

## VIAGENS TEXTUAIS E (SEMI)ÓTICA: PERFORMATIVIDADES DE IMPRODUTIVIDADE E VIOLÊNCIA EM WORLD OF WARCRAFT

Daniel de Augustinis Silva<sup>1</sup>

**Resumo:** Neste artigo, investigo brevemente como as publicações midiáticas e acadêmicas são produtivas de uma subjetividade deficiente para os jogadores de videogames. Amparado pela noção de performatividade (DERRIDA, 1988[1972]; BUTLER, 1990; 2008), discuto como os signos que precipitam nas interações entre gamers e entre escritores e audiência apontam para discursos que circula(ra)m em distintos espaços-tempos, produzindo sentido sobre o momento em que vivemos. A análise acontece durante todo o artigo, mas ganha destaque uma discussão entre os jogadores de World of Warcraft (WoW) no fórum oficial do jogo, na qual são articulados sentidos sobre afetos, sobre percepções de si e dos outros e sobre o uso do tempo.

**Palavras-chave:** Performatividade, indexicalidade, violência, improdutividade

**Abstract:** In this article, I briefly investigate how media and academic publications are productive of poor subjectivity for video game players. Based on the notion of performativity (DERRIDA, 1988 [1972] and Butler, 1990) I discuss how the signs that precipitate interactions between gamers and between writers and audience point to discourses that circulate in different space-times, producing meaning about the moment in which we live. The analysis takes place throughout the article, but a discussion among World of Warcraft (WoW) players in the official forum of the game, in which are articulated meanings about affects, perceptions of self and others and about the use of time .

**Keywords:** Performativity, indexicality, violence, unproductiveness

Artigo recebido em: 14/11/2017

Aprovado em: 20/03/2018

---

<sup>1</sup> Doutorando do Programa Interdisciplinar em Linguística Aplicada da UFRJ, Rio de Janeiro e Macaé, Brasil.  
E-mail: [danielaugustinis@gmail.com](mailto:danielaugustinis@gmail.com).

## INTRODUÇÃO

Imagine um mundo repleto de elfos, gnomos, orcs, trolls, touros humanoides e cabras espaciais. Adicione à mistura alguns dragões, gigantes e demônios. Bem-vindo ao World of Warcraft (BLIZZARD, 2004-presente), um jogo de interpretação de papéis online com participação massiva, ou um MMORPG [*massively-multiplayer online role-playing game*]. World of Warcraft, ou WoW, se passa em Azeroth, um mundo imaginário cheio de criaturas fantásticas.

World of Warcraft é frequentemente chamado por seu acrônimo WoW, pronunciado “uou” em português brasileiro e “uau” em inglês. A pronúncia inglesa não esconde a vontade dos idealizadores de WoW de fazer um jogo incrível capaz de revolucionar o mundo dos games. Tal vontade não ficou no plano da intenção, mas se concretizou e gerou um jogo altamente complexo que já chegou a ter onze milhões de assinantes em 2011<sup>2</sup>. Essa multidão de jogadores, de cidades, estados e até países diferentes, se encontra em uma variedade de lugares: Azeroth, o Facebook, o WhatsApp e softwares de comunicação por voz, como o TeamSpeak e o Discord. Nesses espaços, encontram outras pessoas que compartilham de suas “afinidades” (RHEINGOLD, 1993), em uma organização afetiva, espacial e comunicacional que parece críptica para um observador que não esteja habituado ao mundo dos games.

Essa dificuldade de entender o que passa nesse mundo aponta para sentidos de que uma nova geração emergiu, e uma das formas encontradas para marcar essa mudança é o caráter aparentemente místico ou incompreensível das novas práticas, as quais são extremamente pedrestes para seus praticantes e estranhas para quem não as conhece. Essa sensação de que algo mudou, e de que há algo incompreensível, e muitas vezes indesejável – ou pior – do que aquilo que acreditamos ser a tradição, não é exclusiva dos *games*; ela já foi testemunhada no cinema e no rock dos anos 1950 e 1960 (LEVY, 1997/1999). Assim

---

<sup>2</sup> <http://www.wowgirl.com.br/2011/11/08/world-of-warcraft-perde-800k-jogadores/>, acessado em 06 de outubro de 2017.

como o rock e o cinema foram emblemáticos de uma variedade de transformações, sentida em termos sociais, técnicos e científicos, os videogames também marcam uma mudança paradigmática que parece escapar à compreensão de muitas pessoas e que provoca reações preconceituosas, as quais encontram combustível na ignorância e no medo. Cria-se assim um ambiente de “pânico moral” (TRICLOT, 2014), no qual se fala nos “impactos” (LEVY, 1997/1999: p. 11) ou “efeitos” (JENKINS, 2006[2002]: p. 200) das mídias, uma fala que só é possível mediante a descontextualização do objeto de estudo e dos participantes engajados em práticas sociais legítimas. São valorizadas, portanto, neste artigo, as práticas locais de produção de sentido.

Para dar sustentação à minha argumentação, lançarei mão do conceito de “performatividade” (AUSTIN, 1962/1990; DERRIDA, 1988[1972]; BUTLER, 1990/2008). Ao longo do texto, ilustro as discussões teóricas com trechos retirados da etnografia virtual que venho realizando na minha pesquisa de doutorado.

## **1. Nomadismo textual e a constituição de uma subjetividade deficiente**

No dia 04 de março de 2016, uma reportagem intitulada “Jovens dependentes de tecnologia são desafio para pais e médicos” é apresentada no Globo Repórter, uma atração que é exibida uma vez por semana, após a novela das oito, geralmente um pouco depois das 22:00, um horário nobre, no qual pais e filhos estão em casa, e em um dia no qual grande parte da população pode dormir mais tarde. No dia seguinte, essa publicação, já em formato eletrônico, passa a circular com velocidade nas redes sociais.



Imagem 1: Página do Globo Repórter no Facebook, 05/03/2016

A imagem acima faz uma costura entre tecnologia e patologia. Mais especificamente, essa costura é tingida com imagens de diferentes jovens jogando videogames. Essa articulação é feita pela repetição da manchete original “Jovens dependentes de tecnologia são desafio para pais e **médicos**” (negrito meu), a qual se encontra abaixo da imagem principal, e pelo “resumo” da reportagem na chamada para o vídeo, no qual lemos o seguinte texto: “Já pensou em passar 20 mil horas jogando? Uma pesquisa mostra que jovens da geração digital vão gastar isso até os 18 anos”.

A reportagem teve mais de mil reações<sup>3</sup>, a maioria das quais (1.013 para ser exato) foram de “curtidas” e de espanto (16), indicadas pela reação “uau”, a qual demonstra a

<sup>3</sup> As “reações” são um recurso que o Facebook adicionou ao botão de “curtir”. São reações possíveis: a “curtida” 👍, que indica concordância ou, por vezes, indica que a postagem foi vista, o “amar” ❤️, que indica uma forte concordância, o “haha” 😂, que indica uma reação jocosa, o “uau” 😲, que indica surpresa, o “triste” 😞, que indica desapontamento, e o “grrr” 😡, que indica raiva. Na verdade, as reações do Facebook

surpresa do leitor. Apenas quatro das reações foram de galhofa, a indicada é indicada pelo emoji “haha”. Chamam atenção também os 218 compartilhamentos e 63 comentários<sup>4</sup>. Em termos mêmicos, isto é, no que diz respeito à operação rápida de clicar em links e indicar a simplesmente concordância ou não, a reação dos seguidores da página do Globo Repórter deixa claro que a reportagem acertou em cheio o seu público alvo: são mais de mil indicações de concordância contra apenas quatro reações de descrença. Além disso, o grande número de compartilhamentos da reportagem sugere que tal reportagem é de interesse de uma variedade de pessoas que não seguem a página do Globo Repórter, ou que não viram a reportagem.

Em cada um desses compartilhamentos, os sentidos da reportagem vão sendo ratificados ou desafiados pelos usuários do Facebook, e possivelmente por não-usuários, conforme a reportagem é mostrada com o auxílio de um smartphone, ou por meio de um “resumo” da reportagem. Posso facilmente imaginar um pai discutindo a leitura do artigo com sua esposa, e depois repassando a informação para um amigo, o qual, por sua vez, procuraria a reportagem na web e compartilharia no “grupo da família” no WhatsApp, produzindo mais uma série de recontextualizações.

Essa imaginação é possível – e faz sentido – em um momento bastante específico do momento em que vivemos, o qual é caracterizado pela ubiquidade das tecnologias de comunicação na organização das sociedades. Nos restaurantes, em algumas mesas, os smartphones parecem tão indispensáveis quanto o garfo e a faca – talvez mais. Nas escolas e universidades, as lousas disputam a atenção dos alunos com os smartphones. Minha mãe, por exemplo, compartilha textos comigo no WhatsApp quando estou ao lado e aproveita para me contar que compartilhou. Tudo isso indica que a mudança se faz cumprir não

---

mereceriam uma análise detalhada de como são usadas, e a tentativa de explicá-las nesse curto parágrafo é apenas tentativa.

<sup>4</sup> O Facebook só conta os comentários “principais”, por assim dizer. Respostas a comentários não são contabilizadas.

apenas na presença de novos objetos de consumo, mas na mudança da direção do olhar, no acréscimo de objetos à mesa de refeição e na forma como compreendemos o que é necessário para nos comunicarmos, enfim, um novo *ethos* (ver nota de rodapé ***Erro! Indicador não definido.***) interacional.

As práticas hodiernas de comunicação, interação e produção de sentido têm se transformado devido à exacerbação de fluxos de textos, pessoas, crenças, discursos, etc. que são típicos da globalização recente (BLOMMAERT, 2007; BLOMMAERT, 2010; BLOMMAERT e RAMPTON, 2011; JACQUEMET, 2015; JACQUEMET, 2005). A mobilidade de textos é um fenômeno altamente complexo, mas já se tornou tão cotidiana que parece ser inexistente.

Essa qualidade furtiva e fluida das nossas práticas hodiernas parece eludir nossa percepção, mas pode ser detectada em vários momentos de nossas vidas diárias. Sublinho assim a rapidez com que os textos circulam, a capacidade desses textos servirem de transporte para ideologias, entendidas como crenças particulares sobre algo, e sua capacidade de produzir formas de ação, comportamento, comunicação, enfim, formas de subjetividade. Esses são pontos que investigaremos enquanto seguimos a produção e a recepção de artigos noticiosos e acadêmicos, bem como a forma como os jogadores de WoW se comportam nas redes sociais pelas quais se deslocam. Apresento, a seguir, dois modelos de comunicação: um que contempla a complexidade, e um que não a contempla.

## **2. O embate por sentidos sobre o Massacre de Columbine**

Em 1999, dois adolescentes americanos entraram em uma escola nos Estados Unidos, mataram dezenas de pessoas e depois se mataram. Esse caso colocou a sociedade civil, acadêmica e legisladora em um movimento de discussão sobre as motivações para o acontecimento e sobre o que deveria ser feito para que um episódio semelhante não voltasse a

acontecer. Em uma reportagem apresentada um mês após o incidente, ouve-se, na voz aparentemente preocupada de Pedro Bial, o seguinte texto:

Jovens enlouquecidos abrem fogo contra os estudantes dentro de uma escola, um crime que chocou o mundo esta semana [...]. Eram viciados neste videogame, onde figuras humanas são dilaceradas por um atirador<sup>5</sup> (Rede Globo, 25/04/1999).

A descrição da reportagem deixa clara a ligação entre o comportamento de “jovens enlouquecidos” e o “víci[o] neste videogame”. Tratava-se do jogo Doom (id Software, 1993), um jogo de tiro em primeira pessoa que retratava um cenário catastrófico em Marte no qual o jogador se via obrigado a matar zumbis<sup>6</sup> para sobreviver. A crítica da reportagem se concentra na explicação de quem eram os dois assassinos, caracterizados como jovens problemáticos ao mesmo tempo em que são exibidas imagens de armas, uma suástica e jovens góticos com roupas pretas. Essa imagem produzida a respeito dos assassinos os pintava como sujeitos inadequados para a vida em uma civilização e forjava uma conexão direta entre jogos e uma subjetividade deficiente.

Além de “enlouquecidos”, “viciados” e “neo-nazistas”, os atiradores são também predicados como “integrantes do clã da capa preta”, uma referência à cultura gótica, a qual parece ter tido uma vida muito mais vibrante nos Estados Unidos do que no Brasil. Jenkins (JENKINS, 2006[1999]) se reconhece como tendo sido membro dessa cultura gótica, o que parece ter contribuído para ele “comprar” a briga em defesa dos videogames. Dentre os elementos dessa cultura<sup>7</sup> gótica, haveria “[uma] raiz no Romantismo, a não-violência, um sentido forte de comunidade e a expressão de alienação” (JENKINS, 2006[1999]: p. 193), desgosto por esportes e a percepção de que os membros dessa cultura seriam emasculados e, portanto, alvos de comentários “homofóbicos” (JENKINS, op. cit.: o. 190).

<sup>5</sup> Disponível em <http://globotv.globo.com/rede-globo/memoria-globo/v/massacre-de-columbine-1999/4109228/>, acessado em 17 de outubro de 2017.

<sup>6</sup> Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Doom#Hist.C3.B3ria>, acessado em 17 de outubro de 2017.

<sup>7</sup> Entendo “cultura” como um conjunto provisoriamente homogêneo de crenças sobre formas de agir. Entendo também que a cultura é formada por formas particulares de “falar sobre textos” (HEATH, 1982: p. 49).

Durante todo o texto, o qual tem um tom bastante pessoal, Jenkins (op. cit.) relata como seus engajamentos com certos filmes produziram sentido sobre a experiência que ele viveu em 1999. Lê, no texto do autor, que ele se sentia como um personagem que “se expunha a riscos em prol daquilo em que acreditava” (p. 190). Essa percepção se devia ao clima de pânico moral em relação ao Massacre de Columbine, até então bastante recente. Em meio a esse cenário, Jenkins (op. cit.) se viu como uma das poucas vozes capazes de defender aberta e publicamente os videogames. Essa defesa não se fez nos círculos acadêmicos, onde os pensamentos liberais são mais comuns, mas no Congresso americano, lugar de muito conservadorismo, do qual Jenkins (op. cit.) tinha plena ciência.

Jenkins (op. cit.) relata que o pânico moral em relação aos videogames eram alimentado pela apresentação, por congressistas americanos conservadores, de recortes de cenas gráficas de violência em filmes e de uma chamada publicitária para um clube gótico, na qual se lê a chamada: “explore o lado sombrio” (p. 193). A estratégia metonímica de pegar um pedaço de um filme e afirmar que a parte vale pela obra desconsidera o contexto todo no qual a obra se insere. O que Jenkins destaca o tempo todo em sua argumentação é a ambiguidade dos signos e a impossibilidade de decidir, de uma vez por todas, qual o significado de uma mídia, produzindo um argumento contrário à tentativa dos políticos de criarem uma censura às “representações” gráficas de violência nas mídias.

Contrariamente à expectativa de Jenkins, a Suprema Corte americana decidiu contra a criação da censura, o que o deixou confiante a continuar a dar palestras e entrevistas. O sucesso nesse embate criou uma figura mítica, uma “persona” (JENKINS, 2006[2002]: p. 198): o “Professor Jenkins” (JENKINS, 2006[1999: p. 187]; [2002: p. 198]), um artefato cultural ao qual uma certa perspectiva sobre a violência nos jogos foi atribuída e fixada. Mal sabia ele, no entanto, que o Professor Jenkins continuaria a encontrar inimigos. É sobre isso que o autor fala em Jenkins (2006[2002]), um artigo no qual ele descreve como foi “emboscado” em um programa de televisão, o qual se usou da mesma estratégia de recortes



de imagens de violência de jogos particulares. Nesse ponto da trajetória que Jenkins vinha percorrendo, ele se deu conta que sua estratégia de complexificar o debate, para a audiência desse programa particular, não tinha qualquer chance. Uma imagem fixa é muito mais replicável do que um argumento complexo e relativista, é muito mais replicável do que um jogo que exige quatro horas diárias de engajamento para que ele seja compreendido. Jenkins (2006[2002]) aprendeu da forma mais difícil que ele “deveria ter escolhido um ponto, de preferência um bem simples, deveria tê-lo martelado incessantemente como [o apresentador] fez” (p. 207).

A simplicidade só pode ser uma característica da circulação de sucesso de uma perspectiva modernista, atrasada e desconectada com as mudanças sociais que nos confrontam diariamente. No mundo hipersemiotizado em que vivemos, nossos pares compartilham uma infinidade de textos a uma velocidade que torna impossível que tudo seja lido. É comum, diante de um “textão”, isto é, um texto um pouco mais elaborado e aprofundado na internet, a abreviação “tl; dr”, que significa “muito grande; não li” [*too long; didn't read*]. Por isso, a escolha de imagens fixas tem mais mobilidade do que a imaginação complexa. É muito mais simples circular algumas imagens descontextualizadas de um videogame do que investir quatro horas diárias para aprender a jogar bem apenas um desses jogos e entender exatamente do que o jogo se trata. Nessas viagens textuais, há pouco tempo para recontextualizar os sentidos que precipitam nos signos; a atenção é fragmentada, um investimento de atenção custa caro em um tempo em que não há tempo para nada e no qual se compartilha praticamente tudo.

Compartilha-se até – e talvez mais do que qualquer outra coisa – as fotos e os vídeos de gatos e cachorros; simplesmente não há tempo para ler nada complexo. Ganham destaque assim, mais do que antes, as manchetes, as primeiras linhas das reportagens,

enfim, a simplicidade. Ao mesmo tempo, muitas manchetes ou chamadas para reportagens são altamente tendenciosas, como a reportagem da **Veja**<sup>8</sup>, abaixo:

## **A construção de um monstro: na infância, humilhações e solidão; na juventude, jogos de tiro no computador**

Passado de isolamento e ausência de amigos alimentam suspeitas de que o assassino de Realengo tenha sofrido bullying. Mãe tinha distúrbios mentais

Por: Cecília Ritto, do Rio de Janeiro © 08/04/2011 às 11:29 - Atualizado em 08/04/2011 às 12:24

**"Falávamos sobre jogos de computador. Ele gostava de Counter Strike (jogo de tiros)", revela Guilherme**

Da casa de muro branco, cujas manchas amareladas revelam a marca do tempo, avista-se o campo de futebol da Rua Jequitinhonha, em Realengo. Ao abrir a porta da residência, esse era o cenário que encontrava o olhar de Wellington Menezes de Oliveira, de 24 anos. O chão de terra e a bola nunca atraíram o rapaz. Calado e de poucos amigos, preferia atividades que não demandassem a presença de outra pessoa. Em sua vida, não havia espaço para muita gente. Sentar na calçada e observar o campo de futebol, só quando não havia nenhuma partida e não precisasse interagir com vizinhos.

Imagem 2: Veja, 08/04/2011

A reportagem acima trata do Massacre de Realengo, um evento bastante semelhante ao de Columbine, no qual um jovem entrou na escola onde tinha estudado, atirou contra uma série de pessoas indefesas e depois se suicidou. Muito embora, ao longo da reportagem, o comportamento do rapaz seja caracterizado como o resultado de uma série de questões genéticas e sociais, como a preexistência de uma doença mental na mãe e o sofrimento de bullying na escola, sublinha-se a pequena narrativa feita pelo suposto único amigo do atirador: "Falávamos sobre jogos de computador. Ele gostava de Counter Strike (jogo de tiros)". Essa narrativa é destacada com fonte maior do que a do corpo do texto e posicionada no canto superior esquerdo do texto, posição a partir da qual o leitor ocidental inicia sua leitura. Em tempos de grande circulação de textos

<sup>8</sup> <http://veja.abril.com.br/brasil/a-construcao-de-um-monstro-na-infancia-humilhacoes-e-solidao-na-juventude-jogos-de-tiro-no-computador/>, acessado em 30 de outubro de 2017.

e de fragmentação da atenção, essa é a única mensagem que muitos leitores se deram ao trabalho de ler.

Assim, por meio da circulação de textos preconceituosos, uma imagem idealizada sobre o que um jogador é vai sendo constituída e ganhando estabilidade conforme essa idealização vai circulando de forma na enunciação de pessoas que, sem refletirem, propagam crenças de instituições comprometidas com o lucro e nada mais.

Entendo a trajetória de Jenkins entre o Congresso americano e o programa de TV nesses termos. Curiosamente, a defesa dos videogames por Jenkins (2006 [1999]; [2002]) foi entendida por algumas pessoas como uma defesa das grandes corporações de games. Cabe perguntar, no cenário em que ele se encontrava, se era possível se posicionar contrariamente às grandes corporações. Questiono-me também se os senadores que brandiam imagens de violência nos jogos não eram movidos pelos interesses dos patrocinadores de suas campanhas e se o apresentador do programa em Jenkins foi “emboscado” também já não precisava defender os interesses de seus patrocinadores.

Nessa trajetória, ao longo da qual Jenkins se tornou o “Professor Jenkins”, ele aprendeu que não há espaço para a complexidade no mundo das grandes corporações, que a mensagem precisa ser simples e “martelada” várias vezes. Este, provavelmente, é o sentimento que o moveu a selecionar as palavras de Jenkins (2006[2004]), um artigo no qual se lê um posicionamento bastante defensivo, sem a complexidade analítica de posições anteriores, uma complexidade que parece se resumir à asserção de que, em última análise, somos seres conscientes, controlados e intencionais, uma perspectiva que não se coaduna com a proposta deste trabalho.

A experiência de Jenkins, portanto, provocou uma transformação na forma como ele era visto por suas audiências e na forma como ele estrutura seus argumentos. Isso não se deu em único momento, mas em uma série de trocas de e-mails, leituras, conversas com

outras pessoas, depoimentos no Congresso americano, entrevistas na TV, publicações em revistas acadêmicas e midiáticas, e interações com seu filho (JENKINS, 2006[1999]; [2002]; [2004]). Nessa longa e complexa trajetória, Jenkins não assumiu uma nova “identidade”, como ele tivesse deixado de ser quem era, ou como se a persona do “Professor Jenkins” fosse uma máscara que ele colocava e tirava livremente. Pelo contrário, Jenkins ainda é Jenkins, mas, ainda assim, algo se transformou na forma como ele concebe a validade, ou utilidade, de certos argumentos em situações específicas; ele aprendeu que há interdições tácitas sobre o que ele pode dizer e como ele pode dizer em espaços particulares, e isso provocou uma transformação na forma como ele se percebe. O Jenkins que escreve em 2004 é, ao mesmo tempo, o mesmo Jenkins que escreveu em 1999, mas é também um outro Jenkins.

É esse movimento de transformação-igualdade complexa, com múltiplos pontos de disputas, que o conceito de “performatividade” (BUTLER, 1990/2008; DERRIDA, 1988[1972]) busca capturar. Nessa perspectiva, o espectador não é passivo, mas constitui sentidos que podem ser mais ou menos condizentes com aquilo que ele acredita ser. Apesar disso, nem todos os autores que escrevem sobre os jogos eletrônicos apreciam essa complexidade nem a fluidez das subjetividades.

### 3. O modelo de comunicação dos estudos dos “impactos das mídias”

Assim como Jenkins (2006[2002]) mostrou toda sua indignação ao ser “emboscado no **Donahue**”, os psicólogos Anderson e Gentile (GENTILE e ANDERSON, 2008) também se mostraram perplexos com a incapacidade da mídia em comunicar ao público algo que eles afirmam ter “consenso unânime” (p. 281): a relação causal entre vídeo games violentos e comportamento violento. Os autores se utilizam de diversas estatísticas para construir o que eles afirmam ser um “fato” (p. 284):

Três quartos dos pais americanos concordam que as crianças que assistem muita violência na TV são mais violentos do que crianças que assistem menos TV [...],

mais da metade dos pais concordam que seus filhos são afetados pela violência que eles veem em filmes ou na TV (57%), ou em vídeo games (51%), embora os pais estejam de 6 a 11 vezes mais inclinados a acreditar que as mídias têm menos influência em seus filhos em comparação com os filhos de outras pessoas (GENTILE & ANDERSON, 2008: p. 282)

Assim como nas publicações midiáticas citadas anteriormente, os autores recorrem a ferramentas que simplificam a informação que eles esperam ser transmitida para a mente de seu público-alvo, o que faz com que os autores fiquem frustrados com a incapacidade do público em entender o que eles estão dizendo. É interessante notar como a falta de refinamento teórico em questões linguísticas leva os autores a se comprometerem com uma crença completamente datada sobre como a comunicação acontece. Essa crença, ou ideologia, se baseia na visão da linguagem como um mero conduto ou “*médium*” (ALENCAR, 2013). A ideologia linguística que defende a capacidade da língua de comunicar precisamente as informações de uma mente a outra foi chamada, por Briggs (2007a), de “ideologia da transparência” (p. 553), de acordo com a qual:

A mente individual e autônoma é também o *locus* privilegiado da comunicação: os indivíduos devem transmitir modelos transparentes e precisos dos conteúdos de suas mentes aos outros (p. 553).

Alencar (2013), por sua vez, se refere a essa crença como o “mito da telementação” (p. 37). Crítica dessa ideologia, Alencar ataca a noção de “mediação” quando associada à noção de um mero transporte de ideias. O termo “mediação” é complexo por ser usado ora como sinônimo da telementação (ver ALENCAR, op. cit.), ora como sinônimo de um processo semiótico interpretativo e constitutivo daquilo que parece meramente espelhar (AGHA, 2011; MARTIN-BARBERO, 1987/1997). Para os propósitos deste texto, o termo “mediação” será usado para descrever uma atividade semiótica performativa em que os signos constituem ao mesmo tempo em que são constituídos pelos objetos que designam.

Atolados em tal compreensão acerca da linguagem, os psicólogos argumentam então que “parte do problema é que nem o público geral nem a maioria dos pesquisadores de violência na mídia entendem o papel da ciência [*sic.*] no bom planejamento de políticas

públicas” (p. 283). Nota-se, neste ponto, que os autores se subscrevem a um modelo de geração de conhecimento positivista, que afirma que há verdades que precisam ser descobertas e imediatamente aceitas. Eles não consideram, nem por um momento, que sua agenda de pesquisa possa minimamente influenciar o tipo de conhecimento que eles afirmam ter “descoberto” (p. 281) nem que seu público-alvo possa resistir ao que eles afirmam ser verdadeiro. Essas compreensões vão apontando, ao longo do texto, para um discurso positivista, o qual fica claro quando os autores nomeiam o tipo de pesquisa que fazem como “ciência” (p. 283) no singular. A invocação de uma ciência singular inscreve a discussão dos autores no domínio das ciências chamadas de exatas, as quais se baseiam no tripé modernista abstração-técnica-generalização.

Essa crença na abstração leva Gentile e Anderson (2008) a desconsiderarem toda sua trajetória até o momento em que decidiram fazer tal tipo de pesquisa. Enganados por um aparente desejo de que suas pesquisas se transformem em “políticas públicas” (p. 283), eles se mostram incapazes de fazer qualquer reflexão sobre como suas trajetórias acadêmicas, pessoais, familiares e laborais tiveram “efeitos” sobre eles e suas crenças.

Ignorantes de suas trajetórias e das experiências pessoais de seu público-alvo projetado, Gentile e Anderson (2008) culpam a linguagem pela falha de comunicação entre eles e seu público. Dizem eles que “tem havido problemas de comunicação entre os pesquisadores de violência na mídia e o público geral, um problema de comunicação baseado em usos diferentes da linguagem” (GENTILE & ANDERSON, 2008: p. 283). A partir daí, eles buscam “esclarecer” seu vocabulário, referindo-se a si mesmos como “cientistas de violência na mídia verdadeiramente especializados” (p. 284). A predicação de si mesmos como “verdadeiramente especializados” aponta para um discurso altamente preconceituoso que afirma que outros tipos de pesquisadores – “cientistas sociais” (p. 285) como Jenkins e eu – produzem pesquisas mentirosas, já que “raramente usam a palavra

*fato*” (p. 285), ao passo que os proponentes de políticas públicas, juízes, e o público geral pedem aos cientistas pelos ‘fatos’” (p. 285).

A parcimônia com que a palavra “fato” é usada por cientistas sociais não se refere a qualquer tentativa de enganar ninguém, mas a uma questão epistemológica que reconhece múltiplas formas de produzir conhecimento. A pesquisa quantitativa feita em laboratório, altamente descontextualizada, abstrata e cujos resultados são supostamente replicáveis, é apenas **uma** forma válida de produzir conhecimento, a qual não se coaduna com a proposta desta tese.

Aquilo que Gentile e Anderson afirmam serem “descobertas” (ANDERSON & GENTILE, 2008: p. 285) são apenas **uma** forma de abordar a questão, uma forma que depende de uma certa imaginação do público como mero receptor de informações “descobertas” pelos pesquisadores. Esse público é projetado como incapaz de avaliar aquilo que Gentile e Anderson (2008) acreditam ser informação científica verdadeira, o que quer que isso seja. Se não houvesse “um problema nos usos da linguagem” (p. 283), esse público certamente seria predicado como burro e incapaz de entender algo simples.

No entanto, o que os autores não percebem – ou se recusam a legitimar – é que não há um problema de comunicação. A mensagem é suficientemente clara: “videogames violentos causam violência”. O que eles deixam de levar em conta é que o público que eles projetam não é um mero recipiente de informações; eles se recusam a participar da política de verdade (e de estatística) que os autores apresentam. É à ilustração desse movimento de recusa que a próxima seção se dedica.

### **3. Os jogadores de world of warcraft e suas práticas**

Os jogadores de World of Warcraft (WoW) circulam por uma variedade de espaços, como o fórum oficial, páginas do Facebook feitas por fãs, sites feitos por jogadores etc.



Nesses lugares, acontecem encontros entre pessoas que nunca se viram pessoalmente, mas que, ainda assim, são capazes de produzir relacionamentos efêmeros e duradouros. Esse fato já nos faz repensar o que chamamos de “lugar”, “encontro” e “relacionamento”, conceitos cotidianos, porém em constante transformação. Nesses espaços, os jogadores e ex-jogadores constituem sentidos válidos sobre quem acreditam ser, colocando a possibilidade de uma associação direta entre jogo e violência ou entre jogo e improdutividade em xeque.

Neste artigo, focalizo uma discussão no fórum de WoW que aconteceu em 16 de julho de 2015, em uma seção do fórum chamada Taverna do Fim do Mundo, um lugar de descontração e conversas no qual, diz-se, discutem-se tópicos que não têm relação direta com WoW, muito embora a percepção sobre o que tem ou não relação com WoW seja extremamente variável. Nesse tópico de discussão, intitulado “Já sofreu preconceito por jogar WOW”<sup>9</sup>, os signos que precipitam nos relatos dos participantes apontam para discursos sobre preconceitos, afetos e sobre o mundo social mais amplo.

#### **4. Discussão dos dados**

A discussão é iniciada por Dray, o qual mitiga a força de seu argumento inicial dizendo que “preconceito é uma palavra forte”. Esse é um movimento bastante típico entre os jogadores de videogames. Vivemos em um momento tecnológico em que temos acesso à percepção de sofrimento de várias pessoas, conhecidas e desconhecidas, morando em proximidade física ou não, e testemunhamos uma explosão de relatos de sofrimento, particularmente no que diz respeito aos gêneros, às sexualidades, às “raças”, e às interseções entre essas experiências da subjetividade. Embora o preconceito contra *gamers* seja de ordem diferente do preconceito racial, sexual ou de gênero, ele ainda assim é um

---

<sup>9</sup> Disponível em <https://us.battle.net/forums/pt/wow/topic/18300183542>, acessado em 13 de novembro de 2017.



preconceito que produz percepções sobre quem acreditamos ser e sobre o que podemos fazer. O comentário inicial de Dray aparece abaixo:

*Dräy<sup>10</sup>*

*Bem, "preconceito" é uma palavra forte, eu sei, mas vocês já sofreram comentários maldosos por jogar WOW/entre outros jogos?*

*Quando algumas pessoas ficam sabendo que jogo, sempre vem algum comentário idiota "Ainda joga esses joguinhos?" entre outros, é claro que taco o "xxx" pra isso, mas as vezes é chato uma pessoa desmerecer outra por apenas um Hobby. Queria saber se só acontece comigo ou com vocês também e como lidam com isso. Obrigado.*

Dray introduz, com esse comentário, um dos temas mais comuns em uma moral que pode ser chamada de vitoriana. Embora as práticas mais terríveis da Inglaterra vitoriana, como a castração de meninas que se masturbavam e o uso de cintos de castidade (RUBIN, 1985/2003), tenham sido abolidas, o conservadorismo que levou a essas práticas não desapareceu. Bailey (1978/2007) alerta que, antes do período vitoriano, o trabalho e o prazer aconteciam ao mesmo tempo, e que, embora as jornadas de trabalho pudessem ser longas, chegando a doze horas seguidas, o trabalho era espontâneo e salpicado por momentos de diversão, como a música, a dança, as brigas de cachorros etc.

A partir da metade do século XIX, no entanto, essas recreações populares passaram a ser vistas de forma negativa, gerando uma atitude negativa em relação à recreação (BAILEY, 1978/2007). Esse conservadorismo, em meio à Revolução Industrial, no entanto, produziu trabalhadores insatisfeitos, cuja recreação se resumia à cerveja, o que os tornava perigosos, isto é, inclinados a se rebelarem contra situações de trabalho precárias (BAILEY, 1978/2007). Foi assim que surgiu o conceito de “recreação racional” (BAILEY, op. cit.: p. 6), um saber que estimulava os trabalhadores a gastarem suas energias com atividades duplamente produtivas, como os esportes. Os esportes direcionavam a insatisfação para atividades físicas ao mesmo tempo em que produziam

---

<sup>10</sup> Os dados são copiados do original para um editor de texto que exclui o fundo escuro e a fonte clara, uma configuração de cores excelente para a leitura na web, mas ruim para textos impressos. Os dados são, portanto, reentextualizados com fundo branco e fonte de cor preta, e destacados com fonte Courier New com 11 pontos e espaçamento simples para facilitar a leitura.

corpos adequados para o trabalho da indústria pesada. Hoje o trabalho pesado já não é hegemônico, mas o culto ao corpo não desapareceu.

Tanto os esportes quanto os videogames são “apenas um Hobby”, mas são usadas escalas completamente diferentes para falar sobre essas duas práticas. Com efeito, os esportes, particularmente o futebol, produz uma normatividade sobre como se diverte – ou deveria se divertir – o sujeito liberal contemporâneo, como pode ser visto no comentário de Dronnar, abaixo:

*Dronnar*

+1

*Eu moro perto de ouro preto aqui em MG, onde não sei se lembram q houve um caso de assassinato ligado ao RPG a vários anos atrás...*

*Bom, o povo fez uma ligação entre RPG e culto satânico aqui, então houve uma época q jogar RPG era simplesmente impossível por isso na minha cidade.*

*Não é WoW especificamente, mas aqui não tem lugar para cultura geek, as únicas coisas aceitáveis são futebol, novela, funk, sertanejo, e cachaça.*

Dronnar nos revela que, no lugar onde ele mora, o sujeito ideal se diverte com “futebol, novela, funk, sertanejo e cachaça”, signos que apontam para formas contemporâneas – e normativas – de diversão, as quais são produtivas, isto é, performativas, de sujeitos ideais e sujeitos desviantes. Além disso, o RPG, ou jogo de interpretação de papéis, do qual WoW é um exemplar, é associado ao satanismo, uma referência que foi retomada recentemente no Projeto de Lei 8615/2017<sup>11</sup>, do deputado Marco Feliciano, no qual se pede a proibição da profanação de “símbolos sagrados [...] na programação de TV, cinema, DVD, jogos eletrônicos e de interpretação – RPG” (Feliciano, 2017)<sup>12</sup>.

Apesar desse recrudescimento religioso e moralista, o qual se faz sentir pelo discurso de censura, os videogames, na fala dos jogadores, são produtivos de afetos positivos, encontros e amizades, como pode ser visto no comentário de Coggins, e de afetos negativos, como pode ser visto no comentário de Hyalin, abaixo:

*Coggins*

+1

<sup>11</sup> Disponível em <http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2152066>, acessado em 13 de novembro de 2017.

<sup>12</sup> Ver nota de rodapé 17.

[...]

*Mas é só ignorar e bola para frente, não sinto vergonha de falar que jogo WoW e outros jogos, conheci novas pessoas justamente por causa desse meu hobbie e sao pessoas maravilhosas.*

Hyalin

+2

*Enquanto [meus amigos] se preocupam com baladinhas e etc, eu estou preocupada se vou conseguir matar o boss da raide atual. .\_.*

*Até fico meio sem assunto nas rodinhas de amigos. É triste sofrer de ansiedade social e ser incapaz de manter uma conversa fiada por mais de dois minutos. :T*

Coggins afirma ter “conheci[do] [...] pessoas maravilhosas” nos jogos eletrônicos. No caso dessa pessoa, os jogos não são motivo de vergonha, mas uma forma de agenciar amizades. A possibilidade de formação de amizades nos espaços digitais sugere que uma transformação na forma como concebemos as relações pessoais já ocorreu. Não espanta, nesse sentido, que, para uma geração de pessoas acostumadas a se organizarem em torno de um mesmo espaço físico e no suposto compartilhamento de uma camaradagem horizontal entre os pares, tais práticas parecem incompreensíveis e perigosas, ou, no mínimo, inadequadas.

Para Hyalin, no entanto, sua preferência por videogames produz afetos negativos. A mesma normatividade que direciona o gozo social para “futebol, novela, funk, sertanejo e cachaça” (Dronnar, 2015), direciona as preferência de lazer dos amigos de Hyalin para a “baladinha etc.”. Curiosamente, a noção de “recreação racional” volta a comparecer, embora não como uma forma de produzir corpos capazes de trabalhar na indústria pesada, mas como corpos capazes de procriar. Esse “discurso da procriação” é mobilizado por uma série de signos que apontam para formas contemporâneas e amplamente midiáticas sobre como as pessoas deveriam se divertir. O modalizador deôntico “deveriam” aponta para discursos moralistas e idealistas de algo que só existe mediante o apagamento de uma série de experiências subjetivas de como as pessoas de fato se relacionam e de o que lhes chama a atenção em parceiros românticos e de amizade, e, em última análise, sobre o que é viver:

*Dronnar*

*O mesmo comigo.*

*[Nossos pais] vieram de uma outra época, não entendem q o mundo para eles era um, para nós é outro. Antigamente havia sentido em toda essa labuta, constituir família era o sentido da vida, hj em dia não se constitui uma família, tudo q é sólido desmancha no ar.*

[...]

O comentário de Dronnar sintetiza o tom desse artigo. Por meio do uso de signos que marcam uma mudança temporal e geracional, “outra época”, “para eles” X “para nós”, “um” X “outro”, “Antigamente” X “hj em dia”, Dronnar marca que uma mudança se efetivou. Não espanta, nesse sentido, o romantismo e idealização por um tempo que já não pode mais se fazer presente. Com sua citação de Marx (“tudo q é sólido desmancha no ar”), Dronnar critica o discurso da “família [como] sentido da vida” e sugere que outras metáforas vêm orientando o uso dos prazeres e do tempo livre. Nesse sentido, a improdutividade – laboral ou procriativa – dos videogames é entendida como resistência ao discurso capitalista de que precisamos sempre produzir, e ao discurso, ora religioso, ora nacionalista, da procriação como objetivo de realização da vida. Como resposta a esse conservadorismo, parecem-me ajustadas as palavras de Dray: “taco o “Foda-se” pra isso”.

## **Conclusão**

Busquei argumentar que o conservadorismo exibido contra os jogadores de videogames é legatária de um discurso modernista, o qual valoriza a abstração e a descontextualização. Em suas práticas cotidianas, no entanto, os jogadores exploram seus afetos positivos e negativos e discutem sentidos de orgulho e vergonha sobre suas vidas e sobre como exploram seus prazeres. Os sentidos de vergonha são amplamente veiculados por falas preconceituosas que estabelecem uma norma sobre como o tempo livre deve ser gasto. Essas falas preconceituosas são veiculadas por familiares, pesquisadores e repórteres, mas estão sujeitas à recontextualização em diversos espaços, como o fórum de WoW, no qual seus membros constituem sentidos válidos sobre quem acreditam ser.

## **Referências**

- AGHA, A. Meet mediatization. **Language and Communication**, 31, 2011. 163-170.
- ALENCAR, C. N. Pragmática cultural: uma visada antropológica sobre os jogos de linguagem. In: SILVA, D. N.; FERREIRA, D. M. M.; ALENCAR, C. N. **Nova pragmática: Modos de fazer**. São Paulo: Cortez, 2013. p. 78-100.
- ANDROUTSOPOULOS, J. Potentials and limitations of discourse-centred online ethnography. **Language@Internet**, v. 5, p. 1-20, 2008.
- AUSTIN, J. L. **Quando dizer é fazer: Palavras e ação**. Tradução de D. de S. Marcondes Filho. Porto Alegre: Artes Médicas, 1962/1990.
- BAILEY, P. **Leisure and class in Victorian England: Rational recreation and the contest for control, 1830-1855**. Londres: Routledge, 1978/2007.
- BAUMAN, R.; BRIGGS, C. L. Poética e Performance como perspectivas críticas sobre a linguagem e a vida social. **ILHA**, 1990/2006. 185-228.
- BLOMMAERT, J. Sociolinguistic scales. **Intercultural Pragmatics**, v. 4, n. 1, p. 1-19, 2007.
- BLOMMAERT, J. **The sociolinguistics of globalization**. Cambridge: CUP, 2010.
- BLOMMAERT, J.; RAMPTON, B. Language and superdiversity: A position paper. **Working Papers in Urban Language & Literacies Paper 70**, Londres, p. 1-22, 2011.
- BRIGGS, C. L. Anthropology, interviewing, and communicability in contemporary society. **Current Anthropology**, v. 48, n. 4, p. 551-580, Agosto 2007a.
- BUTLER, J. **Gender trouble: Feminism and the subversion of identity**. Nova York: Routledge, 1990/2008.
- DERRIDA, J. **Limited Inc**. Illinois: Northwestern University Press, 1988[1972].

GENTILE, D. A.; ANDERSON, C. A. Media violence, aggression, and public policy. In: BORGIDA, E.; FISKE, S. **Beyond common sense: Psychological science in the courtroom.** Malden: Blackwell, 2008. p. 281-300.

HEATH, S. B. What no bedtime story means: Narrative skills at home and school. **Language and Society**, v. 2, p. 49-76, 1982.

JACQUEMET, M. Transidiomaticity practices: Language and power in the age of globalization. **Language and communication**, v. 25, n. 3, p. 257-277, 2005.

JACQUEMET, M. Asylum and superdiversity: The search for denotational accuracy during asylum hearings. **Language & Communication**, v. 44, p. 72-81, 2015.

JENKINS, H. Professor Jenkins goes to Washington. In: JENKINS, H. **Fans, bloggers, and gamers: Essays on participatory culture.** Nova York: The New York University Press, 2006[1999]. p. 187-197.

JENKINS, H. Coming up next! Ambushed on Donahue. In: \_\_\_\_\_ **Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture.** Nova York: New York University Press, 2006[2002]. p. 198-207.

JENKINS, H. The war between effects and meanings: Rethinking the video game violence debate. In: JENKINS, H. **Fans, Bloggers and Gamers: Exploring participatory culture.** Nova York: Nova York University Press, 2006[2004]. Cap. 13, p. 208-221.

LEVY, P. **Cibercultura.** Tradução de C. I. Costa. São Paulo: Editora 34, 1997/1999.

MARTIN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: Comunicação, cultura e hegemonia.** Tradução de Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1987/1997.

RHEINGOLD, H. **The virtual community: Homesteading on the electronic frontier.** Massachusetts: The MIT Press, 1993.

RUBIN, G. Pensando o sexo: notas para uma teoria radical da política da sexualidade. **Cadernos Pagu**, n. 21, p. 1-88, 1985/2003.

SILVERSTEIN, M. Shifters, linguistic categories, and cultural description. In: BASSO, K. H.; SELBY, H. A. **Meaning in anthropology**. Albuquerque: University of New Mexico Press, 1976. p. 11-55.

TRICLOT, M. Super Mario chega ao museu. **Le Monde Diplomatique Brasil**, n. 78, p. paginação irregular, 2014.

WORLD of Warcraft. [S.l.]: BLIZZARD. 2004-presente.