocam nesta, uma vez que essas três forças, sobremaneira, influem na produção, na distribuição e no consumo de jogos eletrônicos, e se fazem transparecer nas

atitudes dos jogadores e desenvolvedores para com o jogo. Investigo aqui, desse modo, as formas nas quais essas forças influem na construção dos jogos, e como elas são percebidas pelos jogadores.

Considero importante discutir o que Dyer-Witherford e de Peuter (2009) denominam **labor imaterial**. Esse tipo de labor diz respeito à criação de produtos formados por elementos intangíveis, como conhecimento, relacionamentos e sentimentos. Os autores enxergam que, sob a égide do sistema capitalista, tais elementos são tratados como *commodities*, ou seja, produtos feitos com o intento de serem comerciais acima de outros, como bem-estar individual ou social. Os videogames teriam o potencial, assim, de se tornar plataformas de trabalho, as quais, por sua característica virtual, possuem uma resposta imediata em relação à produtividade. O progresso e a performance dos jogadores estão claros, ao contrário do trabalho real, no qual o trabalhador é alienado do resultado de seus esforços.

Para tanto, serão analisadas falas dos participantes Junior, Rodolfo, Eduardo, Jonathas. Início com uma fala de Junior que, no questionário inicial para o projeto, diz quais são seus jogos favoritos:

*8. Quais são os seus jogos favoritos?*

Junior: *League of Legends*, um jogo onde se pode interagir com player e aprender a trabalhar em equipe. *Albion Online*, com o mercado dele movido pelo os player pode ser aprender muito sobre economia, basiando-se [sic] na economia do jogo você acaba tendo uma noção básicas [sic] para a vida real, vendas, valores, gastos etc...

*Resposta à Pergunta 8 do Questionário Inicial*

Nesse excerto, o que mais me chamou a atenção foi o fato de ele citar dois aspectos distintos, o trabalho em equipe em um jogo e os aspectos financeiros em outro. Quando o questioneei, na conversa PJI, ele relaciona o caso diretamente à estrutura organizacional de uma empresa como sua loja com as funções desempenhadas em um jogo online:

- 1 Junior: por exemplo, eu tô trabalhando em uma empresa de fios. Eu sou o vendedor e também estou no caixa, se eu errar alguma coisa do caixa na hora de escrever, não é entregue a peça que eu preciso entregar, se o entregador não achar ou se ele se esquecer de entregar, a entrega é cancelada e a gente perde com isso,
- 5 entendeu, então cada um tem sua função, todos não podem fazer tudo, porque se você faz tudo acaba fazendo tudo mal-feito, então cada um tem uma função específica

*Excerto 073: Conversa PJI*

Ressalto que Junior relaciona diretamente seu papel em jogos online com sua profissão real (l.1-2), com todos seus encargos e consequências (l. 2-4). Nessa perspectiva, é possível enxergar, pelo relato de Junior, uma lógica fordista do jogar online como se fosse uma linha de produção, cujo produto seria a vitória em uma partida. Importante destacar que visualizar o jogar de pessoas em uma equipe sob a ótica de uma empresa é revelador, no que diz respeito a como jogadores como Junior observam e se observam como parte do jogo. De fato, como vários autores apontam (MCGONIGAL, 2012; GEE, 2007), jogos online têm o potencial de desenvolver habilidades favoráveis ao ambiente corporativo, como gerenciamento e otimização de recursos, mitigação de conflitos, entre outros. Essas habilidades são desejáveis de um ponto de vista mercantilista e capitalista, no qual surge o trabalhador polivalente, capaz de exercer as mais variadas tarefas, com curtos períodos de aprendizado. Pelo exposto, Junior parece se ver como tal, quando compara seus papéis como empregado e jogador, nos quais a performance e a competitividade são vistas positivamente.

Como exemplo dessa ressignificação do ambiente do jogar como análogo ao ambiente corporativo empresarial, reificado pelo sistema capitalista, trago a fala de Rodolfo, que me explicou sobre o sistema de guildas<sup>134</sup> no jogo *Free Fire*, e os diferentes papéis e tarefas que os jogadores são esperados a fazer:

- 1 Eu: espera aí, você fala que tem uma estrutura interna, você quer dizer, tem hierarquia, tem missão, tem comando, como é que é isso?  
Rodolfo: sim, tem os líderes e os co-líderes, são eles que normalmente mandam na guilda, o líder cria a guilda e pode dar um cargo para outra pessoa, e essas
- 5 pessoas têm que comandar a guilda e fazer com que todos cumpram seu papel, ninguém quer que uma pessoa fique na guilda sem ajudar  
Eu: mas esse papel, você coloca lá no jogo ou é um acordo, ‘olha, fulano é o líder, sicrano é o colíder’, ou tem uma função do jogo para dizer ‘pessoa x é um líder’?
- 10 Rodolfo: não, a pessoa que cria e comanda lá é o líder, aquele que cria é o líder e pode adicionar outras pessoas, não é como botar e essa pessoa é o líder, não, ele cria, pode chamar outras pessoas, ou entra em outro grupo com outro líder, e fica como apenas um membro  
Eu: ah, certo
- 15 Eu: e as funções são meio que, por exemplo, os tokens<sup>135</sup>, precisa de uma certa quantidade, precisa de 2400 ou alguma coisa assim de tokens, e por partida dá uns 8 no máximo, por partida de jogo, aí todo mundo precisa jogar, e às vezes coloca até uma meta, cada um pega cem tokens, aí é mais ou menos assim

*Excerto 074: Conversa RD3*

Para o caso, é quase como se a guilda fosse estruturada como uma empresa, e as atividades do jogo seriam como tarefas realizadas no trabalho, com atribuições (l. 3-4), hierarquia (l. 10-14), tarefas e metas (l. 15-18). Essa mercantilização do jogar videogame não

<sup>134</sup> Ajuntamento de jogadores de um jogo online para realizar tarefas propostas por ele.

<sup>135</sup> Pontos acumulados ao se jogar em guilda, que podem ser usados como moeda de troca dentro do jogo.

é surpreendente, quando lembramos que há, de fato, pessoas que jogam *Free Fire* e outros semelhantes profissionalmente. Desse modo, ver esse comportamento replicado em uma atividade supostamente livre me fez repensar o conceito de jogo como atividade desestruturada, sem regras ou estruturas sociais presentes. Na verdade, existe, sim, uma relação desigual de poder entre jogadores e desenvolvedores, e mesmo entre jogadores, reforçada pelo código do jogo quando os divide em líderes e subordinados.

Para tanto, vale a pena relatar as experiências de Rodolfo relativas a esse aspecto. Ele é um “vendedor” de contas, semelhante aos *gold farmers*<sup>136</sup> que se proliferaram em jogos online do gênero MMORPG<sup>137</sup>. Ou seja, é alguém que acumula e agrega valor a uma conta e depois a vende. Essas pessoas entram no mundo do jogo com um determinado conjunto de credenciais (login, senha etc.), joga com essa conta vinculando itens e atributos a ela, como *skins*, e depois repassa, por um preço, a outra pessoa que não precisará se esforçar em fazer tudo o que o vendedor fez, tendo assim um avatar “forte” ou “bonito”, de acordo com os padrões da comunidade. Perguntei se Rodolfo considerava o que ele fazia como trabalho, ao qual ele me respondeu positivamente:

- 1 Rodolfo: Então, professor, atualmente eu só tô jogando *Free Fire* porque ele me dá lucro, eu não acho mais divertido o jogo, eu tô jogando porque é uma forma de eu ganhar um dinheirinho, eu devo tá ganhando por volta de 50 reais por mês, no mínimo, de jogo, de pessoas que tão me devendo contas antigas que eu vendi,
- 5 as contas elas saem muito caras, eu devo dizer nessa minha, por exemplo, o investimento dela já vem de uma conta anterior que eu evoluí e vendi por 250. Com 200 reais, eu comprei essa conta e usei os outros 50 reais para upar ainda mais, conseguir vários itens raros e muitas coisas, e se eu quiser vender essa conta eu consigo uns 600 reais, no mínimo, porque tem vários itens raros, *skins*

*Excerto 075: Conversa RD6*

Destaco que a fala “não acho mais divertido o jogo” (l. 2) me surpreendeu bastante, porque, apesar de estar ciente desse tipo de prática, ela se mostra antitética ao conceito que se tem de jogar, o qual, por um bom tempo, relacionou-se à diversão, a sensações de prazer e à satisfação. Assim, tenho consciência de que esses não são os únicos sentimentos válidos a serem retirados na experiência do jogar, mas são os que mais são reconhecidos como tal pelos participantes. O que Rodolfo revelou põe em contexto muito do que tinha dito anteriormente sobre sua relação com o jogar, inclusive com o jogo eletrônico como parte de um sistema

<sup>136</sup> Pessoas que jogam MMORPGs com o único intuito de acumular itens dentro do jogo e vende-los a outros jogadores.

<sup>137</sup> Sigla significando *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*. Neste tipo de jogo, jogadores de todo o mundo se reúnem em um mundo virtual em comum e participam de uma história compartilhada, na qual eles cumprem tarefas (*quests*), adquirem, acumulam e equipam itens e armas, e enfrentam criaturas do próprio mundo (*PvE, player vs environment*) ou a si mesmos (*PvP, player vs player*).

maior, com ética exógena (exc.). Ressalto que ele não sente mais prazer em jogar, mas o faz porque traz benefícios financeiros (l. 6-9). Conscientemente ou não, Rodolfo experiencia a alienação de seu trabalho antes mesmo de ele conseguir seu primeiro emprego formal, uma consequência desafortunada do sistema capitalista, no qual o jogo surge e se desenvolve, e dentro do qual pessoas como Rodolfo precisam estar, se quiserem jogar.

Ainda sobre a questão suscitada, uma fala subsequente de Rodolfo me chamou a atenção, devido a sua franqueza e abnegação ao sistema de benefícios financeiros promovidos pelo jogo. Quando perguntado sobre sua opinião de quem faz uso de contas compradas por terceiros, como as que ele fornece, Rodolfo diz:

- 1 Rodolfo: Então, acho bem idiota quem faz isso, para falar a verdade, porque você pagar para alguém evoluir, muito bem, você vai ter lá tudo, vai ter lá conquistas, tudo o mais, mas você não vai ter a jogabilidade daquela conquista, você não vai ter a experiência para conseguir aquela conquista, você paga para alguém entrar,
- 5 subir muito numa liga para você, mas quando você vai para um PvP, você perde que nem um noob<sup>138</sup>, eu acho que é bem idiota a pessoa fazer isso, mas tem gente que paga, né [risos], eu não poderia nem tá falando que são idiotas também, porque eu vendo contas que já são bem upadas, mas tem gente que compra

*Excerto 076: Conversa RD6*

Assim, ao desqualificar jogadores que pagam por recursos conseguidos por outro jogador, Rodolfo reforça a ideia de que esforços devem empreender resultados (l. 2-3), ressoando o que Junior (exc. 006) diz sobre competir nos jogos. Alguém que paga pelo progresso e pela performance de outro jogador não é visto com os mesmos olhos do que alguém que atingiu um nível alto com seus próprios esforços, o que fica evidente, quando este vence aquele com facilidade (l. 5-6). Sobre essa questão, como ele mesmo está inserido nessa situação, Rodolfo reconhece a contradição em sua fala “tem gente que compra” (l. 6-7), que é particularmente reveladora, pois desnuda a relação íntima que os videogames tiveram, e têm, com o sistema e a lógica de mercado capitalistas. Se há procura, deve haver oferta, e importa menos para Rodolfo essa “honra” do jogar do que conseguir o ganho material. Percebo que o ludoletramento suscitado em Rodolfo o faz perceber a contradição entre sua prática e suas crenças, mas o ganho financeiro se sobrepõe a ela. Há a conscientização, mas falta a ação.

Importa afirmar aqui que nunca fiz parte de alguma guilda ou qualquer agrupamento de pessoas em jogos online. Mesmo nos poucos momentos em que me aventurava nessa modalidade, fazia-o sozinho, interagindo o mínimo possível com outros jogadores. Não me vejo fazendo o que Rodolfo faz, jogando um jogo apenas para acumular pontos e cumprir

---

<sup>138</sup> Anglicismo, derivado da palavra *newbie* (novato), usado de forma derogatória para se referir a jogadores com pouca experiência em um jogo ou em jogos em geral.

metas para outros. Porém eu, como professor, faço extensivo uso de atividades lúdicas em minhas aulas de língua inglesa, porque as entendo como atividades de engajamento com a prática que formas tradicionais de ensino não alcançariam. Mas sempre pensei nesses jogos como recursos a serem usados em direção a um objetivo, não o objetivo em si. Pode-se dizer que estendi esse pensamento aos videogames, de certa forma; por isso, minha insistência em buscar sentidos diferentes do senso comum dos jogadores com os participantes.

Outros participantes que também jogam *Free Fire*, como Jonathas (exc. 100), declararam que investimentos financeiros trazem apenas mudanças estéticas, como as *skins*; mas Rodolfo alega que, após a adição de um novo personagem entre os selecionáveis no jogo, ele ficou desbalanceado e perdeu o interesse de jogá-lo. Rodolfo não o cita por nome; mas, pelas características levantadas por ele, parece se tratar de Chrono, personagem baseado na aparência do jogador de futebol português Cristiano Ronaldo, em uma parceria de marketing com a produtora do jogo. Ele pode ser adquirido fazendo uso de “diamantes”, moeda simulada do jogo, adicionados à sua conta por intermédio de transações financeiras reais, como comprar cartões de recarga em lojas ou pela internet<sup>139</sup>. Como Chrono dá uma vantagem considerável a quem o compra, em oposição àqueles que não dedicam tempo ou dinheiro ao jogo, logo ele é amplamente usado pelos jogadores, e quem não o tem se sente pressionado a tê-lo<sup>140</sup>. Sobre a questão, Rodolfo declarou não gostar de jogos em que se “compra” *status* dessa forma. *Free Fire* só é “free” no nome. É preciso pagar para ter uma experiência de jogar satisfatória, seja com dinheiro, seja com tempo, seja com seus dados. Some-se isso à demanda de balanceamentos e os jogos entram num ciclo semelhante ao da obsolescência programada de aparelhos como *smartphones*. Luersen e Fuchs (2020) discorrem sobre esse fenômeno: “[...] o excesso de ruínas que pululam os mundos lúdicos pode nos lembrar das pilhas materiais de sucata eletrônica, as ruínas do excesso que navegam de um continente a outro até encontrar o espaço predestinado” (LUERSEN & FUCHS, 2020, p. 45). Vale registrar aqui que, especialmente sobre *Free Fire*, esse jogo é mais popular no Brasil<sup>141</sup>, porque consegue ser executado em uma gama maior de aparelhos. Outros jogos semelhantes são mais populares fora do Brasil, mas estão limitados a consoles, aos quais nem

<sup>139</sup> Para fins de referência, Chrono custa 499 diamantes. Em consulta ao site GCMGames em 24/07/2021, descobri que um cartão virtual de recarga contendo 610 diamantes pode ser comprado por R\$ 20, o que deixaria o custo real de Chrono em aproximadamente R\$ 16.

<sup>140</sup> Há, é importante dizer, outras formas de adquirir o personagem, mas elas estão atreladas a um nível de engajamento com o produto: interações em páginas de redes sociais, assistir a vídeos em canais de vídeo e streaming, tornar-se audiência de influencers pagos para promover o jogo.

<sup>141</sup> Nesse aspecto, algo que não foi mencionado pelos participantes é o fato de o jogo estar completamente localizado em português, o que certamente facilita a difusão, se comparado a outros jogos que estão disponíveis apenas na língua inglesa.

todos aqui têm acesso. Há um investimento financeiro e cultural na difusão do jogo no Brasil, o que passa pelas ligas e torneios promovidos. Desse modo, não basta apenas ser um jogo acessível na questão técnica, ele deve ser acessível também na questão cultural. Se alguém, como jogador, joga *Free Fire* é, muito provavelmente, porque alguém de seu círculo de pessoas, como vizinhos ou colegas de escola, também joga.

Entendo que as experiências de Junior e de Rodolfo com os ambientes que circundam os jogos online mostram uma convivência, ainda que insatisfatória, com as regras impostas pelas empresas que as disponibilizam. Eles buscam se ajustar ao modelo, pautado pelos ideais capitalistas e neoliberais de performance e meritocracia, mas também percebem a exploração a qual estão sujeitos ao escolher jogar. Devido às condições socioeconômicas dos participantes, que muitas vezes fazem jogadores gravitarem para videogames baratos ou gratuitos, gastar grandes quantias em um jogo só se justifica se houver compensação, seja em capital financeiro, seja social ou cultural.

Nessa perspectiva, nas conversas que tivemos, Leonardo levanta uma questão importante sobre essa restrição a fatores de estratificação social. Assim, para que as partidas do jogo online sejam realizadas, é necessário que todos os computadores se conectem a um servidor disponibilizado pela empresa. Esse servidor processa todas as ações de todos os jogadores, em tempo quase real. Quanto mais distante fisicamente desse servidor, maior é o tempo desse processamento, o que, para um jogo em que jogadores precisam tomar decisões e executar ações em frações de segundo, pode ser a diferença entre a vitória e a derrota. Acerca desse fato, Leonardo declara que, no Brasil, há apenas um servidor, localizado na região sudeste do Brasil, o que acaba favorecendo jogadores dessa região, os quais têm mais chances de vencer do que alguém da região Norte, por exemplo. Por isso, Leonardo diz que a cena profissional de *League of Legends* se concentra nessa região, o que faz que um potencial jogador profissional do Nordeste ou Norte tenha que se mudar para o Sudeste, numa reinterpretação moderna da migração de famílias, em busca de oportunidades melhores. Com essa exposição, parto para uma questão instigadora: “LoL é para nós?”. Leonardo pensa que sim, e acha negligência por parte da empresa, que lucra com a venda de *skins* para todos os jogadores, inclusive para aqueles de áreas menos acessíveis. Nesse caso, Leonardo vê uma centralização de recursos em áreas mais economicamente viáveis, e sugere como solução a criação de um novo servidor para o jogo. Assim, ele argumenta que mais pessoas podem jogar, e de forma mais satisfatória.

O que Leonardo demonstrou aqui tem relação com um movimento de descolonização do jogar videogame, em direção a uma equidade de acesso e oportunidade. Quanto mais

pessoas das mais variadas origens puderem jogar, melhor para elas e para o jogo. Entendo que mesmo este movimento está intrinsecamente enredado com as influências do capitalismo as quais discorri nesta subseção. Consumidores conscientes ainda são consumidores, afinal. Esta foi a minha maior contradição com a qual tive que lidar enquanto coletava os dados, e ela perdura até hoje. Seria desejável, ou mesmo possível, um desgarramento colonial do jogar videogame? Sabbatini (2021) diz: “os jogos digitais não poderiam ser chamados de pós-coloniais, ao serem produzidos numa cultura capitalista ancorada num legado passado colonial” (SABBATINI, 2021, p. 77). A produção e manutenção das tecnologias necessárias para tanto estão nas mãos e são financiadas pelo norte global, e cujos ideais são reificados pelas interações entre jogadores, que valorizam a competição e a acumulação de riquezas, virtuais ou não.

No entanto, acredito que ainda é possível uma leitura do videogame que não é totalmente pautada pelos seus aspectos colonialistas e capitalistas. Stateri e Souza (2021), ao listar o que eles chamam de “videogames diversos”, argumentam que uma das propriedades para o fazer decolonial do jogar videogame seria a autoria destes jogos. Ou seja, o jogador deve deixar de sê-lo nos jogos convencionais para ser produtor de suas experiências em novos jogos. Outra propriedade citada pelos autores diz respeito às epistemologias do sul global (SOUSA SANTOS, 2019), na qual se deve tirar o foco dos meios eurocêntricos e se produzir experiências lúdicas baseadas nas realidades do sul. No entanto, argumento que, para que se desencadeie o ludoletramento digital crítico, tal produção não precisa ser exclusivamente oriunda da criação de novos jogos eletrônicos, o que requer habilidades específicas de programação e design de jogos, além de tecnologias também específicas, talvez não acessíveis aos próprios povos que necessitariam desta visibilidade. Produzir discursos e críticas dos jogos mais populares, problematizando e questionando seus aspectos mais perniciosos que levam à desigualdade e à exclusão, são formas de reagir epistemologicamente ao jugo colonial no qual o jogar videogame se encontra, e a partir disso pode-se influir no consumo destes jogos de formas não-hegemônicas, nas quais a equidade entre seres é mais importante do que sua sobrepujança.

## **GAME OVER<sup>142</sup>? CONSIDERAÇÕES**

Durante o trabalho, procurei demonstrar, por meio das análises das falas dos participantes, em comparação com minhas convicções como professor e jogador, como a prática do jogar videogame se estabeleceu como bastante presente na vida dos adolescentes que participaram da pesquisa. Considero isso como um microcosmo do universo de jogadores de videogames, os quais podem compartilhar de experiências semelhantes que podem ressoar com o que foi escrito aqui. Nessa perspectiva, passo a retomar e responder aqui minhas perguntas de pesquisa, de acordo com o que foi mostrado durante o trabalho:

### **Como vejo a mim e ao aluno-jogador como praticantes de jogar videogame, e como ele realiza essa visão?**

No que diz respeito às interfaces entre jogadores, compreendo que a leitura do jogo começa com o estabelecimento do vínculo entre o jogador e os elementos que ele manipula em tela, e que a criticidade pode começar a ser fomentada no momento em que ele se pergunta se ele está em consonância com o avatar em tela e, se não, o que o levou a chegar a essa conclusão. Também, compreendo que a competição entre jogadores, apesar de ser um elemento importante e até essencial do jogar, não deve ser considerada o seu fim cabal, que leva a um apagamento do outro, visto apenas como oponente ou obstáculo e não como ser. Os jogadores devem ser encorajados a enxergar além dos atos que realizam no jogo e perceber a presença do outro como um ser humano completo. Cada jogador traz consigo sua própria história, experiências, emoções e perspectivas únicas. Reconhecer e respeitar essa singularidade é essencial para a construção de uma comunidade de jogadores saudável e inclusiva.

Relacionado a este apagamento, como jogadores percebem a si mesmos ou a outros como tóxicos, capazes de atrapalhar o fluxo do jogar e causando desconforto a outros, o que pode ajudá-los a evitar que o jogar seja tomado por essas situações desagradáveis e a agirem de forma crítica no jogar videogame envolve se reconhecerem como agentes capazes de gerar ou amplificar comportamentos tóxicos e combatê-los em sua prática.

### **Como eu e o aluno-jogador compreendemos e agimos sobre o jogo eletrônico, nas suas dimensões lúdicas e narrativas, e como nós conciliamos ou não a tensão existente entre as duas?**

---

<sup>142</sup> Esta sentença, que significa “fim do jogo”, é encontrada quando o jogar é encerrado, seja por fracasso do jogador ou quando o jogo chega ao final de sua narrativa.

Quanto às interfaces entre jogador e jogo, entendo que estar ciente do contexto das tramas narrativas que compõem o jogo é uma parte importante para uma leitura efetiva do jogo eletrônico, mas não se pode limitar a apenas isso. Não se pode entender o jogar um videogame e estar a par de sua trama narrativa separadamente, uma vez que tal trama é traçada pelos atos do avatar manipulado pelo jogador, e tal trama tem o potencial de ser diferente, dependendo da forma como o jogar, entendido como rizoma, desenvolve-se.

Para que essas tramas em potencial alternativas aconteçam, o jogador precisa fazer escolhas e lidar com as consequências de seu jogar. E uma leitura crítica do jogo envolve tanto entender como fazer, e o que leva jogadores a fazer tais escolhas, como perceber que elas não são ilimitadas e entender quais escolhas estão disponíveis, diz tanto sobre o jogo como artefato cultural, produzido em um contexto no qual jogo e jogador estão inseridos, quanto ao ato de realizar as escolhas.

Saliento, também, a forma como os jogadores entendem como o jogar videogame suscita sentimentos e sensações, e que fatores afetivos entre jogador e jogo e entre jogadores por meio do jogar videogame são cruciais para o desenvolvimento de questões críticas nesse jogar, uma vez que a interação entre os dois agentes é entendida não como um contato frio entre humano e máquina, mas como uma assemblagem maquinaica, na qual as sensações simuladas pelo jogo e as sentidas pelo jogador se entrecruzam.

**Como eu e o aluno-jogador compreendemos nossa prática de jogar videogame como inserida em um contexto sociocultural, que perpassa a si e ao jogo, e o que fazemos ou não para modificá-lo?**

No que diz respeito às interfaces entre o jogador e os frames contextuais que informam tanto a eles quanto aos jogos que eles jogam, entendo que, ao fazer parte do complexo de jogos eletrônicos, ao lado do jogo e de seus desenvolvedores, o jogador não deve ficar alheio aos diferentes aspectos econômicos e sociais envolvidos na criação, desenvolvimento e venda dos jogos eletrônicos, inclusive os que podem ser considerados problemáticos.

Desse modo, ao reconhecer os discursos de ódio que permeiam as interações verbais durante o jogar, além de como o ambiente do jogo os incentiva ou os coíbe, o jogador pode reconhecer tal ação não como parte do “círculo mágico”, proporcionado pelo jogar, e, portanto, inconsequente, mas como uma ação moralmente danosa.

Ressalto, também, apesar de concordar com os jogadores em que a prática de jogar jogos eletrônicos que realçam a violência como resolvidora de conflitos não necessariamente nos faz agir dessa forma na vida real, que é necessário entender e perguntar-se por que jogos

assim existem e se popularizaram, e o que isso nos diz sobre a própria propensão de produzirmos e consumirmos jogos cujos atos simulados podem ferir nossa própria ética.

Por último, reconhecer as três forças dominantes do mundo moderno, o capitalismo, o colonialismo e o patriarcado, como influências constituintes do complexo de jogos eletrônicos, desde a produção de jogos que reforçam ideais dessas três forças até o público que os consome por causa disso, pode ajudar a subverter a prática do jogar videogame, de sua visão estereotipada de um consumo acrítico e sem reflexões para uma experiência enriquecedora que pode ajudar a trilhar o caminho para uma sociedade mais justa.

Dito isso, tenho consciência de que cada temática alcançada aqui pode se tornar uma nova pesquisa, levando em conta o que foi escrito no texto e o expandindo de forma a abarcar mais outras temáticas semelhantes. Nesse sentido, o trabalho objetivou tecer reflexões sobre diferentes aspectos do jogar e como eles se configuram na perspectiva dos jogadores, mas asseguro que cada uma dessas particularidades pode e deve ser esmiuçada em trabalhos futuros.

Também, na posição de “jogador convencional”, sinto que alguns aspectos do jogar videogame, especialmente aqueles relacionados à etnia, ao gênero, entre outros, podem ser melhor representados por pessoas que se identifiquem como fora desse padrão, e as quais se sentiram historicamente excluídos. Entendo que, apesar de importante, minha contribuição está limitada ao lugar de fala que não me pertence. Não tive o intuito de me arrogar de posições que não fossem a minha, e espero que o trabalho abra novas portas para que outros jogadores possam pesquisar e falar com mais propriedade do que eu.

Com essa compreensão, passo a discorrer sobre diferentes pensamentos e posições que revisei durante a pesquisa. Desde o começo da pesquisa, demonstrei preocupação com o alcance que ela teria. Num primeiro contato, antes de iniciar a pesquisa, abri espaço para que qualquer aluno meu do *Campus Viçosa* pudesse participar de rodas de conversa e prática de jogar informais, não importando o acesso a aparelhos como computador ou videogame, já que eu disponibilizava minha coleção pessoal para o proveito dos participantes. Mas a pandemia do novo coronavírus impediu a realização desses encontros presenciais, o que acabou afastando alunos que tinham dificuldades de acesso à internet, como Jonathas.

Apesar de entender que nenhuma pesquisa consegue abarcar a totalidade de pessoas afetadas por um fenômeno ou acontecimento, e que cortes e focos são essenciais na execução de suas tarefas, não deixo de lamentar que, em alguns casos, as pessoas que mais se beneficiariam dos resultados da pesquisa são justamente aquelas que não têm acesso pleno a

ela. Sinto que as experiências de Jonathas poderiam ser uma valiosa contribuição para a pesquisa, de alguém que está às margens da chamada “inclusão digital”.

Importa afirmar aqui que, por muitos momentos durante as conversas, declarei não ser alguém que costuma jogar online, preferindo jogos nos quais meu progresso depende apenas de meus esforços e não de pessoas que sequer conheço. Também, pouco me importa a aparência do meu avatar nos jogos que aprecio. Pergunto-me se esse descompasso entre minha prática de jogar e a de meus participantes dificultou minha compreensão de seus questionamentos no momento da coleta de dados, já que essas questões pareciam ser pertinentes aos participantes, a uns mais que a outros. Continuo não jogando online, mas esta pesquisa me fez entender melhor o que atrai (e o que repele) nesta modalidade.

Ressalto, nesse intento, que o aspecto social do jogar videogame sempre me fascinou, porque, para mim, o videogame foi muitas vezes uma atividade solitária. Seja em casa ou nas *LAN houses* e locadoras, sempre preferi jogar sozinho. Isso me fez prestar atenção menos nos aspectos comuns ao jogar em comunidade, como a colaboração e a competição, e me fez focar em elementos inerentes ao jogo, como gráficos, música e história. Jogar era uma experiência puramente estética para mim, não exatamente social. Percebo que isso se refletiu nas perguntas e indagações que fiz aos participantes, a Rodolfo especialmente.

É importante registrar aqui que eu, como professor, faço extensivo uso de atividades lúdicas em minhas aulas de língua inglesa, porque as entendo como atividades de engajamento, com a prática que formas tradicionais de ensino não alcançariam. Mas sempre pensei nesses jogos como recursos a serem usados em direção a um objetivo; assim, eles não são ou deveriam ser o objetivo em si. Pode-se dizer que estendi esse pensamento aos videogames de certa forma, por isso minha insistência em buscar sentidos diferentes daqueles considerados como do senso comum. Quis investigar quais sentidos os participantes revelariam sobre seu jogar, e me surpreendi quando muitos deles chegaram a conclusões que diferiam das minhas expectativas. Isto demonstra como a experiência do jogar videogame, muitas vezes considerada como alienadora e homogeneizante, pode ser tão variada e particular, o que me fez entender melhor como se joga atualmente.

Admito, nesse caminhar, que os elementos sociais e financeiros ao redor de jogos online como *Free Fire* me interessam mais do que o próprio jogo. Não tenho as habilidades nem a destreza necessárias para ser minimamente bom em um jogo que, na opinião dos próprios participantes, necessita de tempo e de dedicação quase exclusivos para conseguir algum sucesso. Para muitos deles, *Free Fire* é menos um enigma a ser destrinchado e mais um ponto de encontro entre amigos e pessoas que eles podem vir a conhecer. De certa forma,

jogos online também podem ser compreendidos como uma rede social, uma alternativa que me escapou por estar muito focado nos elementos inerentes ao jogo, em vez do que está ao redor dele.

Admito, assim, que não jogo muito online por medo de ser insultado pela minha falta de experiência ou dedicação a um jogo que não me sinto muito à vontade para jogar. Quando participantes como Lívia falam de suas experiências positivas de jogar online, sinto-me deslocado, porque, por muito tempo, tentei evitar jogar, ou mesmo realizar qualquer atividade em grupo. Talvez por causa de ansiedade social, ou por medo de não ser aceito pelo grupo, o fato é que atividades grupais como o jogo online eram e ainda são estranhas para mim. Reafirmo aqui que quase todos os participantes da pesquisa relataram jogar majoritariamente nessa modalidade, com a única exceção sendo Pedro, com o qual percebo várias semelhanças.

Saliento que, no começo da pesquisa, esperava que os participantes compartilhassem mais informações sobre si, o que não ocorreu. Talvez por falta de familiaridade com diferentes plataformas, ou por falta de interesse no assunto, muitas vezes, tive que perguntar diretamente sobre impressões de algum jogo. Vejo esse exemplo, especificamente, no início da conversa PD2, em que esperava que Pedro comentasse sobre o conteúdo de um jogo, e fui surpreendido quando ele falou de elementos estéticos como a fidelidade dos gráficos. Para ele, era importante reportar aquilo como uma experiência válida, mas, para mim, não pareceu ser.

Nesse aspecto, entendo que o funcionamento de uma tecnologia digital como o computador ou o videogame é menos importante do que o que se faz com ele. Não é necessário aprender, por exemplo, lógica de programação para operá-los, embora haja esforços para tanto. Porém, por meio do trabalho, buscou-se argumentar, no caso dos videogames, que se deve ir além do simples saber operar para que haja um letramento crítico efetivo. Nesse sentido, compreendo que a tal inclusão digital, se desacompanhada de um uso crítico e reflexivo, que busca não a mera inserção, mas uma emancipação do ser, pode promover visões equivocadas ou de uma ubiquidade inexistente ou do aumento de um abismo ainda muito existente. Acredito, assim, que a prática do jogar videogame, por ser cada vez mais presente no cotidiano dos brasileiros, precisa ser pensada por um viés não hegemônico, e, entender e nos atentar a que interesses servimos enquanto jogamos, pode ajudar a combater discursos que nos coloquem em posição subalterna.

Quanto a mim, o exercício de voltar ao passado e lembrar momentos de minha vida foi (e tem sido) um processo doloroso de autodescoberta e, por que não dizer, arqueologia. Enquanto outros autores comparam seu processo de escrita a um mergulho, no qual as lembranças, sensações e sentimentos são tantos que eles se sentem afogados, no meu caso,

eles não estão tão aparentes e precisam ser resgatados, um a um, para que eu possa recompô-los e tentar fazer sentido de um todo. Algumas peças estão em melhores condições que outras, mas todas dão indícios do que pode ter acontecido para entender quem eu sou e como cheguei aqui.

Acerca da temática tratada, asseguro que o complexo do jogar videogame é um espaço de contradições. É um esforço coletivo que é realizado por atos individuais. Seus praticantes exigem boa performance, de si mesmos e de outros, mas não costumam tolerar fracassos quando eles os prejudicam. Assim, entendem que os jogos podem suscitar emoções, mas recusam a acreditar que podem causar influências. Desse modo, o jogo em si é uma atividade que é ao mesmo tempo vista quanto basilar como supérflua, algo que nasceu com a cultura, mas que não é tão importante para ela. O trabalho, nessa perspectiva, não busca resolver tais contradições, senão indicá-las como parte do complexo fenômeno do jogar. Entender o seu jogar videogame de forma crítica envolve encarar esses aspectos problemáticos e transformar(-se) o espaço que busca explorá-lo, seja financeira seja culturalmente.

No mais, espero que o trabalho tenha ajudado a iluminar o caminho em direção a novas pesquisas desse artefato ainda tão pouco estudado e compreendido, mas que está em franca ascensão em todas as camadas econômicas. Acredito que, quanto maiores e mais diversos forem os olhares lançados aos videogames e às pessoas que dedicam seu tempo a interagir com eles, confrontando seus piores aspectos sem tirar o mérito de seus melhores, também melhores e mais diversos os videogames também se tornarão, e o discurso ao redor deles pode, enfim, desfazer-se das conotações negativas atreladas a eles.

Ao fim de tudo, o que mais desejo é que a prática do jogar videogame seja reconhecida não como ação inerentemente benéfica ou danosa, como “a salvação da área da aprendizagem”, como exorta Prensky (2002, p. 14), ou “uma nova tecnologia de controle”, como tacha González (2018, p. 47), mas como uma das várias atividades gestadas, desenvolvidas e aprimoradas pela humanidade. Como conclui Sicart (2014), com o qual concordo: “O jogar nos dá o mundo, e através do jogar fazemos do mundo o nosso<sup>143</sup>” (SICART, 2014, p. 101).

---

<sup>143</sup> No original: Play gives us the world, and through play we make the world ours.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997.
- ADAMS, Tony E.; HOLMAN JONES, Stacy Linn; ELLIS, Carolyn. **Autoethnography: Understanding Qualitative Research**. Oxford ; New York: Oxford University Press, 2015.
- ALBUQUERQUE, Rafael. Letramento Eletrolúdico como Conscientização: Bases Teóricas para Educar o Jogar. **Currículo Sem Fronteiras**, v. 14, n. 2, p. 57–74, 2014.
- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Ed. Futura, 2005.
- ANABLE, Aubrey. **Playing with feelings: video games and affect**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.
- APPERLEY, Thomas. The Right to Play in the Digital Era. *In*: DEWINTER, Jennifer; CONWAY, Steven (Orgs.). **Video game policy: production, distribution, and consumption**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2015. (Routledge advances in game studies).
- ARANDA, Daniel; SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi; MARTINEZ-MARTINEZ, Sílvia; WHITTON, Nicola. Defining Ludoliteracy. *In*: ARANDA, Daniel; SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi (orgs.). **Ludoliteracy: The Unfinished Business of Media Literacy**. Catalunha, Espanha: Universitat Oberta de Catalunya, 2016. Disponível em: <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/58365>. Acesso em 29 nov 2022.
- ARAÚJO, B. Conheça “Dandara”, game com Tarsila do Amaral, Brasil colonial e uma nova ideia para o gênero de “Metroid”. **G1**. Disponível em: < <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/conheca-dandara-game-com-tarsila-do-amaral-brasil-colonial-e-uma-nova-ideia-para-o-genero-de-metroid.ghtml> >. Acesso em: 18 mar. 2021.
- BAKHTIN, M. M; **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1929[2006]
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. [s.l.]: Martins Fontes, 1979.

BALLESTRIN, Luciana. América Latina e o Giro Decolonial. **Revista Brasileira de Ciência Política**, n. 11, p. 89–117, 2013.

BARTEL, Cristopher. Free will and moral responsibility in video games. **Ethics and Information Technology**, vol. 17, n0. 4, 2015, pp 285–293.

BENFORD, Steve; GREENHALGH, Chris; GIANNACHI, Gabriella; *et al.* Uncomfortable interactions. *In: Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '12*. Austin, Texas, USA: ACM Press, 2012, p. 2005. Disponível em: <>. Acesso em: 6 abr. 2021.

BEZERRA, Selma S. **Um estudo autoetnográfico em aulas de língua inglesa no ensino médio: reflexões sobre (de)colonialidades, prática docente e letramento crítico**. Tese (Doutorado em Linguística), Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019. Disponível em: <>. Acesso em: 7 mar. 2021.

BOGOST, Ian. Comparative Video Game Criticism. **Games and Culture**, v. 1, n. 1, p. 41–46, 2006.

BOGOST, Ian. **How to do things with videogames**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. Disponível em: <<http://site.ebrary.com/id/10500266>>. Acesso em: 17 fev. 2021.

BOGOST, Ian. **Persuasive games: the expressive power of videogames**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007. Disponível em: <<http://site.ebrary.com/id/10190451>>. Acesso em: 19 fev. 2021.

BOGOST, Ian. The Rhetoric of Video Games. *In: The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning*. [s.l.]: The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, 2008, p. 117–139.

BRASIL. Resolução nº 510 do Conselho Nacional de Saúde. Disponível em: <<http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/Reso510.pdf>>. Acesso em: 13 fev. 2021.

BROOKER, Charlie. **How Videogames Changed the World**. Londres: ITV, 2013.

BULUT, Ergin. White Masculinity, Creative Desires, and Production Ideology in Video Game Development. **Games and Culture**, v. 16, n. 3, p. 329–341, 2021.

BYFORD, S. Uncharted 4 finally learns to pace itself. **The Verge**, 2016. Disponível em: <https://www.theverge.com/2016/5/20/11719308/uncharted-4-better-pacing-less-shooting>. Acesso em 28 nov 2021.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens a máscara e a vertigem**. Tradução de Lisboa: Cotovia, [1958]1990.

CARNEIRO, Eduardo Lorini; BACKES, Luciana. Para além do gameplay: a compreensão dos jogos eletrônicos enquanto artefatos. **Antares: letras e humanidades**, v. 12, n. 28, p. 293–312, 2020.

CARTER, Marcus; MOORE, Kyle; MAVOA, Jane; *et al.* Situating the Appeal of *Fortnite* Within Children’s Changing Play Cultures. **Games and Culture**, v. 15, n. 4, p. 453–471, 2020.

CASSAR, Robert. Gramsci and Games. **Games and Culture**, v. 8, n. 5, p. 330–353, 2013.

CHESS, Shira. **Play like a feminist**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020. (Playful thinking).

CONSALVO, Mia. There is No Magic Circle. **Games and Culture**, v. 4, n. 4, p. 408–417, 2009.

COUTURE, Joel. “You can deliver empathy”: Why Dandara’s devs drew inspiration from Brazilian culture. **Gamasutra**. Disponível em: [https://www.gamasutra.com/view/news/315833/You\\_can\\_deliver\\_empathy\\_Why\\_Dandaras\\_devs\\_drew\\_inspiration\\_from\\_Brazilian\\_culture.php](https://www.gamasutra.com/view/news/315833/You_can_deliver_empathy_Why_Dandaras_devs_drew_inspiration_from_Brazilian_culture.php). Acesso em: 13 fev. 2021.

CREMIN, Ciara. **Exploring videogames with Deleuze and Guattari: towards an affective theory of form**. London ; New York: Routledge, 2016.

CROKER, Robert A. An Introduction to Qualitative Research. *In*: HEIGHAM, Juanita; CROKER, Robert A. (Orgs.). **Qualitative Research in Applied Linguistics**. London:

Palgrave Macmillan UK, 2009, p. 3–24. Disponível em:

<[http://link.springer.com/10.1057/9780230239517\\_1](http://link.springer.com/10.1057/9780230239517_1)>. Acesso em: 13 fev. 2021.

DE PAULA, Gustavo. **A Prática de Jogar Videogame Como um Novo Letramento.**

Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada), Instituto de Estudos da Linguagem, UNICAMP, Campinas, 2012. Disponível em:

<<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000812859>>. Acesso em: 12 fev. 2021.

DE WIT, Jan. A Unified Model of Game Design, Through the Lens of User Experience. In:

**Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.** Yokohama Japan: ACM, 2021, p. 1–6. Disponível em:

<<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3411763.3451778>>. Acesso em: 26 set. 2021.

DE WILDT, Lars; APPERLEY, Thomas; CLEMENS, Justin; FORDYCE, Robbie;

MUKHERJEE, Souvik. (Re-)Orienting the Video Game Avatar. **Games and Culture**, v. 15, n. 8, 2020, pp. 962-981.

DONALD, Iain. Just War? War Games, War Crimes, and Game Design. **Games and Culture**, v. 14, n. 4, p. 367–386, 2019.

DONOVAN, Tristan. **Replay: The History of Video Games.** [s.l.]: Yellow Ant Media Ltd, 2010.

DOWLING, David O.; GOETZ, Christopher; LATHROP, Daniel. One Year of #GamerGate: The Shared Twitter Link as Emblem of Masculinist Gamer Identity. **Games and Culture**, v. 15, n. 8, p. 982–1003, 2020.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Games of empire: global capitalism and video games.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. Postscript: Gaming While Empire Burns. **Games and Culture**, v. 16, n. 3, p. 371–380, 2021.

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. **Game Studies**, v. 1, n. 1, 2001.

FABRICIO, Branca Falabella. Linguística Aplicada como Espaço de “Desaprendizagem”: Redescrições em Curso. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo (org.). **Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

FANDOM. Nook’s Cranny. *Animal Crossing Wiki*. Disponível em: [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Nook%27s\\_Cranny](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Nook%27s_Cranny). Acesso em 29 nov 2021.

FANON, Frantz. **Sociologia de la Revolución**. Cidade do México: Ediciones Era, 1966.

FERRAZ, Daniel de Mello; SANT’ANNA, Pedro Moreno. Jogos digitais e educação linguística: precisamos falar mais desse encontro. **Perspectiva**, v. 38, n. 2, p. 1–16, 2020.

FRASCA, Gonzalo. **Play the message: play, game and video game rhetoric**. Tese (Doutorado em Filosofia), University of Copenhagen, Copenhagen, 2007.

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate**. Thesis (Master of Information Design and Technology School of Literature, Communication and Culture), Georgia Institute of Technology, 2001. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>>. Acesso em: 13 fev. 2021.

FRON, Janine; FULLERTON, Tracy; MORIE, Jacqueline F.; *et al.* The Hegemony of Play. In: University of Tokyo: [s.n.], 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/the-hegemony-of-play/>>. Acesso em: 18 mar. 2021.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. 1st ed. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GOMES, Laura Graziela; ALVES, Tony Bela; THORSTENSEN, Christian; *et al.* The 2018 Brazilian Elections and the Digital World: a case study about the digital game Bolsomito 2k18. **Vibrant: Virtual Brazilian Anthropology**, v. 16, p. e16211, 2019.

GOMES, Renata. Shenmue e o dilema narrativo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

GONZÁLEZ, Carlos André Ramirez. Videojuegos, La Colonialidad y Omisión del Subalterno. **Sortuz. Oñati Journal of Emergent Socio-legal Studies**. Volume 5, Issue 2, 2013, pp.40-57

HARRER, Sabine; PICHLMAIR, Martin. **Black Skin White Guns - Becoming Colonizer in Resident Evil 5**. In: Berlin: [s.n.], 2015. Disponível em: <[https://pure.itu.dk/ws/files/80594879/HarrerPichlmair\\_PCG15.pdf](https://pure.itu.dk/ws/files/80594879/HarrerPichlmair_PCG15.pdf)>. Acesso em: 18 mar. 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo (SP): Perspectiva, [1938]2010.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Mark; ZUBEK, Robert. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. In: [s.l.: s.n.], 2004. Disponível em: <<https://www.aai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2021.

JANKS, Hilary. Critical literacy in teaching and research. **Education Inquiry**, v. 4, n. 2, p. 225–242, 2013.

JUUL, Jesper. **Half-Real Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. **The art of failure: an essay on the pain of playing video games**. Cambridge, Mass: MIT Press, 2013. (Playful thinking).

JUEL LARSEN, Lasse; KAMPMANN WALTHER, Bo. The Ontology of Gameplay: Toward a New Theory. **Games and Culture**, v. 15, n. 6, p. 609–631, 2020.

KELLY, Matthew. The Game of Politics: Examining the Role of Work, Play, and Subjectivity Formation in *Papers, Please*. **Games and Culture**, v. 13, n. 5, p. 459–478, 2018.

KEOGH, Brendan. **Killing is harmless: a critical reading of *Spec Ops: The Line***. Marden, Australia: Stolen Projects, 2012.

KHALED JR., Salah H. **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. 1a edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

KOCUREK, Carly A. **Coin-operated Americans: rebooting boyhood at the video game arcade**. Minneapolis, EUA: University of Minnesota Press, 2015.

KUMARAVADIVELU, B. A Linguística Aplicada na Era da Globalização. *In*: MOITA LOPES, Luiz Paulo da (Org.). **Por uma lingüística aplicada indisciplinar**. São Paulo: Parábola, 2006. (Lingua[gem], 19).

LACERDA, Lianna T. **Uma experiência gamificada em aulas de inglês na escola pública: repercussões e reconstruções**. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística), Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2020. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/7104>>. Acesso em: 7 mar. 2021.

LANDOW, George. **Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization**. Baltimore, EUA: The Johns Hopkins University Press, 2006.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. **Critical Literacy and New Technologies**. 1998.

LEONARD, David. “Live in Your World, Play in Ours”: Race, Video Games, and Consuming the Other. **SIMILE: Studies In Media & Information Literacy Education**, v. 3, n. 4, p. 1–9, 2003.

LEMOS, Ligia Prezia. Ficção televisiva interativa e o V-Effekt de Brecht. **Galáxia** (São Paulo), n. 46, p. e46912, 2021.

LUERSEN, Eduardo Harry; FUCHS, Mathias. Ruínas do excesso: o design dos jogos digitais como renderização das ruínas da obsolescência programada. **Antares: letras e humanidades**, v. 12, n. 28, p. 23–48, 2020.

MACEDO, Tarcízio; KURTZ, Gabriela. Quem não sonhou em ser um jogador de videogame?: Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em Free Fire. **Revista Contracampo**, v. 40, n. 3, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/50495>>. Acesso em: 1 out. 2022.

MAGNANI, Luiz Fernandes. **Virando o Jogo: uma Análise de Videogames Através de um Olhar Discursivo Crítico**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada), Instituto de Estudos da Linguagem, UNICAMP, Campinas, 2008. Disponível em:

<<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000442890>>. Acesso em: 17 fev. 2021.

MAGNANI, Luiz Henrique. **Isto Não é Só Um Jogo: Videogames e Construção de Sentidos**. Tese (Doutorado em Letras) - São Paulo: Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2014.

MAKONI, Sinfree & PENNYCOOK, Alastair. **Innovations and Challenges in Applied Linguistics from the Global South**. Oxon: Routledge, 2021.

MALDONADO-TORRES, Nelson. A topologia do Ser e a geopolítica do conhecimento. Modernidade, império e colonialidade. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, n. 80, 2008, pp. 71-114.

MARTENS, Marcus; SHEN, Siqi; IOSUP, Alexandru; et al. Toxicity detection in multiplayer online games. In: **2015 International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames)**. Zagreb: IEEE, 2015, p. 1–6. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7382991>. Acesso em: 22 ago. 2022.

MATURANA, Humberto. **Emoções e Linguagem na Educação e na Política**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2002.

MAXWELL, Joseph. Designing a Qualitative Study. In: BICKMAN, Leonard; ROG, Debra (Eds.). **The SAGE Handbook of Applied Social Research Methods**. 2455 Teller Road, Thousand Oaks California 91320 United States: SAGE Publications, Inc., 2009, p. 214–253. Disponível em: <<http://methods.sagepub.com/book/the-sage-handbook-of-applied-social-research-methods-2e/n7.xml>>. Acesso em: 13 fev. 2021.

MÄYRÄ, Franz. **An Introduction to Game Studies: Games in Culture**. 1 Oliver's Yard, 55 City Road, London EC1Y 1SP United Kingdom: SAGE Publications Ltd, 2008.

MCALLISTER, Ken S. **Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture**. Tuscaloosa, EUA: The University of Alabama Press, 2008.

MCCARTY, T. L. (Org.). **Ethnography and language policy**. New York: Routledge, 2011.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world**. New York: Penguin Press, 2011.

MEDELIN, Clyde. Game Localization and Nintendo of America's Content Policies in the 1990s. **Legends of Localization**. Disponível em: <<https://legendsoflocalization.com/game-localization-and-nintendo-of-americas-content-policies-in-the-1990s>>. Acesso em: 13 fev. 2021.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papirus, 2006.

MENDES, Daiane A.; SILVA, Obdália F. A narrativa em jogos digitais: uma experiência em *Undertale*. **Anais do XII Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**. Salvador: [s.n.], 2017. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/3553>>. Acesso em: 5 mar. 2021.

MERRIWEATHER, L. Developers Long Hat House explain the meaning behind Dandara. **Gamasutra**. Disponível em: <<https://amostagreeablepastime.com/2018/04/13/developers-long-hat-house-explain-the-meaning-behind-dandara>>. Acesso em: 13 fev. 2021.

MESSIAS, José; AMARAL, Diego; OLIVEIRA, Thaianne. Playing Beyond Precariousness The Political Dimension of Brazilian Modding in Pro Evolution Soccer. In: PENIX-TADSEN, Phillip (Org.). **Video games and the global south**. [s.l.: s.n.], 2019.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. Uma Linguística Aplicada Mestiça e Ideológica: Interrogando o Campo como Linguista Aplicado. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo (org.). **Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. Da aplicação da Linguística à Linguística Aplicada Indisciplinar. In: PEREIRA, R. C.; ROCA, P. (Org.). **Linguística Aplicada: Um caminho com diferentes acessos**. São Paulo, SPedro: Editora Contexto, 2009, p. 11-24.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. Linguística Aplicada como lugar de construir verdades contingentes: sexualidades, ética e política. **Gragoatá**, v. 14, n. 27, 30 dez. 2009, p. 33-50.

MONTE-MÓR, Walkyria. O ensino de línguas estrangeiras e a perspectiva dos letramentos. In: BARROS, Cristiano & COSTA, Elzimar (orgs.). **Se hace camino al andar: reflexões em**

**torno do ensino de espanhol na escola.** Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2012.

MONTE-MÓR, Walkyria. Crítica e Letramentos Críticos: Reflexões Preliminares. In: ROCHA, Claudia & MACIEL, Ruberval (orgs.). **Língua Estrangeira e Formação Cidadã: por entre Discursos e Práticas.** Campinas, SPedro: Pontes Editores, 2013. Coleção Novas Perspectivas em Linguística Aplicada Vol. 33.

MORTENSEN, Torill Elvira. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. **Games and Culture**, v. 13, n. 8, p. 787–806, 2018.

MUKHERJEE, Souvik. Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism. **Games and Culture**, v. 13, n. 5, p. 504–520, 2018.

MUKHERJEE, Souvik. **Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books.** [s.l.: s.n.], 2015.

MUKHERJEE, Souvik. **Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back.** 1st ed. 2017. Cham: Springer International Publishing: Imprint: Palgrave Macmillan, 2017.

MURTHY, Nikhil. **The Colonial, Non-colonial and Decolonial in Video Games.** Disponível em: <<http://www.whynotgames.in/blog/thoughts/colonial>>. Acesso em: 17 fev. 2021.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (Eds.). **Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Games.** São Paulo: Cengage Learning, 2008.

NIEBORG, David B. Apps of Empire: Global Capitalism and the App Economy. **Games and Culture**, v. 16, n. 3, p. 305–316, 2021.

O'REGAN, John P. English as a Lingua Franca: An Immanent Critique. **Applied Linguistics**, v. 35, n. 5, p. 533–552, 2014.

ORTIZ, Stephanie M. “You Can Say I Got Desensitized to It”: How Men of Color Cope with Everyday Racism in Online Gaming. **Sociological Perspectives**, v. 62, n. 4, p. 572–588, 2019.

PAASSEN, Benjamin; MORGENROTH, Thekla; STRATEMEYER, Michelle. What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. **Sex Roles**, n. 76, 2016, pp. 421-435.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Manual de Pesquisa em Estudos Linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019 (Educação Linguística, 14).

PENNYCOOK, Alastair. A Linguística Aplicada dos anos 90: em defesa de uma abordagem crítica. In: SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M.C. **Linguística Aplicada e Transdisciplinaridade: questões e perspectivas**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 1998.

PIMENTEL, Clara; MELO, Philipe. Como o Game Design Pode Incentivar o Comportamento Tóxico em Jogos Online. In: **Proceedings of SBGames 2020**, Recife: [s.n.], 2020.

PIRES, Bruna; FORTIM, Ivelise. Comportamento tóxico de jogadores de League Of Legends: Uma análise Winnicottiana. In: **Proceedings of SBGames 2021**, Gramado, RS: [s.n.], 2021.

PITKÄNEN, Jori. Studying Thoughts: Stimulated Recall: as a Game Research Method. In: LANKOSKI, Petri; BJORK, Staffan (Orgs.). **Game research methods: an overview**. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2015.

POLITOPOULOS, Aris; MOL, Angus A. A.; BOOM, Krijn H. J.; *et al.* “History Is Our Playground”: Action and Authenticity in *Assassin’s Creed: Odyssey*. **Advances in Archaeological Practice**, v. 7, n. 3, p. 317–323, 2019.

PORTUGAL, Rita C. **Escrita em língua inglesa por meio da gamificação em uma plataforma virtual**. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística), Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/6651>>. Acesso em: 7 mar. 2021.

PRENSKY, Marc. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

PRENSKY, Marc. **What Kids Learn That’s POSITIVE from Playing Video Games**. 2001. Disponível em: <<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20->

[%20What%20Kids%20Learn%20Thats%20POSITIVE%20From%20Playing%20Video%20Games.pdf](#)> Acesso em: 09 out. 2022.

ROSENBUSCH, Hannes; RÖTTGER, Jonas; ROSENBUSCH, David. Would Chuck Norris Certainly Win the Hunger Games? Simulating the Result Reliability of Battle Royale Games Through Agent-Based Models. **Simulation & Gaming**, v. 51, n. 4, p. 461–476, 2020.

RUBERG, Bonnie. No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt. **QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking**, v. 2, n. 2, p. 108–124, 2015.

SABBATINI, Marcelo. Decolonialidade e jogos digitais: releitura histórica, resistência e luta. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, v. 20, n. 38, pp. 72-86, 2021

SAITO, Fabiano; SOUZA, Patrícia. (Multi)letramento(s) digital(is): por uma revisão de literatura crítica. **Linguagens e Diálogos**, v. 2, n. 1, p. 109–143, 2011.

SALEN, Katie (Org.). **The ecology of games: connecting youth, games, and learning**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. (The John D. and Catherine T. Macarthur Foundation series on digital media and learning).

SANTOS, Benyelton M. **Justiça social e letramento crítico: reflexões sobre o ensino de inglês como língua adicional no projeto Casas de Cultura no campus da UFAL**. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística), Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2018. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/3225>>. Acesso em: 7 mar. 2021.

SCHIFFMAN, Harold. Language Policy and Linguistic Culture. *In*: RICENTO, Thomas (Org.). **An introduction to language policy: theory and method**. Malden, MA: Blackwell Pub, 2006. (Language and social change, 1).

SELBER, Stuart A. **Multiliteracies for a digital age**. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2004. (Studies in writing & rhetoric).

SELVI, Ali Fuad. Qualitative content analysis. *In*: ROSE, Heath; MCKINLEY, Jim (Orgs.). **The Routledge handbook of research methods in applied linguistics**. New York: Taylor and Francis, 2020. (Routledge handbooks in applied linguistics).

SELWYN, Neil. **Distrusting educational technology: critical questions for changing times**. New York ; London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2014.

SERAPHINE, Frederic. Ethics at Play in *Undertale*: Rhetoric, Identity and Deconstruction. In: [s.l.: s.n.], 2018. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Frederic-Seraphine/publication/327962804\\_Ethics\\_at\\_Play\\_in\\_Undertale\\_Rhetoric\\_Identity\\_and\\_Deconstruction/links/5c6bbe4d4585156b5706c0eb/Ethics-at-Play-in-Undertale-Rhetoric-Identity-and-Deconstruction.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Frederic-Seraphine/publication/327962804_Ethics_at_Play_in_Undertale_Rhetoric_Identity_and_Deconstruction/links/5c6bbe4d4585156b5706c0eb/Ethics-at-Play-in-Undertale-Rhetoric-Identity-and-Deconstruction.pdf)>. Acesso em: 5 mar. 2021.

SERRA, Arthur Galvão; DA ROSA, Marcelo Victor. Descolonização de sujeitos monstros no game *Undertale*: uma reflexão com a psicologia social. **Pensar a Prática**, v. 22, 2019. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fe/article/view/49903>>. Acesso em: 5 mar. 2021.

SICART, Miguel. **The ethics of computer games**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009.

SICART, Miguel. **Play matters**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014. (Playful thinking).

SILVA, Ritaciro. **Histórias de Aprendizagem da Língua Inglesa Através de Videogames: Uma Experiência em Pesquisa Narrativa**. Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2015. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/2198>>. Acesso em: 21 mar. 2021.

SIOUX GROUP. **Pesquisa Gamer Brasil 2020**. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>. Acesso em 20 out 2021.

SIMON, Bart. Unserious. **Games and Culture**, v. 12, n. 6, p. 605–618, 2017.

SOUZA, Ricardo V. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. Dissertação de Mestrado (Pós-Graduação em Estudos da Tradução), Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2015.

SPARROW, Robert; HARRISON, Rebecca; OAKLEY, Justin; *et al.* Playing for Fun, Training for War: Can Popular Claims About Recreational Video Gaming and Military Simulations be Reconciled? **Games and Culture**, v. 13, n. 2, p. 174–192, 2018.

SQUIRE, Kurt. Video-game Literacy: A Literacy of Expertise. *In*: COIRO, Julie; KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin; *et al* (Orgs.). **Handbook of research on new literacies**. New York: Lawrence Erlbaum Associates/Taylor & Francis Group, 2008.

STARFIELD, Sue. Autoethnography and critical ethnography. *In*: ROSE, Heath; MCKINLEY, Jim (Orgs.). **The Routledge handbook of research methods in applied linguistics**. New York: Taylor and Francis, 2020. (Routledge handbooks in applied linguistics).

STATERI, Julia; SOUZA, Jaderson. Videogames Diversos: propondo princípios orientadores à uma possível metodologia decolonial de produção. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 3, p. XXX-YYY, set./dez. 2021.

STEINKUEHLER, Constance. Video Games and Digital Literacies. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, v. 54, n. 1, p. 61–63, 2010.

STELLA, Paulo. Palavra. *In*: BRAIT, Beth (Ed.). **Bakhtin: Conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2005.

STENROS, Jaakko. The Game Definition Game: A Review. **Games and Culture**, v. 12, n. 6, p. 499–520, 2017.

THORNHAM, Helen. **Ethnographies of the videogame: gender, narrative and praxis**. London New York: Routledge, Taylor and Francis Group, 2016.

TIBANA, Adriana L. L. **Letramento fonológico crítico : ressignificando o ensino de fonologia na aula de inglês como língua adicional**. Tese (Doutorado em Linguística), Universidade de Alagoas, Maceió, 2020. Disponível em: <http://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/7598>. Acesso em: 7 mar. 2021.

VAN ZWIETEN, Martjin. **Video Games Literacy: A Theoretical Framework**. Faculty of Humanities Theses (Master thesis), Utrecht University, Utrecht, 2012.

WALSH, Cristopher & APPERLEY, Thomas. Researching Digital Game Players: Gameplay and Gaming Capital. *In*: **IADIS International Conference Gaming 2008: Design for engaging experience and social interaction**. Amsterdã, Holanda, 2008.

WINDLE, J. A. A Produção de Conhecimento Teórico no “Sul” Global: Repensando a Pedagogia dos Multiletramentos. *In*: TAKAKI, Nara Hiroko; MONTE MÓR, Walkyra Maria (Orgs.). **Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/linguagens**. [s.l.: s.n.], 2017.

WOODCOCK, Jamie. **Marx at the arcade: consoles, controllers, and class struggle**. Chicago, Illinois: Haymarket Books, 2019.

ZACCHI, Vanderlei. Dimensões Críticas no Uso dos Jogos Digitais. *In*: TAKAKI, Nara Hiroko; MONTE MÓR, Walkyra Maria (Orgs.). **Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/linguagens**. [s.l.: s.n.], 2017.

ZACCHI, Vanderlei J. Escolhas Pessoais mas nem Tanto: A Construção da Ética em Jogos Digitais. *In*: ZACCHI, Vanderlei J.; ROCHA, Cláudia Hilsdorf (Eds.). **Diversidade e Tecnologias no Ensino de Línguas**. [s.l.]: Editora Blucher, 2020, p. 163–178. Disponível em: <<https://openaccess.blucher.com.br/article-details/08-22230>>. Acesso em: 5 mar. 2021.

ZAGAL, José P. **Ludoliteracy: defining, understanding, and supporting games education**. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2010.

LUDOGRAFIA<sup>144</sup>

- Albion Online*. Sandbox Interactive, Sandbox Interactive, 2017.
- Among Us*. Innersloth, Innersloth, 2018.
- Animal Crossing*. Nintendo, Nintendo, 2001.
- Assassin's Creed IV: Black Flag*. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2013.
- Assassin's Creed: Freedom Cry*. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2013.
- Bioshock*. Irrational Games, 2K Games, 2007.
- Black Mirror: Bandersnatch*. David Slade e Charlie Brooker, Netflix, 2018.
- Clash Royale*. Supercell, Supercell, 2016.
- Dandara: Trials of Fear*. Long Hat House, Raw Fury, 2018.
- Depression Quest*. Zoe Quinn, The Quinnsspiracy, 2013.
- Doom Eternal*. ID Software, Bethesda, 2019.
- E.T. The Extraterrestrial*. Howard Scott Warshaw, Atari Inc., 1982.
- Final Fantasy IV*. Squaresoft, Squaresoft, 1991.
- Final Fantasy V*. Squaresoft, Squaresoft, 1992.
- Final Fantasy VII*. Squaresoft, Squaresoft, 1997.
- Final Fantasy VII Remake*. Square-Enix, Square-Enix, 2019.
- Final Fight*. Capcom, Capcom, 1989.
- Free Fire*. 110dots Studio, Garena, 2017.
- Fortnite*. Epic Games, Epic Games, 2017.
- Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games, 2K Games, 2006.
- Grand Theft Auto V*. Rockstar Games, 2K Games, 2015.
- Injustice: Gods Among Us*. Netherrealm Studios, Warner Bros., 2013.
- League of Legends*. Riot Games, Riot Games, 2011.
- Life is Strange*. Dontnod Entertainment, Square-Enix, 2015.
- Minecraft*. Mojang Studios, Microsoft Studios, 2011.
- Mônica no Castelo do Dragão*. West One/Maurício de Sousa Produções, Tec Toy, 1991.
- Mortal Kombat*. Midway, Acclaim, 1992.
- Ryse: Son of Rome*. Crytek, Xbox Game Studios, 2013.

---

<sup>144</sup> Lista de jogos eletrônicos citados nesta tese. Considero importante a distinção entre estes e outras fontes por entender que o trabalho realiza um escrutínio maior a esta mídia. A estrutura de apresentação é: *Nome do Jogo*. Nome do desenvolvedor ou empresa desenvolvedora, Nome da empresa publicadora, Ano de lançamento da primeira versão do jogo disponível comercialmente.

*Spec Ops: The Line*. Yager Development, 2K Games, 2012.

*Super Mario Bros.* Nintendo, Nintendo, 1985.

*Stardew Valley*. Eric Barone, Chucklefish, 2016.

*Street Fighter II*. Capcom, Capcom, 1991.

*Uncharted 4: A Thief's End*. Naughty Dog, Sony, 2016.

*Undertale*. Toby Fox, Toby Fox, 2015.

*The Last of Us*. Naughty Dog, Sony, 2013.

*Virtual Droid 2*. Castry Games, Google Play Games, 2018.

*Watch Dogs*. Ubisoft, Ubisoft, 2014.

*Wonder Boy in Monster Land*. West One, Sega, 1987.