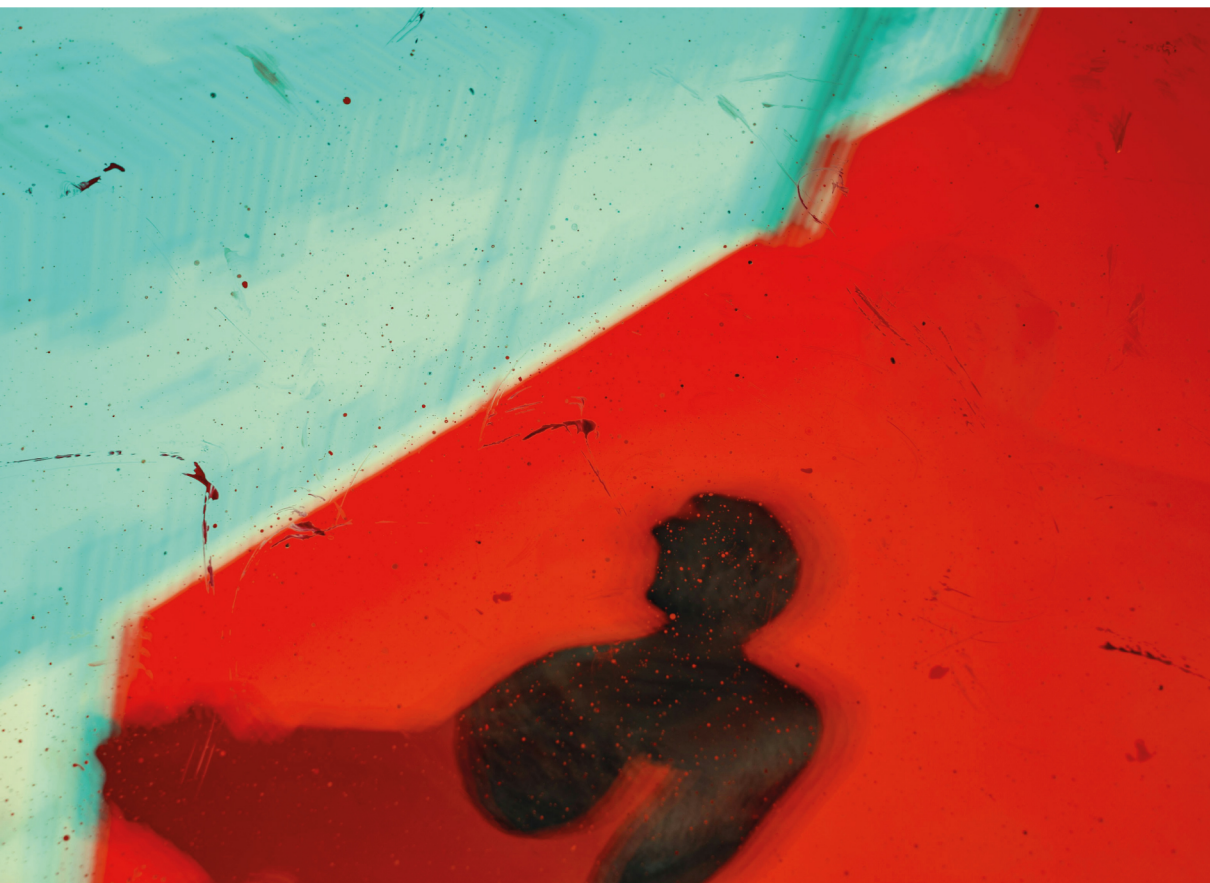


POWERPLAY

ENTRETENIMENTO, JOGO E
POLÍTICA NA COMUNICAÇÃO

Ivan Mussa
Thiago Falcão
Organizadores



Powerplay:

*Entretenimento, jogo e política
na comunicação*



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

Valdiney Veloso Gouveia
Reitor

Liana Filgueira Albuquerque
Vice-Reitora



Ulisses Carvalho da Silva
Diretor do CCTA

Fabiana Cardoso Siqueira
Vice-diretora do CCTA



José David campos Fernandes
Editor

Paulo Vieira
Secretário do Conselho Editorial

Pedro Nunes Filho
Coordenador do Laboratório de Jornalismo e Editoração

Carlos José Cartaxo
Magno Alexon Bezerra Seabra
José Francisco de Melo Neto
José David Campos Fernandes
Marcílio Fagner Onofre
Conselho Editorial

Powerplay

*Entretenimento, jogos e política
na comunicação*

Ivan Mussa
Thiago Falcão
[organizadores]

1ª Edição – 2024

É proibida a reprodução total ou parcial desta obra, de qualquer forma ou por qualquer meio.
A violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610/1998) é crime estabelecido no artigo 184 do código penal.

O CONTEÚDO DESTA PUBLICAÇÃO, SEU TEOR, SUA REVISÃO E SUA NORMALIZAÇÃO
SÃO DE INTEIRA RESPONSABILIDADE DO(S) AUTOR(ES).

Projeto gráfico e Supervisão editorial: **Mateus Vilela**
Editoração eletrônica: **Mateus Vilela e Larissa Torres**
Imagem de capa (fotografia): **Jr Korpa**

Catalogação na publicação Seção de Catalogação e Classificação

P887

Powerplay: entretenimento, jogo e política na
comunicação [recurso eletrônico] / Organização:
Ivan Mussa, Thiago Falcão. – João Pessoa :
Editora do CCTA, 2024.

Recurso digital (15,2 MB)

Formato: ePDF

Requisito do Sistema: Adobe Acrobat Reader

ISBN : 978-65-5621-471-9

1. Mídia. 2. Entretenimento midiático. 3. Jogos
digitais. 4. Mídias digitais. I. Mussa, Ivan. II.
Falcão, Thiago.

UFPB/BS-CCTA

CDU: 316.774

Elaborada por: Cleyciane Cássia Moreira Pereira CRB 15/591

Sumário

Apresentação.....	08
Player's bank, o banco que (te) joga junto: Uso da cultura de jogos digitais e processos de subjetivação neoliberal.....	09
Uberizadas: As dinâmicas de remuneração no entretenimento adulto em rede	24
Mods pagos e a uberização do não trabalho.....	38
Atravessamentos na trajetória laboral de jogadoras profissionais em esportes eletrônicos	52
Os museus no tempo das plataformas digitais: Um diálogo multidisciplinar.....	65
Long, Long Time: Fandom e masculinidades em The Last of Us.....	77
Review bombing de jogos como desinformação.....	94
A dialética ludossistêmica.....	108
Jogo é coisa de menino? A busca feminina por igualdade no universo dos games.....	120
Jornalismo de esportes e seu discurso sobre notícias de abuso sexual.....	131
A intermedialidade das histórias em quadrinhos: um estudo de caso da HQ "O Corredor".....	142
Fuga do lar: A educação tradicional nas animações infantis.....	154
Merece ser visto: A representação feminina na estrutura narrativa das animações sob a perspectiva do teste Mako Mori.....	166
As representações da tortura em Red Dead Redemption 2.....	179

Litorália: Um jogo digital para o ensino de biodiversidade e ecologia de ambientes costeiros.....192

Indústria de jogos digitais: Paradigmas da indústria tradicional e o desenvolvimento indie.....207

Estratégias editoriais e economicas das revistas de RPG no Brasil: Um estudo de caso da Dragão Brasil e Dragonslayer219

Desafios político-institucionais na formação de designers de jogos do Brasil237

Apresentação

O livro “Powerplay: entretenimento, jogo e política na comunicação” surge do encontro de pesquisadores proporcionado pelo evento Powerplay: Simpósio em Entretenimento Midiático, Jogo e Poder, organizado pelo Laboratório de Pesquisa em Mídia, Entretenimento e Sociedade (LENS), do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB) e realizado presencialmente no Departamento de Mídias Digitais (DEMID) da UFPB. Durante os dias 6 e 7 de março de 2023, em João Pessoa, o evento reuniu professores, estudantes e profissionais interessados em como os formatos do entretenimento midiático reverberam e se articulam às disputas políticas e suas diversas camadas.

Este ebook, portanto, serve como registro das discussões do simpósio, que se alicerçaram nos resumos enviados pelos participantes. Dentre os resumos apresentados, os artigos a seguir se expandiram em trabalhos completos, que foram submetidos, revisados e editados neste ebook. Espera-se que o livro funcione como uma peça fundamental para todos aqueles que buscam compreender as relações multifacetadas entre fenômenos políticos e jogos, filmes, séries e programas de TV, animações, histórias em quadrinhos, conteúdo digital – entre outras expressões do entretenimento.

Mais do que isso, o evento e o ebook resultante constituem um esforço, ainda que inacabado, de tecer conexões entre pesquisadores de áreas distintas – do audiovisual à cultura digital; dos videogames aos formatos televisivos. Propomos, com isso, que as expressões materiais das dinâmicas de poder possam reunir o interesse de pesquisadores destes vários subcampos da comunicação, de modo que compreendamos tais objetos de uma forma colaborativa e complementar.

Desejamos a todos uma boa leitura,

*Ivan Mussa
Thiago Falcão
Orgs.*

Player's bank, o banco que (te) joga junto: Uso da cultura de jogos digitais e processos de subjetivação neoliberal

Lucas Goulart¹
Inês Hennigen²
Adriana Amaral³

Introdução - Subjetividade Neoliberal e Arranjos Banco-Identitários

Este trabalho tem como objetivo discutir os modos como a iniciativa *Player's Bank* – conta virtual com cartões de crédito promovida pelo Banco Itaú – utiliza-se de estéticas, elementos identitários e dinâmicas sociais sedimentadas dentro das culturas de jogo digital, visando fomentar uma aproximação entre essa cultura e a esfera financeira, colocando a operar a racionalidade neoliberal para a produção subjetiva. Para tanto, analisaremos algumas peças de mídia veiculadas por essa iniciativa, além das maneiras pelas quais está utiliza uma plataforma de mídia reconhecidas por sua relação com a comunidade gamer, o Discord, para engendrar lógicas subjetivantes neoliberais, especialmente de comunidade como um *commodity*, trabalho (voluntário) enquanto investimento, e materialização/desmaterialização da ideia de capital.

Iniciamos tecendo algumas considerações sobre o processo de subjetivação no âmbito do neoliberalismo. Dardot e Laval (2016) retomam a discussão de Michel Foucault acerca do extravasamento da lógica de mercado para além desse, apontando-a como basal para a constituição de “um padrão de relações sociais em todos os níveis da existência individual e coletiva” (p. 6), a forjar o que nomeiam de subjetividade financeira e contábil. Essa se engendra em e habita um mundo codificado e quantificado, onde (pro)atividade, autonomia, engajamento, competição, metas (quantificáveis e progressivas), autovigilância, flexibilidade e responsabilização se enredam para a produção de mais e mais valor.

Se, até pouco tempo atrás, grande parte das análises da racionalidade neoliberal mal tangenciavam a questão do capital financeiro, cada vez mais, pensadores e pensadoras têm enfatizado seu caráter precípua. Como assinala Fine (2021, p. 3-4),

1 Bolsista de Pós Doutorado CNPq na UNIP.

2 Doutora em Psicologia (PUCRS), Docente do PPG em Psicologia Social e Institucional da UFRGS.

3 Professora do PPG em Comunicação da UNIP e Pesquisadora do CNPq.

“sem dúvida, mais do que qualquer outra coisa, o neoliberalismo tem sido caracterizado pelo poder insidioso, crescente e vertiginoso das finanças”. O autor destaca que, a partir da noção de financeirização, uma série de estudos tem mapeado seu influxo em plurais dimensões da vida cotidiana, que incluem (mas não se resumem a) empréstimos, hipotecas e cartões de crédito, com uma vertiginosa expansão de ativos financeiros (nos últimos trinta anos, três vezes maior que a do PIB mundial).

No Brasil, como refere Lazzarato (2019), pelo menos há duas décadas, tem se processado certa “inclusão pela financeirização”, com o aumento do consumo viabilizado por variadas linhas de crédito. Afinal, a receita de organismos internacionais como FMI e Banco Mundial para redução de desigualdades e criação de oportunidades seria o desenvolvimento de “sistemas financeiros inclusivos”. Neste sentido, na análise de Rolnik (2018, p. 25), “em sua dobra financeirizada, o regime colonial-capitalístico exerce essa sua sedução perversa sobre o desejo cada vez mais violenta e refinadamente, levando-o a se entregar ainda mais gozosamente ao abuso”.

Para Massumi (2020), que concebe o capital financeiro enquanto motor econômico e máquina de engenharia social, pouca atenção foi e tem sido dada às mudanças tecnológicas que se processaram na infraestrutura digital da economia, que impactam tanto o significado do dinheiro quanto a organização do capital. O autor propõe uma revisão e ampliação no conceito de mais-valor (mais-valia) em um sentido qualitativo, na direção do que chama de “mais valor de vida”. Assim, entende que “o mais-valor capitalista é a conversão da ‘vida gerando vida’ em ‘dinheiro gerando mais dinheiro’. É a marca da economização do potencial de vida” (Massumi, 2020, p. 15).

Pontuando a indissociabilidade entre capitalismo financeiro e comunicação no mundo neoliberal globalizado, Sodré (2021) vê a financeirização e a midiatização como duas faces de uma moeda, pois a primeira requer “o concurso historicamente inédito da comunicação e da informação” (p. 63). Sob essa condição, as finanças transcendem seu caráter de elemento da operacionalidade capitalista, tornando-se “máquina tecnossocial”, macrodispositivo de gestão da vida. Não restam (ou poucas, poderia se arriscar dizer) áreas intactas à penetração do capital. Assim, para o autor, na prática, “economia, política e cultura são logicamente equivalentes na nova razão do mundo” (p. 63).

No Brasil, na década de 1990, com os programas de transferência de renda e as políticas de acesso ao crédito, a chamada bancarização incluiu parcela expressiva da população no sistema financeiro nacional (Andrade, 2017). Já nos anos 2000, essa avança alavancada por outra inclusão, a digital, que abriu espaço para o boom das *fintechs* (Simply, [s.d]). instituições que se valem do uso massivo de tecnologia para oferecer e diversificar os serviços financeiros (Almeida & Jorge, 2021). A segmentação das *fintechs*, com criação de bancos digitais para públicos específicos é mais recente (Leal, 2021), mas parece indicar que um novo tipo de estratégia, a atuar comunidade e finanças, que vai além do simples “público-alvo” das campanhas de *marketing*, está despontando.

A ascensão dessas *fintechs* acaba por mobilizar de modo diferencial as instituições bancárias e sua relação com seus públicos. A importância desse fato se dá na centralidade dos bancos e instituições financeiras na naturalização do dinheiro-crédito e crença em um funcionamento “sistêmico” destes. Isso porque a economia, longe de ser regida por “leis naturais”, foi composta desta maneira en-

quanto uma manobra promovida pelos bancos ao fim do século XVII para sustentar a passagem de um modelo de dinheiro-moeda (valor material) para um modelo de crédito/dinheiro-papel (possibilidade de valor) (Belluzzo & Galípolo, 2022). Contudo, mais do que simplesmente a sua manutenção por sistemas tecno-econômicos, a ideia de “crédito” necessita ser sustentada também em sua relação com o público geral. Este é um sistema que necessita de materialização enquanto uma repetição constante – ou seja, sua pretensa naturalidade compõe-se dentro de uma instância performativa (Butler, 2010).

Assim, presencia-se o surgimento de novas iniciativas, onde aposta-se em uma representação de empatia individual e “investimento” em comunidades – ou seja, um envolvimento com o que se convencionou chamar de “políticas identitárias” – em detrimento a grandes manifestações públicas para “simbolizar segurança e solidez” dentro do espaço público (outdoors gigantes, prédios maciços), como foi corrente durante todo o século XX (Costa & Ferrara, 2022). Compreende-se que esse investimento identitário provém da necessidade de materializar a ideia do crédito e da descorporificação do banco enquanto entidade (na concepção “de contas digitais” – sem agências, gerentes, etc), utilizando-se de símbolos de materialização destas ditas identidades. No caso do *Player's Bank*, isso passa por se “apropriar”, pois coloca-o a seu “serviço”, do Discord enquanto plataforma gamer por excelência e das mudanças contemporâneas da identidade *gamer* em si.

Processos Metodológicos

Tomamos como norteador a análise de discurso inspirada na perspectiva foucaultiana (Fischer, 2001). Compreendendo “discursos” como quaisquer manifestações, erupções de relações de enunciados em dado espaço e local. A análise de discursos não tem como objetivo hierarquizá-los, mas entendê-los por sua dispersão, sua posição tática e por suas possibilidades de acontecimento – ou seja, do que tipo de manifestações, argumentos e materialidades esses compõem em sua organização. Assim, essa análise entende os discursos como unidades enunciativas, não por se apresentarem como homogêneos, mas sim pelas relações formadas entre objetos, estilos, temáticas, conceitos, símbolos e representações contidos nos discursos. Dessa maneira, o discurso é compreendido como arquitetado dentro de relações de poder-saber, em um dado local e tempo, e sempre passível de resistência e redimensionamentos (Narvaz, Nardi & Morales, 2007).

É de especial interesse para este artigo compreensões foucaultianas de “disciplina”. Para o autor, o disciplinamento dos corpos (e, conseqüentemente, das subjetividades) foi fundamental para compreender a condição de Estado moderno e contemporâneo, bem como para a instituição e movimentos do capitalismo. A necessidade de disciplinamento/docilização dos corpos passa do modelo do século XVIII coercitivo de agente externo – outorgando-a à presunção da violência e da correção – para um modelo contemporâneo de subjetivação via autocuidado e performance – outorgando-a à “melhoria da vida” dos cidadãos, compreendido então como uma forma de “governo” neoliberal (Foucault, 2008).

O interesse nos processos de disciplinamento contemporâneo se dá devido à centralidade da ideia de “jogo” em ambientes da cultura de jogo digital. Existe

uma compreensão de “alta performance” e foco em discussões acerca de melhores estratégias para alcançar vitórias e recursos, além da necessidade de reconhecimento ante essa “alta performance”, mesmo em espaços que não necessariamente mostrem-se organizados para tal. Assim, espaços vinculados à Cultura de Jogos digitais, apesar das mudanças contemporâneas, ainda mostrariam-se espaços especialmente privilegiados para observar processos de subjetivação e auto-disciplinamento em relação ao conceito de “alta performance” (Mendes, 2007).

Para tecer as análises, atentamos para alguns spots publicitários veiculados pela iniciativa *Player’s Bank* em mídia especializada (como na Twitch⁴ ou Youtube). Embora compreenda-se que tais iniciativas não necessariamente definam os discursos de maneira inequívoca e objetiva, alguns autores compreendem que a publicidade demonstra a “alma” da marca – ou seja, um traço de indicação de quais seriam os agenciamentos simbólicos e afetivos da mesma em relação à produção da subjetividade de seu consumidor (Silva, 2010). Também focalizamos os chats do servidor da iniciativa na plataforma Discord – com exceção dos chats por voz – de janeiro a maio de 2023. Os chats observados foram feitos de maneira pontual e utilizando-se a função “procurar” do servidor em caso de termos importantes (em relação à identidade gamer, aos cargos da comunidade, etc).

Plataformização do trabalho: entre a dataficação, a financeirização e a racionalidade neoliberal

O Discord, enquanto estrutura, entra no que hoje compreendemos como um ambiente “plataformizado”. Plataformização é uma compreensão de espaços digitais onde a relação entre comunidade, sociabilidade, identidade e, no caso em análise, serviços financeiros encontram-se atrelados.

De acordo com Poell, Nieborg e Van Djick (2020), os processos de plataformização ocorrem em três instâncias: 1) o desenvolvimento de infraestruturas de dados, no qual a vertente teórica dos estudos de software tem realizado suas pesquisas; 2) a dimensão dos mercados, que segundo os autores, diz respeito “à reorganização das relações econômicas em torno de mercados multilaterais, que foram especialmente pesquisados e teorizados na área de negócios e administração”; 3) governança – que diz respeito às interações entre os usuários que tradicionalmente têm sido pesquisadas tanto pela economia política quanto pelos estudos de software.

Segundo os autores Poell, Nieborg e Van Djick (2020, p.8),

a análise dessas três dimensões da plataformização permite uma compreensão ampla de como esse processo relaciona-se a uma transformação dos principais setores da sociedade e de como apresenta desafios particulares para os stakeholders nesses setores. É vital irmos além dos focos específicos dos estudos de software, da área de negócios, da economia política e dos estudos culturais que, até agora, dominaram o estudo de plataformas e da plataformização. Precisamos ter uma ideia de como as mudanças nas infraestruturas, nas relações de mercado e nas estruturas de governança estão interligadas e como elas se moldam em relação às práticas culturais que estão em constante mudança.

4 Twitch é um site de rede social popular na cultura de jogos digitais contemporânea, conhecida especialmente por sediar streamers – performers que mostram-se jogando ao vivo.

De acordo com Grohmann (2020), uma espécie de mantra tem circulado no mundo dos negócios: dados seriam equivalentes ao que o petróleo já representou⁵. O autor entende que, no que concerne à sua importância financeira, isso seria verdadeiro, mas ressalta que, a diferença do petróleo, dados não são produtos naturais, precisam ser construídos, apropriados, em suma, há todo um processo que vem sendo chamado de extrativismo de dados, que implica processos de documentação, filtragem e extração. De todo modo, independente da metáfora, certo é o papel “capital” dos dados para a produção (de mais e mais) capital no que se tem nomeado de capitalismo financeirizado, que caminha par a par com o capitalismo de plataforma (Srnicek, 2017).

Cabe já situar que o Discord é conhecido como “a plataforma *gamer*” por excelência. Esta plataforma iniciou como uma ferramenta de *chat* por voz para um jogo - entretanto, era tão superior às outras ferramentas de mesmo tipo presentes no mercado que seus criadores acabaram cancelando o jogo e investindo apenas na plataforma (Robinson, 2022). Diferentes de plataformas de redes sociais onde existe um sistema integrado de recebimento de feedback (o chamado “feed”), o Discord tem como objetivo a apropriação de “comunidades”, os chamados servidores. Nestes servidores, além da já comentada possibilidade de chat por voz, é possível criar sub canais temáticos para chat por texto. Além disso, a plataforma comporta a possibilidade de produção de “boots” - programas anexos que expandem as funcionalidades da plataforma, possibilitando usuários de compartilhar músicas, fazer *watch parties* ou mesmo jogar alguns jogos por texto dentro da própria plataforma. Embora esta seja uma plataforma gratuita, algumas funcionalidades individuais necessitam de uma assinatura paga mensal.

Da Identidade Gamer ao Player's Bank

A escolha do Discord por sua identificação “*gamer*” por parte da iniciativa *Player's Bank* não foi uma mera coincidência: essa compreensão leva em consideração as mudanças que a chamada “identidade *gamer*” tem passado. A identidade de quem era o consumidor de jogo digitais passa por uma intensa mudança do final dos anos 1980 e início dos anos 1990, com a passagem de ideia de “jogos para a família” (promovido por empresas como a Atari) para “jogos para homens jovens e meninos” (promovido pelas empresas japonesas que dominaram o mercado). Dessa maneira, a compreensão que temos hoje - de que jogos são violentos e são produzidos por e para homens - se inicia durante esse período (Donovan, 2010).

A expansão desse público foi discutida pelo menos desde os anos 1990, com especial preocupação em relação ao acesso de meninas aos jogos (Cassel & Jenkins, 1998). Entretanto, esta expansão ocorreu de maneira orgânica, considerando três principais elementos. Primeiramente, a ressignificação das identidades “nerds/geeks” de aficionados pela chamada “cultura pop” (quadrinhos, ficção científica, cultura japonesa e jogos digitais), que se antes eram considerados uma subcultura marginal e hoje compõem o *mainstream* de diversas indústrias criativas (Woo, 2018). Em segundo lugar temos o advento de novos modelos de jogo, como os mobile

5 Wyatt (2021, p.06) tece uma crítica a esta metáfora. “In some sense, these metaphors could be criticised for not going far enough with the resource-based parallel. Finding and extracting oil and gold are highly skilled and capital-intensive activities.”

(especialmente em smartphones) ou jogos em redes sociais, como “Fazenda Feliz” ou Candy Crush, proporcionando a ascensão do que se convencionou chamar de “jogo casual” – jogos curtos com o intuito de serem jogados de modo rápido e com pouco investimento afetivo (Juul, 2009). Em terceiro lugar temos a plataformação e os novos modelos de jogo como o *Freemium*, “Jogos/Software Como Serviço” ou ainda plataformas como a *Steam*. Tais sistemas exigem uma quantidade elevada de dados não apenas acerca do consumo de conteúdo de seus/suas usuários/as, mas também das práticas de uso de jogos, e de como organizar estes para aumentar a necessidade desses continuarem investindo financeiramente na plataforma (Bernevega & Gekker, 2022).

Os estudos de jogos também iniciaram uma movimentação importante – deslocando-se de uma compreensão monolítica de jogador e de experiência de jogo para uma rede complexa de práticas de jogo que não necessariamente são compreendidas dentro de noções tradicionais de “identidade gamer” (Shaw, 2014; 2012). Entretanto, ainda assim algumas características clássicas dos jogos digitais mantêm-se, como, por exemplo o sentimento de “alienação” dos membros dessas ante aqueles fora dessas culturas. Promovida pelos pânicos morais em comuns nessa relação⁶, a porosidade desta cultura acaba sendo reduzida, mantendo-se uma noção um tanto rígida de *insiders* x *outsiders* (Shaw, 2010).

Essa leitura é importante para a organização de identidade visual e conceitual do *Player’s Bank*. Ao contrário de publicidades ainda correntes, onde investia-se em identidades e posições clichês como figuras heroicas de homens brancos, mulheres submissas e homens negros como contraventores (Behm-Morawitz, 2019), a publicidade do *Player’s Bank* investe em duas frentes: a primeira delas em vivências de jogadores/as, especialmente jovens. Este foco em vivência é passível de observação em diversas fontes: inicialmente a estética das peças publicitárias (e do site da *Player’s Bank*) são produzidos em um padrão bastante característico: cores neon contrastando com sombras, emulando o “*setup*” (computadores organizados para jogos, que muitas vezes apresentam esse tipo de padrão).

Além disso, dois conhecidos *streamers* brasileiros servem de “garotos propaganda” da iniciativa: “Gaulês”, que chegou a ser um dos *streamers* com mais acessos no mundo, e que mantém o foco em reconhecimento de sua comunidade chamada de “Tribo do Gaulês” (os campeonatos do jogo *Counter Strike* vinculados ao *Player’s Bank* levam o título de “Campeonato da Tribo”) (Vilic, 2022); e “Flakes”, que mantém uma casa de produção de conteúdo, custeado pelo próprio Itaú (Gerardi, 2021). Mais do que suas imagens, estes aparecem como “online” nos servidores com certa frequência, marcando uma “presença” de modo material. Ao mesmo tempo, a linguagem utilizada para apresentar os detalhes ofertados pela conta no *Player’s Bank* é uma tentativa de “tradução” das vantagens bancárias para termos ou expressões normalmente usadas em jogo ou gírias: a não existência de encargos vira “Free-To-Play”; o melhor rendimento monetário vira “muda de nível”; as melhorias no cartão de crédito viram “dar um boost”, etc.

6 Mesmo contemporaneamente, a noção de que os jogos digitais são “perigosos” e sua vinculação especialmente à violência juvenil são uma constante, dificultando uma discussão complexa do tema especialmente entre membros da cultura de jogos digitais e mídia.

**Figura 1: Texto publicitário extraído do site do Player's Bank.
Grifos feitos pelos autores.**

Free to play: Conta e cartão de crédito grátis

Gamer adore um free play. E, se a call é criar um banco do nosso jeito tem que rolar conta digital e cartão de crédito grátis pra todo o squad usar. Ah, e de graça pra sempre, tá? Sem surpresas. O Itaú ouviu a comunidade e criou o Player's Bank, o banco que joga junto.

Upgrade na conta: Rendimento a 100% do CDI

Sem riscos e com segurança Itaú, aqui seu dinheiro muda de nível e rende mais que a poupança automaticamente.

Buff extra: Cashback gamer pra você

Um banco que joga junto? Quem joga junto dá buff pra geral. Tem que rolar aquele cashback brabo que faz toda a diferença no fim do mês. Se é um banco pra gamer, a gente sabe bem o que quer. O Player's Bank seguir a call e deu um boost cartão de crédito do gamer.

Player's Club: Benefícios e descontos exclusivos

Não tá fácil farmar grana na vida real não. Pra ter aquele fone brabo ou o jogo que a gente não via a hora de lançar, precisa rolar aquele desconto. Aí chegou o Player's Club, com promoções exclusivas em games, periféricos e tudo que a gente gosta. Agora tá até easy demais.

Fonte: Player's Bank.

Estas “emulações” e traduções, contudo, não são apenas estéticas, mas tentativas de apoderar-se de economias simbólicas e afetivas desses espaços. Um exemplo dessa relação é o caso das chamadas *skins*. *Skins* são modificações puramente estéticas para personagens dentro de jogos. Estas são em sua maioria pagas, e atualizadas sazonalmente, como indicado pela tendência de “jogos como serviço”. A dinâmica das *skins* é ligada a um sistema de reconhecimento e identificação, trazendo em si um símbolo de investimento pessoal (de tempo, emocional e financeiro) naquela personagem específica. Seu valor específico pode estar ligado a valores mais tradicionais, como a raridade (preço) mas também em relações pessoais de gosto estético.

Ao contrário da compreensão hierárquica do status competitivo tradicional dos jogos digitais, a economia da *skin* é outra: ela não indica habilidade e potencial de ganho de jogo, mas a materialização de um investimento sentimental na figura de um personagem, uma economia afetiva da relação entre jogador/a e aquela personagem (Macedo E Vieira 2017; 2018). A nomenclatura “*Skin*” é utilizada pelo Player's Bank para denominar o design de seus cartões. Alguns desses cartões são efetivamente de personagens (no caso, de *League of Legends*), remetendo diretamente à prática “original” da *skin*, embora outros tenham relação com outros movimentos (a “Tribo do Gaulês”, ou a loja Loud). O espaço dedicado a sugestões costuma sempre conter pedidos de mais *skins* de personagens diferentes, devido à economia afetiva eminentemente pessoal contida nessa relação. Essa relação é de-

monstrada em alguns spots publicitários da marca, especialmente o chamado “Seu cartão de crédito LOL Esports!”, onde as informações acerca da conta do *Player’s Bank* se dá entre dois jovens discutindo sobre a importância de skins e as facilidades que o cartão oferece para adquiri-las.

A segunda discussão proposta pelo *Player’s Bank* diz respeito ao acolhimento da “diversidade”, abarcando marcadores de diferença de sexualidade, gênero, raça e deficiência, remetendo à ascensão da diversidade como *commodity* ocorrido na era pós-gamergate⁷ (Goulart e Nardi, 2017). No vídeo chamado “*Player’s Bank* o banco que joga junto”, uma narradora discursa acerca da importância de produzir uma cultura onde “todos jogam”, enquanto várias pessoas começam a aparecer na tela sob a estética neon (um homem negro, uma jovem branca, um cadeirante branco). Ao fim, esta propõe que simplesmente integrar pessoas à cultura não é o suficiente, e que a saída é tomar a atitude - “sem travar” - de criar um banco.

É interessante analisar: 1) a compreensão de que “criar um banco” seria a única possibilidade para dificuldades comunitárias e; 2) de que esta seria uma medida corajosa. Esta é uma óbvia relação de práticas neoliberais inicialmente com discussões acerca de “liberdade” - a compreensão corrente de que esta tem a ver apenas com a liberdade de consumir - e “coragem” / “maturidade” - onde resistências às ações neoliberais seriam vistas como “infantis” ou utópicas (Safatle, Junior, Dunker, 2021). Dessa maneira, abre-se espaço para pensar organizações comunitárias apenas como linhas auxiliares dos processos de consumo, que são melhor observados nas relações tecidas no servidor do *Player’s Bank* no Discord.

Imagem 2: Final do comercial “O Banco Que Joga Junto”



Fonte: Youtube

7 Gamergate é o nome dado a uma série de iniciativas organizadas de agressão e intimidação contra mulheres, pessoas LGBTQ e pessoas não-brancas dentro da cultura de jogo digital em 2014. Embora tais ocorrências não fossem exatamente incomuns, a natureza coordenada dos ataques, a condição abertamente misógina da cultura e o contraste com o clima social da época acabou chamando atenção da mídia mainstream. Tal atenção forçou os produtores de jogos (tanto indies quanto conglomerados corporativos) a reverem suas políticas em relação a representação dessas populações (GOULART E NARDI, 2017).

O Discord do *Player's Bank*

Uma das compreensões centrais do *Player's Bank*, presente tanto no discurso dos comerciais da iniciativa, na plataforma Discord quanto nas falas dos usuários do *Player's Bank* é a compreensão de “comunidade”. Embora o pensamento inicial do que seria “comunidade” contraste essa com estrutura das sociedades modernas e pós-modernas baseadas na produção de capital, Joseph (2002) afirma que estas são, na realidade, suplementares no contemporâneo. Isso porque a concepção do que seria uma comunidade deslocou-se historicamente. Enquanto no século XIX comunidades eram pensadas como coletivos estratégicos para mudanças sociais como a consolidação das democracias, ou ainda como partidos comunistas (Dean, 2020), as atuais compreensões das comunidades são bastante conservadoras: estas levam em consideração um grupo de pessoas que se reconhecem, se organizam entre si, mas não tem como objetivo um questionamento do sistema vigente.

A “suplementação” entre comunidade e capital se dá nas necessidades de materialização desse - ou seja, as comunidades ditam condições na qual os commodities são qualificados e produzem-se enquanto seu valor de uso naquele espaço. Dessa maneira, relações que em outros espaços poderiam ser consideradas como “trabalhos voluntários” acabam sendo uma troca de commodities dentro das comunidades - o tempo de trabalho por um “reconhecimento”, ou seja, capital cultural nesses espaços (Joseph, 2002).

Se levarmos em consideração as discussões já travadas a respeito das plataformas, podemos levar em consideração que o lucro obtido pelo banco via Discord não se daria apenas na inserção de mais clientes para o banco, mas também de dados gerados sobre seus usuários, coletados com o tempo destes na plataforma. Dessa maneira, o servidor do *Player's Bank* no Discord apresenta não apenas espaços para tirar dúvidas, mas uma infinidade de outras funcionalidades que servem - de acordo com o próprio servidor - para “manter uma comunidade”. Existem diversos canais de chat, tanto escritos quanto por voz, seja para organização de partidas de jogos online (tendo uma discussão diferente para cada jogo), locais específicos para compartilhar fotos de *pets*, do *setup* de jogos, comidas, ou fazer propaganda de seus *streams* ou outros trabalhos.

Além disso, o servidor também oferta campeonatos de jogos (com prêmios - que discutiremos adiante), assim como *Watch Parties*⁸ e uma série bastante extensa e complexa de promoções e desafios - que muitas vezes tem como objetivo trazer mais pessoas para a plataforma. Assim, o servidor do *player's bank* atua da mesma maneira que as próprias comunidades, mas também como o modelo “Como Serviço” (“Jogo Como Serviço”, “Software Como Serviço”): Essas adições são feitas tanto para expandir os públicos interessados na plataforma (oferecendo uma quantidade extensa e heterogênea de conteúdos) quanto para aumentar o tempo dos usuários nas plataformas e renovar seu interesse nessas. O servidor é aberto para qualquer interessado/a entrar, contudo, algumas áreas (não apenas de suporte, mas também sociais) são restritas a correntistas do *Player's Bank*.

8 Watch Party é uma reunião digital de pessoas que assistem a um mesmo evento ou peça de mídia e comentam entre si, seja em vídeo, áudio ou texto. Esta prática tornou-se bastante popular durante a pandemia de COVID-19

Contudo, a manutenção de pessoas no servidor não se daria apenas nas atividades, mas também por uma série de relações de “reconhecimento”. Entre esses “reconhecimentos” possíveis no servidor, podemos constatar duas economias diferenciais que, apesar de apresentarem algumas semelhanças, são bastante diferentes em seu objetivo e simbolização: o sistema automático de “elos / ranks” e os “cargos da comunidade” – os chamados Moderadores e “Parças” – gerenciados pela equipe. Essas organizações – onde vincula-se o trabalho dentro de uma economia de atenção para que se oriente ganhos simbólicos e de materialidades digitais – segue as compreensões de “gamificação”. Gamificação seria a associação da lógica da “jogabilidade” a outras atividades – como treinamentos, publicidade, exercício físico, ou mesmo atividades laborais. Uma das principais características da gamificação seria sua possibilidade de “engajar rapidamente” os sujeitos envolvidos, ao mesmo tempo em que esses seriam motivados por sua “diversão”, podendo assim modificar seus comportamentos (Burke, 2015). Tal compreensão de gamificação como maneira de mudar comportamentos dos sujeitos para que estes se tornem mais adaptados, capazes e com melhor rendimento sem, ao mesmo tempo, forçá-los violentamente a tal nos traz à compreensão de Michel Foucault de “governo” neoliberal.

A principal ferramenta para esse governo na plataforma do *Player's Bank* se dá pelos chamados “*achievements*”. Estes são sinais gráficos que aparecem no perfil dos usuários, demonstrando “proezas” feitas por esses. A presença de *achievements* é bastante antiga dentro da cultura de jogos digitais, iniciando-se com questões de pontuação e escore durante os anos 1980, mas tomando uma proporção social e de identidade bastante exacerbada com a plataformização dos jogos online na década de 2010 (Jakobsson, 2011). O servidor do Discord do *Player's Bank* acaba então por outorgar *achievements* tanto por elo / rank quanto por outras atividades passadas (como os blocos de carnaval, casas de Harry Potter, etc) e especialmente os chamados “PB Pass” e “PB Pass Premium”, que identifica correntistas do banco, e aqueles que dão “boost” no servidor (explicarei adiante). Além disso, comportamentos importantes para manter os conteúdos discutidos nos chats de maneira mais orgânica também geram *achievements* (como reportar comportamentos inadequados aos moderadores, por exemplo). Os “cargos da comunidade” são ainda mais marcados, pois são “títulos”, mostrados antes do nome dos usuários.

O sistema de “elos” novamente funciona como colonização de uma dinâmica já presente em jogos digitais. Nos jogos, os “elos” ou “ranks” são níveis hierárquicos possuídos por jogadores/as com base em seu escore, proveniente da sua relação entre vitórias e derrotas. Embora esse tenha originalmente como objetivo a nivelção da capacidade de jogo para evitar partidas desbalanceadas em termos de habilidade, a subida de ranks é considerado um objetivo maior na maior parte dos jogos (Mora-Cantalops e Sicila, 2018). Da mesma forma, no servidor do *Player's Bank* muitos usuários mantêm em seus *nicks* expressões como “em busca do Ouro” ou “só pela Platina”, demonstrando seu objetivo em subir de elo. Para subir de elo, estes devem passar mais tempo na plataforma ou participar dos eventos sazonais. Apesar de serem um sistema de “reconhecimento”, os elos trazem outras vantagens como a maior quantidade das chamadas PBcoins: moedas

virtuais que podem ser trocadas por recursos dentro da maior parte dos jogos, sendo usadas então para a compra de *skins*.

O acesso aos chamados “cargos” da comunidade se dá também por presença na plataforma, embora não seja apenas isso. Questões como “ajudar” a comunidade, não incorrer em comportamentos proibidos (xingamentos, discurso racista, homofóbico, misógino, etc). Embora esses sejam os elementos mais centrais para a escolha dos usuários para cargos, os moderadores assumem que não são apenas estes os únicos requisitos, sendo os outros não divulgados pela equipe que faz essa qualificação (moderadores e *Community Managers*, que são efetivamente contratados da *Player's Bank*). Assim são escolhidos os chamados “Parças” da comunidade. Por estes estarem quase sempre online, acabam sendo elementos ativos e de extrema importância nas estratégias de manutenção de usuários dentro da plataforma.

Embora não estejam formalmente vinculados a nenhuma cadeia de comando do *Player's Bank*, é esperado que esses se mantenham ativos, auxiliando outros usuários a navegar dentro do servidor (que é por vezes bastante confuso), tirando dúvidas (existindo inclusive um canal “comunitário” para tirar dúvidas acerca da conta do banco), ajudando outros usuários com estratégias para conseguir mais PBcoins durante os eventos, etc. Essa titulação costuma ser bem-vista na comunidade - nos chats, indicar que alguém é “Parsa” traz legitimidade à fala de usuários - e uma quantidade bastante grande de usuários alega que gostaria de ser “Parça” - sendo então instruído por outros Parças para tal. “Moderadores” são também usuários do servidor, tendo sido “Parças” anteriormente e preenchendo um questionário - com perguntas acerca do tempo do usuário no servidor, se já foi moderador de outros servidores, de seu conhecimento de informática - para ocupar a vaga. Nos chats esse questionário foi chamado de “teste para moderador” ou ainda “mandar o currículo para ser moderador”, demonstrando então a compreensão deste cargo enquanto um “trabalho”. Embora tanto o Parsa quanto o Moderador sejam voluntários, moderadores têm como prerrogativa avaliar comportamentos ditos “inadequados” e reportar tais ações para *Community Managers*, com quem esses mantêm contato direto. As regras para ser Parsa ou moderador é a mesma de fazer a conta do *Player's Bank* - ter no mínimo 14 anos de idade. Alguns moderadores e Parsas são abertamente menores de idade, mas como sua atividade é dita como “voluntária” e não existe contrato formal com o banco, não são considerados trabalhadores.

A cultura do Discord mantém em si uma tendência de moderadores voluntários, visto o histórico de organizações autônomas de produtores e *modders* dos primórdios da internet e das culturas de jogo digital (Seering et al, 2019). Contudo, utilizando-se de uma compreensão de investimento de tempo “comunitário” e estratégias gamificadas para acesso de *commodities* como o “reconhecimento” (materializado inclusive graficamente pelos achievements), tal tendência acaba materializando-se enquanto 1) produção de capital na forma de dados plataformizados e; 2) trabalho não-remunerado para a manutenção do servidor do *Player's Bank*.

Conclusões

Se levarmos em consideração as relações entre lógicas neoliberais e a cultura de jogos digitais, o advento do *Player's Bank* - uma iniciativa bancária que se utiliza de cenas culturais para materializar, fazer difundir/aderir à noção de crédito digital, além de usufruir de trabalho gratuito em troca de “reconhecimento” - parece razoavelmente natural. A aproximação entre racionalidade neoliberal e cultura de jogos digitais é histórica e estrutural. Kocurek (2018) demonstra que um dos atrativos dos fliperamas na década de 1980 era manter um treinamento acrítico para o novo mercado de trabalho, preparando jovens para serem trabalhadores da nascente informática; concomitantemente, os jogos digitais mantém uma negação à desigualdade estrutural, mantendo um modelo de comunidade de jogadores centrado na afirmação individual e do “mérito”(Paul, 2018).

Ao mesmo tempo, mesmo iniciativas que antes desafiavam o *status quo* acabam sendo cooptadas pelas lógicas neoliberais. Comunidades antes excluídas dos jogos digitais, como de mulheres e pessoas LGBTQ, hoje vistos/as como públicos-alvo em potencial, cada vez mais se colocam nas posições de consumidores, compondo cada vez menos coletivos de produção e leitura crítica (Blanco, Goulart & Hennigen, 2020). Em tempos de capitalismo financeirizado, inserir mais e mais “gamers” nas tramas e jogos financeiros, é estratégico. No caso, duplamente lucrativo, pois além da contratação dos serviços financeiros, o trabalho dos gamers para a adesão de novos interessados é sem remuneração monetária.

A compreensão dos jogos e dos locais de discussão acerca desses enquanto “*third spaces*” - locais que não são nem moradia, nem trabalho - existe desde o advento da internet residencial (Steinkuehler & Williams, 2006). Entretanto tal discussão acabou desaparecendo dos estudos de jogo devido à compreensão que tanto redes sociais provenientes da internet 2.0 (Facebook, Twitter, Instagram) quanto plataformas de *streaming* (Twitch, Youtube) ocupariam esses espaços. Entretanto, a popularização de plataformas como o servidor da *Player's Bank* demonstra que existe ainda espaço para economias digitais compreendidas como “passadas” - relações entre estranhos, por meio de texto, encontrando pessoas desconhecidas, na contramão do “compartilhamento completo” das redes. Compreender de que maneira seria possível ocupar tais espaços remetendo não à lógica de materialização do capital neoliberal mas na promoção de coletivos críticos dentro de jogos digitais é o desafio para poder deslocar as plataformas com outros objetivos.

Referências

ALMEIDA, Antônio Eduardo Silva; JORGE, Marco Antonio. Fintech, inclusão digital e bancarização no Brasil (2014-2017). **Revista de Economia Mackenzie**, v. 18, n. 2, p. 80-108, 2021.

ANDRADE, Daniel João de et al. **A inclusão financeira e bancarização das classes menos favorecidas no Brasil: 1995-2010**. TCC (Graduação) – Curso de Ciências Econômicas, Universidade Federal de Santa Catarina, 2017.

BELLUZZO, Luiz Gonzaga; GALÍPOLO, Gabriel. **Dinheiro: o poder da abstração real**. Editora Contracorrente, 2021.

BERNEVEGA, Alexander; GEKKER, Alex. The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game. **Games and Culture**, v. 17, n. 1, p. 47-69, 2022.

BUTLER, Judith. Performative agency. **Journal of cultural economy**, v. 3, n. 2, p. 147-161, 2010.

CASSEL, Justine, JENKINS, Henry. **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**, MIT Press, Cambridge, 1998.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. Neoliberalismo e subjetivação capitalista. **Revista Olho da História**, v. 22, 2016.

FINE, Ben. Neoliberalismo, financeirização e capitalismo contemporâneo. **Revista Rosa**, 3(1), p. 01-14, 2021.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Foucault e a análise do discurso em educação. **CADERNOS de pesquisa**, p. 197-223, 2001.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade. Curso no Collège de France (1975-1976)**. São Paulo Martins Fontes, 2005.

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da biopolítica. Curso no Collège de France (1978-1979)**. São Paulo Martins Fontes, 2008

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Leya, 2014.

GERARDI, Lucas. Em parceria com o Itaú, Flakes Power anuncia sua organização de esports Hero Base. **ESPN Online**, 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8630942/em-parceria-com-o-itaui-flakes-power-anuncia-sua-organizacao-de-esports-hero-base. Acessado em maio de 2023.

GOULART, Lucas; BLANCO, Beatriz; HENNIGEN, Inês. Parece Que o Jogo Virou: Discursos Acerca de Identidades LGBTQ em Comunidades de Jogadores da Activision – Blizzard. **Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura**. v. 9, n. 2, 2020.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017.

GROHMANN, Rafael. Plataformização do trabalho: entre dataficação, financeirização e racionalidade neoliberal. **Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura**, v. 22, n. 1, p. 106-122, 2020.

JAKOBSSON, Mikael. The achievement machine: Understanding Xbox 360 achievements in gaming practices. **Game Studies**, v. 11, n. 1, p. 1-22, 2011.

JOSEPH, Miranda. **Against the romance of community**. U of Minnesota Press, 2002.

JUUL, Jesper. **A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players**. Mit Press, 2009.

KOCUREK, Carly A. **Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade**. U of Minnesota Press, 2015.

LAZZARATO, Maurizio. **Fascismo ou revolução?**. n-1 edições, 2020.

LEAL, Karidy. Segmentação de fintechs: conheça 4 bancos digitais criados para públicos específicos. **Forbes**, São Paulo, 23 de junho, 2021. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2021/06/segmentacao-de-fintechs-conheca-4-bancos-digitais-criados-para-publicos-especificos/#foto4>

MACEDO, Tarcízio; DO CORRAL VIEIRA, Manuela. Muito além dos pixels: experiências de consumo e cultura material em League of Legends. **Comunicacao, Midia e Consumo**, v. 14, n. 41, p. 146, 2017.

MACEDO, Tarcízio; DO CORRAL VIEIRA, Manuela. Dinâmicas de consumo de bens virtuais: práticas e valores no universo de League of Legends. In: **E-Compós**. 2018.

MASSUMI, Brian. **99 teses para uma revalorização do valor**. São Paulo: GLAC Edições, 2020.

MORA-CANTALLOPS, Marçal; SICILIA, Miguel-Ángel. Exploring player experience in ranked League of Legends. **Behaviour & Information Technology**, v. 37, n. 12, p. 1224-1236, 2018.

NARVAZ, Martha; NARDI, Henrique Caetano; MORALES Blanca. Nas tramas do discurso: A abordagem discursiva de Michel Pêcheux e de Michel Foucault. **Revista Psicologia Política**, v. 6. 2007.

NIEBORG, David B.; POELL, Thomas. The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. **New media & society**, v. 20, n. 11, p. 4275-4292, 2018.

On-line SIMPLY. **O boom das fintechs: entenda por que elas estão em alta no brasil.** [s.d.]. Disponível em: https://febraec.org.br/site/pdf/o_boom_das_fintechs.pdf

PAUL, Christopher A. **The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst.** U of Minnesota Press, 2018.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN Dijck, José. Plataformização. **Revista Fronteiras**, v. 22, n. 1, 2020. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01>

ROLNIK, Suely. **Esferas da insurreição.** São Paulo: n-1 Edições, 2018.

SAFATLE, Vladimir; DA SILVA JUNIOR, Nelson; DUNKER, Christian. **Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico.** Autêntica Editora, 2021.
SEERING, Joseph et al. Moderator engagement and community development in the age of algorithms. **New Media & Society**, v. 21, n. 7, p. 1417-1443, 2019.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture.** U of Minnesota Press, 2014.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New media & society**, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2012.

SILVA, Gerardo et al. Sobre o marketing, a publicidade e a sociedade do controle| About the marketing, publicity and society of control. **Liinc em Revista**, v. 6, n. 1, 2010.

SRNICEK, Nick. **Platform capitalism.** John Wiley & Sons, 2017.

STEINKUEHLER, Constance. & WILLIAMS, Dmitri. Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places.” **Journal of Computer-Mediated Communication**, vol. 11 no. 4. 2006.

SODRÉ, Muniz. **A sociedade incivil: mídia, iliberalismo e finanças.** Editora Vozes, 2021.

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The platform society: Public values in a connective world.** Oxford University Press, 2018.

VILIC, Filipe. O Pajé dos Gamers. **Revista Piauí**, ed. 190, 2022. Disponível em <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/o-paje-dos-gamers/>. Acessado em maio de 2023.

WOO, Benjamin. **Getting a life: The social worlds of Geek culture.** McGill-Queen's Press-MQUP, 2018.

WYATT, Sally. Metaphors in critical Internet and digital media studies. **New Media & Society**. V. 23, n. 2, 2021. Acesso em janeiro de 2023.

Uberizadas: As dinâmicas de remuneração no entretenimento adulto em rede

Carolina Cassoli¹

Introdução

O objetivo desta pesquisa² é evidenciar a precarização existente nas dinâmicas de remuneração de *camgirls* no Brasil. Para isto, buscou-se discutir a lógica adotada no processo de pagamento de *camgirls* brasileiras, bem como apontar as estratégias de enfrentamento elaboradas por estas profissionais para driblar a realidade vivenciada nesta seara da profissão.

A escolha do tema advém da necessidade de se discutir as condições de trabalho deste mercado ainda pouco avaliado no Brasil, bem como as consonâncias e dissonâncias das profissionais de *webcamming* que se manifestam nas redes sociais e em outros espaços a respeito da tratativa que o mercado oferece a elas.

A importância deste estudo se apresenta à medida que ele se dedica a revelar padrões no uso das redes sociais, bem como permite identificar as estratégias e ondulações existentes nestas para a comunicação e/ou posicionamento de *camgirls* brasileiras que utilizam as redes sociais para a discussão das condições de trabalho oferecidas pelas plataformas de *webcamming* aos profissionais que nelas estão logados. Isso considerando, ainda, o fato de o mercado de trabalho ser sempre mais desafiador para as figuras femininas e afeminadas (Amaral, 2013).

Bauman (2017, p. 95) enfatiza que, no capitalismo, “‘o outro’ (qualquer outro) é uma ameaça clara e desmascarada, ou então uma ameaça ainda não revelada (e por essa razão ainda mais repulsiva e assustadora)” e, na sociedade virtual – tal qual na “vida real” – também é assim. Portanto, entender como este cenário se desenvolve frente às dinâmicas de coexistência destas mulheres possibilitaria entender como a tecnologia tem talhado a sociedade, seus meios de convívio e de comunicação; e contribuído para as discussões sobre direitos e deveres dentro do ambiente virtual, especialmente quando este ambiente é, também, laboral.

1 Jornalista, Bacharel em Jornalismo pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

2 Este artigo é um recorte da pesquisa teórica do produto de bacharelado em Jornalismo da autora, a reportagem Divina Comédia Humana – a realidade de garotas à frente – e atrás – das câmeras, apresentada em 2022, no Departamento de Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba, sob orientação da Profa. Dra. Glória Rabay.

Este estudo é, portanto, uma oportunidade para a compreensão de como a incorporação de recursos digitais acontece como mecanismo de enfrentamento à precarização dos subsídios de trabalho – “uberização” – e outros fenômenos predatórios que acontecem no Brasil. É, sobretudo, uma oportunidade de fomento à discussão a respeito da remuneração por trabalhos exercidos no digital, especialmente o trabalho das *camgirls* brasileiras, as mulheres que se dispõem às plataformas de *webcamming*.

Digital: um tempo sem espaço

A tecnologia já integra o cotidiano de parte significativa da sociedade há muitos anos. Entretanto, com o desenvolvimento de soluções móveis, as tecnologias – sobretudo aquelas ligadas à informação e à comunicação (TICs) – passaram a acompanhar os indivíduos em suas jornadas e, mais recentemente, até mesmo a influenciar e determinar suas ações tanto no “mundo real”, quanto no “mundo virtual”. Assim, a vida tem passado por um processo de hibridização, em que o ambiente social virtual é responsável por reproduzir muitas das relações determinadas no campo social físico. E isso inclui comportamentos estruturais problemáticos e excludentes relacionados à gênero, raça e classe social.

Neste contexto, tempo e espaço também são distorcidos, uma vez que a hibridização da vida interfere no entendimento que as pessoas têm a respeito destes conceitos. Isto acontece porque a ideia de mobilidade também muda à medida que a imobilidade (ou, neste caso, a localidade) se estabiliza como sinônimo de privação e degradação social (Bauman, 1999). É assim que a globalização reforça a exclusão, à medida que, ironicamente, propaga a integração através da polarização social em estruturas hierárquicas de posse pouco semelhantes às conhecidas até o surgimento e amplificação da internet e suas redes móveis.

Conforme Hall (2006, p. 14-15) aponta, as sociedades modernas são “por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente” e, aqui, a modernidade “não é definida apenas como a experiência de convivência com a mudança rápida, abrangente e contínua, mas é uma forma altamente reflexiva de vida”, tal qual percebe-se no digital.

Ter acesso (ou não) ao digital é, neste cenário, fator determinante para que a polarização social se consolide e seja reforçada e reproduzida com constância. Ser capaz de consumir é a motriz da tratativa dispensada aos usuários da rede, assim como é a motriz da tratativa dispensada às pessoas em seus próprios microcosmos de convívio no “mundo real”. Isso significa que as relações estabelecidas no virtual funcionam como um mecanismo de reprodução das desigualdades evidenciadas pela lógica capitalista, que subjugam o sujeito, o reduz à produção e/ou ao consumo de bens e serviços e faz com que o digital seja um ambiente em que os usuários dispõem de tempo, sem necessariamente disporem de um espaço, já que a permanência ou a localidade não são critérios determinantes ao acesso.

Não basta ter acesso, no entanto. Cassoli (2022) aponta que, para integrar a rede, é necessário mais. Equipamentos, ferramentas, cabos e nuvens de dados são fundamentais para implementar o projeto de fazer com que um mero usuário se torne, de fato, um internauta; um cidadão em rede.

É preciso contar com aparelhos de ponta para acessar tudo que a nuvem de dados disponibiliza. E, em última instância, é necessário, ainda, capitalizar a interação – já capitalizada pela compra de aparelhos e banda larga – de maneira mais incisiva: através da precificação do convívio (Cassoli, 2022, p. 12).

Com a expansão eletrônica, percebe-se o remodelamento da interação social e, também, das práticas de entretenimento desenvolvidas por essa mesma sociedade. Suzina (2022, p. 30), entende que as tecnologias digitais são responsáveis também por mudanças culturais tão significativas que causam, na realidade, uma espécie de ruptura; um processo transformador que muda as práticas de comunicação e seus desdobramentos na sociedade em geral.

E este universo de intensificação das desigualdades possibilita o surgimento de profissões relacionadas especificamente à manutenção das dinâmicas de capitalização da vida. É o que acontece com o trabalho sexual, este mercado que, segundo Ronald Weitzer (2013), é complexo, multifacetado e paradigmático. No digital, sua complexidade se amplia, uma vez que, embora este universo intencione reproduzir as dinâmicas do mundo externo, tem também seus próprios códigos e uma série de características que se tornam distintivos sociais digitais e impõem aos profissionais desse mercado diferentes obstáculos.

Webcamming: Um espaço sem tempo e a colonização no tempo sem espaço

Presente em todo o mundo, o mercado do sexo se pauta não apenas no interesse sexual dos consumidores deste serviço, mas também na profusão cultural ao redor do globo e nas especificidades sociais de cada região (Harcourt; Donovan, 2004). O desenvolvimento e difusão das TICs, por exemplo, propiciou o surgimento de novas profissões e o remodelamento de outras tantas.

Fruto das múltiplas camadas resultantes da hibridização da vida, o webcamming – uma profissão relacionada à exposição de corpos, sob demanda, em vitrines de conteúdo adulto – é uma profissão cheia de paradigmas éticos, morais, técnicos e práticos (Cassoli, 2022). Um dos dilemas enfrentados por esses profissionais (que são, majoritariamente, mulheres) é a precarização das metodologias de remuneração, popularmente conhecida por “uberização do trabalhador” (Antunes, 2020). Isto porque o webcamming surge em um contexto, em que, conforme apontado, o digital assume grande importância nas relações sociais.

Desta forma, parte significativa das dinâmicas de convívio no “real” são reproduzidas no virtual (Bauman, 1999). E isso inclui até mesmo as abusivas práticas de remuneração que, no dia a dia, esbarram diretamente na possibilidade de vida digna de milhares de brasileiros.

De modo geral, a colonização dos corpos no mercado sexual digital se dá por mecanismos e violências (e suas respectivas formas de perpetração) distintos dos banalizados no mundo físico. Os processos de representação e significação (Hall, 2013) da existência de profissionais do sexo em rede se dá de maneira diversa, à medida que a legitimação destas pessoas acontece, igualmente, de modo distinto. E, como a maior parte das profissionais envolvidas com estas ocupações são mu-

lheres, os problemas que atravessam o ofício também se emaranham nas dificuldades que transpassam a existência do feminino em um mundo patriarcal.

No *webcamming*, profissão que surgiu como um novo capítulo na história do sexo e, durante a pandemia de Covid-19, teve expansão considerável, segundo Cassoli (2022, p. 14), as assimetrias do mercado são percebidas pelo alcance das profissionais e pela, consequente, distribuição desigual de renda neste nicho.

As *camgirls* (ou camgiro – termo que tem se popularizado entre as *camgirls* brasileiras), como são chamadas as profissionais de *webcamming*, desempenham um trabalho relacionado ao sexo – ainda que virtual –, que se divide entre a prostituição e a pornografia.

Caracterizado pela exposição de modelos em plataformas de conteúdo sexual semelhantes a vitrines, o *webcamming* oferece aos consumidores pornografia personalizada, interativa e ao vivo; tudo ao mesmo tempo e em um único espaço, onde as profissionais ficam disponíveis para atendimento em salas de bate-papo locadas por taxas, muitas vezes, abusivas. Nessa conjuntura, Caminhas (2021, p. 13) afirma que “a interatividade é um dos principais bens comercializados, na medida em que se paga tanto pela interação quanto pelo conteúdo sexual/erótico”.

Segundo Cassoli (2022), ao aceitar as condições impostas pela plataforma onde disponibiliza sua mão de obra, a profissional torna-se mais uma figura “uberizada”:

Ao aceitarem lidar com isso, os profissionais que firmam contrato com as plataformas de *webcamming* também se submetem a uma dinâmica de locação de espaço em que, mesmo que o corpo do profissional seja mão de obra e produto, a maior parte do lucro se destina à plataforma panóptica em que o trabalhador está, situação análoga a um fenômeno que, no Brasil, ficou conhecido por “uberização do trabalho” e que sintetiza as ideias de infoproletariado e ciberproletariado (Cassoli, 2022, p. 15).

A ideia de “uberização” deriva do nome da plataforma de transportes Uber e é associada, até mesmo pelo Ministério Público do Trabalho (MPT), à exploração e ao não reconhecimento do vínculo empregatício de profissionais diversos no Brasil, todos eles sem proteção social em suas categorias, segundo Ebling (2022). De acordo com o MPT, o jogo jogado pelas empresas alocadas no digital, bem como por plataformas de serviços (como os espaços de *webcamming*) e *marketplaces* é sujo e segue vias reprováveis para contornar a oferta de condições de trabalho decentes.

Para Abel Rodrigues, motorista, entregador e trabalhador entrevistado por Ebling para o MPT, a “uberização” pode ser entendida, também, como escravidão digital: “Não te chamam de trabalhador. Te chamam de microempresário, de autônomo, de colaborador. Palavra bonita para escravo. E é isso que a gente vive: a escravidão digital” (Ebling, 2022, p. 24).

Conforme aponta Antunes (2020, p. 1-4), a “uberização” é uma tendência em curso com índices de crescimento surpreendentes e implantação realizada por corporações globais, como a Uber. Esta prática, já denunciada antes da pandemia de SARS CoV-2, se intensificou com a chegada da doença que devastou o mundo nos últimos três anos principalmente e, de certa forma, possibilitou que as plataformas de *webcamming* se beneficiassem do aumento na quantidade de profissionais trabalhando nesses espaços durante o isolamento social.

Uma taxa, uma luta

Com taxas que chegam a atingir 80% dos lucros totais arrecadados pelas profissionais, as plataformas de *webcamming* atuantes no Brasil adotam um posicionamento que permite relacionar a prática dos sites às condições de trabalho abusivas oferecidas por outras plataformas e também por grandes empresas atuantes no mercado físico do “mundo real”:

Nestes espaços, há muito trabalho e pouca remuneração; menor ainda é a quantidade de direitos às quais os trabalhadores têm acesso. E, assim como no mercado de transporte ou entrega de refeições por aplicativo, no *webcamming* os profissionais também têm se mobilizado para mudar os fatores que determinam sua situação no mercado. *Camgirls* e *camboys* não estão dispostos a seguirem à mercê de circunstâncias estabelecidas por quem comanda o mercado, mas não o move (Cassoli, 2022, p. 16)

Como profissionais do meio digital, as *camgirls* estão presentes não apenas nas plataformas de *webcamming*, mas também nas redes sociais e em outros espaços de convívio on-line, como os aplicativos de trocas de mensagens. E, nesses ambientes, elas se posicionam a respeito de temáticas variadas ligadas à profissão (Cassoli, 2022).

A partir do apresentado, emerge a necessidade de se observar os valores e a efetividade das estratégias de comunicação em uma sociedade consideravelmente digitalizada. É por isso que este estudo se propõe à discussão a respeito da contribuição das redes sociais para a articulação de estratégias de lutas por direitos desenvolvidas por *camgirls* brasileiras.

O *webcamming* pelo dominado e pelo dominador - a materialização da dignidade

A compreensão a respeito do trabalho sexual e, neste caso, da apresentação e representação feminina em ambientes digitais, passa pelo entendimento do feminino no mercado de trabalho. Monique Prada (2018) aponta que a distinção entre os incontáveis tipos de trabalho sexual existentes é tênue e sempre permeada por estigmas diversos, a maioria deles atrelados a concepções pejorativas sobre a figura feminina que o pratica. De acordo com Prada (2018), muitas vezes, à medida que objetifica a mulher, o mercado engole o sujeito que é a trabalhadora sexual.

A respeito das problemáticas que envolvem o mercado, o sexo e o feminino, Bernardi (2021, p. 76) interpreta que “o significado social do trabalho sexual e de quem o realiza, é como um grão de cimento em um universo de tensões e complexidades, sendo apenas minúscula peça de uma algo muito maior”.

Parte da indústria de entretenimento adulto, o *webcamming* é visto por alguns autores (Brasseur; Finez, 2020, tradução nossa) como um trabalho de performance amadora em que as profissionais costumam se envolver por questões econômicas e o tempo e a experiência no meio tornam possível o desenvolvimento de habilidades de comunicação e venda responsáveis por um melhor desempenho em comparação às colegas de trabalho.

Enquanto fração de um mercado ditado pelas plataformas digitais, as trabalhadoras acessam os espaços de *webcamming* para entregar um serviço e, por isso, segundo Manzano e Krein (2022), as plataformas nada mais são que intermediadoras da relação profissional-cliente; um meio que a profissão encontra para existir.

Considerando que Ciro Marcondes Filho (2007) expõe a curiosidade como componente substancial à cultura das massas e aos seus desdobramentos, e baseado no fato de que o *webcamming* nada mais é que um produto do fetichismo – que, por sua vez, é resultado da exotificação e do interesse existente em torno do proibido, de modo a relacionar o prazer a algo místico e visual – é possível inferir que o mercado sexual no digital explora o trabalhador enquanto o seduz. Isso porque, segundo Marcondes Filho:

No fetichismo se dá a fixação – por deslocamento – do interesse sexual de sujeitos vivos em objetos (mortos) ou em partes do corpo (não autônomas). A fixação em meias, calcinhas, sutiãs, pés, joelhos, por exemplo, reproduz, no âmbito do psiquismo, o processo semelhante que ocorre na economia política (Filho, 2007, p. 36).

Desta forma, percebe-se que, estruturalmente, as políticas de emprego no mercado sexual dizem respeito à precificação de corpos e à deslegitimação destas pessoas enquanto seres detentores de direitos e de dignidade. Ainda de acordo com Ciro Marcondes Filho (2007, p. 36), neste contexto, “o valor passa a se apresentar à consciência dos homens como finalidade objetiva da mercadoria e não como algo constituído a partir de relações sociais de produção determinadas e específicas”.

De acordo com Cecato (2007, p. 351-358), existem, em todo o mercado de trabalho, fatores responsáveis por deter a materialização da dignidade do trabalhador, mas se destacam, principalmente, a condição subordinada do trabalhador empregado e o desemprego (que, hoje, compõe a sociedade como um problema estrutural). Segundo a autora (2007, p. 351), “ao longo da história, o trabalhador tem se revelado parte do mais numeroso grupo de pessoas vulneráveis ao desrespeito dos direitos humanos”, devido a sua dependência e submissão ao capital.

Eis que, por assumir a condição de trabalhador no panorama social, o indivíduo enfrenta os mais diversos afrontas e discriminações a sua condição primeira: a de ser humano. E observando atentamente, o problema tende a se intensificar, uma vez que, até mesmo iniciativas voltadas ao trabalhador (como a Organização Internacional do Trabalho³) estão assentadas “sobre a preocupação com o equilíbrio e estabilidade do capitalismo”, ainda que estas assegurem ao trabalhador maiores chances de atingir a dignidade no âmbito profissional. E, tudo isso, fortemente potencializado pela (ou em função da) lógica capitalista, que corrói os direitos laborais e “aprofunda o fosso das desigualdades” (Cecato, 2007, p. 356).

Desta forma, os espaços onde os trabalhadores se encontram acabam se tornando, também, meios de articulação na procura por direitos. Essa articulação surge sobre o prisma da luta por direitos e, em rede, acontece no próprio contexto di-

3 A Organização Internacional do Trabalho (OIT) é uma instituição vinculada à Organização das Nações Unidas responsável por debater e universalizar os direitos laborais, e especificar as condições mínimas necessárias para que qualquer trabalho seja desenvolvido dignamente.

gital. É assim que a consciência política de profissionais como as *camgirls* encontra forma para se manifestar através da conectividade.

Exemplo disso é a expressão da *camgirl* Lola, que, em suas redes sociais promove o debate a respeito das condições laborais vivenciadas por ela e por grande parte das profissionais do mesmo nicho (Cassoli, 2022).

Um dia, Lola aparece nos stories para chamar atenção de *camgirls* que adotam uma postura subserviente aos sites em que trabalham. Consciente sobre sua realidade como integrante da classe trabalhadora, Lola não se incomoda em incomodar; pelo contrário, quer mesmo é que a cabeça das colegas “exploda” com a realidade. “Gente, bom dia! Precisamos conversar. Tô vendo muita gente falando muita merda por aí e eu vou *hablar* também. ‘Ah, porque reclama do site e tá lá trabalhando’, não entendi a ligação. Eu, quando trabalhava de CLT, meu chefe pagava meu salário e eu falava mal dele da hora que eu acordava até a hora que eu ia dormir. Porque não vou falar de um site que depende de mim para fazer dinheiro?”. A irritação de Lola é uma tentativa de fazer as colegas entenderem que, sem as modelos, os sites são apenas plataformas vazias e que, ao contrário do que muitas pensam, dependem delas para existirem (Cassoli, 2022, p. 66).

A manifestação da *camgirl* em questão reforça a teoria de Suzina (2022, p. 20 - 23) de que “estar conectado se torna a principal característica de uma sociedade individual de massa” e a translocalidade é um “dos elementos comuns que conectam as diferentes experiências e permitem prospectar desafios e soluções transversais” em um Brasil fragmentado, cujas manifestações em rede também podem ser indicadores da qualidade dos processos sociopolíticos (na teoria e na prática) evidenciados e vivenciados dentro do país.

O mercado no *webcamming*, assim como o mercado no “mundo real”, é projetado para suprir as necessidades de quem assume posição dominante nestes espaços. Desta forma, a fragilidade das profissionais envolvidas neste meio está exposta descaradamente, mas também é enfatizada pelas manifestações não apenas das profissionais que se apropriam dos recursos digitais ao se dedicaram a promover discussões sobre o tema, mas também por aquelas que apenas compartilham suas experiências despretensiosamente.

Metodologia da pesquisa

Este estudo foi realizado de 2020 a 2022 e se baseou na observação, a partir da etnografia digital e da ciberantropologia. As informações apresentadas foram levantadas, também, com base em quatro entrevistas semiabertas (realizadas remotamente, assim como todo o processo de realização do trabalho). O intuito da aplicação das entrevistas é compreender tanto a autopercepção destas profissionais como sua opinião a respeito das dinâmicas de remuneração neste mercado. Para avaliar o perfil socioeconômico dessas mulheres, a pesquisa também se valeu do levantamento ‘Panorama Cam’, da reportagem Divina Comédia Humana (Cassoli, 2022).

Considerando o espraiamento das *camgirls* por todo o Brasil, este estudo busca apoio na técnica multissituada como método viabilizador de levantamento de

dados e reforço da pesquisa. O percurso multissituado foi escolhido levando em conta o caráter diverso do objeto de estudo, que se localiza no ambiente digital e é manipulado por pessoas situadas em diferentes locais do país.

Essa escolha está ancorada na percepção de Gonçalves (2020, p. 4) de que, se observadas as plataformas digitais, “não apenas percebemos tais ambiências enquanto espaços de comunicação e/ou de sociabilidades, mas também como infraestruturas que configuram e modulam modos de vida, organizações sociais e percepções do real de maneira intercambiável”.

Este método que, segundo Luciana de Oliveira (2018, p. 72), é “um esforço de construção, em contextos de pesquisa, de uma escuta sensível a pessoas e coletividades, que invisibilizadas e subalternizadas na história, fazem ecoar outros saberes”, contribui para que a análise proposta se desenvolva sob um olhar minimamente afetivo.

Portanto, esta pesquisa assume caráter qualitativo com dimensão teórico-metodológica voltada à ciberantropologia (Fragoso; Recuero; Amaral, 2011) – método que procura compreender as identidades e suas manifestações através da observação e análise de seus aspectos –, já que a pesquisa multissituada se localiza no espectro dos métodos etnográficos aplicados ao digital.

Levantamentos e resultados

Durante as entrevistas, foram levantadas informações de que as taxas no *webcamming* vão de 20% a cerca de 80% dos valores arrecadados pelos modelos durante um show e que as profissionais buscam realizar shows à parte (via Skype ou WhatsApp, por exemplo) para fugir da taxa das plataformas. Os relatos analisados são das *camgirls* Mi Ackerman, Garota H., Folgosa e Candy Neon, mulheres que concordaram em ceder entrevista sem revelar sua identidade civil.

Todas as entrevistadas responderam às mesmas perguntas: Em quais plataformas você trabalha? Considera que as taxas praticadas são justas? Além de atuar online, você oferece pacotes de serviços de maneira autônoma/ “por fora” dos sites?

As profissionais apontaram que oferecem serviços em dez plataformas diferentes e, em alguns casos, mais de uma das quatro entrevistadas atua em um mesmo servidor. É comum, também, que a maioria delas já tenha logado nestes sites, embora não necessariamente trabalhe neles. Isto acontece porque essas escolhas são pautadas não apenas pelo percentual cobrado na taxa, mas também pela maneira com que cada profissional se adapta às dinâmicas e vantagens (ou desvantagens) proporcionadas por cada ambiente. A disponibilidade da clientela também é determinante para muitas delas, como é o caso de Garota H⁴:

No OnlyFans falta, sim, mais apoio a nós *sexworkers*. Sinto que a plataforma não nos apoia como deveria; não implementam melhorias no site e políticas mais rígidas para nos proteger de golpistas, por exemplo. Por outro lado, o fluxo de pessoas no OnlyFans é absurdamente maior do que em outros sites, então compensa ter conta lá (apesar deles não terem tráfego próprio. Nós temos que promover para atrair assinantes). O ManyVids tem tráfego próprio e adoro o site deles por isso!

4 Entrevista concedida à autora em 6 jun. 2022.

Neste contexto, é importante estabelecer ainda que, além das citadas, existem dezenas de outras plataformas no mercado. Como critério para análise, utilizamos apenas os sites referenciados pelas entrevistadas, já que o objetivo era observar, também, os mecanismos articulados pelas mesmas para potencializar os lucros na venda de serviços.

Quadro 1 - Relação de plataformas utilizadas pelas profissionais entrevistadas

Plataforma	Taxas Cobradas	Quantidade de Menções nas Entrevistas
OnlyFans	20% dos ganhos	2 camgirl
Fansly	20% dos ganhos	1 camgirl
Locketstars	Não há taxas	1 camgirl
ManyVids	Não há taxas	1 camgirl
CameraPrive	50% dos ganhos	2 camgirl
WebcamModels	30% dos ganhos	2 camgirl
LiveUnicorns	10% dos ganhos	1 camgirl
Streamate	70% dos ganhos + taxas por localidade	2 camgirl
Privacy	20% dos ganhos	2 camgirl
Lastlink	9,99% dos ganhos + taxa de R\$ 1 caso o serviço seja negociado via PIX	1 camgirl

Fonte: Elaborada com base em entrevistas cedidas para a autora, 2022.

Uma dificuldade elencada por Mi Ackerman⁵ em seu relato foi a relação com o Streamate, site que taxa 70% dos lucros das profissionais e ainda aplica um encargo sobre as arrecadações das *camgirls* de acordo com a localidade de cada uma delas, mostrando-se um ambiente, além de abusivo, xenofóbico.

E o Streamate é uma taxa que eu acho extremamente abusiva, extremamente elevada. É 70% para o site, além de 13% dos 30% que você recebe para a transferência [dos lucros para a sua conta]. Então, de todo valor que você fizer, 13% vai ficar com o site para que ele transfira o dinheiro pro teu banco. Você não pode cortar essa taxa e não pode mudar essa taxa... Além do fato de que, para pessoas dos Estados Unidos e da Europa, é 35%, então elas recebem 5% a mais que a gente. Já para pessoas da África, da América Central, da América do Sul e do México, são 30%. A gente recebe 5% a menos e tem os 13% de taxa. Para pessoas da Europa e dos Estados Unidos, são 10% de taxa de transferência e eu acho isso absurdo em tantos níveis que eu não sei nem como descrever.

5 Entrevista concedida à pesquisadora em 9 out. 2022.

O percentual das taxas é algo que incomoda a todas. Segundo Candy Neon⁶, o valor cobrado pela locação das plataformas é algo abusivo, tendo em vista a forma com que o trabalho se desenvolve nestes espaços: “Acho a taxa um absurdo, a gente faz a maioria do dinheiro e tem que dividir igualmente os ganhos, o que não faz nem sentido!” (sic). Diante do incômodo, as profissionais procuram outras formas de aumentar seus lucros e passam a utilizar as plataformas como uma espécie de rede para cooptar clientes. Ali, elas cativam os usuários e, depois, através das redes sociais, os convidam para outros espaços, onde é possível reverter 100% da arrecadação para si mesmas.

Quadro 2 - Mecanismos utilizados para potencializar o rendimento do trabalho

Camgirl	Mecanismos	Trabalho
Garota H.	Snapchat Premium; vídeos, chamadas personalizadas e namorada virtual para redes sociais; criação de vídeos no YouTube; gorjetas por criptomoedas via SpankPay; recebimento de mimos sexuais através de lista de desejos	On-line
Mi Ackerman	Vendas de pacotes de imagens via Instagram e entrega via Google Drive; chamadas via Skype; recebimento de mimos via PicPay	On-line
Folgosa	Grupo no Telegram; mimo via PIX	On-line
Candy Neon	Sexting, web namoro, ‘web corninho’, chamadas de vídeos, pacotes de fotos e vídeos e personalizados via Telegram; recebimento de mimos via PIX; grupo VIP no Telegram	On-line

Fonte: Elaborada com base em entrevistas cedidas para a autora, 2022.

Além do levantamento de informações atinentes à rotina profissional destas mulheres e às articulações realizadas por cada uma, também se observou o perfil socioeconômico geral das *camgirls*, por meio dos dados do levantamento Dossiê Panorama Cam. Através da análise dos resultados dispostos no dossiê, foi possível destacar alguns aspectos da realidade social e financeira das quatro entrevistadas e de outras 33 mulheres, com idades entre 19 e 33 anos, todas *camgirls*.

Com a observação do relatório, percebeu-se que 27% das mulheres são arrimo de família e 54,1% delas não desenvolvem outra atividade remunerada. Do total de participantes, 48,6% não se consideram independentes financeiramente, o que demonstra que, ainda que exerçam trabalho remunerado, o retorno financeiro deste não é suficiente para a emancipação econômica da profissional.

Notou-se, também, que a maioria delas recebia, em 2022, entre dois e cinco salários-mínimos⁷ e nenhuma delas é beneficiária de programas sociais do Governo

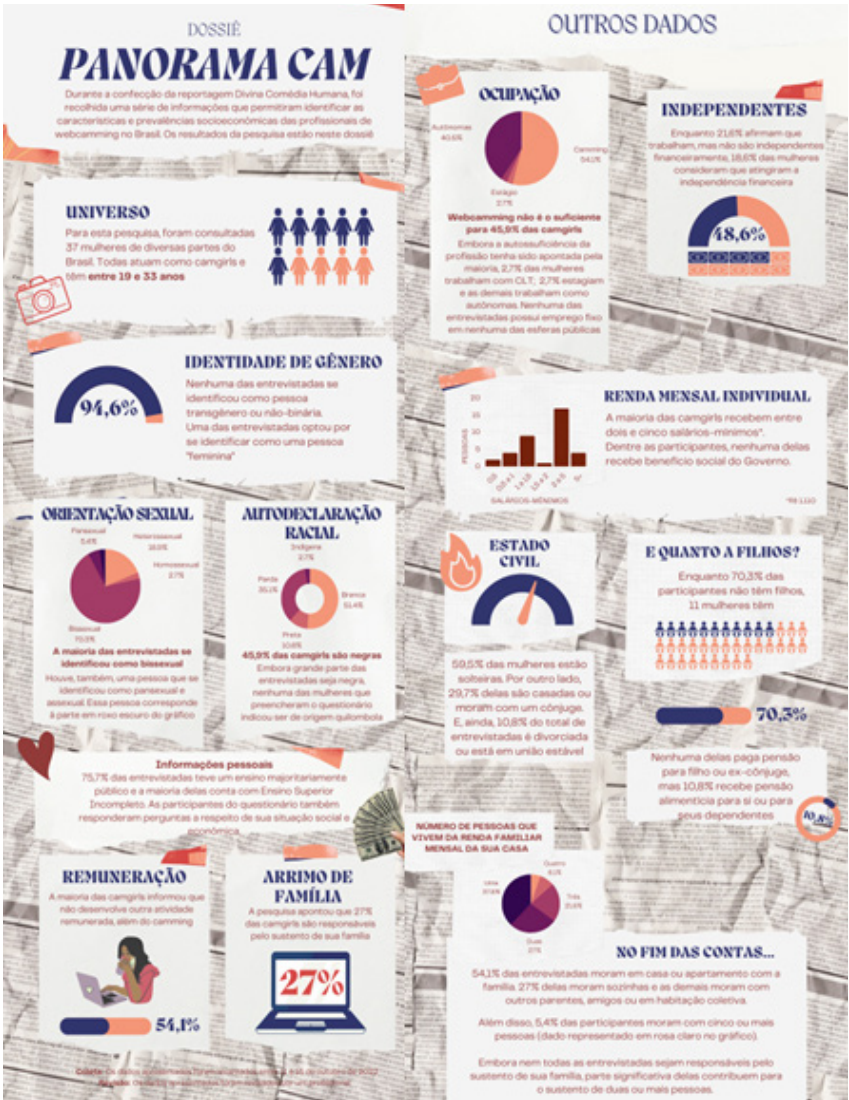
6 Entrevista concedida à pesquisadora em 20 out. 2022.

7 Tendo em vista o salário-mínimo vigente em 2022, de R\$ 1.110.

Federal. Além disso, 11 mulheres indicaram que têm filhos e 10,8% delas recebem pensão alimentícia para si ou para o filho.

Em resumo, como aponta o levantamento disposto a seguir, o microcosmo analisado segue dentro de um recorte social estável, embora não necessariamente seguro, uma vez que, sozinho, o dossiê apresentado não é suficiente para demonstrar vulnerabilidades diversas, devido a seu caráter objetivo.

Imagem 1 - Dossiê Panorama Cam



Fonte: Cassoli, 2022.

Considerações possíveis

A proposta deste artigo foi demonstrar o percurso metodológico desenvolvido para suscitar a discussão a respeito das dinâmicas de remuneração no entretenimento adulto em rede brasileiro. Diante dos resultados apresentados, é possível estabelecer algumas relações entre a realidade destas profissionais, a percepção que elas mesmas têm do mercado e como elas lidam com isso.

Com o mapeamento feito, percebeu-se que, de fato, a remuneração de *cam-girls* é precária e que a indústria do entretenimento adulto em rede lucra a partir de práticas abusivas, como a aplicação de taxas exorbitantes. A realidade apontada evidenciou a necessidade dessas de criarem alternativas para mulheres que a profissão seja sustentável e mais lucrativa.

Desta forma, conclui-se que algumas ideias expostas ao longo desta pesquisa podem ser assumidas como fato. Isso acontece com o pensamento de que tempo e experiência influem na desenvoltura profissional destas mulheres e que os lucros advêm, também, das habilidades de negócios de cada uma (tal qual a capacidade de persuadir o cliente a consumir um produto ou serviço externo à plataforma em que está logado naquele momento).

É interessante observar que, conforme exposto, cada profissional desenvolve suas próprias técnicas para potencializar seus lucros de acordo com características assimétricas e individuais, como rotina, clientela, disponibilidade temporal e domínio das plataformas digitais. Com isso, é possível mapear o interesse mútuo e comum de aumentar a lucratividade da profissão, mas não é possível uniformizar as estratégias, já que elas mudam de profissional para profissional.

Nota-se, finalmente, através da análise do Dossiê Panorama *Cam*, que renda ou fonte de renda não são exatamente o problema para as profissionais; mas sim a forma com que esta renda é dividida na relação plataforma x profissional. Ou seja, o debate fica em torno do percentual cobrado sobre os serviços oferecidos em cada plataforma, uma vez que as profissionais oferecem a mão de obra e são, também, responsáveis por captar a clientela. Fica evidente, portanto, que é necessário discutir não apenas as estratégias criadas por cada profissional, mas também pensar alternativas para dignificar o provento destas mulheres, através de saídas seguras que as protejam como trabalhadoras.

Referências

AMARAL, Grazielle. **Os desafios da inserção da mulher no mercado de trabalho**. Itinerarius Reflectionis, Goiânia, v. 8, n. 2, 2013. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/rir/article/view/22336>. Acesso em: 27 abr. 2023.

ANTUNES, Ricardo. **Uberização, trabalho digital e indústria 4.0**. São Paulo: Boitempo, p.33, 2020.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

BAUMAN, Zygmunt. **Retrotopia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2017.

BERNARDI, Beatriz. **Estigma, sentido e saúde em trabalhadoras sexuais**: uma perspectiva Psicossocial, p.90, 2021. Monografia (Bacharelado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2021.

BRASSEUR, Pierre, FINEZ, Jean. Performing Amateurism: A Study of Camgirls Work. In: NAULIN, S., JOURDAIN, A. (eds) **The Social Meaning of Extra Money**. Dynamics of Virtual Work. 2020. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-3-030-18297-7_8. Acesso em: 27 abril 2023.

CAMINHAS, Lorena. **Webcamming erótico comercial: nova face dos mercados do sexo nacionais**. Revista de Antropologia, v. 64, n. 1. 2021, Disponível em: <https://doi.org/10.11606/1678-9857.ra.2021.184482>. Acesso em: 22 ago. 2022.

CASSOLI, Carol. **Reportagem: “Divina Comédia Humana - a realidade de garotas à frente - e atrás das câmeras”**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) – Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, p.77, 2022.

CECATO, M. A. B, Direitos humanos do trabalhador: para além do paradigma da declaração de 1998 da O.I.T. In: SILVEIRA, M. G. et al. **Educação em direitos humanos**: fundamentos teórico-metodológicos. João Pessoa: Editora Universitária, p.513, 2007.

FILHO, Ciro. **A produção social da loucura**. São Paulo: Paulus, p. 245, 2007.

FRAGOSO, Suely.; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GONÇALVES, Italo. Da etnografia multissituada à “plataformizada”: aproximações entre antropologia e estudos de plataforma. **Cadernos De Campo**. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9133.v29i2pe175274>. Acesso em: 27 abril 2023.

HALL, S Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, p.104, 2006.

HALL, Stuart. The work of representation. In: HALL, S.; EVANS, J; NIXON, S. **Representation**. 2ed. London, UK: Sage, p.1-59, 2013.

HARCOURT, Christine; DONOVAN, B. The many faces of sex work. *Sex Transm Infect*, v. 81, n. 3, p. 201-206, 2005. DOI:10.1136/sti.2004.012468. Acesso em: 26 out. 2022.

MANZANO, Marcelo; KREIN, A. Dimensões do trabalho por plataformas digitais no Brasil. In: MACHADO, S.; ZANONI, A. P. **O trabalho controlado por plataformas digitais: dimensões, perfis e direitos** [meio eletrônico]. UFPR - Clínica Direito do Trabalho: Curitiba, p. 362p, 2022.

OLIVEIRA, Luciana. Etnografia, pesquisa multissituada e produção de conhecimento no campo da comunicação. **Questões Transversais**, São Leopoldo, Brasil, v. 5, n. 10, 2018. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/questoes/article/view/15735>. Acesso em: 27 abr. 2023.

PRADA, Monique. **Putafeminista**. São Paulo: Veneta, p.112, 2018.

SUZINA, Ana. Mídias populares e assimetrias políticas na democracia brasileira em tempos de ruptura digital. In: PERUZZO, C. M. K; GABRIOTTI, R.; BERTI, O. M. **Trilhas e impactos da comunicação popular, comunitária e alternativa no Brasil**. Teresina: EdUESPI, p. 17-33, 2022.

WEITZER, Ronald (org). **Sex for sale: prostitution, pornography, and the sex industry**. New York: Routledge, p.320, 2010.

Mods pagos e a uberização do não trabalho¹

Hugo Pereira Andrade²

Em abril de 2015 a plataforma Steam, em parceria com a desenvolvedora Bethesda, lançou um programa de *mods* pagos dentro da Oficina de modificações do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Nesse sistema, o *modder* poderia escolher se seus *mods* seriam pagos ou não e o valor a ser pago pelos usuários. Desse valor, a Steam recebia 30%, a Bethesda 45% e o *modder* terminava com os 25% restantes. Ao mesmo tempo, a Steam manteve um contato direto com membros da comunidade por meio do Reddit, onde a comunidade podia discutir o funcionamento do programa com funcionários da empresa. Nesse Reddit surgiram inúmeros comentários contrários ao programa.

Daniel Joseph (2018) analisou esses comentários e mostrou como a reação negativa do público não era relacionada apenas com a monetização, seja ela em relação ao valor pequeno recebido pelo *modder* ou pelo fato de que os *mods* que eram gratuitos agora seriam pagos pelos os usuários, mas também eram questões éticas, principalmente em relação aos *modders*. Para boa parte da comunidade, não era aceitável que *modders* cobrassem pelos *mods*, porque se espera que esse conteúdo seja distribuído de forma aberta e gratuita.

Esse tipo de reação ressalta como os ideais de uma cultura hacker sobrevivem desde os “hardware hackers” até a comunidade *modder* atual. Melanie Swallow (2012) apresenta como o *modding* como conhecemos hoje pode ser entendido como uma atualização dos *tinkerers*, ou hardware hackers, dos anos 80. É interessante destacar como a cultura hacker, e a própria definição do termo na época, eram direcionados principalmente para modificações de hardware dentro de uma “cultura do computador”. Porém, essa cultura também se expandia para fora do próprio computador, na prática do *tinkering* com outros objetos eletrônicos, como TVs ou rádios, e na formação de uma comunidade de ideais aproximados. Já em relação aos softwares, de onde parte o senso comum para o termo “hacker” atualmente, a autora explica que a programação era não apenas incentivada, mas muitas vezes necessária para o uso de computadores:

1 Parcialmente financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de financiamento 001.

2 Mestrando em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais.

Early users had to learn at least some programming commands, typically in the language BASIC, though some were committed to learning machine code. Users typically learned some simple programming whilst playing games, especially in the early days as in order to play a game you either had to type the source code, or type commands to load and run it. (Swalwell, 2012, p. 3).

Essa necessidade da programação para o uso do computador aliada à venda dos kits hackers de modificação de hardware explicam como a cultura hacker acabou se tornando parte da constituição das comunidades modificadoras modernas, que misturam essas práticas ao utilizar a programação para modificar softwares e torná-los próprios. Essa cultura hacker vem fundamentada em uma série de ideais, como o compartilhamento de conhecimento, o livre acesso aos conteúdos produzidos, um senso de comunidade digital e, principalmente, liberdade:

O autor [Castells], contudo, não ignora a ética hacker já estabelecida, que trata de uma busca por participação e igualdade e, sobretudo, de um ideal de liberdade. Por isso, ele afirma, “suprema nesse conjunto de valores é a liberdade. Liberdade para criar, liberdade para apropriar todo conhecimento disponível e liberdade para redistribuir esse conhecimento sob qualquer forma ou por qualquer canal escolhido pelo hacker” (Castells, 2003, p. 42). (Messias; Perani, 2019, p. 10).

Esse ideal de liberdade para se apropriar, criar e redistribuir é exatamente o que fundamenta as comunidades modificadoras, que transformam o uso do produto, neste caso um jogo, em sua apropriação completa por meio das modificações e no compartilhamento livre dessa apropriação.

Ao mesmo tempo, esses ideais mostram como o *modding* vive em meio a contradições. O ideal é o software livre, mas eles utilizam plataformas como a Steam, que quase monopolizava a distribuição de *mods* para *The Elder Scrolls V: Skyrim* em um ambiente onde a pirataria não conseguia acessar, por exemplo.

A negação à remuneração dos *modders* ressaltadas por Joseph (2018) é um ponto interessante de se observar, já que isso não era nada novo em 2015, até mesmo para as empresas envolvidas no caso. A Valve (empresa mãe da Steam) já contratava *modders* desde o final dos anos 90, como os criadores de Counter Strike, que acabou se tornando uma das franquias mais rentáveis da desenvolvedora. Além disso, Edu Filho (2018) mostra como entre os 10 jogos com mais jogadores ativos na Steam em janeiro de 2018, 5 eram jogos de franquias surgidas a partir de *mods*, nesse caso franquias desenvolvidas a partir da contratação de *modders*. Essas franquias já existiam e já eram bem sucedidas em 2015, mas a remuneração ainda se tornou um problema para a comunidade.

Se o problema com os *mods* pagos não é necessariamente monetário, o que faz com que essas contratações sejam mais “éticas” na perspectiva da comunidade?

Apenas 4 dias depois do lançamento do programa, a Steam retirou a possibilidade de cobrar por *mods* na plataforma e fez o reembolso de todos os *mods* comprados nesse período. A plataforma anunciou a descontinuidade do programa e postou um pedido de desculpas e explicações no Reddit, onde o tema estava sendo debatido. Nessa postagem, ela cita que uma de suas motivações era a de “allow

mod makers the opportunity to work on their mods full time”. Ou seja, profissionalizar esses *modders*, que muitas vezes veem no *modding* um momento de escape do trabalho, para os que o praticam como hobby, ou uma forma de ingressar na profissionalização, para os que o praticam como uma forma de treinamento ou construção de portfólio.

Podemos então trazer o foco para a forma na qual essa explicação intensifica as contradições entre hobby/lazer/não trabalho vs trabalho/trabalho voluntário/trabalho remunerado no *modding*.

O *modding* tem intrinsecamente uma relação complicada com o trabalho, já que se encaixa nas lógicas do *prosumerism*, que une as funções de consumidor e produtor, e do *playbour*, que une as funções de *player* e trabalhador. Essas duas lógicas se encaixam muito bem com um ideal neoliberal do que deveria constituir os momentos de não trabalho, nesse caso um “lazer” produtivo ou “lazer superior” (Hong, 2013). Essa “superioridade” (para a perspectiva liberal), vem da capacidade que o *modding* tem de gerar valor tanto num sentido comercial quanto num sentido de autoaperfeiçoamento, que, por consequência, é capaz de trazer valor comercial dentro do momento de trabalho.

Porém, essas lógicas só funcionam dentro da visão de que essa prática vive no momento de não trabalho, como um hobby. Reconhecer o *modding* como um trabalho e, principalmente, remunerá-la, acaba retirando a aura de “meritocracia” que reveste o *modder*, como coloca Joseph (2018). Para que seja um *playbour*, o *modding* deve permanecer no ambiente do *play*. Nessa perspectiva, os resultados da prática não podem ser recompensados no modelo de uma remuneração trabalhista, eles devem se limitar às recompensas do lazer, mesmo que seja um “lazer produtivo”.

É importante ressaltar também como o próprio conceito de lazer não é solidamente definido, abrindo discussões sobre os limites entre o *play* e o *labour*. Aqui podemos dar foco a três termos que são relevantes para o caso em questão: não trabalho, lazer e hobby.

O não trabalho, por mais que pareça obvio, se refere ao período no qual o trabalhador não trabalha. Porém, muito se esconde na simplicidade dessa definição, principalmente nas questões e contextos sociais que a fundamentam. José Soares (2019) aponta como só podemos definir o tempo de não trabalho quando nos encontramos em uma sociedade que é formulada em torno do trabalho, ao ponto de que se torna necessário diferenciar o tempo de não trabalho do tempo livre. O não trabalho não significa liberdade do trabalho, pois ele é pautado pelo trabalho e, dentro de uma sociedade do consumo, só funciona a partir do trabalho de outros.

Da mesma forma, o lazer, entendido aqui como práticas ocorridas em períodos de não trabalho, é desvirtuado pelo capitalismo ao retirá-lo da função de ser um tempo de “[...] possibilidade de reflexão, de análise da conjuntura ou de conscientização política das diferenças e injustiças sociais” (Soares, 2019, p. 619) para se tornar um instrumento de manutenção do sistema a partir do consumo. O *modding*, a partir do *prosumerism*, se encaixa perfeitamente nesse sistema de retroalimentação, onde o *modder* gasta seu tempo de lazer consumindo um produto e produzindo em cima dele, incentivando o consumo próprio e de outros mem-

bro da comunidade. Robert Stebbins (1982), apesar de escrever de forma mais otimista, aponta para uma definição similar da relação do lazer com o consumo:

They [os trabalhadores entrevistados] now see leisure as offering a prime opportunity for personal expression, self-identity enhancement, and self-fulfillment. [...] more and more, people work primarily because they need the money to sustain their leisure interests, interests that consume a growing proportion of their waking hours. (Stebbins, 1982, p. 253).

É claro que hoje trabalhadores trabalham para sustentar sua sobrevivência em um mundo pautado pelo consumo, não apenas para seu lazer. Porém, a definição de Stebbins traz implicado a forma como Soares descreve o lazer atual, como um espaço para consumir. Soares também destaca a importância do tempo nesse processo, ressaltando que, a partir do momento em que o tempo é “apropriado pela racionalidade econômica” (Soares, 2019, p. 611), ele também se torna produto a ser consumido. Portanto, o trabalhador trabalha não apenas para consumir seus objetos e experiências de lazer, mas também para adquirir tempo de não trabalho.

Apesar de não citar diretamente os hardware hackers ou *modders*, Stebbins (1982) categoriza “makers and tinkers” como parte do termo guarda-chuva “hobby”, que faz parte do que ele chama de “lazer sério”. Ele aponta seis características que distinguem o lazer sério: 1. Ele ocasionalmente cria situações desconfortáveis e requer que seus praticantes tenham perseverança diante a essas situações para que o resultado final seja positivo. 2. É comum que seus praticantes trabalhem em uma área próxima à do lazer. 3. Ele normalmente requer algum tipo de conhecimento, habilidade ou treinamento especial em uma área específica. 4. Seus praticantes alcançam benefícios duradouros de autoaperfeiçoamento. 5. Seus praticantes costumam desenvolver subculturas em torno do lazer baseadas em costumes, valores e normas próprios. 6. Seus praticantes se identificam e muitas vezes se orgulham da prática.

O *modding* se encaixa perfeitamente em cada uma das características, principalmente nos pontos da formação de comunidade e obrigatoriedade de conhecimentos nichados. Também é comum que *modders* sejam ou tenham sido trabalhadores da indústria de jogos, ou utilizem os *mods* como portfólio para tentar entrar na indústria de forma profissionalizada. Enquanto o *modding* parece aderir às características do lazer sério, é importante destacar também as características usadas pelo autor para definir os “hobbyistas” (*hobbyist*), principalmente no que se refere à relação desses praticantes com o trabalho e recompensas monetárias:

Though uncommon, hobbyists may have a commercial public [...], but they lack professional counterparts. A commercial equivalent may also exist [...]. But the latter differ significantly from members of a “profession” as this term is conventionally defined and used in occupational sociology. Indeed, hobbyists are likely to be enamored of pursuits bearing little or no resemblance to ordinary work roles. Any monetary interests in a hobby are secondary when compared with its other durable benefits. [...]. They are not “second jobs”. There is a devotion to these forms of serious leisure that suggests they would be practiced regardless of the financial gain or loss that adheres to them. (Stebbins, 1982, p. 260).

Apesar de, em um primeiro momento, o *modding* e o trabalho na indústria de jogos digitais parecerem similares, contradizendo a descrição de Stebbins, os dois existem em universos diferentes, mesmo com o fato de vários trabalhadores da indústria serem *modders* e vice-versa. Essa separação ocorre não apenas em questões ligadas diretamente ao conceito de trabalho, como o modo de remuneração e demandas, mas também na identificação e participação que o trabalhador/*modder* tem com o produto final. Jamie Woodcock (2020) descreve como a aplicação de um modelo taylorista na produção de jogos digitais acaba alienando o trabalhador do contato criativo que ele teria com o jogo caso trabalhasse sozinho ou criasse um *mod*, por exemplo. O exemplo citado por Woodcock de um modelador que desenha o poste para um jogo de mundo aberto e do diretor que aprova esse poste, ambos se sentindo pouco significantes para o produto final, como “uma gota num copo d’água”, carrega a diferença nesse sentimento. Enquanto um *modder* também pode simplesmente criar um poste e inseri-lo no jogo, ele não faz parte de uma longa equipe de produção com um objetivo final enorme. Ele ainda se sente significativo, pois ele não vê o jogo inteiro como produto de seu trabalho (ou hobby), apenas o poste, que ele desenhou, aprovou e implementou por conta própria ou em uma equipe pequena. Portanto, por mais que ainda existam semelhanças, ainda podemos dizer que o *modding* se encaixa no critério de Stebbins para diferenciar o hobby do trabalho.

No lado monetário, o *modding* também segue a descrição do autor, com alguns *modders*, tanto antes quanto depois do projeto Steam-Bethesda, utilizando ferramentas que permitem receber doações, mas ainda cumprindo suas funções independentemente do valor recebido.

As aproximações entre o *modding* e a forma como Stebbins descreve o hobby fundamentam parte das críticas que surgem a partir da tentativa de profissionalização da prática pela Steam. Os *mods* pagos não necessariamente acabariam com o *modding* gratuito, porém, ao permitir uma forma de profissionalização e remuneração, quebraria o “contrato” não escrito dos *modders* como hobbyistas ao transformar o *modder* em um trabalhador cujo objetivo primário é o salário.

Portanto, respondendo à pergunta levantada anteriormente, a diferença entre a contratação de um *modder* e a instalação de um sistema como foi proposto pela Steam-Bethesda está nesse contrato. Um *modder* contratado se torna um trabalhador da indústria, o trabalho que ele cumpre na área é separado do que ele cumpre como *modder*, e, por consequência, tem benefícios e demandas diferentes, mesmo que ele continue praticando o *modding*. Já o *modder* pago mantém sua relação direta com a comunidade, tanto em demandas quanto em pagamento, onde, para uma comunidade de *hobbyistas* com valores ligados diretamente à cultura hacker, a compensação monetária nunca pode ser o elemento motivador do trabalho.

Apesar de essa separação existir, não significa que ela necessariamente acontece de forma pacífica e aceita pela comunidade. Em julho de 2022, por exemplo, a Bethesda entrou em contato com um dos *modders* responsáveis pelo *mod* *Fallout: London*, oferecendo uma vaga de trabalho na empresa. Nos comentários do anúncio feito pela equipe de *modders* (Team Folon, 2022) é possível encontrar críticas tanto à empresa quanto à decisão do *modder* de aceitar a proposta, como “Why do I think this is just a ploy by Bethesda to take the most talented people out of the mod

project just to see the project fail” e “*He’s gonna go from working on high quality mods to low quality games*”. Porém, a maioria dos comentários são positivos, reconhecendo a competência do *modder* e parabenizando pela conquista. O lado negativo não chega nem perto da proporção do caso dos *mods* pagos.

Para além das críticas da comunidade, Joseph (2018) também ressalta um ponto muito importante para entender tanto a comunidade quanto o processo de profissionalização do *modding*:

[...] *these commenters see the 75% [do valor cobrado pela Valve e Bethesda] of each mod sale as an egregious moral failure to remunerate modders fairly, without seeing the hidden relationship that was present all along with mod making: It was unwaged labor, all the profits of which were going to Valve and Bethesda.* (Joseph, 2018, p. 13).

Independente do reconhecimento da comunidade ou da intencionalidade do *modder* com o seu trabalho, o *modding* gera valores que se convertem em monetização para as empresas envolvidas no processo. Não é atoa que existam iniciativas gratuitas de incentivo ao *modding*, como a própria oficina da Steam e a distribuição de kits de desenvolvimento para *modders* feitos pela Bethesda. Edu Filho (2018) também mostra como entre os 10 jogos com mais jogadores ativos na Steam em janeiro de 2018, 8 já tinham suporte oficial para modificações e um 9º já havia divulgado o interesse em construir esse suporte. A atividade dos *modders* acaba resultando na formação e manutenção de uma comunidade interessada no jogo modificado, na divulgação e popularização do jogo, na produção de conteúdo constante sobre o jogo e num espaço para experimentação de ideias sem riscos econômicos para os desenvolvedores (Kücklich, 2005; Hong, 2013). Todos esses fatores se alinham para serem monetizados pelas empresas desenvolvedoras, sem nenhuma participação dos *modders* ou da comunidade nos lucros.

Apesar de a situação sair em favor das grandes empresas, isso não ocorre de forma pacificada entre elas. Como exemplificado pelo caso Steam-Bethesda, não é novidade que essas empresas tentem encontrar caminhos de capitalizar ainda mais sobre o trabalho não pago dos *modders*. O fracasso desse caso pode ter desacelerado esse processo, mas isso não significa que as empresas tenham desistido, como é visível no caso da Bethesda, que lançou o Creation Club para *Skyrim* em 2017. O projeto, que também depende do trabalho da comunidade, parece como uma continuação do projeto dos *mods* pagos, porém, evitando as partes que provocaram mais críticas negativas. Como aparece na própria página do projeto:

Is Creation Club paid mods?

No. Mods will remain a free and open system where anyone can create and share what they'd like. Also, we won't allow any existing mods to be retrofitted into Creation Club, it must be all original content. [...] We've looked at many ways to do “paid mods”, and the problems outweigh the benefits. [...]. (BETHESDA, 2017).

A diferença do Creation Club para os *mods* pagos está na aproximação do “creator” com o time de desenvolvimento, uma tática que se assemelha mais da prática comum de contratação de *modders*, e, principalmente, separa esse produtor de conteúdo da comunidade e seus ideais conflitantes. Por outro lado, a diferença do projeto para uma contratação comum é a temporalidade, já que o contrato dura apenas o tempo de desenvolvimento do conteúdo e é encerrado após a implementação.

O Creation Club foi bem sucedido em comparação ao seu antecessor. O projeto foi finalizado em *Skyrim* após o lançamento de 74 criações, algumas distribuídas gratuitamente e outras na modalidade paga, que variam de \$8 à \$39,99 dólares. Atualmente, os jogadores que já possuem o jogo podem comprar o upgrade de aniversário na Steam por R\$79,00, garantindo o acesso à todas as criações do Creation Club. Ironicamente, o upgrade recebeu várias avaliações negativas na plataforma por ser incompatível com vários dos *mods* gratuitos.

Essas tentativas de apropriação do trabalho da comunidade formada em torno do jogo criam tensões e disputas de poder constantes entre membros da comunidade, empresas desenvolvedoras e plataformas. E nessas disputas o *modder/creator* costuma ser o lado mais frágil.

A comunidade *modder* de um jogo é, antes de tudo, uma comunidade de jogadores desse jogo. Portanto, fazem parte do principal público de interesse das desenvolvedoras, de onde vem a maior parte da receita dessas empresas. Essa relação gera algum poder para os membros dessa comunidade quando agem de forma coletiva, porém, não o suficiente para se sobressaírem em uma disputa direta.

Primeiramente porque, por mais que um jogo tenha uma comunidade grande de *modders*, raramente essas comunidades constituem a maior parte da base de jogadores desse jogo. Como apontado por Stebbins (1982), o hobby é uma prática nichada, que requer conhecimentos específicos, e, por mais que plataformas como a oficina da Steam facilitem o processo para usuários que querem apenas utilizar os *mods*, sem criar nenhuma modificação, muitos jogadores simplesmente não tem o interesse em participar desse movimento.

Skyrim, por exemplo, é um jogo conhecido pela popularidade de seus *mods*, não foi atoa o motivo desse jogo ser escolhido para iniciar a plataforma de *mods* pagos. Porém, observando números recentes do jogo, podemos perceber que, por mais que sua comunidade *modder* seja uma das maiores em comparação a outros jogos, ela não chega a ser comparável aos números dos jogadores não-*modders*: Nos últimos 3 meses³ o jogo alcançou cerca de 25 mil jogadores diariamente na Steam⁴, enquanto o *mod* mais popular na oficina da plataforma nos últimos 3 meses teve um total de apenas 5575 acessos e 588 inscrições⁵. Ou seja, o número de jogadores que não modifica, ou que não se mantém atualizado nas modificações da comunidade, ultrapassam com folga os números de jogadores que se mantém ativos. A porcentagem de membros ativos ainda é grande, permitindo que eles tenham algum poder de discussão quando o assunto é diretamente relacionado a eles, como ocorreu no caso dos *mods* pagos, porém, não é grande o suficiente para que a comunidade

3 30/11/2022 à 28/02/2023.

4 Números retirados de steamcharts.com.

5 Dados retirados da oficina na plataforma Steam em 28/02/2023.

possa ditar caminhos para a desenvolvedora, que conseguiria se manter em lucro mesmo perdendo o apoio dessa parcela dos jogadores.

Outro ponto é que nem sempre as desenvolvedoras estão abertas para permitir a ação de *modders* ou modificadores em um sentido mais amplo. É comum que em jogos online, principalmente competitivos, todo tipo de modificação seja proibida, mesmo que sejam modificações que não criem vantagens ou desvantagens durante o jogo. As ações de hackers ou crackers, que se diferenciam dos *modders* principalmente pela permissão dada pelas desenvolvedoras, são sempre proibidas, já que costumam resultar em pirataria ou desbalanceamento de jogo, o que resulta em perda de receita para a desenvolvedora. Também existem casos onde as desenvolvedoras simplesmente não aceitam alguma modificação específica e ordenam seu encerramento sem precisar dar explicações, mesmo em jogos onde as modificações são permitidas ou incentivadas. Como os direitos sobre o jogo pertencem às desenvolvedoras, não existe nada que a comunidade possa fazer além de aceitar o ordenamento, deixando claro quem tem o maior poder nessas relações. Nos casos onde a comunidade se mantém ativa contra a vontade da empresa, são comuns punições que vão desde suspensões ou banimentos de contas dentro dos jogos até responsabilizações judiciais, que podem acarretar em multas ou até prisões, a depender de legislações locais.

Uma diferença importante entre as comunidades *modders* atuais e as comunidades de *tinkerers* descritas por Swalwell (2012) está na forma como seus membros se organizam e distribuem o conteúdo produzido. Um dos motivos foi a mudança do foco de modificação de hardware para software⁶, que permite que esses usuários compartilhem não apenas o conhecimento e ideias de modificação, mas também a própria modificação em cópias quase infinitas. Outro motivo foi a digitalização do espaço de comunicação e principalmente a plataformização desse espaço. Enquanto Swalwell (2012) descreve o contato dos *tinkerers* a partir de revistas especializadas e clubes presenciais, atualmente os *modders* se juntam principalmente em plataformas sociais, como grupos no Facebook, fóruns no Reddit e até plataformas dedicadas, como o Nexus Mods. Essas mudanças permitiram que essas comunidades modificadoras pudessem crescer exponencialmente em número de adeptos, não apenas por facilitar a comunicação e sair dos limites de encontros presenciais, mas também por quebrar as barreiras de conhecimentos específicos do hobby. O compartilhamento de software faz com que jogadores não programadores possam modificar seus jogos tanto quanto os programadores, abrindo espaço para a participação não especializada dentro da comunidade, como o compartilhamento de ideias e sugestões entre não programadores e programadores.

A quebra dessas barreiras de entrada na comunidade acaba agregando no poder que essa comunidade tem em relação às desenvolvedoras, já que quando maior sua base de membros, maior a porcentagem que eles ocupam entre a base de jogadores consumidores do jogo. Porém, ao mesmo tempo, essas comunidades acabam se tornando dependentes e limitadas pelas *affordances* e termos de serviços das plataformas utilizadas. Isso resulta na quase obrigatoriedade de *modders* de se distribuírem em uma série de locais diferentes, complexificando o proces-

6 Muitas comunidades de modificadores de hardware ainda existem, também desenvolvidas a partir dos *tinkerers*, mas não é o caso dos *modders*.

so para todos envolvidos. Por exemplo, um *modder* que distribui seus *mods* pela oficina da Steam precisaria utilizar também uma plataforma como o Nexus Mods se quiser compartilhar seus *mods* com jogadores que possuem o jogo comprado em outras plataformas ou uma versão pirateada. Caso esse *modder* queira uma interação mais direta com outros *modders* em relação ao seu código, ele poderia optar pelo GitHub, já que a oficina da Steam não possui o tipo de funcionalidade requerida para essa interação. Caso ele queira uma conversa mais direta entre *modder*, usuários programadores e não programadores, ele poderia optar por fóruns no Reddit, entre outros.

As dependências e limitações sofridas pela comunidade acaba gerando poder de barganha para essas plataformas tanto na prática cotidiana do *modding* quanto em processos de profissionalização. No caso dos *mods* pagos, apesar de a maior porcentagem do dinheiro ir para a Bethesda, a relação comercial acontecia principalmente entre o *modder* e a Steam. O *modder* dependia da infraestrutura da plataforma para publicar, divulgar, atualizar seu produto, cobrar e receber o valor escolhido. Sua relação com a desenvolvedora era puramente a de trabalhar num jogo pertencente a ela e na possibilidade de usar kits de desenvolvimento já disponibilizados gratuitamente, já que até os 45% recebidos pela Bethesda eram repassados pelo sistema de transação da Steam. Nesse caso, o *modder* acabava mais próximo de um funcionário da plataforma do que da desenvolvedora, até porque, caso o programa viesse a ser expandido, ele ainda poderia trabalhar em outros jogos dentro da mesma plataforma.

Esse tipo de relação comercial introduzida pela Steam para os *modders* se aproxima muito da forma como Ludmila Abilio (2019) descreve o processo de uberização do trabalho, com algumas diferenças pontuais que observaremos aqui.

A autora define a uberização como “uma nova forma de gestão, organização e controle do trabalho que se afirma como tendência global no mundo do trabalho” (ABILIO, 2019, p. 2), sendo essa gestão intimamente ligada ao modelo de negócios das plataformas e à informalização do trabalho. Essa informalização no modelo proposto pela Steam em 2015 conseguiu atingir o pior dos dois mundos para os *modders*: Era formal demais para manter o status hobbyista-hacker do *modding* cobrado pela comunidade, mas informal o suficiente para que eles não tivessem nenhuma forma de garantia ou seguridade trabalhista.

[...] o trabalhador uberizado encontra-se inteiramente desprovido de garantias, direitos ou segurança associados ao trabalho; arca com riscos e custos de sua atividade; está disponível ao trabalho e é recrutado e remunerado sob novas lógicas. Assim, a uberização conta como um gerenciamento de si que, entretanto, é subordinado e controlado por novos meios, que hoje operam pela automatização em dimensões gigantescas de extração e processamento de dados; estão em jogo novas formas de gerenciamento, controle e vigilância do trabalho, por meio das programações algorítmicas. (Abilio, 2019, p. 2).

No modelo Steam, os *modders* estavam sujeitos exatamente à essas condições, remunerados por sua produção, ao invés do tempo, que deveria ser feita utilizando seus próprios equipamentos, utilizando a plataforma apenas para as etapas des-

critas anteriormente, que são relacionadas apenas à distribuição e monetização do conteúdo. Essa distribuição, assim como Abilio descreve, era (e continua sendo, mesmo sem a monetização) completamente algorítmica, recomendando *mods* para usuários a partir da métrica de “popularidade”, cujos critérios não são claros. Esse tipo de métrica é comum também em outras plataformas, que passam a ranquear e categorizar *mods* a partir do número de visitas, número de downloads, comentários e avaliações de usuários, que também é um elemento ressaltado pela autora.

Outro aspecto central da uberização: as empresas não podem demitir, pois não contratam. Mas podem desligar o trabalhador da plataforma. O desligamento pode se dar por uma ampla gama de motivos, os quais nem sempre estão pré-estabelecidos ou esclarecidos para o trabalhador. (Abilio, 2019, p. 3).

Esse ponto revela também como a uberização do trabalho não é um aspecto específico do modelo proposto pela Steam, mas já está encravada na forma como o *modding* é praticado hoje. Como discutido anteriormente, essas comunidades estão completamente à mercê tanto das desenvolvedoras quanto das plataformas e possuem quase nenhum poder de barganha para resistir contra decisões arbitrárias. Podemos destacar também algumas diferenças entre o modelo Steam e a uberização:

Por meio da definição de gerenciamento algorítmico, defende-se aqui que a empresa-aplicativo em realidade é muito mais do que uma mediadora; a questão é que a subordinação e o controle sobre o trabalho são mais difíceis de reconhecer e mapear. Elementos centrais para tal reconhecimento: i) é a empresa que define para o consumidor o valor do serviço que o trabalhador oferece, assim como quanto o trabalhador recebe e, não menos importante, ii) a empresa detém total controle sobre a distribuição do trabalho, assim como sobre a determinação e utilização das regras que definem essa distribuição. A uberização traz um tipo de utilização da força de trabalho que conta com a disponibilidade do trabalhador, mas o utiliza apenas quando necessário, de forma automatizada e controlada. (Abilio, 2019, p. 3).

O modelo dos *mods* pagos da Steam não se encaixa em nenhuma das três características descritas pela autora nesse trecho, e isso pode ser explicado de forma muito simples: A Steam não é criada com o propósito ou seguindo o padrão de uma empresa-aplicativo, e sim em um modelo mais tradicional de plataforma, com um mercado de dois lados, ou mercado de complementadores.

Uma das contribuições mais influentes conceituou plataformas (por exemplo, consoles de videogames) como “mercados de dois lados” (Rochet; Tirole, 2002). Os operadores da plataforma, neste caso, agregam, por um lado, compradores ou usuários finais (por exemplo, jogadores) e, por outro, vendedores ou editores de jogos. (Poell; Nieborg; Djick, 2020, p. 3).

Apesar de os autores citarem os consoles como exemplos, esse é exatamente o modelo adotado por lojas e redistribuidoras digitais, como a Steam já fazia antes da implementação da oficina ou dos *mods* pagos. Com os *mods* pagos, a empresa apenas estendeu seu modelo já aplicado na loja para incluir os *modders* como

vendedores ativos, porém em uma área nichada da plataforma, a oficina de modificações. O problema é que, como já vimos, o poder de barganha da comunidade *modder* não é tão grande, e é ainda menor quando consideramos a perspectiva de um único *modder* tentando se profissionalizar em meio a este processo. O *modder* nesse caso tinha as vantagens de um vendedor, podendo definir o preço de seu produto e sendo capaz de trabalhar e distribuir sem precisar esperar ser chamado, como ocorre com trabalhadores da Uber ou iFood, por exemplo. Ao mesmo tempo, ele não tinha nenhum poder de barganha para renegociar as taxas abusivas de 75% impostas pelas empresas envolvidas, como uma grande desenvolvedora de jogos poderia ter em relação à loja da Steam, e nenhuma garantia da distribuição justa dos seus produtos devido ao modelo algorítmico e a falta de abertura para acordos de publicidade, como também ocorreria no caso de uma desenvolvedora.

Esse poder e relevância adquirido pelas plataformas não passa despercebido pelas desenvolvedoras, que acabam buscando caminhos para atrair essa relevância para si, tanto em relação à venda dos jogos quanto em relação aos *mods*. Alguns exemplos são a loja digital Origin, da EA Games, que não lida com *mods*, mas que precisa estar instalada no computador do jogador para que seus jogos sejam executados, mesmo que tenham sido comprados em outras plataformas, como a Steam; A Paradox Plaza, da Paradox Interactive, que é plataforma de *mods* dedicada aos jogos da desenvolvedora, por mais que seus jogos e *mods* ainda possam ser executados em plataformas como a Steam; E o Creation Club, da Bethesda, mencionado anteriormente. Em meio a essa disputa por relevância entre desenvolvedoras e plataformas de grande porte, as comunidades *modders* acabam sendo negligenciadas ou apropriadas, como nos processos de profissionalização.

O caso da Steam também nos mostra como particularidades da plataforma acabam influenciando o modelo de profissionalização do *modder*. Portanto, para destacar algumas diferenças de modelos, podemos utilizar a comparação dos *mods* pagos na Steam com o Creation Club.

Diferente da Steam, o modelo de transação do Creation Club foi criado especificamente para lidar com o trabalho criativo de indivíduos (que eles se recusam a chamar de *modders*, mas que trabalham e geram produtos de forma extremamente similar), não com grandes empresas. Nesse modelo, os *creators* eram pagos para desenvolver um produto, enquanto na Steam os *modders* eram pagos para vender um produto já pronto. A posição de *creator* também não era aberta para todos, apesar de a Bethesda não cobrar nenhuma experiência prévia ou educação específica. Os interessados deviam submeter uma série de documentos detalhando a ideia do produto, que deveria se encaixar em uma das 6 categorias descritas no programa, e passar por um “processo de aprovação” com etapas não detalhadas. Os *creators* também tinham acesso à espaços de infraestrutura da empresa, não diretamente nas dependências físicas da desenvolvedora, mas com acesso direto à alguns trabalhadores fixos, que ofereciam apoio para ajudar em processos de compatibilidade da criação com o jogo e adaptação para novas atualizações. Enquanto os *modders* eram pagos pela venda dos seus produtos, os *creators* recebiam um valor pré-definido pela empresa dividido em pagamentos distribuídos por etapas do projeto, ou seja, quanto mais rápido o *creator* terminasse o projeto,

mais rápido ele recebia o valor total. No modelo Steam, os *modders* tinham uma relação duradoura, recebendo enquanto seu produto fosse vendido, já no modelo Bethesda os *creators* tinham uma relação temporária, que finalizava após a implementação da criação, sem receber participação nos lucros.

Portanto, podemos notar que no modelo Bethesda a profissionalização se aproxima mais de um contrato “pejotizado” do que uberizado. É claro que o termo não se aplica perfeitamente devido às diferenças de legislações locais, mas segue sendo uma relação:

[...] usada para mascarar a relação de emprego, [que] acarreta a precarização de direitos trabalhistas [...]; interfere na construção da identidade social do trabalhador; fragiliza a seguridade social; e provoca a concorrência desleal com as empresas que atuam na legalidade. (Barbosa; Orbem, 2015, p. 18).

Dessa forma, o *creator* trabalhava de forma muito similar à um modelador ou programador contratado pela empresa. Ele era responsável por criar um objeto a ser implementado no jogo, mas sem receber nenhum direito de propriedade sobre esse objeto. Porém, o *creator* não estabelecia um vínculo trabalhista formal, perdendo todos os direitos relacionados a esse vínculo, como seguridade e pagamento por tempo de trabalho.

Observando esses dois casos, podemos concluir que, apesar de existir uma resistência considerável fundamentada nos ideais da comunidade, ainda existe um interesse na profissionalização do *modder*. Esse interesse parte tanto das empresas envolvidas, desenvolvedoras e plataformas, quanto de alguns *modders*, que reconhecem o valor produzido pelo seu trabalho e acreditam que devem ser recompensados monetariamente.

Ao mesmo tempo, as possibilidades dessa profissionalização, que já ocorrem há décadas, têm ficado cada vez mais precarizadas, com o aumento da resistência dessas empresas em contratar de forma fixa esses trabalhadores e recorrendo à formatos uberizados ou pejotizados. Esses formatos conseguem colocar o trabalhador em uma situação ainda mais frágil do que os trabalhadores contratados de forma fixa, mesmo considerando que esse trabalho fixo também se dá em uma indústria extremamente precarizada (Woodcock, 2020).

Em meio tempo, enquanto esses caminhos de profissionalização não tomam forma bem definida (seja por lei ou por monopólio), os *modders* seguem trabalhando sem remuneração em um formato hobbyista, gerando valor monetário para desenvolvedoras e plataformas que se aproveitam de seu poder superior frente às essas comunidades para criarem ou expandirem sua relevância mercadológica.

Referências

ABILIO, Ludmila Costhek. Uberização: Do empreendedorismo para o autogerenciamento subordinado. **Psicoperspectivas**, Valparaíso, v. 18, n. 3, p. 41-51, 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue3-fulltext-1674>. Disponível em: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-69242019000300041. Acesso em: 07/01/2023.

BARBOSA, Attila Magno e Silva;ORBEM, Juliani Veronezi. “Pejotização”: Precarização das relações de trabalho, das relações sociais e das relações humanas. **Revista eletrônica do curso de Direito da UFSM**. Santa Maria, v. 10, n. 2, p. 1-21, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/revistadireito/article/view/20184>. Acesso em: 28/02/2023.

BETHESDA. Creation Club. **Creation Club**. [S.I.], 2017. Disponível em: <https://creationclub.bethesda.net/en>. Acesso em: 28/02/2023.

FILHO, Edu Fernandes lima Jacques. **(Re)faça você mesmo**: Práticas de Modding e a circulação midiática na série de jogos ARMA. Orientador: Pedro Gilberto Gomes. 2018. 292 f. Tese (Doutorado) – Curso de Ciências da Comunicação, Unidade Acadêmica de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, São Leopoldo, 2018. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7311>. Acesso em: 21/05/2022.

HONG, Renyi. Game modding, prosumerism and neoliberal labor practices. **International Journal of Communication**, [S. I.], v. 7, n. 1, p. 984-1001, 2013. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1659>. Acesso em: 07/01/2023.

JOSEPH, Daniel James. The discourse of digital dispossession: Paid modifications and community crisis on Steam. **Games and Culture**, [S. I.], v. 13, n. 7, p. 690-707, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412018756488>. Acesso em: 07/01/2023.

KÜCKLICH, Julian. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. **The Fibreculture Journal**, Sydney, v. 5, n. FCJ-025, 2005. Disponível em: <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>. Acesso em: 28/02/2023.

MESSIAS, José; PERANI, Leticia. Entre gamers e hackers: Reflexões sobre a cultura digital. **Revista FAMECOS**, [S. I.], v. 26, n. 1, p. e29118, 2019. DOI: 10.15448/1980-3729.2019.1.29118. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/29118>. Acesso em: 07/01/2023.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; DJICK, José van. Plataformização. **Fronteiras – estudos midiáticos**. São Leopoldo, v. 22, n. 1, p. 2-10, jan./abr. 2020. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01>. Acesso em: 03/07/2022.

SOARES, José Montanha. O lazer e o tempo do não trabalho no capitalismo. **LICERE – Revista do programa de pós-graduação interdisciplinar em estudos do lazer**, [S. l.], v. 22, n. 3, p. 603-622, 2019. DOI: <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2019.15351>. Acesso em: 07/01/2023.

STEBBINS, Robert A. Serious Leisure: A Conceptual Statement. **The Pacific Sociological Review**, Berkeley, v. 25, n. 2, p. 251-272, abr., 1982. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1388726>. Acesso em: 28/02/2023.

SWALWELL, Melanie. The early micro user: Games writing, hardware hacking, and the will to mod. **Proceedings** [...] Tampere: DiGRA Digital Library, 2012, p. 1-16. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-early-micro-user-games-writing-hardware-hacking-and-the-will-to-mod/>. Acesso em: 28/02/2023.

TEAM FOLON. **We have a few very special and bittersweet announcements for you all today. Please read.** 30 jun. 2022. Twitter: @TeamFOLON. Disponível em: <https://twitter.com/TeamFOLON/status/1542583541128642560>. Acesso em: 15 fev. 2023.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama**: Videogames e luta de classes. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

Atravessamentos na trajetória laboral de jogadoras profissionais em esportes eletrônicos

Rafael Soares Mariano Costa¹

Tatiana de Oliveira Emery Baptista²

Introdução

O fenômeno dos jogos eletrônicos se consolidou ao longo das últimas décadas como um dos principais meios de entretenimento em todo o mundo (Newzoo, 2021). A indústria dos jogos digitais tem crescido de forma exponencial, gerando receitas bilionárias e se tornando um mercado lucrativo e complexo, com uma ampla cadeia produtiva que envolve desenvolvedoras, jogadores, profissionais de criação, de marketing, entre outros (Kane; Spradley, 2017).

O surgimento dos *eSports*, os esportes eletrônicos, como uma indústria de entretenimento lucrativa e competitiva, pode ser rastreado a partir da década de 1990, com o lançamento de jogos como “Doom” e “Quake”, que permitiam a competição entre jogadores pela internet (Hamari; Sjöblom, 2017). Desde então, os *eSports* têm experimentado um crescimento exponencial, com o mercado global de *eSports* projetado para atingir mais de US\$ 1,79 bilhão em 2023 (Newzoo, 2021).

Nesse contexto, *eSports* emergem como um subsegmento de grande relevância, no qual a competição e o espetáculo se unem em disputas entre jogadores e equipes profissionais distribuídos em múltiplos títulos e em diferentes plataformas (Jenny et al., 2017). Os *eSports* têm atraído um público cada vez maior, tanto de espectadores quanto de praticantes, e contam com campeonatos e ligas organizadas, muitas vezes patrocinadas por grandes empresas (especialmente pelas próprias desenvolvedoras de jogos) e transmitidas em canais de televisão e plataformas de streaming, como Twitch e YouTube (Hamari; Sjöblom, 2017). Tais plataformas permitem que os fãs assistam e interajam com os jogadores e eventos em tempo real, aumentando o engajamento e a visibilidade dos *eSports* (Johnson; Woodcock; 2019; Hamilton et al., 2014).

O crescimento dos *eSports* pode ser atribuído a diversos fatores, como o avanço tecnológico, a popularidade dos jogos eletrônicos e a crescente aceitação cultural das competições de videogame como uma forma de entretenimento (Kane; Spradley, 2017).

1 Doutor em Psicologia, Docente na Faculdade Anhanguera.

2 Estudante de Psicologia na Faculdade Anhanguera

Uma das consequências do crescimento dos *eSports* é a emergência de carreiras profissionais no campo (Hollist, 2015; Costa, 2020). Os jogadores profissionais de *eSports* treinam e competem em um nível alto, muitas vezes fazendo parte de organizações ou equipes patrocinadas por empresas (Seo, 2013). No entanto, apesar do crescente interesse e investimento no setor, as trajetórias profissionais nos *eSports* ainda enfrentam desafios e incertezas (Côté; Hancock, 2016).

O reconhecimento social do ofício de jogar como uma profissão legítima é um fator primordial, afinal a profissão é um fator social moderno relevante e chave para compreender processos de saúde e de adoecimento (Targino, 2000; Clot, 2013). Muitos jogadores e suas famílias enfrentam dificuldades para aceitar e apoiar uma carreira nos *eSports*, já que a indústria é vista como instável e incerta (Taylor, 2012). Além disso, as condições de trabalho no campo dos *eSports* são marcadas por vínculos precários e alta exigência de dedicação e demanda por resultados (Seo, 2016).

A falta de estrutura e regulamentação no setor também levanta preocupações sobre a saúde e o bem-estar dos jogadores profissionais, que frequentemente enfrentam problemas como esgotamento, estresse e lesões relacionadas à prática excessiva (Pereira; Wilwert; Takase, 2016). Há também questões relacionadas à sustentabilidade das carreiras, já que muitos jogadores têm carreiras curtas devido à natureza altamente competitiva do campo e às constantes transformações dos jogos e tecnologias envolvidas (Bányai et al., 2020).

Outra dimensão dessa barreira está no fato que, embora os *eSports* sejam um mercado em expansão, ainda enfrentam resistência por parte de muitas pessoas que não os reconhecem como uma atividade profissional legítima (Dyer-Witthford; De Peuter, 2009). Para os jogadores e suas famílias, a decisão de seguir uma carreira nos *eSports* pode representar um caminho incerto, repleto de obstáculos e preconceitos (Taylor, 2012). Além disso, a organização do trabalho em times de *eSports* é marcada por vínculos precarizados, alta exigência de dedicação e demanda por resultados, o que torna a carreira ainda mais desafiadora (Seo, 2016).

As profissionais que integram os variados setores da indústria de jogos frequentemente encontram barreiras adicionais. Um tratamento diferenciado na organização do trabalho, assim como experiências desiguais dentro e fora do ambiente de jogo são exemplos dessas dificuldades (Paas et al., 2017). Vale lembrar que a história das mulheres em carreiras tecnológicas é marcada por um predomínio de carreiras em posições subordinadas. Ademais, a dupla jornada doméstica impõe um limite adicional, restringindo a possibilidade de se engajar em jogos recreativos ou no desenvolvimento de projetos, fatores que foram primordiais no início dos desenvolvimentos dos jogos digitais (Dyer-Witthford; De Peuter, 2009).

Esses fatores resultam em desafios significativos para a representatividade e inclusão feminina, especialmente considerando que a indústria dos jogos eletrônicos ainda é predominantemente masculina (Göbl et al., 2021; Madden et al., 2021). Esse contraste é ainda mais acentuado quando consideramos que as mulheres constituem quase metade do público consumidor de videogames (ESA, 2022; PGB; 2023).

Nesse cenário, elas se deparam com obstáculos que dificultam não apenas a sua participação, mas também a ascensão profissional no universo dos *eSports* (Cunningham et al., 2018). Embora as principais ligas competitivas de *eSports* per-

mitam a possibilidade de times mistos, o cenário é predominantemente composto por times masculinos, que recebem maior visibilidade, destaque e investimentos (Scholz, 2019). Os times femininos, por sua vez, enfrentam dificuldades como menor remuneração e visibilidade, evidenciando processos de generificação na forma como os times são constituídos e nas dinâmicas de jogo (Kim, 2017).

Diante desse panorama, o presente estudo se propõe a investigar os discursos e experiências de jogadoras profissionais em esportes eletrônicos coletivos, utilizando como base a Psicossociologia do Trabalho (Amado; Enriquez, 2011; Lhuillier, 2017; Araújo; Barros, 2019) para compreender os atravessamentos nos processos de construção da carreira dessas jogadoras. Para os autores, essa disciplina combina conceitos da psicologia social e da sociologia para entender melhor a dinâmica das relações de trabalho e as interações entre os indivíduos dentro das organizações, entendida não apenas como estruturas formais com regras e normas, mas também que têm aspectos informais e inconscientes que influenciam o comportamento dos trabalhadores. Desta forma, as análises das relações de trabalho devem levar em consideração tanto os fatores sociais e institucionais quanto os aspectos psicológicos, como as emoções, percepções e experiências dos trabalhadores (Enriquez, 1974).

Dessa forma, este trabalho busca ressaltar a importância do debate sobre a inclusão e representatividade de gênero nos *eSports*, fomentando discussões que possam contribuir para a transformação desses espaços e a ampliação das possibilidades para esta profissão. Ao compreender os atravessamentos psicossociais que influenciam a trajetória laboral de jogadoras profissionais em esportes eletrônicos coletivos, espera-se lançar luz sobre os desafios e obstáculos enfrentados por elas e estimular a busca por soluções que promovam a equidade de gênero neste crescente campo de atuação.

Gênero nos *eSports*

A questão do gênero desempenha um papel crucial na compreensão das trajetórias de jogadoras profissionais nos *eSports*. A indústria dos *eSports* tem sido amplamente dominada por homens, tanto em termos de jogadores quanto de espectadores (Ahn; Collis; Jenny, 2020). Isso tem levado a uma sub-representação de mulheres e outros gêneros no campo, bem como a uma série de desafios e barreiras que as jogadoras enfrentam ao buscar uma carreira nos *eSports* (Zolides, 2015).

Um dos principais desafios enfrentados pelas jogadoras é o estigma e a discriminação baseada no gênero, que muitas vezes se manifesta na forma de assédio, menosprezo e exclusão (Fox; Tang, 2017). As jogadoras também enfrentam a pressão para provar sua competência e legitimidade em um campo dominado por homens, em uma atividade laboral marcada por uma grande demanda física e psíquica (Faust; Meyer; Griffiths, 2013), o que pode levar a altos níveis de estresse e ansiedade.

Além disso, a literatura indica que as jogadoras são frequentemente relegadas a papéis secundários ou de apoio dentro das equipes, enquanto os jogadores masculinos assumem funções de maior destaque e responsabilidade (Madden et al., 2021).

A generificação refere-se ao processo pelo qual as práticas e organizações sociais são estruturadas e diferenciadas com base no gênero (Mankowski; Maton, 2010; Rodrigues, 2017). No contexto dos *eSports*, a generificação pode ser observada na forma como as equipes e os eventos são organizados, com equipes masculinas recebendo maior visibilidade e recursos, enquanto as equipes femininas enfrentam desafios adicionais, como menor remuneração e menor espaço em mídias e campeonatos, refletindo formas de discriminação e de baixo reconhecimento presentes em outras atividades esportivas e\ou espaços sociais (Melo; Giavoni; Tróccoli, 2004; Rodrigues, 2017).

O reconhecimento opera também como um elemento fundamental em relação ao trabalho, já que é a retribuição simbólica do papel social atribuído ao sujeito por sua comunidade. Nessa perspectiva o trabalho tem um papel amplo, já que ocupa lugar de satisfação das necessidades básicas, sendo também um espaço de desenvolvimento pessoal e social (Navarro; Padilha; 2007; Lima, 2013).

Essas práticas institucionalizadas podem ser resultado de normas culturais e sociais mais amplas que reforçam estereótipos de gênero e perpetuam a desigualdade de gênero nos esportes tradicionais e *eSports* (Melo; Giavoni; Tróccoli, 2004; Costa; Baptista, 2021). A generificação também pode se manifestar na forma como os jogos são projetados e comercializados, com muitos jogos apresentando personagens e narrativas que reforçam estereótipos tradicionais de gênero e apelam predominantemente para um público masculino (Consalvo, 2008).

Abordagem Metodológica

A fim de analisar os discursos sobre a trajetória laboral de jogadoras profissionais em esportes eletrônicos coletivos e compreender os atravessamentos psicossociais que influenciam tais trajetórias, esta pesquisa utilizou de uma abordagem qualitativa e exploratória (Gil, 2008). Utilizando das técnicas de análise de conteúdo, foi possível buscar uma compreensão mais profunda e contextualizada das experiências e percepções das jogadoras, bem como a identificação de temas e padrões emergentes nos dados (Bardin, 2011; Saldaña, 2013). Cabe ressaltar que esse texto é o desdobramento de uma tese doutoral (Costa, 2023), cujo objetivo foi analisar a atividade de jogadores profissionais de *eSports*.

A amostra desta pesquisa é composta por treze jogadores e jogadoras que se apresentaram como profissionais na rede social *Twitter*. A seleção dos participantes foi realizada através de uma busca por perfis de jogadores e jogadoras de *eSports* que mencionavam sua ocupação como profissional nos seus perfis do *Twitter* e que aceitaram participar da pesquisa.

Os dados foram coletados através de entrevistas semiestruturadas, realizadas individualmente com cada participante (Gil, 2008). As entrevistas foram conduzidas por meio de chamadas de vídeo, com duração média de 60 minutos, e foram gravadas e transcritas para posterior análise. O roteiro de entrevista incluiu perguntas abertas e exploratórias sobre a trajetória profissional dos participantes nos *eSports*, suas experiências de trabalho.

A análise dos dados foi realizada utilizando a técnica de análise de conteúdo, seguindo as etapas propostas por Bardin (2011) e com a utilização de programa de

apoio a pesquisa qualitativa ATLAS.ti (Saldaña, 2013). Primeiramente, as transcrições das entrevistas foram lidas e relidas para familiarização com os dados. Em seguida, códigos iniciais foram gerados para identificar unidades de significado relacionadas às experiências e percepções dos participantes sobre sua trajetória profissional. Nesta primeira análise percebeu-se que os atravessamentos de gênero eram um elemento presente nessas vivências.

Após a codificação inicial, os códigos foram agrupados em temas e subtemas potenciais, com base em padrões e relações emergentes nos dados. Esses temas e subtemas foram então revisados e refinados, e os dados foram reexaminados para garantir que os temas identificados fossem representativos e relevantes para o objetivo da pesquisa (Saldaña, 2013). Os temas finais foram então definidos e nomeados, e os dados foram analisados e interpretados à luz da literatura existente sobre eSports, trajetórias profissionais e gênero.

Resultados

A análise das entrevistas com os treze jogadores e jogadoras profissionais de eSports coletivos revelou uma série de temas e padrões emergentes relacionados à trajetória laboral e aos atravessamentos de gênero no setor. Nesta seção, apresentamos os principais resultados da pesquisa, organizados em quatro temas principais: (1) trajetórias profissionais e desafios no reconhecimento da profissão, (2) a organização do trabalho em times e a exploração do trabalho, (3) violência simbólica e psicológica, e (4) estratégias e práticas de resistência e subversão.

A falta de reconhecimento da profissão e as incertezas associadas à carreira nos eSports, conforme relatado pelos entrevistados, são consistentes com a literatura existente (Seo, 2016). Nessa perspectiva uma entrevistada afirmou:

Olha, o cenário feminino ele ainda é visto como amador. Então a gente recebe muita crítica não construtiva e isso é chateante, por assim dizer. Quando tem alguma transmissão ao vivo dos nossos jogos, a gente tem que ver os jogos depois, para entender onde que a gente acertou, onde que a gente errou, e tem o chat ao vivo, e, às vezes, incomoda bastante, não digo que chateia porque eu entendo que a grande maioria são crianças que não sabem o que falam, mas quem realmente entende, e fala: “Puts, podia ter feito x, podia ter feito Y”, a gente meio que acata. Só que a comunidade em si ainda não tá pronta psicologicamente, eu acho, pra lidar com o cenário feminino, exatamente porque tem muito essa coisa de: “Há é mulher não devia tá jogando” “É inferior”, sabe? É complicado, é bastante complicado, só que é uma coisa que, eu também, que eu cobro bastante das minhas colegas de ignorar, e simplesmente saber que o que a gente tá fazendo, metade ali não teria coragem de fazer. Que é dar a cara, que é colocar teu nome lá, que colocar a sua jogabilidade lá pra todo mundo ver. Então a gente sabe que o nosso caminho é... vai ser árduo ainda, pra gente conquistar nosso lugar lá em cima, mas que a gente não pode desistir. (Entrevistada 5).

Cabe destacar a importância de abordar essas questões através de um maior reconhecimento social e institucional da profissão, bem como do desenvolvimen-

to de estruturas e recursos de apoio para ajudar os jogadores a desenvolver suas habilidades e fazer a transição para o profissionalismo (Scholz, 2019; Taylor, 2012).

Bom, a minha família no começo não apoiava, porque falava, fala, ainda fala um pouquinho que jogo não tem futuro, que não dá nada, mas eu tô ali mostrando que eu vou conseguir alguma coisa no jogo, não importa... então... eles tinham que me apoiar. Eles começaram a me apoiar a pouco tempo, mas ainda tem aquele pé atrás, tipo: “a, mas cê não tá ganhando muito com isso, precisa de dinheiro, cê tem que trabalhar (Entrevistada 4)

A organização do trabalho em times de eSports, caracterizada por alta competitividade, pressão por resultados e vínculos de trabalho precarizados, reflete as condições de trabalho marcado por uma jornada intensificada (as vezes superiores à 14h diárias); demandas para além da jogabilidade, como participação em redes sociais. (Freeman; Wohn, 2018; Woodcock; Johnson, 2019).

Isso levanta questões importantes sobre a sustentabilidade e a justiça dessas práticas de trabalho, bem como sobre o papel das desenvolvedoras de jogos, times e outras partes interessadas na promoção de condições de trabalho mais justas e equitativas para os jogadores profissionais (Seo; Jung, 2016), especialmente no cenário feminino. O cenário profissional não é capaz de absorver todos os jogadores, mantendo uma estrutura piramidal, que tem uma base composta por jogadores e jogadores que almejam a profissionalização e uma pequena ponta com jogadores profissionais que se destacam (Johnson; Woodcock, 2021).

A generificação e a divisão do trabalho nas equipes de eSports, conforme relatado pelos entrevistados, corroboram a literatura existente sobre a desigualdade de gênero e a segregação no setor (Cunningham et al., 2018). Isso sugere a necessidade de abordar essas questões através de uma maior conscientização e educação sobre questões de gênero e diversidade nos eSports, bem como da promoção de práticas e políticas inclusivas que desafiem e desconstruam estereótipos e barreiras de gênero (Chess; Shaw, 2015; Kennedy, 2002). Além disso, nossos achados apontam para a necessidade de mais pesquisas sobre as experiências e perspectivas de jogadoras em diferentes contextos e modalidades de jogo, a fim de obter uma compreensão mais abrangente e matizada das dinâmicas de gênero e poder nos eSports e identificar estratégias eficazes para promover a inclusão e a equidade no setor (Jenson; De Castell, 2011).

Meu nick é florzinha 123, mentira meu nick real não é esse, mas eu tô dando uma suposição né?! Quando você é mulher você usa um nick caracterizado com feminino. Se o cara vê que tem uma florzinha 123 no time dele, ele vai ficar enchendo o saco, me chamando de várias coisas que vão me desmotivar a jogar, e a melhorar consequentemente. Porque eu vou me dedicar melhorar no jogo e a tentar alcançar uma posição né?! de favorecimento, conseguir chegar no challenger, ser uma boa jogadora, se eu entro na partida e o cara tá me chamando de vadia porque eu sou mulher, ou falando que eu só posso jogar de suporte porque eu sou mulher, ou falando que eu devia tá lavando a louça.

PESQUISADOR: Isso acontece muito?

Isso acontece muito, mas muito! Eu to passando mais agora no Valorant, porque o Valorant tem chat de voz, meu nick é igual ao que tu vê no Twitter, então, meu nick é um nick que até a pessoa perceber que é um nick feminino demora um pouquinho né?! Mas só se ela tipo assim, tiver muito atenção. Mesmo assim eu já sofri por causa disso, por causa do nick, porque perceberam que eu era uma garota ou porque imaginaram que eu era uma garota porque eu jogo de suporte, porque também tem isso né?! O preconceito de que só mulher joga de suporte, mulher só joga de suporte. Mas no Valorant você tem chat de voz porque é um FPS, quando você joga FPS a comunicação de time é muito importante pra saber onde o inimigo tá, com que arma ele tá, o que ele tá fazendo, etc... e às vezes quando os caras, eles entram na partida e vem que tu é mulher eles já começam a surtar e encher o saco entendeu?

Esses dias eu joguei uma partida de Valorant com uma menina, tava eu, essa menina, e meu namorado e duas pessoas aleatórias daqui. A gente tava conversando e tal, aí ela tava no momento da partida que só tinha uma pessoa viva do time ... e aí tinha um garoto que ele parecia ter uns 14 anos, e ele não calava a boca. Sabe, você tá num momento de tensão, que aquilo ali pode decidir se tu vai ganhar ou perder o round e o garoto não calava a boca. (Entrevistada 12)

As experiências de violência simbólica e psicológica relatadas pelos entrevistados evidenciam a persistência de normas e práticas discriminatórias de gênero nos eSports, que têm sido documentadas na literatura existente (Fox; Tang, 2017), manifestando também no comportamento da comunidade ampla de interessados e também de jogadores. A entrevistada 4, comparando a relação da comunidade com jogadores e jogadoras, afirma:

Tem muita diferença, nossa senhora, muita diferença. A mulher no jogo ou ela é chamada de vagabunda ou falam pra ela poder ir lavar uma louça, ou falam que ela é ruim. Alguns chegam assim: “nossa, você é muito boa”, conversa de boa. Graças a Deus tem mais agora, que antes, no começo, era só machista, era só gente querendo acabar com as mulheres. Mas é desse jeito, todo dia assim, a cada quatro ou cinco partidas, você encontra um cara que quer pagar de machão pra frente da mulher, que quer falar merda pra mulher, e se a gente deixar isso abater, a gente não consegue jogar. Ficam falando da gente às vezes até no Instagram, a galera chega lá na DM, e manda merda pra você, às vezes mandam até fotos pra você, você já nem abre, que já sabe que é coisa que você não quer ver.

As estratégias e práticas de resistência e subversão compartilhadas pelos entrevistados ilustram a agência e a resiliência das jogadoras diante das adversidades e desafios enfrentados nos eSports (Shaw, 2012). Nesta pesquisa tivemos contato com uma iniciativa de solidariedade diante os desafios da carreira de mulheres nos eSports:

Porque eu queria ser pro player, mas eu não podia por causa de todas as coisas que tinha na minha vida né?! Se eu tivesse com meus pais falasse: “Olha só! Quero jogar joguinho de computador profissionalmente” eles iam falar: “anhan, com certeza”, então não ia dar certo. Então eu pensei: “bom se eu não posso fazer isso na minha vida, talvez eu posso fazer outras pessoas conseguirem de alguma forma né?!” E também veio... acho que veio mais disso né?!, de alguma forma quando você começa a jogar um jogo que é competitivo, você começa a pegar gosto por aquilo, então além de jogar, geralmente você assiste, principalmente o LoL que é um jogo muito dinâmico, que você tem várias ligas pelo mundo e tal. (Entrevistada 6)

Essas experiências destacam a importância de apoiar e fortalecer essas iniciativas, por meio da criação de espaços e recursos de apoio e capacitação, bem como da promoção de alianças e colaborações entre jogadoras, profissionais do setor e outros interessados na promoção da equidade de gênero e inclusão nos eSports (Paaßen et al., 2017).

Considerações Finais

Este estudo teve como foco a análise de discursos sobre a trajetória laboral de jogadoras profissionais em esportes eletrônicos (eSports) coletivos. Nesta seção final, apresentamos algumas considerações sobre as principais conclusões e implicações da pesquisa, bem como sugestões para pesquisas futuras e práticas no campo dos eSports.

Nossos resultados destacam a necessidade de um maior reconhecimento e legitimação da profissão de jogadora de eSports, tanto em termos sociais quanto institucionais (Seo, 2016; Taylor, 2012). Essa questão é fundamental para compreender as incertezas e desafios enfrentados pelas jogadoras e suas redes de apoio, e para promover o desenvolvimento e a sustentabilidade do setor. Isso implica em investir na formação e capacitação das jogadoras, bem como na criação de estruturas e recursos de apoio que facilitem a transição para o profissionalismo e a consolidação das carreiras dessas profissionais.

A análise da organização do trabalho em times de eSports, marcada por alta competitividade, pressão por resultados e vínculos de trabalho precarizados, aponta para a necessidade de uma reflexão crítica e uma ação coletiva visando transformá-lo. Isso requer o envolvimento e a colaboração de diversas partes interessadas, incluindo desenvolvedoras de jogos, times, patrocinadores e comunidades online, na formulação e implementação de políticas e práticas que garantam a justiça e a equidade no ambiente de trabalho dos jogadores de eSports (Seo; Jung, 2016).

Os relatos das entrevistadas sobre a generificação e a divisão do trabalho nas equipes, bem como as experiências de violência simbólica e psicológica relacionadas ao gênero, ressaltam a necessidade de abordar as desigualdades e discriminações de gênero nos eSports e promover a inclusão e a diversidade no setor (Cunningham et al., 2018; Fox; Tang, 2017). Isso implica em aumentar a conscientização e a educação sobre questões de gênero e diversidade nos eSports, bem como em implementar práticas e políticas inclusivas que desafiem e desconstruam

am estereótipos e barreiras de gênero (Chess; Shaw, 2015). Além disso, é crucial envolver e capacitar as jogadoras e outras partes interessadas na promoção da equidade de gênero e inclusão nos *eSports*, através da criação de espaços e recursos de apoio e capacitação, bem como da formação de alianças e colaborações entre diferentes atores do setor, além de apoiar iniciativas que buscam debater tais atravessamentos (Paaßen et al., 2017).

Os relatos de violência simbólica e psicológica enfrentados pelas jogadoras, especialmente em comunidades online, ressaltam a importância de abordar essas questões por meio de medidas de prevenção e intervenção, como a criação de códigos de conduta, políticas anti-assédio e mecanismos de denúncia e responsabilização. Além disso, é fundamental promover uma cultura de respeito e inclusão nos *eSports*, envolvendo diversos atores, incluindo jogadores, desenvolvedoras de jogos, times, patrocinadores e comunidades online, na luta contra a violência de gênero e a promoção de ambientes seguros e acolhedores para todos os envolvidos no setor.

Este estudo busca contribuir para o avanço do conhecimento sobre as dinâmicas de gênero e poder nos *eSports*, em especial para formulação de políticas, práticas e intervenções destinadas a enfrentar as desigualdades e discriminações de gênero nos *eSports*, visando a promoção de ambientes mais inclusivos e equitativos para todos os envolvidos. No entanto, é necessário aprofundar a pesquisa em diferentes contextos e modalidades de jogo, a fim de obter uma compreensão mais abrangente e matizada das dinâmicas de gênero e poder nos *eSports* e identificar estratégias eficazes para promover a inclusão e a equidade no setor (Jenson; De Castell, 2011; Cunningham et al., 2018).

Em conclusão, este trabalho enfatiza a importância de abordar as desigualdades de gênero e a promoção da inclusão nos *eSports*, tanto em termos de reconhecimento e legitimação da profissão de jogador(a) de *eSports*, quanto na melhoria das condições de trabalho, no combate à violência de gênero e na criação de ambientes seguros e acolhedores no setor.

Referências

AHN, J.; COLLIS, W.; JENNY, S. E. The one billion dollar myth: Methods for sizing the massively undervalued esports revenue landscape. **International Journal of Esports**, v. 1, n. 1, 2020.

AMADO, G.; ENRIQUEZ, E. Psicodinâmica do trabalho e psicossociologia. In: BEN-DASSOLLI, P. F.; SOBOLL, L. A. P. (Orgs.), **Clínicas do trabalho: novas perspectivas para compreensão do trabalho na atualidade**. Atlas. 2011. pp. 99-109.

ARAÚJO, J. N. G. de; BARROS, V. A. de. A Psicologia do trabalho e as Clínicas do trabalho no Brasil. **Laboreal**, v. 15, n. 2, p. 0-13, 2019.

BÁNYAI, F. et al. Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player. **Frontiers in psychology**, v. 11, p. 1866, 2020.

BARDIN, L. **Análise do Conteúdo - Edição revista e ampliada**. São Paulo: Edições 70, 2011.

CHESS, S.; SHAW, A.. A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about# GamerGate and embrace hegemonic masculinity. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, v. 59, n. 1, p. 208-220, 2015.

CLOT, Y. O ofício como operador de saúde. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, v. 16, n. spe1, 1-11, 2013.

CONSALVO, Mia. Crunched by passion: Women game developers and workplace challenges. IN: KAFI, Y.B., **Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming**, MIT Press, p. 177-93, 2008.

COSTA, R. S. M. **Análise da atividade de jogadores profissionais de eSports: do lazer ao trabalho, entre o encanto e a precarização**. Tese (Doutorado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2023.

COSTA, R. S. M.; BAPTISTA, T. O. E. **Jogando como uma garota**: uma revisão bibliográfica sobre atravessamentos de gênero nos eSports. SBGames, 2021.

COSTA, R. S. M. Understanding the Labor of Professional ESports Players. In: **Extended Abstracts of the 2020 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play**. 2020. p. 27-29.

CÔTÉ, P.; HANCOCK, D. J. Evidence-based policies for the improvement of e-sports talent development: A narrative review. **International Journal of Sport Policy and Politics**, v. 8, n. 4, p. 585-601, 2016.

CUNNINGHAM, George B. et al. eSport: Construct specifications and implications for sport management. **Sport management review**, v. 21, n. 1, p. 1-6, 2018.

DYER-WITHEFORD, N.; DE PEUTER, G. **Games of empire: global capitalism and video games**. University of Minnesota Press, 2009.

ENRIQUEZ, E. Imaginário social, recalcamento e repressão nas organizações. **Revista Tempo Brasileiro**, v. 36, p. 37, 1974.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. (2022). **2022 Essential Facts About the Video Game Industry**. Disponível em: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf>

FOX, J.; TANG, W. Y.. Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. **New media & society**, v. 19, n. 8, p. 1290-1307, 2017.

FREEMAN, G.; WOHN, D. Y. Understanding eSports Team Formation and Coordination. **Computer Supported Cooperative Work**. v. 27, n. 3-6, p. 1019-1050, 2018.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GÖBL, Barbara et al. Let's Play-Professional Views on Barriers and Potentials in Digital Gaming and E-Sports. In: **Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play**. 2021. p. 314-319.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, v. 27, n. 2, p. 211-232, 2017.

HAMILTON, W.; GARRETSON, O.; KERNE, A. **Streaming on Twitch: Fostering participatory communities of play within live mixed media**. Proceedings of the Sigchi Conference on Human Factors in Computing Systems, 2014.

HOLLIST, S. D. The emergence of professional eSports. **Sport in Society**, v. 18, n. 6, p. 751-765, 2015.

JENNY, S. E.; MANNING, R. D.; KEIPER, M. C.; OLRICH, T. W. Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of 'Sport'. **Quest**, v. 69, n. 1, p. 1-18, 2017.

JENSON, J.; DE CASTELL, S.. Girls@ Play: An ethnographic study of gender and digital gameplay. **Feminist Media Studies**, v. 11, n. 2, p. 167-179, 2011.

JOHNSON, M. R.; WOODCOCK, J. 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. **Information Communication and Society**, v. 22, n. 3, p. 336-351, 2019.

JOHNSON, M. R.; WOODCOCK, J. Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports. **Media, Culture and Society**, v. 43, n. 8, p. 1449–1465, 2021.

KANE, D.; SPRADLEY, B. D. Recognizing ESports as a sport. **The Sport Journal**, v. 19, n. 5, 2017.

KENNEDY, H. W.. Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo?. **Game studies**, v. 2, n. 2, p. 1-12, 2002.

KIM, S. J. et al. **Gender inequality in eSports participation: examining League of Legends**. Dissertação de mestrado. Universidade do Texas, Austin, 2017.

LIMA, M. E. A.. Saúde mental e trabalho: Limites, desafios, obstáculos e perspectivas. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, v. 16, n. spe1, p. 91-98, 2013.

LHUILIER, D. O agir em psicossociologia do trabalho. **Psicologia em Revista**, v. 23, n. 1, p. 295–311, 2017.

MADDEN, D. et al. “Why Are You Playing Games? You Are a Girl!”: Exploring Gender Biases in Esports. **Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**, p. 1-15, 2021.

MANKOWSKI, E.S.; MATON, K.I. A community psychology of men and masculinity: Historical and conceptual review. **American Journal of Community Psychology**, v. 45, p. 73-86, 2010.

MELO, G. F.; GIAVONI, A; TRÓCCOLI, B.T. Estereótipos de gênero aplicados a mulheres atletas. **Psicologia: teoria e pesquisa**, v. 20, p. 251-256, 2004.

NAVARRO, V. L.; PADILHA, V.. Dilemas do trabalho no capitalismo contemporâneo. **Psicologia & Sociedade**, v. 19, p. 14-20, 2007

NEWZOO GAMES. **Newzoo global esports market report 2021**. [S.l.], 2021.

PAAßEN, B.; MORGENROTH, T.; STRATEMEYER, M. What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. **Sex Roles**, v. 76, p. 421-435, 2017.

PEREIRA, R.; WILWERT, M. L.; TAKASE, E. Contributions of Sport Psychology to the Competitive Gaming: An Experience Report with a Professional Team of League of Legends. **International Journal of Applied Psychology**, v. 6, n. 2, p. 27–30, 2016.

PESQUISA GAME BRASIL. **Edição Gratuita 2023**. [S.l.]. 2023.

RODRIGUES, L. **Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização**. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

SALDAÑA, J. **The coding manual for qualitative researchers**. 2nd ed., Londres: SAGE Publications Ltd, 2013.

SCHOLZ, T. M. **eSports is business: Management in the world of competitive gaming**. Cham: Springer Nature Switzerland AG, 2019.

SEO, Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. **Journal of Business Research**, v. 69, n. 1, p. 264-272, 2016.

SEO, Y.; JUNG, S. Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. **Journal of Consumer Culture**, v. 16, n. 3, p. 635-655, 2016.

SEO, Yuri. Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. **Journal of marketing management**, v. 29, n. 13-14, p. 1542-1560, 2013.

SHAW, A.. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **new media & society**, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2012.

TARGINO, Maria Das Graças. Quem é o profissional da informação? **Transinformação**, v. 12, p. 61-69, 2000.

TAYLOR, T. L. **Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming**. Mit Press, 2012.

WOODCOCK, J.; JOHNSON, M. R. The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. **Television & New Media**, v. 20, n. 8, p. 813-823, 2019.

ZOLIDES, A. Lipstick Bullets: Labour and Gender in Professional Gamer Self-Branding. **Persona Studies**, v. 1, n. 2, p. 42-53, 2015.

Os museus no tempo das plataformas digitais: Um diálogo multidisciplinar

Geórgia Maria Ribeiro de Souza¹

Introdução

Compreender a realidade dos museus no campo virtual tem se tornado uma tarefa, não apenas recente, mas também necessária. A pandemia de Covid-19, iniciada em 2020, acendeu o alerta para uma preocupação já existente, mas pouco explorada, até então, pelas instituições culturais, sobretudo museológicas: o uso das plataformas digitais sociais. O vínculo entre a instituição e o *online* vem ganhando forma, na última década, ajudado pela consolidação das plataformas digitais sociais e pela constante atualização das tecnologias de comunicação. O que entendíamos por museu virtual se transforma e ganha novas facetas, sobretudo na forma de comunicar e expor o acervo ao público.

O processo de plataformização da sociedade, conceito abordado por autores como José van Dijck (2019), aborda que as plataformas estão penetrando em todos os âmbitos sociais. Com o setor cultural não tem sido diferente, o próprio campo tem reformulado suas práticas para garantir seu sustento diante das novas imposições tecnológicas. A oferta de entretenimento digital, a exemplo das plataformas de *streaming* tem impactado no consumo desses bens pela sociedade. O desafio não é apenas renovar suas estratégias, mas de lidar com a tecnologia, principalmente, quando ela está presente nas tarefas e processos internos, mas não faz parte da imagem central, como é o caso dos museus.

A crise sanitária causada pelo Coronavírus acelerou esse processo natural que afeta as atividades cotidianas: a adaptação ao virtual. Decretada em março de 2020, a pandemia do Novo Coronavírus forçou a mudança das atividades de rotina para o formato remoto. Lazer, estudo, trabalho, tudo foi intermediado pelas plataformas digitais que passaram a ter um protagonismo sem precedentes e evidenciaram o nível de dependência da sociedade dessas infraestruturas virtuais.

Os museus também sentiram o impacto ocasionado pelo decreto do isolamento social, quando fecharam suas portas, indeterminadamente, silenciando, deste modo, sua principal forma de comunicação: as exposições. Esse marco evidenciou

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC- UFPB). E-mail: georgiamaria1@hotmail.com

algumas questões sobre as plataformas digitais e sobre o campo museológico. Em relação ao primeiro, ficou claro o protagonismo do digital e sobretudo dos algoritmos na sociedade. No tocante à museologia, se tornou evidente o posicionamento tardio dos museus diante do fenômeno da plataformização, a escassez de digitalização dos acervos e o despreparo no gerenciamento dos seus canais virtuais.

Esse cenário de dependência atrelado ao alto consumo de entretenimento pelas plataformas digitais deu indícios ao museu de que uma nova forma de vivenciar a experiência museológica era necessária. Buscando abraçar a linguagem virtual, sobretudo, utilizar o *Instagram* para além das repostagens (reprodução) dos visitantes, em seus perfis oficiais, a instituição passou, com parcimônia, a explorar as materialidades oferecidas pelos algoritmos. Segundo Costa (2017, p.244) a museologia a tempos revela que a função social dos museus requer uma constante atualização e deve estar consciente dos acontecimentos e dinâmicas da sociedade na qual se insere. Diversos museus pelo mundo buscaram essa adaptação e entenderam que as novas tecnologias digitais seriam aliadas na mudança da forma de se comunicar com o público e vivenciar a experiência museológica.

Baseadas em estudos de autores como, José van Dijck (2019), Lemos (2013) e Boczkowski (2021) a presente pesquisa busca, através de uma revisão narrativa, contribuir para a literatura existente trazendo questões sobre as materialidades das plataformas para o universo museal. Além disso, esta comunicação busca compreender o posicionamento dos museus dentro do fenômeno da plataformização e estabelecer um diálogo multidisciplinar que possa contribuir futuramente para as práticas museológicas.

As plataformas digitais, suas materialidades e o impacto no consumo da arte

O protagonismo das plataformas digitais, durante a crise epidemiológica imposta pelo Novo Coronavírus, mostrou à indústria cultural, incluindo os museus, que a sociedade está dependente dessas infraestruturas virtuais e que elas exercem influência significativa nas atividades cotidianas. André Lemos (2013, p.19) argumenta e evidencia o papel e a agência que os novos dispositivos eletrônicos exercem sobre nós humanos, através da Teoria Ator-Rede (TAR), dos anos 1980, criada pelos pesquisadores Bruno Latour, Michel Callon e John Law (Bijker, 1986, p.4-5).

Humanos comunicam. E as coisas também. E nos comunicamos com as coisas e elas nos fazem fazer coisas, queiramos ou não. E fazemos as coisas fazerem coisas para nós e para outras coisas. É assim desde o surgimento do humano no planeta. Na cultura contemporânea, mediadores não-humanos (objetos inteligentes, computadores, servidores, redes telemáticas, *smartphones*, sensores etc.), nos fazem fazer (nós, humanos), muitas coisas, provocando mudanças em nosso comportamento no dia a dia e também, em contrapartida, recursivamente, mudamos esses não-humanos de acordo com as nossas necessidades (Lemos, 2013, p.19).

Lemos (2013, p. 22) ressalta a inserção da tecnologia no cotidiano, desde a hora em que acordamos e conferimos mensagens no *smartphone*, pegamos o transporte

para o trabalho e checamos a rotina dos amigos nos perfis sociais digitais. Lemos (2013, p.22-23) nos mostra a massiva presença desses dispositivos e como não conseguimos desassociá-los das nossas atividades e que eles exercem o mesmo peso na mediação e nas práticas sociais que os humanos. “Na expressão “ator-rede”, o ator não é o indivíduo e a rede não é a sociedade. O ator é rede e a rede é um ator, ambos são mediadores em uma associação.” (Lemos, 2013, p. 23)

Essa visão corrobora com o pensamento da autora José van Dijck (2019) ao relatar a questão da plataformação da sociedade e da presença das infraestruturas digitais por todos os setores sociais contemporâneos, inclusive, nas relações interpessoais e no consumo de bens culturais. Segundo a autora (2019), esse fenômeno refere-se à “inextricável relação entre plataformas *online* e estruturas societais”.

Tecnicamente, as plataformas são “abastecidas por dados, automatizados e organizados por meio de algoritmos e interfaces, formalizados por meio de relações de propriedade, orientadas por modelos de negócios e regidos por contratos de usuários” (Van Dijck; Poell; De Waal, 2018, p. 9). Essas materialidades são o que, de acordo com Lemos (2013, p.47), não podemos separar, ou seja, tentar centralizar a comunicação apenas no humano. Esse ponto é central, pois é necessário ressaltarmos os algoritmos como a ferramenta que facilita a adaptação de diversas práticas sociais que migram para o virtual, diante de um momento de mudanças operacionais na sociedade, inclusive para os museus.

De acordo com d'Andréa (2020, p.9) os algoritmos são “as arquiteturas computacionais das plataformas, que se constituem por meio de lógicas próprias de captura, processamento e intercâmbio de dados via Interfaces de Programação de Aplicações”. Assim, entendemos os algoritmos e sua materialidade como artifício essencial para a reformulação e adoção de novas práticas museológicas ao longo dos últimos anos.

Em paralelo, podemos evidenciar a visão de Boczkowski (2021, p.168-169) que argumenta sobre a abundância de informação a qual temos acesso e na mudança do foco da sociedade pelo comum, pelo cotidiano. A resposta acelerada, o tempo em frente as telas e as escolhas dos aplicativos corroboram com a visão de que a comunicação, hoje, não é uma via de mão única. O digital exerce influência, mas o humano também tem agência no uso das plataformas. O autor afirma que o arranjo desses padrões gera a noção de que é possível “participar de um número cada vez maior de relações sociais concomitantemente, que a própria vida também deve ser aberta e disponível para os outros, e que há uma aceleração no ritmo da sociabilidade” (Boczkowski, 2021, p.88).

Assim, em uma época em que tudo se adapta ao fenômeno da plataformação, contemplar arte também acontece através do virtual e caminha para uma atividade cotidiana. A indústria cultural passa por mudanças e a forma de consumir arte também. A tela do artista se atualiza e ganha novos formatos e novos materiais, da pintura a óleo à pintura digital, dos óculos de realidade aumentada às performances, tudo se reinventa.

Lipovetisky e Serroy (2015) relatam sobre os momentos que caracterizam a relação entre sociedade e arte em quatro eras. A primeira está relacionada ao período primitivo, caracterizado por rituais e a não separação entre religião, magia ou natureza. Já a segunda é chamada de arte aristocrática, durante o final da Idade Média até o Século XVIII. A seguir ocorreu a terceira era denominada “a moderna

estetização do mundo”, entre os séculos XVIII e XIX, simbolizando o rompimento com a Igreja e com a nobreza. Por fim, temos a era “transestética”, baseada em uma sociedade consumista, que busca associar a contemplação da arte à experiência de consumo padrões e prazeres (Lipovetsky; Serroy, 2015, p.11-15).

Com a época hipermoderna se edifica uma nova era estética, uma sociedade superestetizada, um império no qual os sois da arte nunca se põem. Os imperativos do estilo, da beleza, do espetáculo adquiriram tamanha importância nos mercados de consumo, transformaram a tal ponto a elaboração dos objetos e dos serviços, as formas da comunicação, da distribuição e do consumo, que se torna difícil não reconhecer o advento de um verdadeiro “modo de produção estético” que hoje alcançou a maioridade. Chamamos esse novo estado da economia mercantil liberal de capitalismo artista ou capitalismo criativo, transestético (Lipovetsky; Serroy, 2015, p.44).

Os autores supracitados relatam que os museus devem ser administrados como empresas, colocando em pauta políticas de comunicação e comercialização, pois necessitam atrair novos visitantes e encontrar novas formas de obtenção de lucros. É assim que as instituições museológicas operam na era do capitalismo artístico. A arte se transforma em produto e dela se espera resultados comerciais e financeiros. De acordo com Arantes (1991, p.167), a indústria cultural não busca mais trazer a cultura elevada para o cotidiano, mas ao contrário, pretende introduzi-lo no espaço antes ocupado pela alta cultura. O autor complementa dizendo que a desestetização da arte caminha com a estetização do social, e que é evidenciado nas instituições, desde *fine arts* aos museus de história da vida cotidiana.

Deste modo a questão torna o conceito de reprodutibilidade técnica da obra de arte de Walter Benjamin atualizado. Benjamin (2012 p.45) argumentava sobre como a arte estava sendo reproduzida em larga escala, com propósitos financeiros e políticos e com isso ela perdia sua “aura”, ou sua essência. Porém, o autor via um lado positivo na reprodutibilidade técnica: sua expansão, pois a arte estaria mais acessível ao público. Através da fotografia o objeto musealizado viaja e o visitante consegue enxergar detalhes até mesmo da pincelada do artista. Esse aspecto de enxergar o processo industrial da arte nos ajuda a compreender parte do método de adaptação dos museus à essa era. A digitalização proporcionou uma nova forma de conservar e preservar bens históricos e a democratizar seu acesso.

A era atual de relacionamento com a arte, as novas formas de criação artísticas e a utilização de tecnologias de digitalização geram desafios para a museologia que compreende o espaço digital como indispensável para sua permanência na atualidade. As novas mídias digitais modificam a maneira de se acessar e experienciar a arte, estimulando o setor museológico, que ainda encontra dificuldades de adaptação, mas que almeja a transformação. Na prática, as ações, por parte da museologia, ainda priorizam questões internas como os sites oficiais, digitalização dos acervos, e mais recentemente as exposições interativas e “instagramáveis”, ou seja, pensadas para que o público fotografe e publique em seus perfis sociais digitais.

Pouco se fala da utilização das plataformas digitais e, em especial, as redes sociais virtuais, como ferramenta de comunicação dos museus. O uso se concentra no *marketing* da instituição e divulgação de notícias. Bellido Gant (2007, p. 127) já

alertava sobre o uso do ciberespaço pelos museus e abordava que a utilização da tecnologia ainda era restrita. Quase duas décadas depois do relato da autora (2007) enxergamos esse padrão se repetindo. Por ser uma instituição raramente relacionada às práticas cotidianas, o museu ainda possui uma imagem elitista, não atrelada a um consumo de massa. Nesse sentido, as plataformas digitais abriram caminho para que os espaços museológicos pudessem entrar no cotidiano e expandir o foco e seus acervos para as questões sociais atuais.

Arvanitis (2005, p.251) relata que a instituição museológica utilizava as mídias portáteis para adentrar no cotidiano da sociedade, fornecendo aos usuários virtuais a oportunidade de acessar seu acervo, remotamente, no seu tempo e em qualquer lugar. O que se percebe, porém, é uma preocupação estética do museu em atrair o público para que ele divulgue sua imagem nos perfis digitais. A instituição museológica pouco se atenta em explorar o suporte técnico das plataformas digitais para a criação de uma experiência virtual que atrele informação e entretenimento de maneira diversificada. Gribon (2021) analisa que os museus no Canadá, na região de *British Columbia*, em 2021, aumentaram suas publicações no *Instagram*, mas ainda com o teor de publicidade em maior quantidade, mesmo as postagens denominadas “*call to action*”, que atraem a interação do público, sendo as mais interativas (Gribon, 2021, p.29).

Chamamos a atenção, aqui, para o fato de a pandemia ter evidenciado o despreparo e atraso do museu em utilizar as ferramentas materiais que as plataformas digitais vêm oferecendo nos últimos anos. Embora a museologia veja a necessidade de profissionais das áreas de comunicação, *marketing* e *tecnologia*, para facilitar o diálogo com o seu público (Andrade, 2008, p.12), seu entendimento sobre as novas mídias, e o que elas podem contribuir, através de suas materialidades, caminha a passos lentos.

Práticas de visitação ao museu através das plataformas digitais: ruptura ou adaptação tardia?

Magaldi, Brulon e Sanches (2018, p.152) argumentam que os museus são mutáveis, se transformam e não devem ter uma definição engessada de suas funções. Os autores relatam, que o “o conceito de Museu enquanto fenômeno, construído e apropriado pelas sociedades de forma plural, complexo” se manifesta de diversas formas e em diferentes épocas e lugares.

Para entender o posicionamento atual do museu frente às novas tecnologias é preciso olhar atentamente para algumas questões-chave; a primeira delas: a transformação dos ambientes museológicos para além da apreciação da arte, e a segunda: o despreparo em utilizar as plataformas digitais como ferramenta de comunicação e aproximação com o público. Fazendo um resgate histórico da relação entre museus e as Tecnologias da Comunicação (TICS), podemos afirmar que surgiram no ambiente das instituições museológicas a partir do final dos anos 1980 (Carreiras, 2003, p.96 – 97).

A utilização dessas tecnologias teve o intuito de promover a visitação presencial, ou seja, as novas mídias tinham a intenção de atrair visitantes e consequentemente, aumentar a receita das instituições museológicas. Durante o famoso “Boom”

dos museus, em 1980, já se falava da espetacularização e da inserção de espaços de convívio social nos prédios da instituição (Arantes, 1999, p.80). Mais uma vez, a intenção era obter um maior público presencial e garantir o museu no circuito do entretenimento. A partir de então, a tecnologia assumia um papel quase que obrigatório nas exposições para que o público se sentisse atraído.

A Pandemia marcou a história dos museus quando eles se viram sem o público presencial. Declarada pela Organização Mundial de Saúde, em 2020, a crise do novo Coronavírus se espalhou pelos países, somando mais de 270 milhões de casos e fazendo mais de 5 milhões de vítimas pelo mundo (Dados, 2023). Diante da gravidade da situação, a OMS pronunciou diretrizes para diminuir o ciclo de transmissão do vírus, as quais compreendiam: buscar casos suspeitos, isolar, testar e tratar (Da Redação, 2022).

A crise motivou e forçou uma adaptação, ou melhor dizendo, uma massiva adesão dos museus às redes sociais digitais. A prática de visitação ao museu sofreu alterações significativas. Durante a flexibilização do isolamento as instituições museológicas precisaram alterar os protocolos de segurança sanitária, diminuir sua capacidade de público e repensar estratégias para atrair os visitantes novamente. Nesse momento, a plataforma digital social *Instagram* passou a ser uma aliada.

De acordo com os curadores do museu de Palladio, Itália, ficou evidente que muito mais espaço será dedicado ao museu “imaterial” e mais atenção dada ao público. A ideia não é somente mostrar objetos, o foco agora é no compartilhamento de experiências e na criação de conexões mais amplas (Negri et al., 2020, p.44 – 45). Essa fala é sintomática, pois revela uma preocupação válida, mas tardia, para questões que já eram recorrentes nas demais instituições do setor cultural.

A pandemia, ainda em curso, deixou um registro de mudanças em diversas práticas sociais ao redor do mundo, a exemplo de pessoas que passaram a trabalhar definitivamente em suas casas, abandonando o ambiente dos escritórios corporativos. Giddens (1991, p.45) relata que “em todas as culturas, as práticas sociais são rotineiramente alteradas à luz de descobertas sucessivas que passam a informá-las”. Uma crise sanitária em escala global evidenciou o protagonismo da tecnologia na sociedade contemporânea e caracterizou uma virada de chave para mudanças de práticas sociais.

Para Pierre Bourdieu (2009, 133-135) as práticas podem ser vistas como variáveis no tempo e no espaço, ou seja, não são estáticas e podem ser quebradas por fatores externos no presente. Para a Comunicação o desvio do foco de interesse da sociedade significa uma ruptura histórica, marcada por uma abundância de informações e de uso desenfreado de dispositivos digitais (Boczkowski, 2021).

Segundo Boczkowski (2021, p.168) no período pré-moderno o foco estava voltado “para as maravilhas do mundo natural e, na era moderna, para a informação de elite, centros como editores e meios de comunicação de massa”. Ele afirma que no mundo contemporâneo a atenção está principalmente centrada na vida das pessoas comuns. Dentro dessa ruptura histórica os museus se reinventaram e continuaram se reinventando à sua maneira, se o foco mudou então suas práticas também precisaram se readaptar.

Pesquisas referentes ao tema museu *online* ou digital não são recentes, já existem trabalhos a respeito da *cibermuseologia* e o uso das tecnologias dentro das

instituições a exemplo de trabalhos do pesquisador, Leshchenko (2015). Porém, quando o assunto são plataformas digitais para estratégias de comunicação o tema se apresenta pouco explorado.

Na Cibermuseologia, assim, não se veem alterados apenas os meios de comunicação ou as tecnologias utilizadas pelos museus contemporâneos; o que muda é a própria finalidade do Museu no mundo atual, que deixa de ser uma instituição de produção e disseminação de um conhecimento predefinido, para ser uma instituição voltada para os processos compartilhados de produção de sentidos e constituição de conhecimento válido no presente, e sempre provisório na medida em que está em constante atualização (Magaldi; Brulon; Sanches, 2018, p.151).

Mesmo a museologia sendo uma disciplina integrada a outras áreas, tendo fronteiras permeáveis capazes de se ligar a diversos campos, inclusive da comunicação, (Magaldi; Brulon; Sanches, 2018, p.152) o entendimento sobre questões técnicas das plataformas, algoritmos e suas implicações sociais parecem ainda ser uma questão a ser explorada. O que observamos, nesta comunicação, não é um conceito de um novo museu, mas sim como a instituição museológica enfrentou as dificuldades durante a crise epidêmica.

Apesar da frequente associação do *Instagram* às exposições museológicas, o uso dessa plataforma digital ganhou uma nova dimensão para os museus apenas nos últimos três anos. A Pandemia acelerou as iniciativas dos museus baseadas na *internet*, tentativas essas lentas, comparadas a outros setores da sociedade, inclusive dentro do próprio setor cultural (Negri et al., 2020, p.5). Esse atraso causou uma crise interna relatada por diversas instituições pelo mundo, inclusive em museus renomados na Europa, como mostra o relatório da *TPTI 2020 Research Project*. O estudo demonstra que problemas já existentes ressurgiram de maneira preocupante durante a pandemia, dentre eles: a demora na digitalização de muitos institutos, uma má infraestrutura digital, falta de experiência interna e até mesmo o acesso geral ao *Wi-Fi*.

Esse cenário foi visto, também, no Canadá, como relata Gribbon (2021), mencionada anteriormente nesta comunicação. Através de entrevistas com diretores de museus locais, a autora expõe o despreparo das intuições canadenses durante o período inicial da crise causada pelo vírus. Os entrevistados relataram que procuraram a conexão com o público, através do digital, mas que eles não tinham as habilidades necessárias para utilizar as plataformas digitais de forma adequada (Gribbon, 2021, p.42).

Crippa (2020, p.2), também afirma que na Itália os museus sentiram o impacto e afirma que a comunicação museológica não “dispunha de mecanismos práticos ou teóricos conceituais adequados” para lidar com a situação do momento. Segundo a autora, os museus precisavam de uma transformação em sua “representação” materializada em algum dispositivo que permitisse tal mudança. Crippa também aborda uma questão pertinente para a presente pesquisa, a autora indaga se a crescente globalização e a possibilidade de carregar informações, disponíveis em museus, nos dispositivos móveis, despertou na instituição museológica a iniciativa de utilizar todo o potencial das redes *online* (Crippa, 2020, p.5).

O cenário de crise representou uma virada de chave para a operação dos museus. Ficou evidente para a instituição que as redes sociais digitais, principalmente o *Instagram*, seriam uma alternativa eficaz para amenizar o conflito. Os museus começaram a utilizar a rede social digital, não mais para republicar as fotos dos visitantes, mas para desenvolver conteúdo em diversos formatos. Através de artefatos disponíveis, por exemplo, a ferramenta de gravação e edição de vídeos IGTV, no *Instagram*, foi possível para as instituições gravarem visitas guiadas de seus curadores.

Os curadores do museu *Palladio* em Vicenza, Itália, relatam que utilizavam os canais *online*, mas diante da crise revitalizaram os perfis digitais, inclusive ativando o canal do IGTV, no *Instagram* (Negri et al., 2020, p.44). Iniciativas partindo do público também foram vistas. Durante o isolamento foram criados bancos de dados e exposições pelas comunidades, como a organizada pelo Museu de História da Iugoslávia, Belgrado. Mais de mil cidadãos enviaram fotos ao museu em sua busca pública por fotografias de objetos da vida cotidiana da Iugoslávia e que agora fazem parte do acervo do museu (Negri et al., 2020, p.7).

O Museu *Maison Européenne de la Photographie*, Paris, França, mostrou a necessidade de modificar as práticas museográficas durante a crise do Covid-19 trazendo uma dimensão inédita às suas exposições temporárias, disponibilizando textos do curador e apresentando as obras através do *Instagram* (Negri et al., 2020, p.25). Os museus, agora, passam a agregar novas vozes, novos discursos, e as ferramentas audiovisuais proporcionam informação e entretenimento ao público. Essa fala nos remete à questão da materialidade que o *Instagram* representa para essa adaptação dos museus, e resgata questões referentes a materialização e performatividade discutida por Orlikowski e Scott (2015, p.699).

As autoras ressaltam que não há prioridade quando se trata das práticas de comunicação. A partir do momento em que se entende a mutualidade entre usuário e materialidade a comunicação se torna mais efetiva. Essa abordagem trata as práticas como ontológicas, assim, corpos, espaços e objetos não são separáveis ou desvinculados da prática. Em outras palavras, as práticas são constitutivas do mundo (Orlikowski, W. J.; Scott, S. V., 2015, p.700). Esse posicionamento das autoras reflete um conceito já abordado pela pesquisadora Barad (2003) que afirma que:

A relação entre o material e o discursivo é de vinculação mútua. Nenhum é articulado/articulável na ausência do outro; matéria e significado se articulam mutuamente. Nem as práticas discursivas nem os fenômenos materiais são ontologicamente ou epistemologicamente anteriores. Nenhum pode ser explicado em termos do outro. Nenhum tem status privilegiado na determinação do outro (Barad, 2003, p.822).

Lievrouw (2014, p.24), em seu trabalho, relata que a pesquisa científica percorre um caminho “amplamente construtivista e culturalista privilegiando os significados e apropriações sociais e culturais das tecnologias e a enquadrando principalmente como um resultado ou expressão da cultura.” Ainda segundo a autora, aceitar conceituar o caráter social e material, intrínseco da tecnologia de comunicação, como equivalentes parece um projeto pendente no campo da Comunicação e Mídia. O argumento de Lievrow nos faz compreender um dos motivos pelos quais a museologia encontrou barreiras para assimilar e utilizar os dispositivos materiais forne-

cidos pelas novas mídias. Quando a própria Comunicação e os Estudos de Mídia, Tecnologia e Sociedade encontram resistência em enxergar e teorizar a tecnologia como “simultânea e inextricavelmente social e material” é natural que outras áreas sigam o mesmo caminho (Lievrouw, 2014, p.24).

Barad (2007, p. 151), afirma que a materialidade não é uma individualidade, separada ou estática, mas produzida na prática, “não uma coisa, mas um fazer”. Essa nova forma de fazer museológico, através das redes digitais sociais, revela um caráter dos museus de resistência e permanência. Demonstra uma instituição que, por séculos, se transforma, embora em seu ritmo, para comunicar, salvaguardar e permitir novas experiências com o objeto musealizado. Como afirma Mário Moutinho (1989, p.102), “não foi a Museologia tradicional que evoluiu para uma Nova Museologia, mas sim a transformação da sociedade que levou à mudança dos parâmetros da Museologia.”

Considerações finais

Refletimos, nessa comunicação, a respeito do posicionamento dos museus diante do processo de plataformação da sociedade, o interesse contemporâneo pela vida cotidiana e evidenciamos o papel das materialidades nas adaptações e expansões de novas práticas sociais e museológicas.

A pandemia de Covid-19, iniciada em 2020, evidenciou uma crise no setor cultural e nos museus não foi diferente. O choque com o fechamento das suas portas, por tempo indeterminado, forçou as instituições museais a criarem iniciativas para garantir seu funcionamento através do virtual. Assim, as redes sociais digitais, sobretudo o *Instagram* — pelo seu apelo visual e atender às demandas estéticas dos museus— se tornaram aliadas para a expansão da instituição e de seus acervos levando ao público informação e entretenimento. É válido ressaltarmos as plataformas digitais como materialidades que dão suporte aos museus na tarefa de realizar um discurso mais efetivo com seu público e disponibilizar a sua principal forma de comunicação: a exposição.

O despreparo dos museus diante da crise gerada pelo vírus evidenciou problemas sobre a relação entre museu e novas tecnologias. Dificuldades com digitalização dos acervos, inexistência de canais virtuais, falta de gerenciamento das redes sociais digitais, verba escassa, dentre outros fatores, foram noticiados por instituições pelo mundo. Apesar do despreparo, os museus mostraram a capacidade de agir e criar iniciativas para expandir suas atividades e garantir a relação com o público.

Durante a pesquisa foi possível notar a existência de trabalhos que abordam o tema museu digital e novas tecnologias, mas datados, em sua maioria, da década de 1990 ou do início dos anos 2000. A escassez de trabalhos que abordem a temática museu e plataformas digitais, no tocante às práticas museológicas, ainda é pouco explorado. Além disso, o fato de a Pandemia de Covid-19 ainda ser um acontecimento em curso demonstra a importância de conceber um diálogo entre museologia, plataformas, materialidades e práticas sociais buscando trazer à luz a importância do entendimento, por parte dos museus, acerca das infraestruturas digitais e sobre como elas contribuem para as práticas museais diante do cenário atual da indústria cultural.

Referências

- ANDRADE, J. F. D. **O museu na era da comunicação on line**. 2008. 72 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Moinho, Braga, 2008.
- ARANTES, Otília Beatriz Fiori. Os novos museus. **Novos Estudos Cebrap**, São Paulo: CEBRAP, v.1, n.31, p.161-169, out. 1991.
- ARVANITIS, K.: Museums Outside Walls: Mobile Phones and the Museum in the Everyday. **IADIS International Conference Mobile Learning**, Qwara, Malta, 2005. p.183-189.
- BARAD, K. Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. **Signs: Journal of Women in Culture and Society**, The University of Chicago, v. 28, n. 3, p. 801-831, Spring 2003.
- BELLIDO GANT, M. L. Nuevas tecnologías, museo y educación. **Visualidades**, Goiânia, v. 5, n. 1, 2012. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18040>. Acesso em: 12 dez. 2023.
- BENJAMIM, W. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2012.
- BIJKER, W. E. Introduction. In BIJKER, Wiebe E.; LAW, John **The social construction of technological systems**. Cambridge, MA: The MIT Press, 1992.
- BOCZKOWSKI, Pablo J. **Abundance**: on the experience of living in a world of information plenty. New York: Oxford University Press, 2021.
- BOURDIEU, Pierre. **O Senso Prático**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- CARRERAS, Monfort, C. Museografía em internet: Análisis de la situación em nuestro país. **Boletín do Museo Provincial de Lugo**, Espanha, v. 11, n.2, p.95-116, 2003-2004. Disponível em: <http://www.museolugo.org/revistas.asp?id=15>. Acesso em: 30 nov. 2022.
- CRIPPA, GIULIA. Cosa hanno fatto i musei durante la pandemia: uno studio delle attività di alcune istituzioni tra marzo e giugno 2020. **Ricerche di S/Confine**, v. X, n.1, p. 65-87, 2020.
- COSTA, Luciana Ferreira da. **Museologia no Brasil, século XXI: atores, instituições, produção científica e estratégias**. 2017. 360f. Tese (Doutorado em História e Filosofia da Ciência –Especialidade em Museologia). Universidade de Évora, Portugal, 2017.

D'ANDRÉA, C. **Pesquisando plataformas online: conceitos e método**. Salvador: EDUFBA, 2020.

DA REDAÇÃO. OMS decreta pandemia do novo coronavírus. Saiba o que isso significa. **VEJA SAÚDE**, 12 mar. 2021. Medicina. Disponível em: <https://saude.abril.com.br/medicina/oms-decreta-pandemia-do-novo-coronavirus-saiba-o-que-isso-significa>. Acesso em: 12 dez. 2023.

DADOS Corona Vírus- 2023. **DASA**, 2023. Disponível em: <https://dadoscoronavirus.dasa.com.br/#lp-pom-block-195>. Acesso em: 04 jan. 2023.

GIDDENS, A. **As consequências da modernidade**. São Paulo: UNESP, 1991.

GRIBBON, Eva. Museums in British Columbia During the COVID-19 Pandemic: Continuing to Engage the Public Online. **Undergraduate Honours Papers (Anthropology)**. University of Victoria, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1828/13033>. Acesso em: 15 jan. 2023.

LEMONS, A. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura**. São Paulo: Annablume, 2013.

LESHCHENKO, Anna. Digital Dimensions of the Museum: Defining Cybermuseum's Subject of Study. **ICOFOM Study Series**, Paris, v.43^a, p. 237-241, 2015.

LIEVROUW, L.A. Materiality and Media in Communication and Technology Studies: An Unfinished Project. In: GILLESPIE, T.; BOCZKOWSKI, P.J.; FOOT, K. A. (Ed.). **Media Technologies**. Essays on Communication, Materiality, and Society. Cambridge: MIT Press, 2014. p.25-51.

LIPOVETSKY. G.; SERROY, J. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. Cibermuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual. In: MAGALDI, Monique B.; BRIOO, Clóvis Carvalho (Org.). **Museus & museologia: desafios de um campo interdisciplinar**. Brasília: FCIUnB, 2018. p. 135-155.

MOUTINHO, M. Museus e Sociedade: reflexões sobre a função social do Museu. Monte Redondo: **Cadernos de Patrimônio**, Monte Redondo, n.5, p. 11-83, 23 out. 1989.

NEGRI, Massimo et al. **Museums and the web at the times of COVID-19. In search of lasting museological innovations during the pandemic**. Pádua, Itália: University of Padua and EMA, 2020. (TPTI 2020 Research Project).

ORLIKOWSKI, W. J.; SCOTT, S. V. Exploring material-discursive practices. **Journal of Management Studies**, v.52, n.5, p.698-705, jul. 2015.

VAN DIJCK, José. A Sociedade da Plataforma. **DigiLabour**: entrevistas, 6 mar., 2019. Disponível em <https://digilabour.com.br/2019/03/06/a-sociedade-da-plataforma-entrevista-com-jose-van-dijck/>. Acesso em: 06 jan. 2023.

VAN DIJCK, J.; POELL, T.; DE WAAL, Martijn. **The Platform Society**: public values in a connective world. Oxford University Press, 2018

Long, Long Time: Fandom e masculinidades em *The Last of Us*

Mateus Vilela¹

Introdução

Narrativas seriadas podem ser entendidas como um conjunto de sequências sintagmáticas que são, em última instância, baseadas em uma alternância desigual. Cada capítulo reproduz um conjunto de elementos passíveis de serem reconhecidos pela audiência – tais como personagens, cenários e temática – ainda que sempre o enriqueça com novos dados, situações e informações. Sua popularidade está diretamente associada aos modelos de produção televisivos e a popularização da digital, trazendo temas de teor político, cultural e social em intrincadas misturas de realidade e ficção, desafiando a audiência no que diz respeito às suas vivências e realidades, e criando uma *Cultura das séries*.

As redes sociais digitais, nesse cenário, ganham destaque pois configuram-se como espaços que são cotidianamente apropriados pela audiência para discutir e comentar sobre essas intrincadas misturas de realidade e ficção, criando um *backchannel* de comentários vivos que amplia o processo de consumo audiovisual. Esses comentários, no entanto, mesmo que criem uma publicidade gratuita às séries (sendo, portanto, incentivados pelas produtoras), também podem servir como uma forma de externar descontentamento e preconceitos, além de servir como estratégia para ações de boicote contra alguma série ou episódio específico, conforme verificado em *The Last Of Us*, no episódio *Long, Long Time*, exibido em 29 de janeiro de 2023.

O seriado, exibido simultaneamente na TV fechada e no serviço de *streaming*, é baseado em um jogo eletrônico de mesmo nome e, no capítulo em questão, retratou a relação amorosa entre dois personagens masculinos, o que causou uma grande reação negativa por parte do *fandom* do seriado e do jogo. Desse modo, essa investigação objetiva discutir o discurso do *fandom* de *The Last of Us* nas redes sociais na internet, em especial no *Twitter*, em crítica ao episódio *Long, Long Time* a partir de reflexões sobre marcadores de gênero e sexualidade, bem como pelas noções de masculinidade e aproximações com o feminino. Sendo as-

1 Doutor em Comunicação Social – PUCRS. Professor Adjunto do curso de Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Email: mateus.vilela@academico.ufpb.br.

sim, esse texto almeja refletir sobre as disputas associadas ao poder histórico exercido por grupos dominantes, e que faz com que setores marginais, como as masculinidades subordinadas, pressionem por maior visibilidade dentro dos espaços de poder.

Esse texto, com relação à abordagem do problema, classifica-se como qualitativo, por tratar “do contato direto com o ambiente e o objeto de estudo em questão, necessitando de um trabalho mais intensivo de campo”, como afirmam Prodanov e Freitas (2013, p. 70), ainda que por apropriar-se da análise de conteúdo (Bardin, 2009) também leve em consideração dados quantitativos. Do ponto de vista de sua natureza, trata-se de uma pesquisa pura, pois objetiva a geração de conhecimentos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática, ou seja, trabalha com interesses universais. Por ter finalidade em apresentar mais informações relacionadas à ação dos fãs a partir de marcadores de gênero e de masculinidades, delimitando o tema de pesquisa, com relação aos objetivos, a pesquisa é de caráter exploratório, assumindo, então, o procedimento técnico bibliográfico.

Cultura das séries e *fandom*

Seriados como *Breaking Bad* (2008), *Game of Thrones* (2011), *The Crown* (2016), *The Handmaid's Tale* (2017) e *The Last of Us* (2023) são, notadamente, identificados como expoentes da produção seriada contemporânea. Em comum, tais títulos contam com um reconhecimento do público e da crítica com relação a sua qualidade visual e narrativa, o que, por sua vez, movimenta há mais de uma década as redes sociais na internet a partir das atividades dos seus fãs, dando origem a uma *Cultura das séries*.

A expressão, cunhada por Silva (2014a; 2014b), entende que existe uma tríade de condições, que ocorrem há décadas, para justificar a posição de destaque do formato, dentro e fora dos modelos tradicionais de televisão. A primeira diz respeito às formas narrativas, por intermédio da complexidade como adjetivo amplamente utilizado, e tendo estreita ligação com o desenvolvimento, e com a veiculação, de séries originais por canais de TV a cabo, intensificando o processo de diversificação e de qualificação. Nesse sentido, a própria estrutura das séries, de acordo com Martin (2014), propicia o desenvolvimento de personagens mais complexos e ricos, causando uma maior identificação dos públicos para com a narrativa. Assim, uma televisão mais complexa acaba sendo criada, desafiando a audiência com tramas que se desenvolvem com o decorrer dos episódios, e reclamam por mais engajamento ao entregar estéticas mais rebuscadas (Bourdaa, 2011).

Para além da complexidade narrativa e estética, a popularidade do formato também pode ser entendida por intermédio do barateamento da tecnologia digital, o que possibilitou que os mais diversos conteúdos estejam à disposição dos usuários sem restrições geográficas e de mercado. E é o que Silva (2014a; 2014b) entende como a segunda condição para a existência de uma *Cultura da Séries* e o que, por conseguinte, cria modelos de consumo e condições para a formação de uma nova *telefilia* diacrônica e transnacional.

O teórico acredita que, na contemporaneidade, os espectadores são capazes e interessados em assistir séries pela internet. E, soma-se a isto, a considerável

quantidade de conteúdos extras disponibilizados, além do estímulo ao compartilhamento e discussão nas redes sociais na internet. A internet, dessa forma, teria um papel fundamental, ainda que não seja possível falar em superação do modelo televisivo atual para um de compartilhamento *online* de conteúdo. Segundo o autor, estamos imersos em um contexto cultural e tecnológico diferenciado que possibilita “a formação de um conjunto de novos espectadores cujo repertório está sendo formado por uma tela conectada, cujos hiperlinks apontam para um ambiente multi-tarefas e multi-plataforma” (Silva, 2014a, p. 247). Sendo assim, o acesso aos conteúdos em rede não ocorre somente aos programas que estão no ar, de modo síncrono, mas também abarca os vídeos antigos, a memória das emissoras. “É no universo do digital, dentro e fora da rede, que se armam os alicerces dessa espetatorialidade hiperconectada típica de uma cultura das séries, que podemos chamar de cibertelefilia” (Silva, 2014a, p. 247).

Tal cenário foi também decisivo para o surgimento das plataformas de *streaming* a partir de 2013, o que gerou novos modelos de entrega de conteúdo com temporadas inteiras sendo disponibilizadas ao mesmo tempo, renunciando ao conceito de “evento” criado pela televisão analógica. Esse maior poderio por parte do público, por sua vez, gera maiores graus de engajamento (ainda que em períodos mais reduzidos), pois os ganchos entre os episódios levam a um consumo de maratona, a fim de saciar a curiosidade sobre a história. O que comumente atribuía-se à televisão fechada, no que tange à inventividade de temáticas e linguagem, agora também é associado a plataformas como *Netflix*, *Max* e *Hulu*.

Por fim, a terceira condição diz respeito ao consumo “seja na dimensão espetatorial do público, através de comunidades de fãs e de estratégias de engajamento, seja na criação de espaços noticiosos e críticos, vinculados ou não a veículos oficiais de comunicação” (Silva, 2014a, p. 243). A capacidade de engajar os fãs é vista por Colonna (2010), não apenas através da linguagem e do investimento técnico, mas essencialmente pelo “texto”, capaz de conquistar a atenção da audiência em um ambiente dispersivo e cacofônico, ainda que exibindo a recorrente estrutura como se fosse novo. E o *fandom*² é o vértice de um novo esquema conceitual de trocas entre fãs e emissoras. “É, de fato, um processo comunicacional muito complexo, que faz emergir o modo dialético e inter-relacionado por meio do qual se dão as relações entre a grande mídia e seu público” (Silva, 2014a, p. 248).

Dessa maneira, o *fandom* toma um lugar central em uma nova configuração midiática, tendo um papel e uma voz mais ativa por intermédio das redes sociais na internet, em um intrincado sistema de negociações, na qual os produtores realizam inúmeros ajustes para satisfazer as demandas dos fãs, enquanto fomentam diversas formas de consumo que satisfaçam financeiramente suas economias (Jenkins, 2007). São novos tipos de conteúdo criados perenemente, dando gênese a diferentes formas de relacionamento.

Nesse cenário, Ross e Nightingale (2003), bem como Freire Filho (2007), creem que o relacionamento entre fã e objeto midiático é mantido por laços imaginários

2 O abandono do isolamento em detrimento das atividades em grupo, levou Sandvoss (2005) a entender que *fandom*, neologismo a partir de *fan kingdom*, seja o termo mais exato ao referir-se à comunidade de fãs. De acordo com o pesquisador, *fandom* é uma construção a partir de inúmeras interações entre os produtores e os consumidores midiáticos. O entendimento de que os estudos neste certame devem considerar a coletividade, não no indivíduo isoladamente.

de intimidade que levam os públicos a dedicarem tempo, e até mesmo dinheiro, sem que recebam recursos monetários. Em contrapartida, Jenkins (2006; 2009) amplia a discussão ao contemplar tanto questões associadas à imagem, quanto ao sentimentalismo, a apropriação e a ressignificação. Na *Cultura das séries*, o fã necessita ser enxergado como agente ativo e influente no processo de transfiguração da cultura midiática.

Nessa agência, Jenkins (2015) crê que o fã atua em cinco instâncias. A primeira diz respeito às práticas críticas e interpretativas e o autor reconhece a crítica dos fãs como lúdica e atenta à coerência da trama, ademais tal ação pode ser realizada através de comparações entre experiências pessoais e a série. A segunda versa sobre o consumo ativo, pois os fãs querem ser ouvidos pelos produtores e que seus desejos e opiniões sejam levados em conta. Em terceiro lugar, para o teórico, há ainda uma modalidade específica de recepção, visto que ser fã envolve ter uma atenção especial ao objeto de adoração e a recepção especial abrange tanto uma ligação emocional quanto um distanciamento crítico em relação ao que se assiste. Não obstante, na quarta e quinta instâncias, existem a produção cultural e a comunidade social alternativa, na qual os grupos de fãs proporcionam uma fuga da realidade, como se o *fandom* fosse constituído pôr em uma realidade paralela à vida ordinária. Entretanto, embora se reconheça a relevância da comunidade social alternativa, o pesquisador ratifica que o *fandom* não pode ser entendido como uma estrutura homogênea, pois ainda que existam comportamentos similares entre os indivíduos, não há homogeneidade, visto que as formas de apropriação, de ressignificação e o investimento financeiro e emocional são diferentes em cada sujeito.

Desse modo, a partir dos cinco modos de participação ativa de Jenkins (2015), Vilela (2017) discorre sobre três possibilidades de atuação dos fãs imersos nas redes sociais na internet, a partir do consumo de ficções seriadas audiovisuais. Inicialmente, o autor afirma que existem os fãs que acompanham regularmente os seus seriados prediletos, sem comentar sobre eles nas redes. Isto não significa que tais sujeitos não tenham conta nas redes sociais na internet, apenas que não a usam com o objetivo de mostrar – ou de criar laços – a partir de um determinado produto audiovisual. Seriam chamados, portanto, de fãs-consumidores, pois não se sentem vinculados diretamente a um *fandom* e, por conseguinte, investem menos tempo e dedicação ao conteúdo.

A partir da perspectiva do fã-consumidor, Vilela (2017) entende que o nível de engajamento cria uma linha divisória entre aqueles que apenas consomem uma série e aqueles que usam das redes sociais na internet para comentar e debater sobre os seriados. Essa diferença dá origem, então, ao fã-conectado. E essa conexão é tanto digital como emotiva, pois envolve os sujeitos que realizam um investimento emocional maior, principalmente por motivos de socialização e de divertimento. Configuram-se, desse modo, participantes ativos no processo de transformação da cultura midiática (Jenkins, 2006).

Segundo Hills (2002), a afetividade é importante quando a relação do fã com a cultura acontece e resulta em prazer. O afeto se desenvolve de duas formas dissemelhantes, ainda que complementares, uma quantitativa e outra qualitativa, implicando a quantia de energia que o fã disponibilizará, bem como, a quali-

dade dela. Desse modo, além de distinguir um fã-consumidor de um fã-conectado, a afetividade cria uma estratificação social no *fandom*, criando hierarquias. A relação do fã com seu objeto é caracterizada pelo excesso, pois quanto maior o investimento afetivo, maior será a diferenciação entre seus membros. Não obstante, são as reações emotivas as principais responsáveis por manterem em movimento a *Cultura das séries*, através da habilidade dos indivíduos de transformá-las em interações sociais (Jenkins, 2006; 2015). A frustração e o antagonismo, ambos identificáveis no comportamento do fã, são os principais fatores que inflamam o engajamento.

Por fim, com os maiores níveis de afetividade e de engajamento, tem-se o fã-expert (Vilela, 2017). O fã-expert é aquele que coleciona itens mais caros, assiste várias vezes ao mesmo episódio e é bastante ativo, não somente em redes sociais na internet, mas em fóruns e *websites* especializados. São colecionadores ávidos e “a coleção cultural é um ponto onde os capitais econômico e cultural convergem” (Fiske, 1992, p. 43) e são aqueles que mais acumulam conhecimento e prestígio dentro do *fandom*, atuando como líderes de opinião e detendo um certo poder perante os demais. Um exemplo desse tipo de comportamento, na *Cultura das séries*, pode ser percebido especialmente quando a obra audiovisual adapta um livro, um filme, uma história em quadrinhos ou um jogo eletrônico. Rapidamente os fãs-experts começam a tecer comparações entre os produtos midiáticos, sempre partindo de um ponto de vista a julgar a adaptação perante sua fidedignidade ao material original.

The Last of Us e masculinidades

Nesse cenário, na qual os fãs-experts traçam comparações entre a obra original e a adaptação, a série *The Last of Us* (2023) ganha destaque. Veiculada pela HBO na TV a cabo e no *streaming*, a produção que é baseada em jogo eletrônico homônimo foi assistida por 8,2 milhões de fãs em sua primeira temporada (Figueiredo, 2023). Ademais, no decorrer de seus episódios houve um aumento contínuo de audiência, com uma média de 30,4 milhões de espectadores por capítulo, com o episódio inicial alcançando 40 milhões de indivíduos.

No videogame, *The Last of Us* é categorizado como um jogo de ação-aventura e sobrevivência, lançado no PlayStation em 2013. Na narrativa, os jogadores controlam Joel, um indivíduo que deve escoltar uma garota pré-adolescente através dos Estados Unidos, em um cenário pós-apocalíptico. Sua jogabilidade se dá em perspectiva de terceira pessoa, se utilizando de armas de fogo e armas improvisadas com objetivo de defenderem-se de humanos hostis e criaturas infectadas por uma mutação fúngica.

No que tange ao seriado, ainda que parta da mesma premissa, há um menor foco na violência, dando mais destaque às relações entre os personagens. Segundo Prisco (2023), a série “não é sobre os monstros, é, em essência, sobre o nascer da humanidade em um cenário de dor, luto e desolação”. E, nesse sentido, o episódio intitulado *Long, Long Time* obteve bastante repercussão nas redes sociais na internet por focar no relacionamento amoroso entre dois personagens masculinos, Bill

(Nick Offerman) e Frank (Murray Bartlett), retratando seu amor, suas crises conjugais, suas questões sexuais e, por fim, suas mortes.

Enquanto no jogo, o teor da relação entre ambos é pouco explorado, deixando apenas algumas “pistas” do que poderia ser uma relação amorosa, a série optou por mostrar cenas de beijo, de sexo, de carícias e de declarações de amor. Ainda que os críticos, no geral, tenham sido elogiosos quanto ao enredo, o capítulo recebeu aproximadamente 40 mil avaliações negativas (de uma estrela) no site IMDb, um portal de avaliação pública de filmes e séries, gerando um dos maiores engajamentos negativos já registrados na plataforma.

Essa indignação com relação às relações homoafetivas, no entanto, não é exclusividade do *fandom* de *The Last of Us*. Ainda que os primeiros registros da homossexualidade remetam às civilizações da Antiguidade, onde tal espectro da sexualidade era admitida e, até mesmo, encorajada (Foucault, 1988), uma das explicações para sua *homofobia* no decorrer da história, diz respeito ao interesse no aumento populacional, circunscrito por razões bélicas e colonizadoras. Ainda assim, foi com o surgimento e avanço da inquisição no ocidente que a perseguição tomou maiores proporções, pois vários códigos penais percebiam a prática como sodomia, com penas que levavam à morte.

Nos séculos posteriores, o preconceito contra a população LGBTQI+ seguiu dizimando milhares de indivíduos. No nazismo, estima-se que cerca de 60% dos homossexuais da Alemanha foram mortos em campos de concentração (Setterington, 2017), enquanto os demais foram obrigados a *performatizar* a norma sexual nazi. Os métodos de tortura envolviam, muitas vezes, estupro coletivo. Até 1960, ser homossexual era crime na maioria dos Estados Unidos e, somente em 1979, a Associação Americana de Psiquiatria tirou a homossexualidade do rol de doenças mentais. Manter relações homossexuais também foi crime na Inglaterra, e no País de Gales, até 1967 (AGÊNCIA EFE, 2016). No Brasil, do mesmo modo, um homossexual é morto a cada 34 horas e cerca de 70% dos assassinatos ficam impunes (GGB, 2023).

Essa proibição e, por conseguinte perseguição, também pode ser analisada pelo prisma naturalista que entende existir uma *pseudo* superioridade dos homens, gerando um rígido distanciamento entre o masculino e o feminino, em uma visão heterossexuada da realidade (Welzer-Lang, 2001). O *natural* seria restrito às relações entre opostos no campo do gênero biológico, ou seja, homens e mulheres. O que ocorre fora desse padrão seria, portanto, desviante da norma (Foucault, 1982; 1988).

De acordo com essa vertente, o “verdadeiro homem” deve renegar a totalidade dos predicados atrelados ao feminino. E as noções de masculino e feminino seriam, então, complementares e excludentes, pois os conceitos são opostos, mas carecem um do outro para existir (Muraro; Boff, 2002). O paradigma naturalista divide masculino e feminino em grupos hierárquicos, usando a dicotomia superioridade *versus* subordinação. Nesse sentido, “o heterossexismo seria a promoção incessante, pelas instituições e/ou indivíduos, da superioridade da heterossexualidade e da subordinação simulada da homossexualidade” (Welzer-Lang, 2001, pp. 467-468).

O gênero não deve ser meramente concebido como a inscrição cultural de significado num sexo previamente dado (uma concepção jurídica); tem de designar também o aparato mesmo de produção mediante o qual os próprios sexos são estabelecidos. Resulta daí que o gênero não está para a cultura como o sexo para a natureza; ele também é o meio discursivo/cultural pelo que “a natureza sexuada” ou ainda “um sexo natural” é produzido e estabelecido como “pré-discursivo”, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra sobre a qual age a cultura [...] Na conjuntura atual, já está claro que colocar a dualidade do sexo em um domínio pré-discursivo é uma das maneiras pelas quais a estabilidade interna e a estrutura binária do sexo são eficazmente asseguradas (Butler, 2003, p. 25).

Esse modelo, por sua vez, é ratificado e reforçado por diversos aparelhos e instituições. Para Foucault (1988), a partir de uma análise sobre a história da sexualidade, o sexo é posto em discurso por meio dos mais variados sistemas que passam diversas áreas. A norma, dessa maneira, “não emana de um único lugar, não é enunciada por um soberano, mas, em vez disso, está em toda a parte. Expressa-se por meio de recomendações repetidas e observadas cotidianamente, que servem de referência a todos” (Louro, 2008, p. 22).

Sendo assim, o discurso sobre o sexo é oriundo de diversas instâncias, e constrói-se impregnado em uma estética cristalizada que determina o que é certo e o que é errado no âmbito da vida privada, mas que reverbera na instância pública. Dentre estas instâncias, é possível enxergar a própria mídia como um dispositivo da sexualidade, pois nas representações midiáticas comumente é reforçado uma falsa patologização do homossexual (Sedgwick, 1990).

Nesse sentido, o núcleo de dominação masculina apresentado por Bourdieu (2003) reestrutura os debates relacionados ao gênero em uma dicotomia entre dominantes e dominados, ratificando um contrato social de desigualdade. As situações de dominação, no entanto, não atingiriam somente as mulheres, afetando outras masculinidades que não preenchem os requisitos do imaginário masculino. A estas masculinidades, é dado um lugar subordinado nas relações de gênero por não exercitarem sua sexualidade através da estrutura binária homem/mulher. Intimamente ligadas à feminilidade, já que sua prática sexual é conectada à passividade, não ostentam o ideário masculino de dominância completa, sendo reduzidos à figura dos desviantes e dos dominados.

Nessa perspectiva, a dominação cultural exercida por uma coletividade dominante executa-se sempre pela violência, seja ela física, espiritual ou sobre a consciência, de acordo com Bourdieu (2001). Como nos confrontos políticos e econômicos, os grupos fazem uso de estratégias para conservar ou galgar espaço. E essa batalha é tanto física, explícita e material, quanto é simbólica, implícita e imaterial. Coloca em jogo a conservação da cultura dominante. A homossexualidade, imersa em uma visão pós-estruturalista, estaria colocada como oposto superior a homossexualidade. Haveria, então, um “outro”, distante do “eu” que é a referência. Em uma “ótica desconstrutiva, seria demonstrada a mútua implicação/constituição dos opostos e se passaria a questionar os processos pelos quais uma forma de sexualidade (a homossexualidade) acabou por se tornar a norma, ou, mais do que isso, passou a ser concebida como *natural*” (Louro, 2001, p. 549).

As aproximações com o feminino, para a masculinidade hegemônica, devem ser dominadas através da força física e da agressividade. “O afeminado no homem é desprestigiado, objeto de desprezo, colocado em patamar inferior ao feminino da mulher” (Seffner, 2003, p. 126). Algumas masculinidades subordinadas, no entanto, se investem de características hegemônicas, performatizando ações estratégicas na direção da não punição simbólica em função de sua sexualidade desviante. Estas práticas são o que Gayle Rubin (2003) denomina de sexualidades contestadas: aquelas que violam as regras do que é “natural”, ou seja, do modelo heterossexual. O autor compreende que existe uma estratificação sexual que as separa entre “boas” e “más”. A homossexualidade encontra-se na linha de fora, junto com outras práticas como a pornografia, o sadomasoquismo e a prostituição.

Dessa forma, percebe-se que tais vivências não têm lugar digno na história oficial (Da Silva, 2007), ocupando os papéis de dominados e de perseguidos. Sua existência reside em uma “coadjuvância perversa e oculta, construindo memórias subterrâneas” (Da Silva, 2011, p. 115). A negação ao exercício da palavra, portanto, atribuiu invisibilidade e esquecimento às suas vivências (Pollak, 1989). E “fazer-se ouvir é um ato contínuo de luta e resistência. Quem foi e é silenciado perde sua condição de falante e reduz sua ação à mera emissão de ruídos, ou seja, não pode se fazer ouvir e está contido, controlado ou mesmo assimilado” (Da Silva, 2011, p. 117).

Metodologia

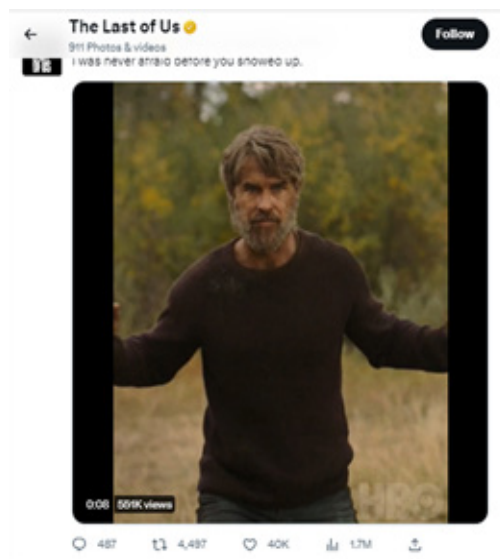
A análise de conteúdo é uma metodologia popular na área da comunicação, que utiliza de perspectivas qualitativas e quantitativas para investigar termos, construções frasais e referências textuais. Bardin (2009) a define como grupo de técnicas que, através de uma descrição objetiva, sistêmica e quantitativa, interpreta a comunicação. Tem como objeto a palavra, no que tange ao aspecto individual e atual da linguagem, além de ser categorial-temática, visando revelar indicadores sobre uma realidade. De modo geral, é sistematizada em pré-análise; exploração do material; tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

Dessa maneira, na pré-análise, esta investigação organizou o material recolhido com a finalidade de sistematizar as ideias iniciais e conduzir a um esquema preciso. O *corpus* foi constituído pelos dos comentários realizados pelos fãs, no perfil oficial da série no Twitter³, em referência a postagem com maior engajamento sobre o episódio *Long, Long Time*. Desse modo, o *post* realizado em 30 de janeiro de 2023 foi escolhido por contar com 487 respostas, 4.497 *retweets* e 40.000 *likes*⁴. A postagem, conforme Figura 1, mostra o personagem Frank com a legenda “Eu nunca tive medo até você aparecer”, em tradução livre. Optou-se por considerar como parte do *corpus* todos os comentários realizados em um espaço de tempo de 7 dias após a publicação do *tweet* em questão.

3 O perfil oficial da série no Twitter é @TheLastOfUsHBO. N.A.

4 Dados coletados em 06 de abril de 2023. N.A.

Figura 1: Post sobre *Long, Long Time* realizado pelo perfil oficial da série no Twitter



Fonte: twitter.com/TheLastOfUsHBO

A pesquisa conduziu, portanto, uma leitura flutuante em 487 comentários e decidiu o que seria analisado pelas regras da exaustividade, da representatividade e da homogeneidade (Bardin, 2009). Dessa forma, a exploração do material encontrou categorias que se distinguiram entre si pela aproximação semântica e contextual. A categoria crítica, tema deste artigo, envolveu afirmativas que externaram descontentamento com o episódio. Em termos quantitativos, foram registrados 241 comentários nessa categoria, correspondendo a 49,5% do total recolhido e catalogado.

Long, Long Time no Twitter

Na etapa de tratamento dos resultados, inferência e interpretação (Bardin, 2009) os dados brutos foram tratados de forma a converterem-se em dados relevantes e válidos. Durante a interpretação, foi preciso retornar atentamente ao alicerce teórico, visto que ele fornece embasamento e perspectivas expressivas para a pesquisa. Em última instância, foi a relação entre os dados e o arcabouço teórico que deu sentido à interpretação dos dados, enquanto as inferências buscaram compreender o que se encobre sob a suposta realidade, ou seja, o que significa o discurso em sua complexidade, o que ele fala para além das aparências. Sendo assim, esta investigação ratificou, através do material recolhido, que a categoria crítica se resumiu a dois pontos elementares.

O primeiro ponto versa sobre o roteiro ter dedicado um capítulo exclusivamente a dois personagens secundários e que no jogo não tinham tamanho destaque. Essa crítica se estende ainda ao fato de a série ter construído uma narrativa amorosa que

não estava explícita no jogo, criando uma significativa diferença entre os dois formatos, pois no jogo, apenas Bill de fato aparece, enquanto Frank é apenas mencionado: o que o jogo deixa explícito é que ambos eram parceiros (não revelando que tipo de parceria), mas que houve uma desavença que levou Frank a desaparecer.

À vista disso, o incômodo com a liberdade criativa da adaptação ratifica o entendimento de que a relação entre o fã e o objeto midiático é construída por laços imaginários de intimidade o que, por sua vez, levou o *fandom* de *The Last of Us* a reclamar na página oficial da série no Twitter (Ross; Nightingale, 2003; Freire Filho, 2007). Nota-se um comportamento similar a uma proteção, ou antes a uma adoração, à narrativa do videogame, criando um sentimento de ojeriza a quaisquer mudanças. Em última instância, as alterações são vistas como um *atentado* ao objeto ao qual os fãs dedicam uma considerável quantidade de tempo e de afetividade.

Similarmente, é possível relacionar a crítica dos fãs na página oficial da série com as práticas críticas e interpretativas (Jenkins, 2015), na qual o *fandom* mostra-se atento à fidelidade da trama, principalmente por haver um material que inspira a série. Nos comentários, também é notável o que Jenkins (2015) nomeia de consumo ativo, pois fica explícito que os comentários críticos ao episódio são voltados principalmente aos produtores (os comentários foram feitos diretamente na página oficial da série no Twitter), ratificando que os fãs querem ser ouvidos e que seus desejos e opiniões sejam levados em conta, conforme Figura 2.

Figura 2: Comentários sobre o episódio *Long, Long Time* na página oficial da série no Twitter



Fonte: twitter.com/TheLastOfUsHBO

No consumo ativo, quando os fãs teceram críticas e as fizeram baseados na fidelidade entre o conteúdo do jogo e da série, nota-se, do mesmo modo, uma tentativa de estabelecer uma hierarquia dentro do *fandom* (Jenkins, 2006; 2015). Nesse sentido, os fãs-experts (Vilela, 2017) utilizaram de conhecimento prévio (e adquirido por intermédio do jogo) para mostrarem-se possuidores de um maior investimento, atuando, portanto, como líderes de opinião e detendo um certo poder perante os demais. Operam, por conseguinte, no intuito de se destacarem dentro do grupo, solidificando uma posição de destaque entre os fãs do seriado.

Cabe ainda destacar que parte do incômodo dos fãs-experts diante das alterações na história acontece, pois, ao se distanciar do jogo, a narrativa da série acaba por anular a perspectiva de destaque do expert perante o *fandom*. Em outras palavras, todo o conhecimento que os fãs do jogo têm (baseado na obra original), passa a não fazer mais sentido quando a adaptação toma outros rumos. Desse modo, parte da crítica que os fãs-experts teceram com relação a mudança proposta pelo episódio, também diz respeito a uma tentativa de manutenção de poder, ou antes de hierarquia, perante os demais fãs.

Ainda assim, mesmo que parte das críticas tenha focado apenas no distanciamento entre a narrativa do jogo e da série, o segundo ponto elementar percebido pela análise de conteúdo (Bardin, 2009) diz respeito ao episódio focar em um casal formado por dois homens, retratando questões amorosas, sexuais e de convivência matrimonial. Logo, através dos comentários analisados na categoria crítica, notou-se um grande descontentamento pelo fato de *Long, Long Time* partir de uma visão não heterossexualizada da realidade (Welzer-Lang, 2001). Ou seja, houve um incômodo em parte do *fandom* que acredita que as relações homossexuais não fazem parte de um entendimento natural dos relacionamentos amorosos e sexuais o que, em vista disso, rompe o laço imaginário de intimidade (Hills, 2002) entre o fã e o seriado, visto que a série opta por uma realidade que não satisfaz seu público.

Ademais, ao retratar carícias, declarações de amor e dar destaque a primeira relação sexual entre os personagens, percebe-se que a série escolheu representar masculinidades que não renegam os predicados atrelados ao feminino (Welzer-Lang, 2001), ao mesmo tempo em que colocou o relacionamento entre dois homens no mesmo nível discursivo que as relações heterossexualizadas. Assim, parte dos fãs do jogo, e que se sentem atrelados à *jogabilidade pós-apocalíptica* baseada na violência, são confrontados com um enredo que adota um discurso mais humanizado e focado na reconstrução dos afetos (Prisco, 2023), causando estranhamento. Desse modo, parte dos comentários críticos se apoiou em uma repulsa à relação entre dois homens, o que vai ao encontro de uma pseudo-patologização do homossexual (Sedgwick, 1990) “justificada por uma ideologia elaborada que os classifica como seres perigosos, inferiores e indesejáveis (Rubin, 2003, p. 21).

Figura 3: Comentários sobre o episódio *Long, Long Time* na página oficial da série no Twitter



Fonte: twitter.com/TheLastOfUsHBO

Esse estranhamento também é percebido pelo fato de muitos fãs terem seu contrato de expectativa desfeito. Por ser um produto seriado, baseado em uma alternância desigual, onde cada episódio reproduz um conjunto de elementos capazes de serem reconhecidos pela audiência, há uma espécie de probabilidade temática que os fãs esperam. Por *The Last of Us* partir de um jogo eletrônico, o *fandom* esperava um discurso sobre sexo e sexualidade com uma estética cristalizada pela mídia, e baseada na heteronormatividade como dispositivo da sexualidade (Louro, 2008). A Figura 4 ratifica que houve uma quebra desse contrato de expectativas, fazendo os fãs sentirem-se acompanhando uma narrativa exclusiva para a comunidade LGBTQIA+.

Figura 4: Comentários sobre o episódio *Long, Long Time* na página oficial da série no Twitter



Fonte: twitter.com/TheLastOfUsHBO

A figura 4 ainda é relevante ao considerarmos que a série, por retratar o relacionamento amoroso entre dois homens, seja comparada a um *filme gay*. Nesse sentido, nota-se uma disposição do *fandom* em esquadriñar a homossexualidade como um ato unicamente sexual, eliminando outros sentimentos que seriam exclusivos das relações heterossexuadas. “Continuamos a pensar que algumas dentre elas [práticas que transgridem a lei] insultam a ‘verdade’: um homem ‘passivo’, uma mulher ‘viril’, pessoas do mesmo sexo que se amam” (Foucault, 1982, p. 3).

Ainda no que diz respeito a Figura 4, no *tweet* que afirma, em tradução livre, “sou um homem heterossexual e não me sinto bem-vindo aqui” é também relevante para notarmos o contrato de desigualdade entre dominantes e dominados (Bourdieu, 2001; 2003). Percebe-se que ao dedicar um episódio inteiro a uma relação entre dois personagens homens, cria-se em parte do *fandom* uma sensação de que sua dominação cultural heterossexuada é colocada em risco, alarmando setores tradicionais, como também retrata a Figura 5.

Figura 5: Comentários sobre o episódio *Long, Long Time* na página oficial da série no Twitter



Fonte: twitter.com/TheLastOfUsHBO

O *tweet*, apresentado na Figura 5, ao questionar (e criticar) a razão pelo qual o episódio focou em uma relação entre dois homens, em detrimento da relação entre pai e filho, mãe e filha, irmãos ou marido e esposa, ratifica o entendimento de que parte das críticas do *fandom* são baseadas no heterossexismo. Ou seja, parte de uma “promoção incessante, pelas instituições e/ou indivíduos, da superioridade da heterossexualidade e da subordinação simulada da homossexualidade. O heterossexismo toma como dado que todo mundo é heterossexual” (Welzer-Lang, 2001, pp. 467-468).

Desse modo, e a partir da discussão sobre a liberação sexual e da revolta contra a repressão (Foucault, 1982; 1988), nota-se que a série (ou antes o episódio) passa a ser consumido como um ponto de fuga, ainda que concebido como mercadoria. O que, por sua vez, ainda que tenha uma crescente aceitação por parte da sociedade, também garante que “setores tradicionais renovam (e recrudescem) seus ataques, realizando campanhas de retomada dos valores tradicionais da família até manifestações de extrema agressão e violência física” (Louro, 2001, p. 542).

Considerações finais

Com base na *Cultura das séries* (2014a; 2014b) e no relacionamento entre os fãs e os objetos midiáticos (Jenkins, 2006; 2009; 2015; Vilela, 2017; Hills, 2002), entende-se que a identificação do fã, como membro de um *fandom*, é relevante para a formação de sua identidade. Ainda que exista uma divisão entre o fã e o objeto midiático, há um forte laço emocional entre ambos, além da percepção do objeto externo como parte do *self*. Dessa maneira, constrói-se a noção da condição de fã como uma *extensão dos sujeitos*, sendo que o objeto de admiração se torna parte integral do “eu” e não somente um material com o qual se relaciona.

Nesse contexto, as representações LGBTQI+ têm a oportunidade de criar espaços de emergências, propondo uma *contra-memória* oficial ao disputar significados do passado. Configuram-se como locais de construção da memória e da história coletiva de indivíduos marginalizados pelos grandes relatos oficiais. “Possibilitam aos movimentos sociais o enfrentamento dos oficialismos normativos que ocultam e invisibilizam aqueles que são diferentes porque rompem com estratégias de controle social dominantes” (Silva, 2011, p. 118). Ou seja, abalam o processo de silenciamento e atuam como acesso à palavra e destacam-se como locais de invenção da homossexualidade e reconstrução da cidadania.

Nesse sentido, *The Last of Us* no episódio *Long, Long Time*, ao retratar uma história de amor entre dois homens, confrontou o *fandom* do jogo com uma narrativa que subverte a obra original, além de apresentar um capítulo que se apropria de um entendimento que vai além da visão heterossexuada da realidade. Desse modo, a reação crítica dos fãs apresentou uma certa proteção ao material original, ao criticar as mudanças na narrativa, potencializada pelo heterossexismo, ao defender que o episódio se assemelha em demasia a produções destinadas apenas ao público LGBTQI+.

Referências

AGÊNCIA EFE. Reino Unido vai pedir perdão a gays condenados por serem gays. **G1**. 2016. Online. Disponível em: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2016/10/reino-unido-vai-pedir-perdao-a-gays-condenados-por-serem-gays.html>>. Acesso em: 05 Fev. 2020.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.

BOURDAA, Melanie. Quality Television: construction and de-construction of seriality. In: PÉREZ-GÓMEZ, Miguel A. **Previously on** – Interdisciplinary studies on TV Series in the Third Golden Age of Television. Sevilla: Biblioteca de la Universidad de Sevilla, 2011. pp. 33-43.

BOURDIEU, Pierre. **Meditações pascalianas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

COLONNA, Vincent. **L'Art des Séries Télé**: Ou Comment Surpasser Les Américains. Paris: Payot & Rivages, 2010.

DA SILVA, Alessandro Soares. Direitos Humanos e Lugares Minoritários: Um convite ao pensar sobre os processos de exclusão na escola. **Programa Ética e Cidadania: construindo valores na escola e na sociedade**. Ministério da Educação. (Secretaria de Educação Básica). 2007. Online.

DA SILVA, Alessandro Soares. Memória, consciência e políticas públicas: as Paradas do Orgulho LGBT e a construção de políticas públicas inclusivas. **Revista Electrónica de Psicología Política**. Ano 9. Nº. 27 – Novembro/Dezembro de 2011.

FIGUEIREDO, Ana Luiza. The Last of Us: veja a audiência de cada episódio. **Olhar Digital**. 2023. Online. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2023/03/14/cinema-e-streaming/the-last-of-us-veja-a-audiencia-de-cada-episodio/>>. Acesso em: 08 maio 2023.

FISKE, John. The cultural economy of fandom. In: LEWIS, L. A. (Org.) **The adoring audience**: fan culture and popular media. New York: Routledge, 1992. pp. 30-49.

FOUCAULT, Michel. **Herculine Barbin**: o diário de um hermafrodita. Rio de Janeiro: F. Alves, 1982.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

- FREIRE FILHO, João. **Reinvenções da resistência juvenil**: os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.
- GGB. Homofobia no mundo. **Grupo Gay da Bahia**. Online. 2023. Disponível em: <<https://grupogaydabahia.com.br/>>. Acesso em: 05 Fev. 2023.
- HILLS, Matt. **Fan Cultures**. London: Routledge, 2002.
- JENKINS, Henry. **Fans, Bloggers, and Gamers**: exploring participatory culture. New York: NY University Press, 2006.
- JENKINS, Henry. Afterword: the future of fandom. In: GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornel; HARRINGTON, C. Lee. **Fandom**: Identities and Communities in a Mediated World. New York: NYU Press, 2007. pp. 357-364.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- JENKINS, Henry. **Invasores do texto**: fãs e cultura participativa. Nova Iguaçu: Mar-supial, 2015.
- LOURO, Guacira Lopes. Teoria queer - uma política pós-identitária para a educação. **Estudos feministas**. n.2. maio/ago., 2001. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ref/a/64NPxWpgVkt9BXvLXvTvHMr/?format=pdf&lang=p>>. Acesso em: 30 abr. 2019.
- LOURO, Guacira Lopes. Gênero e Sexualidade: pedagogias contemporâneas. **Revista Pró-posições**. v.19, n.2. maio/ago., 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pp/v19n2/a03v19n2.pdf>>. Acesso em: 30 abr. 2019.
- MARTIN, Brett. **Homens difíceis**: os bastidores do processo criativo de Breaking Bad Família Soprano, Mad Man e outras séries revolucionárias. São Paulo: Aleph, 2014.
- MURARO, Rose Marie; BOFF, Leonardo. **Feminino e masculino**: uma nova consciência para o encontro das diferenças. Rio de Janeiro: Sextante, 2002.
- POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. **Revista Estudos Históricos**. v. 2, n. 3, pp. 3-15, jun. 1989. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/2278/1417>>. Acesso em: 05 Fev. 2020.
- PRISCO, Luiz. Crítica: The Last of Us usa monstros para falar de luto e humanidade. **Metropolis**. 2023. Online. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/entretenimento/televisao/critica-the-last-of-us-usa-monstros-para-falar-de-luto-e-humanidade>>. Acesso em: 04 maio 2023.
- PRODANOV, Cleber C.; FREITAS, Ernani C. **Metodologia do Trabalho Científico**: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROSS, Karen; NIGHTINGALE, Virginia. **Media and audiences: new perspectives**. England: Open University, 2003.

RUBIN, Gayle. Pensando sobre sexo: Notas para uma teoria radical da política da sexualidade. **Cadernos Pagu**, n. 21, pp. 1-88, 2003.

SANDVOSS, Cornel. **Fans**. The Mirror of Consumption. Cambridge: Polity Press, 2005.

SEDGWICK, Eve Kosofsky. **Epistemology of the Closet**. California: University of California Press, 1990.

SEFFNER, Fernando. **Derivas da masculinidade**: representação, identidade e diferença no âmbito da masculinidade bissexual. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, Brasil, 2003.

SETTERINGTON, Ken. **Marcados pelo Triângulo Rosa (Relatos de Guerra)**. São Paulo: Melhoramentos, 2017.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galaxia**. n. 27, jun. 2014a. São Paulo, Online. pp.241-252. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/galaxia>>. Acesso em: 9 Ago. 2016.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Arrested Development e o Futuro das Séries (de Tevé?). **Novos olhares**. n. 1, vol. 3, 2014b. São Paulo, Online. pp.241-252. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/novosolhares/issue/view/6389/showToc>>. Acesso em: 9 Ago. 2016

VILELA, Mateus Dias. **The winter is coming**: Social TV entre Brasil e Portugal através de Game of Thrones. 2007. 210 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2007.

WELZER-LANG, Daniel. A construção do masculino: dominação das mulheres e homofobia. **Estudos feministas**. Ano 4. N. 460. 2001.

Review bombing de jogos como desinformação

Nilson Valdevino Soares¹
Ivo Henrique Dantas²

Introdução

Se considerarmos o cenário de excesso e profusão de informação presentes, conforme apontado por autores como Allen e Shoard (2005) e Savolainen (2007), as questões de curadoria e filtragem de conteúdo tornam-se de particular relevância para a sociedade contemporânea (Rheingold, 2002; 2014).

A cauda longa de Anderson (2006), atuando também no mercado de jogos, resulta em forças que confluem para o fortalecimento dos jogos independentes nas últimas duas décadas. Desta maneira, a crítica de jogos mostra-se como uma ferramenta de destaque não apenas para os *game studies* (Thomas et al., 2009), mas também para auxiliar o jogador no processo de filtragem e curadoria, destacando os jogos supostamente merecedores de sua atenção. A mesma cauda longa, por outro lado, também descentraliza a atividade da crítica, tornando cada jogador em um potencial crítico, condicionando a conformação de agregadores de opinião do público, como o Metacritic ou o resumo das críticas recentes de jogadores no Steam.

Inicialmente pensados como sistemas de filtro e curadoria colaborativos (Maltz; Ehrlich, 1995), os agregadores de opinião do público passam a abrir espaço para estratégias intencionais de desinformação, e é neste cenário que se estabelece a prática de *review bombing*: fenômeno onde uma grande quantidade de contas, em um dado serviço agregador, produzem uma profusão de críticas negativas, sobre determinado produto cultural, em um curto espaço de tempo.

Com motivações frequentemente ideológicas, a prática de *review bombing* pode ser compreendida sob a perspectiva do fenômeno da *desinformação*, ao desvincular a crítica da qualidade direta do produto avaliado, e tornar o resultado agregado em *discurso*. Nesse contexto, compreendemos a desinformação como um fenômeno complexo que tem como objetivo primário a manipulação (Christofoletti, 2018) a partir da inserção de informações falsas ou distorcidas no debate público, gerando efeitos de distorção da opinião pública (Dahlgren, 2005).

Este fenômeno é potencializado pelo engajamento característico do ambiente de comunicação em rede típico do contexto atual (Jenkins, 2009), o que torna

1 Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP.

2 Doutor em Comunicação pela UFPE.

plataformas como o Metacritic, baseadas na troca de informações entre usuários a respeito de produtos culturais, como jogos, filmes e séries, ideais para identificação de padrões desinformativos. Assim, a prática do *review bombing* se insere além da experiência do usuário com o jogo, transpondo a narrativa acerca de tais objetos para o ambiente de uma disputa cultural (Bourdieu, 1997), foco da indústria da desinformação, que tem se tornado presença constante e problemática na esfera pública contemporânea (Empoli, 2019).

Neste capítulo, apresentamos discussão e resultados de uma pesquisa exploratória sobre a temática, tomando como foco da observação o caso do *review bombing* realizado com o jogo *The Last of Us Part II* (NAUGHTY DOG, 2020), em ocasião de seu lançamento.

Contextualização: *The Last of Us*

Junho de 2013 é o mês de lançamento de *The Last of Us* (NAUGHTY DOG, 2013), para o console Playstation 3³. O jogo, um título exclusivo para consoles da Sony, teve uma versão remasterizada lançada em Julho de 2014 para Playstation 4⁴ e um *remake*, intitulado “*The Last of Us Part I*” (NAUGHTY DOG, 2022), desenvolvido para Playstation 5⁵ e PCs.

Para os desenvolvedores, *The Last of Us* (TLoU) se manifesta como ponto inicial de um novo gênero de jogos, que denominam “survival action” (Edney, 2013), misturando elementos de ação, administração de recursos escassos e *stealth*⁶. O jogo alcançou sucesso de público e crítica, conforme indicam o número de 1,3 milhões de cópias vendidas apenas em sua semana de lançamento (Tassi, 2013) e os prêmios que recebeu, como o BAFTA, da Academia Britânica de Artes de Filme e Televisão (Emery, 2014), e o D.I.C.E. Awards, da Academia de Artes e Ciências Interativas (Karmali, 2014).

O jogo imagina um mundo alternativo onde uma variante fictícia de um fungo do gênero *Cordyceps* ou *Ophiocordyceps* (não especificado) evolui a capacidade de infectar seres humanos, levando a uma pandemia de proporções apocalípticas. Os fungos desses gêneros são originalmente conhecidos por infectar insetos, e possuem algumas espécies capazes de alterar o comportamento e controlar as ações do infectado. Podemos mencionar como exemplo o *Ophiocordyceps unilateralis*, que infecta formigas.

O *Cordyceps* humano efetivamente transforma os infectados em criaturas semelhantes a zumbis e espalha-se rapidamente. Podemos observar em Soares, Aguiar e Petry (2014) os mecanismos da construção da realidade do jogo, com destaque para como a situação pandêmica leva ao colapso da sociedade organizada e à crise das relações sociais presentes no mundo de jogo.

A narrativa de TLoU concentra-se, principalmente, no relacionamento entre o protagonista Joel e a deuteragonista Ellie – sendo ambos personagens jogáveis, em momentos distintos. Joel, um homem de meia-idade, possui o trauma de ter perdido sua filha de 12 anos de idade no início da pandemia. Já Ellie, uma órfã ado-

3 Console de 7ª geração, lançado pela Sony Computer Entertainment no ano de 2006.

4 Console de 8ª geração, lançado pela Sony Computer Entertainment no ano de 2013.

5 Console de 9ª geração, lançado pela Sony Computer Entertainment no ano de 2020.

6 Gênero que possui, como característica central, a ênfase na furtividade como forma de solucionar os desafios de jogo, direcionando o jogador para que evite confrontos diretos.

lescente imune ao *Cordyceps* humano, é construída na trama como a possível chave para o desenvolvimento de uma cura ou vacina para a humanidade.

Joel e Ellie constroem, no decorrer do jogo, uma significativa relação de pai e filha. Para Joel, Ellie representa uma segunda chance de amor familiar, e o jogo explora seu papel enquanto figura de masculinidade hegemônica e paternidade protetora, conforme podemos observar em Lucat (2017) e Hill (2016).

Conforme destacam as declarações de Neil Druckmann (diretor criativo, co-criador e roteirista do jogo), em entrevista sobre os temas de TLoU, Joel leva seu papel de pai protetor às últimas consequências, sacrificando tudo para o bem estar de sua filha:

Em última instância, pelo menos considerando Joel, [o jogo] se tornou uma exploração de até onde um pai está disposto a ir para salvar sua filha. Cada passo do caminho demanda um sacrifício maior. No começo, ele está disposto a arriscar sua vida. Isso é quase a coisa mais fácil para ele, considerando a situação em que se encontra. Mas então ele está disposto a colocar seus amigos em risco. Finalmente, chega ao ponto de arriscar sua própria alma, quando está disposto a condenar o restante da humanidade. Quando ele conta aquela última mentira para Ellie, ele mostra-se disposto a arriscar até seu relacionamento com ela para salvá-la (Takashi, 2013).

A masculinidade e paternidade em *The Last of Us* constroem-se, ao mesmo tempo, de acordo como uma moralidade questionável – onde o amor pela própria família se coloca, para Joel, como mais relevante que toda a raça humana – e de maneira heróica, onde o protagonista mostra a força, fortitude e auto-abnegação necessárias para, não só sobreviver em um mundo regido pela lógica do mais forte, mas, principalmente, para proteger, e educar, sua filha.

Neste contexto, a sequência, *The Last of Us Part II* se apresenta com um foco narrativo distinto e distanciado das temáticas de paternidade e masculinidade representadas em Joel.

Contextualização: *The Last of Us Part II*

Lançado em Junho de 2020, sete anos após o primeiro jogo, *The Last of Us Part II* (TLoU2) supera o rápido sucesso comercial do primeiro jogo, vendendo 4 milhões de cópias apenas nos três dias seguintes ao seu lançamento (Sinclair, 2020), assim como também se consolida como sucesso de crítica, sendo premiado, por exemplo, no BAFTA, da Academia Britânica de Artes de Filme e Televisão (Rosario, 2021), no D.I.C.E. Awards, da Academia de Artes e Ciências Interativas (Denzer, 2023) e no 2020 Game Awards (Romano, 2020).

A história da sequência se passa cinco anos após o primeiro jogo, no mesmo mundo estabelecido, porém sem Joel como protagonista e com temas distintos. Neil Druckmann, que retoma seus papéis de diretor criativo e roteirista do jogo, destaca que TLoU2 faz uma pergunta similar ao primeiro, mas buscando outras respostas:

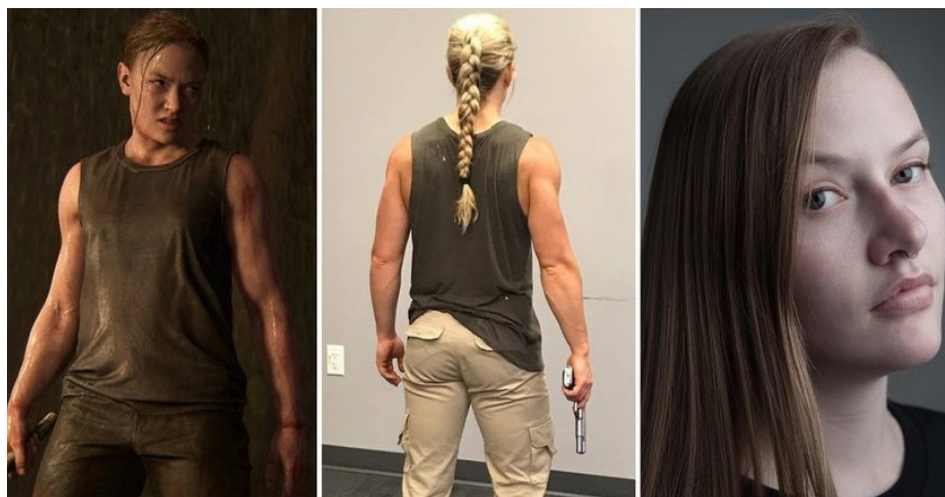
Quão longe você iria por amor? Mas o cenário agora é que a pessoa que você ama foi terrivelmente ferida, e quão longe você está disposto a ir para levar os responsáveis à justiça? A motivação ainda é amor. E quando você olha para

todo o mundo ao redor, eles estão presos nesse ciclo de violência, porque as pessoas que eles se importam se machucaram. E o que eles fazem com o outro lado? Como eles os desumanizam? Como eles os atacam? [...] Ellie se sente justa, mas estou certo que as pessoas para quem ela está fazendo essas coisas não vão concordar com isso. Tanto da história é sobre empatia e trauma. E às vezes sentimentos que são únicos para os videogames, como culpa e vergonha. Será que conseguimos fazer você sentir essas coisas através das ações nas quais você está tomando parte? Você é cúmplice do que está acontecendo na história do jogo que você está vivenciando (Juba, 2020).

TLoU2 adota, como temática central, a vingança (como pode possuir um efeito devastador sobre as pessoas) e o ciclo de violência, onde cada ato violento desperta o próximo, e os personagens se deparam com a complexidade moral resultante das consequências de suas ações). Joel, em sua figura masculina protetora da família, é assassinado logo no primeiro ato do jogo. Ellie retorna enquanto personagem jogável (desta vez com maior destaque na jogabilidade) e não mais uma adolescente, mas uma jovem mulher lésbica. Os jogadores também são apresentados a Abby, como segunda personagem jogável.

O caso de Abby é de particular interesse. Musculosa e de ombros largos, a personagem teve seu corpo modelado tomando como base a atleta (ex-nadadora e competidora de *crossfit*) Colleen Fotsch (Tassi, 2023), o que a situa distante do *character design* dos corpos femininos geralmente representados em videogames (Martins et al., 2009; Gestos; Smith-Merry; Campbell, 2018). No período anterior ao lançamento dos jogos, parte da comunidade de jogadores assumiu, a partir dos *trailers* e *teasers* divulgados, que a personagem seria uma mulher trans (Glennon; Johnston; Francisco, 2020).

Figura 1: Abby (à esquerda) e Colleen Forsch (à direita).



Fonte: Rocha e Fantini, 2020 (adaptado).

Além disso, Abby se apresenta no início do jogo como antagonista, a assassina de Joel. Druckmann (Juba, 2020) revela intencionalidade em despertar a raiva do jogador contra Abby, para, na segunda metade do jogo, colocá-la em um lugar que possibilitasse a conformação de empatia com ela.

Ao matar Joel e demandar empatia por sua assassina; ao substituir a relação familiar onde o pai fará de tudo para proteger sua filha, pelo questionamento de até onde deve ir a violência; ao substituir a masculinidade hegemônica de Joel por personagens femininas de perfil distinto dos padrões sociais, *The Last of Us Part II* parece ter despertado a ira de uma parcela vocal da comunidade de jogadores (Rocha; Fantini, 2020) sendo entendido por tal público como parte de uma “agenda lacradora anticristã” (Glennon; Johnston; Francisco, 2020), conformando-se, assim, o cenário para o *review bombing* do jogo.

A utopia da participação e o caos desinformativo

A internet sempre teve consigo algumas promessas que foram, pouco a pouco, norteando a evolução da rede, principalmente quando imaginamos as formas de interação através das interfaces que compõem a World Wide Web (WWW). Com o passar do tempo, o contexto técnico-social ajudou a condicionar os distintos usos que a sociedade fez da rede, bem como as camadas de transformações impulsionadas por esta tecnologia.

Desse modo, centraremos a discussão neste tópico acerca das alterações ocorridas nos fluxos informacionais e interativos, que nos possibilitam identificar uma virada voltada para uma cultura participativa (Jenkins, 2009) a partir do estouro da bolha.com, ocorrido no início dos anos 2000. “Assim, se o conteúdo foi onde o capital foi construído durante os anos 1990, sociabilidade é a nova base sobre a qual O’Reilly e outros executivos de mídia e tecnologia plantam as novas sementes (Han, 2011, p. 5).

Jenkins (2009) atenta para como o direcionamento das aplicações da Web 2.0 se voltam para uma lógica baseada no engajamento e na economia da atenção. Principalmente quando falamos de produtos culturais, como música, filmes, séries e jogos eletrônicos, comunidades são criadas de formas mais ou menos autônomas em torno desses universos. Os fãs, assim autodenominados, de determinado produto costumam possuir índices de engajamento superiores ao do público massivo típico da sociedade moderna pré-internet.

Como resultados dessas práticas, a atenção dentro do ambiente conectado acaba sendo mais dependente de grupos variados com alto potencial de engajamento, ao invés de uma pretensa homogeneidade do público massivo, mas preponderantemente com baixo engajamento. No final das contas, a visibilidade gerada nesses ambientes remotos está diretamente ligada à formação de clusters de opinião retroalimentados através de conversas e links cruzados.

Para Benkler (2006, p. 13), isto é o que possibilitaria uma certa funcionalidade no ambiente conectado, que escaparia de se transformar em uma torre de babel por falta de referências primárias dependentes do poder social atribuído a grupos hegemônicos. A interconexão e o engajamento entre os usuários constrói, assim, um mecanismo de construção da visibilidade - e, de certa forma, validade - do discurso.

Para Jenkins (2014), as aplicações e plataformas baseadas nos princípios da Web 2.0 e que representam o espírito da cultura participativa em voga no ambiente digital nos últimos anos, sinalizam:

uma reorganização das relações entre produtores e seus públicos em um mercado de internet em fase de maturação, assim como um conjunto de abordagens adotadas por empresas que buscam tirar proveito da criatividade de massa, do coletivismo e da produção colaborativa. [...] Os princípios da Web 2.0 motivam o público a participar da construção e da customização de serviços e mensagens, em vez de esperar que as empresas lhes apresentem experiências completas formadas em sua totalidade (Jenkins et al., 2014, p. 79).

As práticas discursivas e informacionais existentes no ambiente conectado possibilitam que cada vez mais atores sociais tenham espaço como vozes ativas em fóruns e plataformas de redes sociais. Nesse sentido, eles acabam por se tornar parte constantemente presente no debate público, se enxergando como potenciais atores na arena política, ao invés de consumidores passivos de informação e decisões pré-estabelecidas (Benkler, 2006, p. 220).

Ainda segundo Benkler (2006), a esfera pública conectada abre espaço para que indivíduos e organizações sociais de baixa escala rompam com a lógica tradicional da circulação da informação típica dos meios de comunicação massivos, comumente monopolizados por poucos atores com alta visibilidade, sendo assim, possível organizar ações políticas organizadas, mesmo sem deter o controle dos meios tradicionalmente geradores de visibilidade.

[...] a esfera pública em rede possibilita que indivíduos e grupos de intenso engajamento político reportem, comentem e desempenhem o papel tradicionalmente atribuído à imprensa em observar, analisar e criar saliências políticas em assuntos de interesse público (Benkler, 2006, p. 220).

No mesmo sentido, Jenkins (2014, p.213) afirma que diferentes grupos e ativas procuram direcionar atenção por meio de ações na rede, “transformando audiência em público conectado em rede com o qual possam trabalhar na promoção de suas causas”.

Contudo, vale ainda considerar que a visibilidade dentro do ambiente digital não é um elemento de simples definição. A lógica “todos para todos” se transforma em utopia inatingível justamente quando percebemos que a rede se organiza dentro de um contexto sócio-político mais amplo e que, como toda forma de tecnologia, possui seus usos potencializados e limitados pelo contexto técnico-social, como nos lembra Lévy (2010).

Se os passos dados em direção à utopia participativa da internet possibilitaram uma redefinição das ações sociais do cotidiano, como as formas através das quais interagimos com o mundo e o outro, isso não veio sem outras consequências, como apontam diversos autores, como Han (2017), Kenn (2012), Pariser (2012), dentre outros.

Anderson (2009) louva as possibilidades abertas pelo que ele nomeia como Economia do Grátis. A ideia é que a internet abre espaço para modelos de negócios baseados na gestão de dados e venda indireta de publicidade, o que possibilita oferecer serviços de forma gratuita. Contudo, autores como Pariser (2012) alertam para o custo real que os usuários pagam para utilizar tais serviços, como as principais plataformas de redes sociais e buscadores. O usuário se torna, então, o principal ativo dessas empresas, abrindo margem para que esses dados sejam vendidos e/ou manipulados de acordo com determinados interesses.

Nesse contexto, a otimista premissa estabelecida por Benkler (2006, p.11) de que a os acontecimentos da esfera pública em rede dificilmente seriam corruptíveis por recursos financeiros, devido ao engajamento de uma maior variedade de atores sociais através do compartilhamento de variados pontos de vista e observações a tantos outro indivíduos conectados, se mostra cada vez menos realista.

Isso devido à conjunção de diversos fatores, com destaque para o crescente poder de manipulação da atenção possibilitado por algoritmos, mas também por uma das maiores promessas da Web 2.0: a possibilidade de que qualquer um, em qualquer lugar, possuir voz no debate público.

Se por um lado a democratização do lugar de produtor trouxe consigo uma maior variedade de conteúdos e pontos de vista disponíveis, Keen (2007) alerta para uma importante consequência desse movimento, que diz respeito ao acréscimo na dificuldade de determinar os lugares distintos ocupados por amadores e experts no fluxo informacional. Por conseguinte, isso significa que passa a existir um declínio na confiabilidade da informação disponível, distorcendo, dessa forma, as conversas tidas no ambiente virtual.

Este movimento de alerta não significa uma defesa de um movimento de retorno aos regimes hegemônicos informacionais, mas uma necessária sinalização para formas invisíveis de manipulação, distorção e curadoria que existem no contexto atual, como identifica Pariser (2012) ao desmistificar a mediação realizada pelos filtros algorítmicos e pelas nossas escolhas de navegação.

Em meio a este panorama que reúne públicos engajados, filtros algorítmicos e inclusão de novos atores nos debates, um outro fenômeno tem conquistado a atenção de pesquisadores em todo o mundo: o crescimento da circulação de conteúdos que visam desinformar. Wardle (2019) aponta que os discursos desinformativos apresentam uma ampla variedade de estratégias para atingir o objetivo de se passar por um discurso legítimo. Ao contrário do que se possa imaginar, nem todo conteúdo desinformativo significa fabricar mentiras. Descontextualizar uma informação verdadeira pode ser suficiente para levar o leitor a uma percepção equivocada da realidade, o que dificulta o combate a esses conteúdos.

Em meio ao crescimento do uso de tais estratégias nas disputas políticas, principalmente na perspectiva do avanço da extrema-direita mundo afora (Empoli, 2020), estudos apontam como o ambiente *gamer* vem sendo utilizado como espaço para circulação de conteúdos desinformativos. Mussa e Messias (2022, p.127) demonstram como “a cultura gamer, com suas características próprias, serve de palco para essa guerra cultural digitalizada”.

Baseado na cultura da participação, Empoli (2020) ressalta que o ambiente online possibilita a prática política a qualquer momento do dia. Toda interação pode ser vista com potencial de influenciar usuários, independente do fórum em que o debate ocorre. Assim, os produtos culturais entram diretamente na mira da indústria desinformativa, observada como forma de acessar determinados públicos que podem até não possuir o costume de participar de debates políticos. “Um elemento fundamental da ideologia do Vale do Silício é a sabedoria das multidões: não confiem nos especialistas, as pessoas comuns sabem mais”, salienta (Empoli, 2020, p.74).

Desse modo, o modelo de negócio utilizado por grande parte das Big Techs é conivente com a indústria da desinformação por depender do engajamento do público para se manter relevante. Assim, pouco importa se uma informação é verdadeira ou falsa, desde que os usuários estejam interagindo na plataforma (Morozov, 2018).

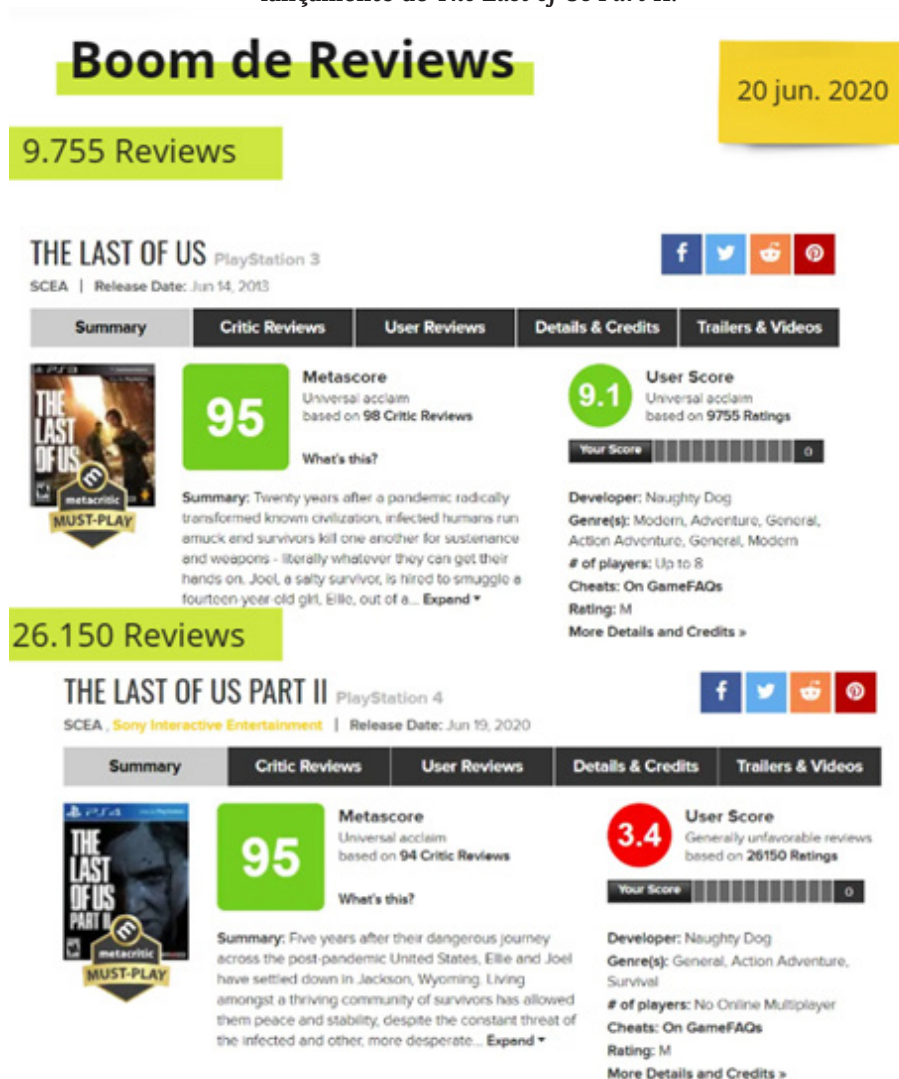
Review bombing: interatividade sequestrada

Na sociedade em rede, a narrativa dos produtos culturais ultrapassa as fronteiras da experiência direta com o produto, criando um terreno fértil para que grupos ativistas as utilizem para promoção de suas causas. Como visto, recorrentemente, esses debates se apresentam como legítimos e inseridos dentro do contexto de produção e experiência da audiência com tais obras.

Entretanto, argumentamos que o potencial aberto pelas formas de participação do público através das redes foi sequestrado para promover táticas de desinformação, visando atingir a reputação de produtos culturais e difundir valores conservadores em meio a essas comunidades de fãs.

Nesse cenário, identificou-se a utilização de práticas desinformativas no site de análise e classificação de jogos Metacritic a partir do jogo *The Last of Us Part II*. Ao acessar a versão do site no dia 20 de janeiro de 2020, ou seja, 24 horas após o lançamento do jogo, foi possível identificar a existência de um movimento atípico na quantidade e no conteúdo das análises cuja autoria era sinalizada como dos usuários. Nesse curto espaço de tempo, já existiam 26.150 reviews publicados. Para efeito de comparação, o primeiro jogo da franquia, publicado 7 anos antes, possuía 9.755 reviews no site. Este é o primeiro indício de que trata-se de um movimento orquestrado de *review bombing*, ou seja, a prática de publicar análises distorcidas de determinado produto cultural com vistas a desestimular o consumo desses produtos a partir de estratégias desinformativas.

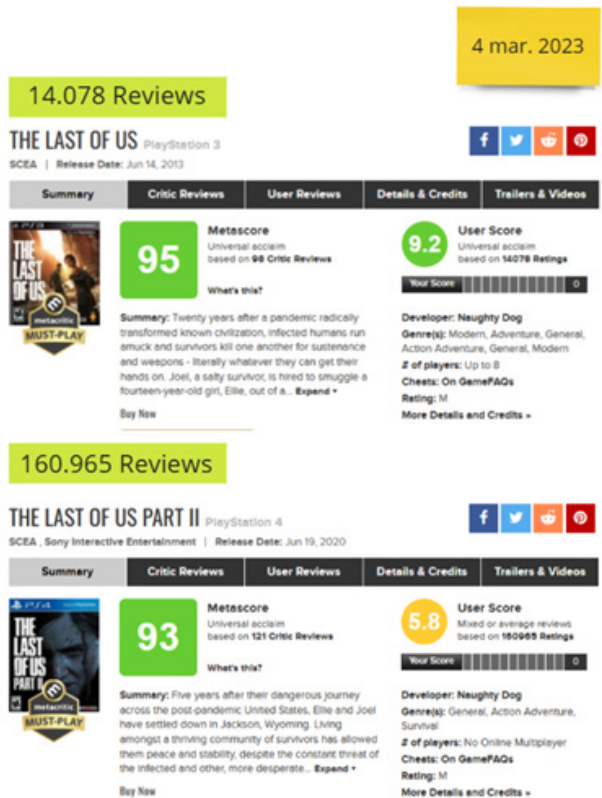
Figura 2: registro de reviews no Metacritic um dia após o lançamento de *The Last of Us Part II*.



Fonte: Metacritic.com (adaptado).

Posterior coleta realizada em 4 de março de 2023 reforça este achado ao demonstrar que em três anos da publicação de *The Last Of Us: Part II*, o número de reviews do jogo passou para 160.965, enquanto as análises sobre o primeiro jogo, *The Last Of Us*, marcava 14.078 publicações. Uma discrepância identificada na análise temporal do crescimento do número de reviews: entre 2020 e 2023, o primeiro jogo da franquia obteve um crescimento de aproximadamente 44% nas publicações, enquanto o segundo jogo apresentou mais de 515% de variação ao longo do mesmo tempo

Figura 3: registro de reviews no Metacritic em 4 de março de 2023.

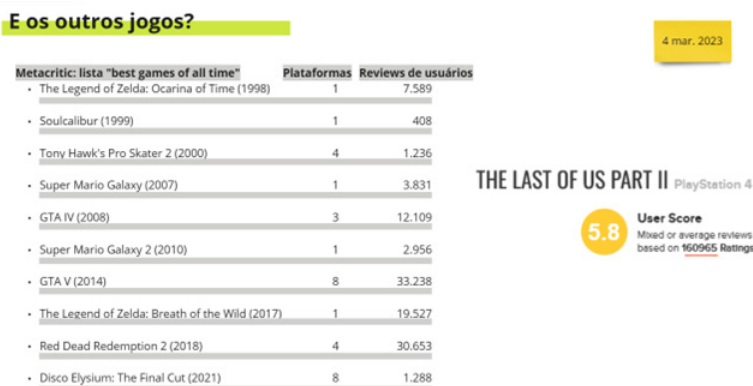


Fonte: Metacritic.com (adaptado).

Outro aspecto que pode ser observado é a distância entre as notas, seja na relação críticos-usuários, seja na comparação entre os dois jogos da franquia. Um dia após o lançamento de TLOU Part II, enquanto ambos os jogos da franquia possuíam nota 95 no apanhado das críticas feitas pelos 'experts', a nota dada pelos usuários saía de 9.1 no primeiro jogo para 3.4 na segunda parte. Os dados atualizados para 2023 permanecem com tal discrepância, com pouca variação, tendo os dois jogos acima dos 90 pontos na média dos especialistas contra 9.2 na média dos usuários para TLOU e apenas 5.8 na média dada pelos usuários.

O movimento fica ainda mais evidente quando comparamos a quantidade de análises publicadas por usuários dos jogos mais bem classificados na plataforma colaborativa. O jogo que possui mais entradas é GTA V. Publicado originalmente em 2014, ou seja, há 11 anos, o game tem 33.238 análises, mesmo estando presente em oito plataformas, o que lhe garante uma base de usuários bem mais ampla do que os jogos em questão, até então exclusivos dos consoles da Sony.

Figura 4: número de reviews dos 10 jogos mais bem avaliados do Metacritic.



Fonte: dos autores (a partir de dados do Metacritic.com).

De forma geral, podemos ainda identificar dois principais grupos de temáticas desinformativas nos reviews analisados. Primeiramente, a argumentação de que o jogo é uma peça de propaganda política. Textos que ligavam a narrativa do jogo às pautas da esquerda americana, como discussões identitárias, permeiam as análises negativas. Com o mesmo intuito, discussões morais ou sobre as mudanças de direção criativa entre os jogos são posicionados como justificativas para as baixas avaliações, muitas das quais publicadas pouco tempo após o lançamento do jogo, gerando desconfiança sobre se o usuário, de fato, chegou a jogar o produto.

Uma das principais estratégias desinformativas é justamente o embaralhamento entre elementos reais e mentirosos (Christofolletti, 2018). Ao utilizar do espaço reservado para que o público colabore com análises de jogos eletrônicos, inclusive utilizando-se da narrativa de que completou o jogo, os usuários responsáveis pelos reviews desinformativos sequestram a legitimidade conferida às análises desses jogos, com o intuito de defender causas políticas com as quais possuem engajamento prévio, deslocando o contexto do objetivo de auxiliar outros jogadores a decidirem adquirir - ou não - o título em questão.

Observando tais números, bem como a contextualização das narrativas propostas para as duas entradas da franquia da produtora Naughty Dog, pode-se afirmar que existiu um movimento político-desinformativo criado em torno de *The Last Of Us: part II*, com vistas a capturar as características interativas que potencializam o caráter participativo de plataformas como o Metacritic. A prática do *review bombing* tem ainda o potencial de desestimular outras produtoras a pautar os temas em questão ou seguir caminhos narrativos diferentes dos estabelecidos previamente nos primeiros títulos de determinada franquia.

Ao mesmo tempo, a falta de curadoria do site, ao permitir que esses reviews permaneçam online e afetando a classificação dos games, levanta discussões sobre as reais intenções do site de coibir a prática do *review bombing*, sob a perspectiva anteriormente apontada de que o engajamento do público é parte fundamental no modelo de negócios de tais empresas.

Referências

ALLEN, D.; SHOARD, M. Spreading the load: mobile information and communications technologies and their effect on information overload. *InformationResearch*, v.10, n.2, 2008. Disponível em: <https://informationr.net/ir/10-2/paper227.html>. Acesso em: 18 maio 2023.

ANDERSON, Chris. **The Long Tail**. Nova Iorque: Hyperion, 2006.

ANDERSON, Chris. **Free**. Nova Iorque: Hyperion, 2009.

CHRISTOFOLETTI, Rogério. Padrões de manipulação no jornalismo brasileiro: fake news e a crítica de Perseu Abramo 30 anos depois. **RuMoRes**, v. 12, n. 23, p. 56-82, 22 jun. 2018.

DENZER, T.J. The D.I.C.E. Awards 2021 winners & finalists. **Shacknews**, 22 abr. 2021. Disponível em: <https://www.shacknews.com/article/123995/the-dice-awards-2021-winners-finalists>. Acesso em: 18 maio. 2023.

EDNEY, Andrew. The Last of Us Interviews With Ashley Johnson and Neil Druckmann. **Huffington Post**, 28 jul. 2013. Disponível em: https://www.huffingtonpost.co.uk/andrew-edney/the-last-of-us-interviews-ashley-johnson-neil-druckmann_b_3350722.html. Acesso em: 18 maio 2023.

EMERY, Daniel. Video game Baftas: The Last of Us wins top prize. **BBC.com**, 13 mar. 2014. Disponível em: <www.bbc.com/news/uk-26556110>. Acesso em: 18 maio 2023.

GESTOS, Meghan; SMITH-MERRY, Jennifer.; CAMPBELL, Andrew. The Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v.21, n.9, 2018.

GLENNON, Jen; JOHNSTON, Dais; FRANCISCO, Eric. The Last of Us 2 trans controversy, explained. **Inverse**, 14 mai. 2020. Disponível em: <https://www.inverse.com/gaming/last-of-us-2-trans-controversy-explained-abby-tlou>. Acesso em: 18 maio 2023.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da Transparência**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

HAN, Sam. **Web 2.0**. Nova Iorque: Routledge, 2011.

HILL, Melvin G. Tale of Two Fathers: Authenticating Fatherhood in Quantic Dream's Heavy Rain: The Origami Killer and Naughty Dog's The Last of Us. In: PODNIEKS, Elizabeth (ed.). **Pops in Pop Culture: fatherhood, masculinity, and the new man**. New York: Palgrave Macmillan, 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

JUBA, Joe. The Last of Us Part II interview: adding depth, staying grounded and the cost of revenge. **Gameinformer**, 01 jul. 2020. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/preview/2020/06/01/the-last-of-us-part-ii-interview-adding-depth-staying-grounded-and-the-cost-of>. Acesso em: 18. maio 2023.

KARMALI, Luke. The Last of Us Wins Game of the Year at DICE Awards 2014. **IGN**, 07 fev. 2014. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2014/02/07/the-last-of-us-wins-game-of-the-year-at-dice-awards-2014>. Acesso em: 18 maio 2023.

KEEN, Andrew. **The Cult Of The Amateur**: how today's internet is killing our culture. Nova Iorque: Doubleday, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LUCAT, Bertrand. Playing with Patriarchy: Fatherhood in Bioshock: Infinity, The Last of Us and The Witcher 3: Wild Hunt. In: **Proceedings of DiGRA 2017**, 2017. Disponível em: http://digra2017.com/static/Full%20Papers/144_DIGRA2017_FP_Lucat_Playing_with_Patricarchy.pdf. Acesso em: 18 maio 2023.

MALTZ, David. EHRLICH, Kate. Pointing the way: active collaborative filtering. **CHI'95 Mosaic of creativity**, 1995. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/223904.223930>. Acesso em 18 maio 2023

MARTINS, Nicole et al. A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games. **Sex Roles**, v.61, n.11-12, 2009.

MOROZOV, Evgeny. **Big Tech**: ascensão dos dados e a morte da política. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

NAUGHTY DOG. **The Last of Us**. San Mateo: Sony Computer Entertainment, 2013.

NAUGHTY DOG. **The Last of Us Part II**. San Mateo: Sony Interactive Entertainment, 2020.

NAUGHTY DOG. **The Last of Us Part I**. San Mateo: Sony Interactive Entertainment, 2022.

PARISER, Eli. **O Filtro Invisível**: o que a internet está escondendo de você. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

MUSSA, Ivan. MESSIAS, José. Os games nas eleições de 2022: desinformação e cultura gamer nas campanhas políticas In: PRATA, Nair; JACONI, Sônia; GABRIOTI, Rodrigo; NASCIMENTO, Genio; ANDRÉ, Hendry; MATOS, Silvio (orgs). **Comunicação e ciência**: reflexões sobre a desinformação. São Paulo: INTERCOM, 2022.

RHEINGOLD, Howard. **Smart mobs**: the next social revolution. Cambridge: Perseus, 2002.

RHEINGOLD, Howard. **Net Smart**: How to Thrive Online. Cambridge: MIT Press, 2012.

ROCHA, Izabela; FANTINI, Laiane. A representação contemporânea da mulher nos jogos AAA: por que Abby causou incômodo? **Proceedings of SBGames 2020**, 2020. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/CulturaFull/209477.pdf>. Acesso em: 18 maio 2023.

ROMANO, Nick. The Last of The Last of Us Part II wins Game of the Year, sweeps major categories at 2020 Game Awards. **Entertainment Weekly**, 11 dez. 2020. Disponível em: <https://ew.com/gaming/2020-game-awards-winners/>. Acesso em: 18 maio 2023.

ROSARIO, Alexandra. BAFTA Games Awards: Supergiant Games' 'Hades' Takes Home Top Prize – Complete Winners List. **Deadline**, 25 mar. 2021. <https://deadline.com/2021/03/bafta-games-awards-2021-hades-takes-home-top-prize-complete-winners-list-1234721128/>. Acesso em: 18 maio. 2023.

SAVOLAINEN, Reijo. Filtering and withdrawing: strategies for coping with information overload in everyday contexts. **Journal of Information Science**, v.33, n.5, 2007.

SINCLAIR, Brendan. The Last of Us Part 2 sells 4 million. **Games Industry.biz**, 26 jun. 2020. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/the-last-of-us-part-2-sells-4-million>. Acesso em: 18 maio. 2023.

SOARES, Nilson V.; AGUIAR, Bernardo C.; PETRY, Luís C. The Last of Us e as características sócio-culturais de seu mundo. In: **Anais do VIII Simpósio Nacional da ABCiber**, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/9394764/The_Last_of_Us_e_as_Características_Sócio-Culturais_de_seu_Mundo. Acesso em: 18 maio 2023.

TASSI, Paul. 'The Last of Us' has the biggest launch of the year with 1.3m sold. **Forbes**, 16 jun. 2013. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insert-coin/2013/06/18/the-last-of-us-is-the-biggest-game-of-the-year-with-1-3m-sold/>. Acesso em: 18 maio 2023.

TASSI, Paul. The reason 'The Last of Us' casting this actress as Abby isn't a slam dunk. **Forbes**, 28 fev. 2023. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2023/02/28/the-reason-the-last-of-us-casting-this-actress-as-abby-isnt-a-slam-dunk>. Acesso em: 18 maio 2023.

THOMAS, David et al. You Played That? Game studies meets game criticism. **Proceedings of DiGRA 2009**. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.17255.pdf>>. Acesso em: 17 mar. 2023.

WARDLE, Claire. **First draft's essential guide to understanding information disorder**. First draft. 2019. Disponível em: <https://firstdraftnews.org/wp-content/uploads/2019/10/Information_Disorder_Digital_AW.pdf>. Acesso em 17 mai. 2023.

A dialética ludossistêmica

Matheus Mendes Schlittler¹

Introdução

Este trabalho surgiu a partir da dissertação *Distopia em Jogo: Disco Elysium e a Dialética Ludossistêmica*, que busca analisar os jogos de uma forma sistêmica através dos três graus possíveis do *design* de um jogo segundo Salen e Zimmerman (2003), sendo eles: suas regras, sua interação lúdica significativa e sua inserção na cultura. A dissertação busca fazer uma análise política utilizando da indústria cultural para compreender a estética e a indústria por trás de *Disco Elysium* (2019), buscando assim uma ontologia do jogo. O capítulo, então, utilizará de outros exemplos com o fim de tentar demonstrar uma análise mais universal de se compreender jogos, levantando atenção para suas particularidades narrativas, lúdicas e materiais, tentando utilizar autores de diferentes campos como a filosofia, a narratologia, os estudos de jogos e a análise do *game design*.

Jogos são, em sua forma mais atômica, regras. Da mesma forma que se entende o cinema como a imagem em movimento durante um espaço de tempo (Deleuze, 2018), é possível entender a linguagem do jogo como sistemas de regras que interagem entre si, criando um desafio que deve ser superado. Johan Huizinga, em seu tratado *Homo ludens* (2019), observa a progressão do jogo na sociedade e sua relação com a cultura. Esta leitura leva a interpretação que a cultura se desenvolveu a partir do caráter lúdico das sociedades, portanto, diferentes culturas possuem em suas origens diferentes formas de jogar. Apesar de compreender que o jogo antecede a cultura, uma vez que animais também possuem certas relações similares ao jogo, Huizinga analisa alguns exemplos de jogos que surgem a partir de determinadas características de cada sociedade — exemplo do *potlatch*, tradição de determinada cultura que leva como características certas particularidades de dada sociedade.

Entretanto, esta concepção mais abstrata tem sido materializada ao longo da história através de mídias, sejam elas analógicas — um tabuleiro de xadrez, por exemplo — ou digitais — o jogo *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010), por exemplo. As formas de jogar mais recentes historicamente envolvem sistemas tecnológicos que criam representações digitais programadas, calculadas e trans-

¹ Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas. Contato: matheus.schlittler@gmail.com.

mitidas por um computador, sendo estes os chamados *jogos digitais*, mais popularmente chamados de videogames².

A dialética ludossistêmica é uma proposta metodológica para análise de jogos através dos conceitos filosóficos da dialética com o estudo linguístico de jogos, a fim de compreender significados de jogos através dos diálogos existentes entre suas narrativas, suas interfaces, seus efeitos na sociedade, e suas regras, buscando assim uma espécie de ontologia lúdica. Jogos digitais se tornam um caso interessante para a discussão uma vez que houve outrora um grande debate entre jogos serem narrativos por suas histórias contadas (Murray, 2003), ou serem primordialmente mecânicos com sua base sendo regras (Juul, 2001), ou ainda caracterizados por suas regras que criam seus mundos ficcionais (Juul, 2005). Com a dialética ludossistêmica, há uma busca de mostrar que jogos conseguem transmitir suas narrativas através dos seus sistemas de regras, enquanto a própria narrativa complementa e auxilia na criação de novas regras para os jogos; além de compreender de forma material a origem de suas mecânicas, através de uma análise histórica de como jogos foram criados. Com este esquema montado, é mais fácil de analisar as intenções políticas e os discursos implícitos em jogos digitais. Entretanto, é necessário antes de mais nada realizar as definições.

O ludossistema

Jogos são, em sua essência, conjuntos de regras que interagem entre si de formas cada vez mais complexas. Nos jogos digitais, Juul (2005) distingue dois tipos principais de formas de interação destas regras: os sistemas emergentes, que são regras mais simples que vão se interagindo de formas cada vez mais complexas; e os sistemas de progressão, que vão se alterando ao longo da jogatina para assim chegar em seu objetivo final. Historicamente, os jogos de emergência antecedem os de progressão, sendo os segundos mais desenvolvidos a partir da conquista da digitalização dos jogos. Se compreende como *ludossistema* o conjunto de sistemas que compreendem o jogo. Essa seria uma visão macroscópica do próprio jogo, sendo o jogo por completo. Mas jogos digitais não são exclusivamente regras, tendo componentes de interface, narrativas cada vez mais aprimoradas e até mesmo sistemas de som únicos para cada título de jogo. Ao pensar sobre sistemas, Janet Murray afirma que:

(Norbert) Wiener notou que todos os sistemas, tanto biológicos quanto os projetados, possuem algumas características em comum, como o entrelaçamento de múltiplas relações de causa e efeito e a criação de rotinas de realimentação (ou feedback loops) para a autorregulação (Murray, 2003, p. 95).

2 O termo videogame, apesar de popularizado, não parece conseguir definir e caracterizar esse formato de jogo. Jogos digitais são mais apropriados por englobar jogos que são processados e interagidos pelo computador, mas a definição de jogos de computador também exclui a grande variedade de jogos para consoles, como o Super Nintendo e o PlayStation. Portanto, o termo utilizado neste capítulo, para englobar e especificar melhor, será jogos digitais.

Ao pensar em como os sistemas dos jogos se interagem para assim formar um jogo completo, Salen e Zimmerman enxergam três camadas diferentes ao construir um jogo, seja ela a regra — *rule*, no texto original —, a interação lúdica significativa — *play*, no texto original — e as implicações culturais adjacentes. Cada uma destas exige um grau diferente de sistemas, compreendendo, por exemplo, o próprio ato de definir as regras como parte do jogo. Segundo os autores:

Como os sistemas, os jogos são contextos de interação que podem ser espaços, objetos e comportamentos que os jogadores exploram, manipulam e habitam. Os sistemas têm muitas formas, desde os sistemas mecânicos e matemáticos até os conceituais e culturais. Um dos desafios [...] é reconhecer as diversas maneiras como um jogo pode ser enquadrado como um sistema. (Salen e Zimmerman, 2012, p. 66)

Os ludossistemas são todas as possibilidades de sistemas nos jogos. Mesmo que Juul (2011) afirme que jogos não dependem das suas representações para necessariamente serem realizados — é possível substituir uma peça de damas por uma tampinha de refrigerante; ou em sua versão digital há a cultura de modificações nos jogos para, por exemplo, alterar sua interface para incluir novas representações nos personagens —, as escolhas originais do jogo são feitas arbitrariamente através de processos criativos e culturais que os desenvolvedores ou a sociedade — no caso de jogos tradicionais e folclóricos — criam ao longo do tempo, e estas escolhas necessariamente dizem também algo sobre o processo sociocultural em que o jogo está inserido.

Ao analisar os sistemas que permeiam estas escolhas até o limite possível de se rastrear, o ludossistema é um mapeamento de como compreender o jogo, não apenas através de sua narrativa ou de seus aspectos lúdicos, mas em sua totalidade; e como os sistemas sociais, políticos e econômicos externos influenciam e modificam a concepção final do jogo. Para compreender o tom mais político que é possível atingir através do ludossistema, é necessário entender primeiro o que é dialética para assim utilizar desta ferramenta de análise em sua completitude.

A dialética no jogo

Ao escrever *Os Jogos e os Homens* em 1958, Roger Caillois (2017) conhecidamente define uma indexação dos jogos, percebendo características comuns entre quatro tipos diferentes: jogos de competição (*agôn*), jogos de azar (*alea*), jogos de representação (*mimicry*) e jogos de vertigem (*ilinx*). Entretanto, no mesmo trato, o autor também reconhece dois “polos antagonistas” (2017, p. 47) quanto à relação do jogador com o próprio jogo. Uma das críticas que Jesper Juul (2005) realiza ao trabalho de Caillois é a aparente contradição na afirmação de que jogos ou são ficções ou são regras, sendo as possibilidades auto excludentes. Entretanto, ao afirmar esta possível contradição, Caillois se refere a estes dois polos, os enxergando ou como atividades livres que ocorrem dentro do *círculo mágico* (*paidia*) ou como atividades amplamente regradas que ocorrem neste mesmo círculo (*ludus*). Ao criar estas duas definições menos conhecidas, Caillois parece diferenciar a atividade lúdica livre daquilo que essencialmente é jogo, pensando exatamente na conceitualização de *círculo mágico*.

A primeira definição de *círculo mágico* surge no trabalho de Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (2019), mas é mais desenvolvida por Salen e Zimmerman (2003) na busca de achar uma definição única para jogos, sejam eles digitais ou analógicos. O círculo mágico é o espaço no qual o jogo se encontra, seja ele um local físico — um tabuleiro, por exemplo —, seja ele metafórico — uma brincadeira de barra-manteiga, por exemplo —, seja ele virtual — o arquivo de um jogo —; onde as regras são aplicadas e aceitas — em outras palavras, é o local onde o jogo acontece.

Neste círculo mágico, cria-se, então, um sentido antagônico nos jogos dentro do quadrante *ludus*, sejam eles através da competição com outros participantes, sejam eles com o próprio azar do jogador. O caráter antagônico de jogos de *mimicry* e *ilinx*, de outra forma, possuem certo antagonismo com conceituações do real, seja através da representação ou do transe. Portanto, os jogos possuem em sua própria essência uma característica dialética, seja pelo seu caráter competitivo, seja pela natureza de suas regras. Juul (2011) chama atenção para a relação paradoxal entre regras e divertimento, uma vez que as regras, à primeira vista, inibem o divertimento. Entretanto, ao pensar na forma dialética em que interagimos com o jogo — o jogador tentando concluir o desafio do jogo, mas as regras do jogo tentando impedir o jogador de realizá-lo — o divertimento do desafio é concretizado.

Mas antes de analisar algumas instâncias da dialética no jogo, é importante realizar uma última definição.

Dialética vem do grego *διαλεκτική* (*dialektiké*) e sua definição pode ser simplificada para *diálogo*. A dialética tem sido uma disciplina dentro da filosofia, sendo um dos grandes métodos utilizados pelos socráticos para suas discussões. A dialética foi evoluindo ao longo do tempo, sendo utilizada notoriamente por Hegel para compreender o espírito, e por Marx para fazer uma análise material da história dos meios de produção. Segundo Zizek, para Hegel:

A abordagem dialética é geralmente percebida como uma tentativa de localizar o fenômeno-a-ser-analisado na totalidade em que ela pertence, para trazer luz à prosperidade das suas ligações a outros objetos, e então romper o feitiço de fetichizar a abstração: de uma perspectiva dialética, se deve perceber não apenas a coisa na frente de si mesmo, mas este objeto da forma que está integrada em toda a riqueza de seu contexto histórico concreto (Zizek, 2018, p. x-xi, tradução nossa³)

O materialismo dialético, por outro lado, tem como objetivo analisar as relações entre trabalhador e patrão; proletário e burguês. A análise marxista cultural está entrelaçada com a compreensão que um bem é feito graças a uma cadeia de relações de poderes entre a força trabalhadora e aquele que é dono dos meios de produção.

No caso dos jogos, a dialética material está presente ao pensar na cadeia de produção do jogo, trabalho em constante mudança com cada mudança que acontece

3 Do original: The dialectical approach is usually perceived as trying to locate the phenomenon-to-be-analyzed in the totality to which it belongs, to bring to light the wealth of its links to other things, and thus to break the spell of fetishizing abstraction: from a dialectical perspective, one should see not just the thing in front of oneself, but this thing as it is embedded in all the wealth of its concrete historical context.

na indústria dos jogos que está constantemente sob olhos atentos de autores como Jamie Woodcock (2020), Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter (2009). A dialética hegeliana é mais aplicada para a compreensão do fenômeno do jogo, se debruçando mais no campo estético e, sobretudo, nos dois primeiros níveis do design do jogo de Salen e Zimmerman (2012) — a regra e a interação lúdica significativa.

A dialética ludossistêmica

Definimos como dialética ludossistêmica a relação criada entre os sistemas de jogos digitais, sejam eles estéticos, sociais ou industriais. Para efeito de comparação, a linguagem cinematográfica como um todo é construída através das relações dialéticas que o filme cria com seus enquadramentos, luzes, sons em relação, sobretudo, às suas montagens (Martin, 2005). Cineastas do construtivismo soviético, como Serguei Eisenstein e Dziga Vertov, reconheceram tais relações bem no início do cinema, conseguindo provocar, sobretudo na montagem, relações dialéticas entre dois cortes para assim provocar reflexões no público. Um exemplo na filmografia de Eisenstein é quando o cineasta coloca em sequência a repressão policial de uma greve e a cena de um abatedouro de bois em *A Greve* (Eisenstein; Mikhin, 1925), construindo então uma metáfora que condiz com o projeto político do cinema eisensteiniano. Assim como a linguagem cinematográfica é analisada a partir de um conjunto de relações estabelecidas entre suas diferentes experiências estéticas, é necessário compreender os jogos digitais como artefatos que se inspiram em cosméticas, narrativas e discursos de outras mídias. Entretanto, segundo Alexander Galloway:

Uma das questões teóricas centrais nos jogos é como e de qual forma é possível se fazer conexões entre o mundo jogável e o mundo real, tanto de dentro para fora na forma de ação afetiva, quanto de fora para dentro na forma de modelação realista [...]. Mas já que os jogos não são apenas assistidos, mas jogados, eles suplementam este debate com o fenômeno da ação. Não é mais suficiente falar sobre a representação visual ou textual do significado. Em vez disso, o teórico de jogo deve falar sobre ações, e os mundos físicos ou virtuais dos jogos nos quais eles transparecem (Galloway, 2006, p. 71-72, tradução nossa)⁴

Como uma forma de resolver este conflito, Ian Bogost propõe que jogos eletrônicos transmitem suas mensagens através da retórica processual em seu livro *Persuasive Games* (Bogost, 2007). Entretanto, ao diferenciar a retórica processual das demais retóricas — retórica textual na escrita; retórica visual nos filmes, fotografias e artes visuais —, Bogost acaba desconsiderando a essencialidade das outras formas de retórica para uma compreensão completa dos jogos (Ferreira, 2017). A dialética ludossistêmica propõe uma forma de resolver este conflito ao compreen-

4 Do original: *One of the central theoretical issues in video gaming is how and in what way one can make connections between the gaming world and the real world, both from the inside outward in the form of affective action, and from the outside inward in the form of realistic modeling [...]. But because games are not merely watched but played, they supplement this debate with the phenomenon of action. It is no longer sufficient to talk about the visual or textual representation of meaning. Instead the game theorist must talk about actions, and the physical or game worlds in which they transpire.*

der a existência de sistemas *narrativos* com o intuito de somá-los na equação de análise no jogo.

Entretanto, a retórica procedural ainda assim pode ser útil para analisar os diálogos que surgem através dos procedimentos de design do jogo. Para exemplo, observe *Papers, Please* (figura 1), jogo independente de Lucas Pope (2013) do gênero quebra-cabeças onde o jogador controla um agente alfandegário na fronteira de dois países fictícios em conflito. Ao pensar processualmente, *Papers, Please* oferece uma mecânica de jogo dos sete erros na qual o jogador confere a validade. Seu sistema de escolhas, em vista de design, é simples, havendo apenas dois destinos possíveis para cada um destes personagens, a entrada ao país ou o retorno ao país de origem. O jogo utiliza as regras de emergência para criar situações cada vez mais difíceis, com tensões de conflitos dos países vizinhos exigindo cada vez mais documentos que possuem selos, formatos e datas cada vez mais específicos; há inclusive dois modos disponíveis para jogá-lo, sendo o modo história e o modo infinito. Ao analisar *Papers, Please* apenas pelo seu caráter lúdico, é possível compreendê-lo como um quebra-cabeças que vai desenvolvendo sua dificuldade ao longo do tempo.

Figura 1: *Papers, Please* e sua jogabilidade de conferir documentos.



Fonte: Captura feita pelo autor

Mas essa análise se prova falha ao não perceber alguns elementos fundamentais para a compreensão total do jogo. *Papers, Please* é um jogo carregado de ideologias políticas que se espelham no imaginário de uma burocracia stalinista e que utiliza de erros gramaticais em seus diálogos que demonstram uma proximidade com o estereótipo de um país do leste europeu. Em outro ponto, o mais interessante do jogo é justamente algo entrelaçado diretamente com a

própria narrativa, ao criar conflitos éticos no momento que o texto se aprofunda na história de alguns personagens.

O sistema narrativo do jogo vai se desdobrando através de capas de jornal e memorandos mandados pelo Ministério da Defesa de Arstotzka com atualizações dos trâmites ocorrendo nos bastidores do jogo. Seu primeiro memorando é simples, com os seguintes dizeres:

Arstotzka, 1982.11.23. Ministério da Admissão: Boletim Oficial. Inspetor, bem-vindo à sua nova posição no Posto da Fronteira de Grestin. Carimbe o VISTO no passaporte e devolva o documento ao aplicante. A entrada é permitida apenas aos cidadãos de Arstotzka. Recuse todos os estrangeiros. Glória à Arstotzka.

Com estas informações, já é possível começar a traçar um universo no qual é compreendido. Você comanda um funcionário do Estado. Estamos situados no início dos anos 80, momento histórico que coincide com a pré-Perestroika do mundo real. Dois anos após Margaret Thatcher afirmar que “não há alternativa” ao capitalismo em seu discurso de 21 de maio de 1980. Certamente, Thatcher e Mikhail Gorbachev não existem no universo de *Papers, Please*; entretanto, o conteúdo simbólico diz sobre o imaginário que se diz a respeito do leste europeu nesta fase. Jamie Woodcock enfatiza a utilização das mecânicas para representar a burocracia do “imaginário país stalinista” (2020, p. 228). Tais informações são importantes principalmente em se pensar que, segundo Jameson, “[...] nossas imaginações são reféns do nosso meio de produção — e, talvez, de quaisquer resquícios de modos de produção passados que foram preservados” (Jameson, 2021, p. 16), mostrando que *Papers, Please* passa impressões políticas ao perceber o processo histórico para assim criar imaginários e representações com suas posturas políticas e ideológicas definidas.

Somado à mensagem do governo, logo no primeiro dia de trabalho o quarto personagem a chegar no posto de admissão não entrega o passaporte, mas emite um alerta ao alfandegário ao dizer que “foi um erro abrir esse posto”. Tanto a mensagem dita pelo personagem quanto a carta do governo já revelam conflitos políticos e territoriais que acontecem no local, conseguindo ambientar melhor seu jogo. Ambos acontecimentos não são descritos através da retórica processual, necessitando, como bem apontado por Ferreira (2017), de outros tipos de retóricas emprestadas de outras formas de arte. A análise essencialmente política já se dá por um processo dialético que ocorre entre a materialidade histórica, o conteúdo simbólico e os detalhes mecânicos que ajudam a criar um clima de extrema burocratização do jogo. Para complementar, há ainda a existência de conflitos que apelam mais para a moral e a ética que são introduzidos através da sua narrativa.

Pegue, por exemplo, a situação do casal que está fugindo de seu país por perseguição e apenas um deles está apto a passar. Com outras situações recorrentes, há um novo obstáculo que não se baseia no que as regras nos ensinam, mas sim no conflito moral em que a narrativa cria com a condição de vitória do próprio jogo, surgindo então uma espécie de régua moral que vai variar em cada jogador. O curta-

-metragem baseado no jogo⁵, dirigido por Nikita Ordynskiy e lançado na plataforma YouTube em 2018, tem em seu clímax uma mistura deste conflito marcante e dos ataques terroristas em que o posto vem sofrendo ao longo dos dias presentes no jogo.

Outro jogo possível de enxergar a dialética ludossistêmica para se pensar nos discursos políticos vindos de seus desenvolvedores é *Phone Story*, jogo desenvolvido pelo estúdio independente MolleIndustria (2011d) que se cercou de controvérsias desde seu lançamento. O jogo tem como objetivo escancarar a linha de produção de um celular, representando desde a mineração de coltan em jazidas do Congo até o destino final dos celulares em aterros sanitários de lixo eletrônico do sudeste asiático. *Phone Story* “[...] é um jogo educacional sobre o lado tenebroso de seu smartphone favorito. Siga a jornada de seu telefone ao redor do mundo e lute contra as forças do mercado em uma espiral de obsolescência programada” (Molleindustria, 2011a).

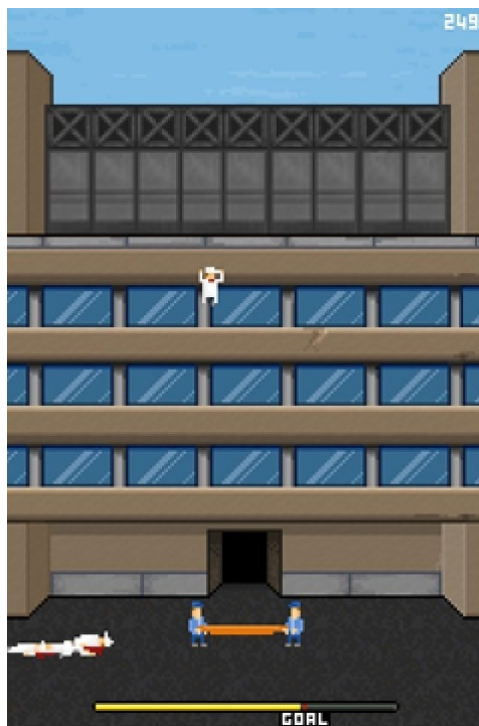
Phone Story é um jogo curto, desenvolvido através das regras de progressão para andar por todos os cenários, utilizando uma mecânica de point and click em sua versão de computador — o jogo originalmente foi pensado para celular — e desenvolver sua narrativa. Seu primeiro cenário é uma mina no Congo, com sua interface mostrando homens armados reprimindo crianças — segundo o site que hospeda *Phone Story*, o trabalho infantil é um dos problemas mais latentes na mineração de coltan —, o objetivo é não deixar as crianças no seu trabalho dormirem.

Na sequência, o jogo lida com a questão da saúde mental dentro das fábricas chinesas e da falta de estrutura psicológica das mesmas. O jogador comanda dois personagens tentando salvar os funcionários que pulam do pavimento superior do prédio-sede da empresa. A indústria de celulares em Shenzhen, segundo o desenvolvedor, tem cargas horárias seguidas de 36 horas diretas sem recompensa de hora extra. Mecanicamente, o jogo pega a estrutura *Kaboom!* (1981) para realizar sua mensagem através de sua interface. Noah Wardrip-Fruin (2020), ao observar estruturas de lógicas operacionais em jogos como *Pong* (1972) e o próprio *Kaboom!* podem ser replicadas utilizando novas interfaces para construir novos significados. Em *Kaboom!*, existe um diagrama reduzido que consiste quando “algo move no topo da tela (A), derrubando coisas (C), que o objeto comandado pelo jogador (B) pode interceptar, antes que ele atinja o fundo da tela (D)”⁶ (Wardrip-Fruin, 2020, p. 178, tradução nossa). Considere o topo do prédio como (A), os trabalhadores como (C), a maca como (B) e o chão como (D) (figura 2) e aplique a contextualização social presente no jogo já citada.

5 A adaptação cinematográfica, entretanto, mistura dois acontecimentos distintos do jogo. Ao juntar o conteúdo moral da escolha do casal com os constantes ataques que Arstotzka sofre dos países vizinhos, o curta-metragem ajuda a criar um clima específico presente no jogo.

6 Do original: *Something moves across the top of the screen (A), dropping things (C), that the player-navigated object (B) can intercept, before they hit the bottom of the screen (D).*

Figura 2: O design do segundo minigame de Phone Story se assemelha com o clássico Kaboom!



Fonte: Captura feita pelo autor

No terceiro mini game, o jogador vende os celulares fabricados neste processo contado pelo jogo. Este usa um esquema parecido com o anterior, mas o jogador comanda um vendedor que lança projéteis — neste caso, os próprios celulares — nos consumidores que correm para a porta da loja. Se o consumidor não for atingido com o celular, este padece ao bater com a cara no muro. Segundo o site do jogo, o minigame trata sobre a obsolescência programada:

Quando você comprou este celular, ele era novo e sexy. Você tem desejado ele por meses. Nenhuma evidência de seu passado turbulento foi visível. Você realmente precisava disso? Claro que você precisou. Muito dinheiro foi investido para insinuar este desejo em você. Você estava procurando por algo que possa demonstrar seu status, seu estilo de vida dinâmico, e sua personalidade única. Assim como a de todo mundo (MolleIndustria, 2011b).

Neste momento, o jogo ultrapassa sua crítica da linha de produção do celular em específico, mas também tangencia o tema do consumismo exacerbado. Com a figura do vendedor literalmente jogando o celular na cara do consumidor e o texto adicional do site, é possível entender a crítica estendida à obsolescência progra-

mada de eletrônicos e *gadgets* em uma forma mais geral. Até aqui, *Phone Story* lidou com questões particulares da produção do telefone, como a mineração de coltan, entretanto com o terceiro *mini game* fica claro que o jogo não está falando apenas do celular, mas demonstrando um sintoma geral da sociedade como um todo.

O último *mini game* representa o destino final do celular, nos aterros sanitários de lixo eletrônico. A interface deste *mini game* conta com uma esteira em que partes do celular já destruído estão sendo recicladas, enquanto os trabalhadores deste lixão estão expostos aos perigos tóxicos de metais pesados. Segundo o site, “50 a 80 por cento de lixo eletrônico coletado nos Estados Unidos é exportado para nações em desenvolvimento onde são ‘reciclados’ em condições perigosas que emitem poluentes perigosos para a saúde humana e para o meio ambiente”⁷ (MolleIndustria, 2011c). Sua mecânica é constituída em conectar o determinado lixo com o trabalhador que está fazendo o processo de reciclagem específico. Os trabalhadores não estão devidamente seguros, utilizando roupas que deixam seu corpo exposto a estes materiais perigosos para a saúde. Se o jogador não conseguir coletar o lixo no lugar certo, o solo fica poluído, prejudicando então não somente o personagem, mas o meio ambiente. Esta escolha de causa-consequência através de sua mecânica também foi explorada com mais detalhes em jogos como *Frostpunk*, desenvolvido pela 11 bit studios (2018), que também evidencia o conflito entre o detrimento do meio ambiente e as condições humanas, sociais e políticas que se tornam consequência.

No caso de *Phone Story*, a dialética ludossistêmica expande para além de seu diálogo entre regra e narrativa. O jogo também atinge uma materialidade específica pela plataforma utilizada para reproduzi-lo. Por ser um jogo de celular, cria-se uma relação de materialidade com sua mensagem, portanto criando uma relação específica entre o material — o celular em que o jogamos — e o imaterial — o jogo em si. Em *Games of Empire*, tratado de Greig de Peuter e Nick Dyer-Witheford (2009), os dois autores buscam da definição de trabalho imaterial vinda não somente, mas principalmente, de Antonio Negri e Michael Hardt para analisar as particularidades da indústria dos jogos. O trabalho imaterial é aquele que “[...] produz os aspectos informacionais, culturais ou afetivos do *commodity*”⁸ (Hardt e Negri apud De Peuter e Dyer-Witheford, 2009, p. xx), sendo a indústria de jogos considerada por Greig De Peuter e Nick Dyer-Witheford como um dos principais expoentes do trabalho imaterial. *Phone Story* traz à tona a característica material daquilo que está representando, por ser um jogo para celular que conta a história material da linha de produção de um celular. Sua crítica ganha uma dimensão física ao analisar dialeticamente a forma que o jogador interage com o jogo e sua mensagem. Há, portanto, três ludossistemas principais em voga neste exemplo: o sistema lúdico, o sistema narrativo e o sistema material, todos com processos históricos específicos de cada uma de suas formas. Similar à *Papers, Please*, jogar *Phone Story* traz consigo cargas históricas e materiais que trazem consigo uma visão de mundo e uma expressão política de um processo histórico.

7 Do original: 50-80% of electronic waste collected in the USA is exported to developing nations where it is “recycled” in dangerous ways that emit pollutants dangerous to human health and the environment.

8 Do original: [...] that produces the informational, cultural, or affective element of the commodity.

Referências

- BOGOST, Ian. **Persuasive Games**: The Expressive Power of Video Games. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: A máscara e a vertigem. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 1**: A imagem-movimento. São Paulo: Editora 34, 2018.
- DE PEUTER, Greig; DYER-WITHEFORD, Nick. **Games of Empire**: Global Capitalism and Video Games. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2009.
- FERREIRA, Emmanoel. **Retórica processual e experiência videolúdica nos indie games**. Falcão, T., & Marques, D. (Orgs.), p. 43-71, 2017.
- GALLOWAY, Alexander. **Gaming**: Essays on Algorithmic Culture. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- JAMESON, Fredric. **Arqueologias do Futuro**: O desejo chamado Utopia e outras ficções científicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.
- JUUL, Jesper. **Games Telling Stories?** A brief note on games and narratives. 2001. Disponível em <<https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. Acesso 15 mai. 2023.
- JUUL, Jesper. **Half-real**: Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.
- MOLLEINDUSTRIA. **About**. 2011a. Disponível em: <<https://www.phonestory.org/#about>>. Acesso 09 mai. 2023
- MOLLEINDUSTRIA. **Obsolescence**. 2011b. Disponível em: <<https://www.phonestory.org/#obsolescence>>. Acesso 09 mai. 2023.
- MOLLEINDUSTRIA. **Ewaste**. 2011c. Disponível em: <<https://www.phonestory.org/#ewaste>>. Acesso 15 mai. 2023.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora Unesp, 2003.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**: Game design fundamentals. London: MIT Press, 2003.

WARDRIP-FRUIIN, Noah. **How Pac-Man Eats**. Cambridge: The MIT Press, 2020.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama**: Videogames e Luta de Classes. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

ZIZEK, Slavoj. **The Sublime Object of Ideology**. Londres: Verso, 2018.

Referências Audiovisuais

EISENSTEIN, Sergei; MIKHIN, Boris. СТАЧКА. [Filme-vídeo]. Produção de Boris Mikhin, direção de Sergei Eisenstein. União Soviética. 1925. 82 minutos. Filme mudo. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=VD40vLjRaNA>>. Acesso 19 mai. 2023.

MOLLEINDUSTRIA. **Phone Story**. Milão: 2011d, 1 jogo eletrônico.

OBSIDIAN ENTERTAINMENT. **Fallout: New Vegas**. Irvine: 2010, 1 jogo eletrônico.

ORDYNSKIY, Nikita; TKACH, Liliya. **Papers, Please**. [Filme-vídeo]. Produção de Liliya Tkach, direção de Nikita Ordynskiy. 2018. 10 minutos. Thriller-Drama. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=YFHHGETsxE&t=581s>>. Acesso 19 mai. 2023.

POPE, Lucas. **Papers, Please**. Saitama: 2013, 1 jogo eletrônico

Jogo é coisa de menino? A busca feminina por igualdade no universo dos games

Zuila Barbosa de Jesus¹
Rodrigo Martins Aragão²

Introdução

A busca por inclusão e reconhecimento de mulheres nos mais variados cenários da vida tem sido uma constante em nossa sociedade. As mulheres representam 51,1% da população brasileira, segundo dados do IBGE do ano de 2021, mas ainda são inferiorizadas e, mesmo tendo qualificação e conhecimentos suficientes, ocupam menos espaços de liderança e recebem salários menores para exercerem as mesmas funções que um homem. Na política, elas representam cerca de 52% do eleitorado, mas são apenas 15% das eleitas nas últimas eleições. Mesmo com movimentos e iniciativas, que vão desde as campanhas e protestos até iniciativas da sociedade civil e do poder público, como Projeto de Lei nº 1.085/2023 (Ministério das Mulheres, 2023), que busca estabelecer a igualdade salarial entre os gêneros no país, ainda há muito caminho a percorrer para uma mudança de cenário em que, efetivamente, as mulheres possam ocupar os lugares que quiserem, em todos os âmbitos da vida social.

As desigualdades de gênero, fortemente ancoradas em estereótipos e representações sociais, muitas vezes, perpetuadas pelos produtos midiáticos em suas retratações, que posicionam a mulher como submissa ao homem e sugerem que ela “deva assumir como mandato essencial o cuidado da família e das crianças.” (Tomazetti, Marconi, 2017, P. 573).

Quando observamos o universo dos *games*, podemos ver que, mesmo as mulheres representando, atualmente, 46,2% do total de jogadores, de acordo com a Pesquisa Game Brasil (2023) de 2022, existem diversos estereótipos atrelados à figura feminina que são amplamente difundidos por jogadores de um modo geral, que vão desde personagens femininas hipersexualizadas, como o caso de campeões populares no *League of Legends* (LOL) como a Miss Fortune e a Ashe, entre ou-

1 Graduada em Direito pelo Centro Universitário de João Pessoa UNIPÊ e estudante de Radialismo na Universidade Federal da Paraíba.

2 Professor adjunto do curso de Radialismo no Departamento de Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (2019) e mestre em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia (2012).

tras. Um exemplo é a constante necessidade masculina em dizer que mulheres não deveriam jogar determinado tipo de *game*. Outro exemplo, específico do ambiente de *League of Legends*, um dos mais jogados no mundo e popularmente conhecido como LOL, é o fato de que, para muitos homens, mulheres só sabem jogar na posição de suporte.

Esse alijamento das mulheres também pode ser identificado nos *e-sports*, campeonatos de jogos eletrônicos que representam uma possibilidade de profissionalização no campo dos jogos digitais. Historicamente, as mulheres são minoria nas equipes e não costumam receber destaque ou visibilidade, o que, inclusive, pode reforçar os estereótipos já existentes. Mulheres são vítimas de violência dentro desses jogos, e esse tipo de problema acaba sendo refletido também dentro do cenário competitivo profissional de LOL no Brasil, uma vez que a hostilidade afasta e faz com que o sonho de se tornar jogadora profissional fique no meio do caminho.

Como forma de enfrentamento a esse cenário e em busca de um ambiente menos agressivo para jogar, garantindo também uma maior participação feminina nos jogos eletrônicos, foram empreendidos alguns esforços, especialmente na forma de campanhas para dar visibilidade à questão e buscar enfrentamento e alternativas. Uma dessas campanhas foi a de utilização da *hashtag* #MyGameMyName, iniciada pela ONG norte-americana Wonder Women Tech no ano de 2018, que gerou uma onda de denúncias por parte de mulheres que sofriam com condutas machistas no ambiente dos jogos online. Homens foram desafiados a utilizarem *nicknames* femininos em suas partidas online e puderam ver como os jogadores homens podem ser hostis com mulheres, mostrando que esse era sim um assunto que precisava ser abordado.

Diante desse cenário, nos questionamos se campanhas em redes sociais, como a #MyGameMyName, participam de uma mudança em relação à forma como as mulheres integram as equipes do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), por se tratar de um dos jogos mais jogados no Brasil. Para tanto, este trabalho investiga a composição das equipes da “fase principal” nos seus dez anos de realização e busca identificar a existência de mulheres nessas equipes, partindo da hipótese de que a presença feminina se amplie nos anos posteriores à campanha.

Dos jogos aos e-sports

O jogo como conhecemos hoje, é resultado de várias transformações que foram sendo incorporadas pelas mudanças nos costumes do homem como espécie.

Johan Huizinga diz em sua obra intitulada *Homo Ludens – O Jogo Como Elemento da Cultura* que “o jogo é mais antigo do que a cultura” (Huizinga, 2019, p.1), isso porque o ato de jogar ou brincar vem desde muito antes de conseguirmos dar nome às nossas ações; o jogo já fazia parte da existência, sendo ela humana ou não. Eram práticas muito menos elaboradas do que as que possuímos hoje, praticadas por animais e, em seguida, pelos homens, mas sempre em constante mudança.

Para Huizinga, “todo jogo significa alguma coisa” (2019, p. 2), mesmo que, na visão de alguns indivíduos, seja apenas uma forma de dispersar energia, de se preparar para acontecimentos futuros, sejam eles possíveis de acontecer na realidade ou não.

Existe um grande número de definições e conceitos que tentam simplificar o que é o jogo em si, mas nenhum deles pode ser considerado uma verdade absoluta. Não podemos explicar de forma totalmente fiel para o outro o motivo de encantamento por um jogo, seja ele digital ou físico.

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Um definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo “instinto de imitação”, ou ainda simplesmente como uma “necessidade” de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. (Huizinga, 2019, p. 2)

Por mais que os jogos existam antes mesmo de termos uma palavra específica para os nomear, os jogos eletrônicos surgiram bastante tempo depois com um propósito bem definido, que era o de entreter pessoas que passavam muito tempo em laboratórios, avançando ano após ano, dando origem a títulos conhecidos como *Tennis for Two* (desenvolvido no ano de 1958 por engenheiros do Laboratório Nacional de Brookhaven, em Nova York) e *Mouse in the Maze* (desenvolvido em 1959), deixando aos poucos os espaços que antes ocupavam e indo para a casa de pessoas pelo mundo todo graças a desenvolvedoras como Atari e Nintendo.

Agora, em uma nova forma de ver e pensar jogos, temos jogos digitais mundialmente conhecidos, jogados pelo mundo inteiro pelos mais variados públicos, e além de serem boas atividades de lazer, esses mesmos jogos possuem seus cenários competitivos. Macedo e Falcão (2019) traçam uma genealogia dos *e-sports* em que se evidencia o crescimento do papel da competição na cultura dos jogos eletrônicos, em que se destaca como elemento dessas práticas, além da disputa entre jogadores, uma audiência que acompanha a partida. Seja em ambientes domésticos ou públicos, como em *arcades*, os autores identificam que essa forma de jogar cresce a partir do momento em que empresas de desenvolvimento utilizam a estratégia de organizar campeonatos de jogos eletrônicos, como por exemplo o Nintendo World Championships que foi inaugurado em 1990 e teve como edição mais recente a realizada em 2017. Um de seus objetivos é o de divulgar novos jogos e alcançar um maior número de pessoas para o consumo dos jogos, a partir da cobertura midiática atraída pelas competições.

Com o crescimento e a profissionalização dos torneios, que ganharam força com o desenvolvimento de jogos em rede e multiusuários, os autores destacam também “o fascínio com as performances de alto nível” (Macedo; Falcão, 2019, p. 253); elementos que ampliam o interesse pelos jogos e podem despertar o desejo de atuar profissionalmente como jogador. Tanto a divulgação quanto o fascínio gerado, no entanto, costumam ter como público prioritário, senão exclusivo, o masculino.

Galdino (2019) identifica que os jogos eletrônicos, inicialmente compreendidos e divulgados como diversão para a toda a família, passaram a ter sua comercialização e propaganda direcionada principalmente aos jovens do gênero masculino.

Além disso, a autora destaca que as mulheres eram muitas vezes desencorajadas de frequentar espaços destinados à experiência do jogo, como *arcades*, por não serem ambientes respeitados.

Falcão, Macedo e Kurtz (2021, p. 258) indicam que a cultura e a indústria de *games* convencionam identificar o jogador como

homem, branco, cisgênero, heterossexual e de classe média (Gray, 2014; Johnson, 2018; Murray, 2018; Robinson, 2007; Salter & Blodgett, 2017) –, cuja representação é parte fundamental das estruturas de poder moldadas na cultura dos videogames por décadas (Braithwaite, 2016).

Segundo os autores, essa cultura promove um modelo de masculinidade que, mesmo transitando do ideal militarizado ao *nerd*, mantém a ideia de uma posição dominante dos homens sobre as mulheres. Uma visão que é reforçada pela indústria de *games* quando, buscando atender a um público feminino, oferece às mulheres jogos que lidam com temas associados a uma visão estereotipada do gênero feminino, como beleza e cuidados com a casa. “Os chamados *Pink Games* acabaram por reforçar a figura da mulher em posições objetificadas e sexistas” (Galdino, 2019, p. 42).

Nesse cenário, Dallegrave (2020, p. 424) indica que

A hegemonia masculina na cultura e na história dos jogos coloca a mulher em uma posição passiva, como jogadora casual ou participante não-essencial deste espaço. Meninas e mulheres enfrentam este *status* de masculinidade quando acessam e se relacionam com jogos, seja de maneira casual ou profissional, e, por consequência, acabam marginalizadas neste universo.

É interessante perceber, portanto, que, as mulheres são maioria no universo dos jogos, de acordo com dados apontados pela Pesquisa Game Brasil (2023) do ano de 2022. Dos *gamers* considerados na pesquisa, 51% são mulheres. Mas mesmo sendo maioria, mulheres *gamers* enfrentam diversos obstáculos até chegar ao posto de atleta de *e-sports* e, por muitas vezes, acabam desistindo de seu sonho.

Desigualdade e violências de gênero nos games e e-sports: enfrentamento

Quando abordamos questões ligadas ao gênero, infelizmente é necessário discutir as desigualdades de gênero e violações que mulheres podem sofrer no ambiente dos *games*. A representação das mulheres nos jogos é uma questão central nesse cenário.

Galdino (2019) discute a forma de caracterização de personagens de jogos eletrônicos e evidencia dois estereótipos: a fragilidade e a hipersexualização. Por um lado, as mulheres são representadas como figuras frágeis e meras figurantes, que devem ser resgatadas pelos protagonistas masculinos, após o enfrentamento de antagonistas, também masculinos. Por outro, as personagens hipersexualizadas têm formas e vestimentas que não são verossímeis ou mesmo adequadas, como, por exemplo, roupas justas e decotadas utilizadas por personagens em jogos de luta.

Ainda que ao longo dos anos, algumas desenvolvedoras tenham modificado algumas posturas e apresentado maior número de protagonistas do gênero feminino, representadas de maneira menos objetificada, há ainda entraves associados à cultura *gamer*. Usuários, por vezes, avaliam mal esses jogos que trazem mudanças na representação das mulheres e “justificam sua decepção com o jogo por uma suposta ‘ausência de beleza’ ou excesso de roupas das personagens, que seriam motivadas por uma agenda feminista” (Galdino, 2019, p. 53).

O posicionamento dos jogadores em reforço aos papéis estereotipados das mulheres não se restringe às suas representações, mas se direciona ainda às jogadoras. Fragozo, Recuero e Caetano (2017) discutem sobre as violências a que estão expostas as mulheres no ambiente dos jogos digitais. A violência

pode estar nas expressões cotidianas, “naturalizadas” por um determinado grupo, que constituem um conjunto de ideias que está presente na sociedade e que terminam por legitimar ideias que ofendem ao outro. Por exemplo, se alguém critica a forma de um garoto jogar videogame dizendo que ele joga “como uma garota”, a intenção é claramente derogatória, implicando no “fato” de que garotas não são capazes de jogar bem. Assim, a qualificação de que um menino, ou um homem, assim, possa fazer algo “como mulher” é implicada como ruim e ofensiva. Obviamente, tal expressão constitui também a visão social do que é uma mulher. (Fragozo, Recuero, Caetano, 2017, p. 4).

Esse cenário se mantém quando se observam também os *e-sports*. Essas frases não apenas se destinam a homens, como também atacam as mulheres jogadoras, associando a elas um possível mau desempenho da equipe ou proferindo agressões gratuitas;

Segundo o site RedBullGames (2016), especializado em *E-Sports*, as frases mais ouvidas pelas jogadoras são: “vai lavar louça”, “vadia”, “vagabunda”, “tinha que ser mulher”, “deve ser gorda”, “malcomida”, “mulher só sabe jogar de suporte”, “é por isso que estamos perdendo” além de outras agressões e humilhações. (Lima, 2022, p.24).

Essas questões reforçam ainda mais o argumento utilizado por mulheres que passam por situações hostis em jogos online, que por menor que seja o erro durante o jogo, se uma mulher for “detectada” do outro lado da tela, ela será violentada por palavras ou ações. Um caso conhecido e que de certa forma teve suas repercussões foi o ocorrido no primeiro *split* de 2019 da League of Legends Continental League (LCL), onde o primeiro time inteiramente composto por mulheres, a Vaevictis Esports, equipe russa, enfrentou a ROX que por sua vez efetuou o banimento de cinco campeões da categoria suporte, reforçando a ideia de que mulheres dentro do *League of Legends* só sabem jogar como suporte. (Mackus, 2019)

São identificados, ainda, uma desigualdade grave entre a quantidade de mulheres envolvidas em *e-sports* no Brasil. Galdino (2019) apresenta que apenas 25% de participantes em competições se identificam com o gênero feminino. No entanto, essas mulheres representam apenas 2% dos participantes de competições com times mistos. Há ainda distinções significativas entre os valores das premiações com

equipes femininas e as destinadas às competições femininas, assim como os valores pagos aos jogadores e às jogadoras.

A participação de mulheres em campeonatos oficiais, ou seja, aqueles que são amplamente transmitidos por canais oficiais é muito pequena, para não dizer inexistente, e isso é só mais uma das formas de percebemos como ainda existe uma hegemonia masculina nesses meios, a exemplo disso, Dallegrave afirma que:

Além de enfrentar essa hegemonia masculina, o gênero feminino afeta e influencia diariamente mulheres que seguem o caminho profissional dentro dos eSports, onde, muitas vezes, a feminilidade é algo administrado e manipulado pelas empresas (desenvolvedoras e times). Quando chegam em alto nível, mulheres acabam responsáveis por desfazer “padrões tradicionais relacionados ao gênero em seu cenário.” (Dallegrave, 2020, p. 425).

Frente a esse cenário, diversos projetos e movimentações na internet têm buscado melhorar o cenário feminino no meio competitivo dos esportes eletrônicos. Entre esses, podemos citar o Projeto Sakura, do qual saíram alguns grandes nomes do cenário, e o You Go Girls que também é um projeto que busca dar visibilidade a novos nomes femininos no cenário dos e-sports (Galdino, 2019).

É possível ver que a violência nos jogos eletrônicos contra mulheres é uma questão que merece ser levantada tanto no meio acadêmico quanto dentro da parcela da população que consome esse tipo de mídia, a indústria de *games* e jogadores que já atuam de forma profissional nesse meio. Sabe-se que nem todos os jogadores são violentos ou participam de situações que envolvem discriminação de gênero, mas é nítido que existe um problema de desigualdade e assédio nesses ambientes, tanto que gera impacto direto em como as mulheres veem a experiência do jogo. Ao abordar essa questão de forma séria e proativa, podemos construir uma indústria de jogos mais inclusiva e acolhedora, onde todos possam se divertir e se sentir seguros, independentemente do gênero.

Neste trabalho, nos debruçamos sobre a campanha #MyGameMyName que buscou evidenciar a hostilidade e violência a que estão sujeitas as mulheres no ambiente dos jogos eletrônicos.

#MyGameMyName e a presença feminina no CBLOL

A campanha #MyGameMyName se iniciou no ano de 2018 como movimento em plataformas de redes sociais digitais e em seguida conseguiu apoio de órgãos como a ONU Mulheres. A campanha teve como principal tarefa expor aos que se faziam indiferentes o quão tóxico o ambiente dos jogos eletrônicos pode ser para mulheres, tendo como principal motivação expor e denunciar condutas violentas de jogadores do sexo masculino contra jogadoras.

Entre as condutas, estão desde ofensas dentro dos *chats* dos jogos, onde é comum existirem relatos que ao menor erro da jogadora, se ela for identificada como mulher – por causa do *nickname*, do avatar ou, em alguns jogos que possuem chat falado, pela voz – serem feitas ofensas relacionadas ao gênero. Frases comuns nesses casos são “mulher só sabe jogar de suporte”, “é por isso que estamos perdendo” e “deveria estar lavando a louça”.

A campanha nasce e toma maiores proporções dentro das redes sociais, principalmente o Twitter, onde o uso de *hashtags* é comum, principalmente pela facilidade de reunir relatos em uma única página. A divulgação começa por meio de um vídeo, onde jogadoras se colocam em frente às câmeras e, sem que precisem falar nada, mostram o motivo de movimentos como esse serem necessários. Ao fundo, a cada novo rosto em tela, um xingamento diferente pode ser ouvido.

Influenciadores famosos foram convidados a de alguma forma se colocarem dentro dos *games* com avatar ou nome de jogador feminino, com isso puderam ter uma amostra do que mulheres *gamers* passam em suas partidas online. Trechos também são exibidos no vídeo da campanha, como é possível observar na Figura 1.

Figura 1 - Vídeo da campanha #MyGameMyName



Fonte: (#MyGameMyName..., 2018).

Com o propósito de saber os efeitos causados pela campanha #MyGameMyName no cotidiano das jogadoras de *League of Legends* e saber também se as mobilizações e exposição de casos feitas pelas jogadoras em suas redes sociais surtiram algum tipo de efeito positivo, fizemos a análise dos dados dos chamados *Summer Split* de todas as edições do CBLOL já realizadas, de 2012 até a primeira etapa do ano de 2022.

Nos anos de 2012, 2013 e 2014 foi realizada apenas uma etapa em cada. Os dados foram obtidos por meio de consulta em sites especializados em jogos e seus respectivos cenários competitivos, mais precisamente por meio do portal Liquipedia (2023).

Ao reunir esses dados, foi possível ver que a mudança foi mínima, para não dizer inexistente. Não foram encontrados registros de nenhuma mulher atuando

profissionalmente nas equipes principais ao longo dos anos e *splits* investigados. Uma pequena modificação no cenário ocorreu nos anos de 2021 e 2022, quando foram registradas as presenças de ao menos uma mulher nos quadros das equipes. No ano de 2021, ano de mudanças no regulamento e de implementação do novo sistema de franquias, havia quatro mulheres inscritas no CBLOL Academy, um torneio que serve como base de formação de novos nomes para o cenário competitivo brasileiro, as equipes que tinham mulheres inscritas eram o Cruzeiro eSports, a INTZ, a Rensga eSports e a Loud (Redação do GE, 2020).

Já em 2022, o número volta a cair, uma vez que somente três equipes contaram com nomes femininos em suas *line-ups*, foram elas a Loud, a Netshoes Miners e a Rensga eSports. Nenhum dos nomes femininos contratados para o CBLOL Academy chegou, até a conclusão da coleta dos dados para essa pesquisa, à categoria principal da competição.

Ainda que em termos práticos a presença feminina nas equipes não tenha sido representativa para que possamos falar em mudanças, algumas experiências interessantes ao longo desse período merecem destaque, tanto positivo, quanto negativo.

No ano de 2019 por meio da peneira “Invocadoras” em parceria com o Projeto Sakura, a organização INTZ fez a contratação de duas jogadoras, Júlia “Mayumi” Nakamura e Tainá “Yatsu” Santos, e nesse momento todos que acompanhavam o cenário competitivo acreditavam que esse seria um novo caminho para enfim incluir diversidade de gênero nesse universo, mas não foi bem o que de fato aconteceu.

Após jogar o torneio de pré-temporada Superliga ABDCE, que não é um torneio oficial da Riot Games, com a INTZ, Mayumi conquistou bastante notoriedade dentro e fora do país, tendo suas jogadas muito destacadas, fato esse que também levou essas mesmas jogadas a viralizarem na China. Mesmo com o desempenho ruim da equipe e com a derrota para o time adversário, era notório que Mayumi possuía grandes chances de se tornar uma grande *Pro Player*. A relação entre jogadora e equipe tomou contornos dramáticos e judiciais quando ela decidiu entrar na justiça contra a organização, alegando assédio moral no ambiente de trabalho por uma série de problemas que perduraram durante o período em que ela esteve nos quadros do time.

Outro caso de jogadora profissional mulher que teve seu desempenho muito elogiado, mas que apesar do bom desempenho não conseguiu ter continuidade no cenário é o da jogadora Gabriela “Harumi” Silvério, que fez sua estreia pelo Circuito Desafiante, torneio esse que deu lugar ao atual CBLOL Academy. Os veículos de imprensa nacional que tratam sobre *e-sports*, inclusive sites como o Globo Esporte (GE) e ESPN, cobriram a estreia de Harumi com animação, afinal ela foi a primeira mulher a estar dentro de um time titular competindo em um campeonato organizado pela própria Riot Games. Teve excelente desempenho, mas não conseguiu se manter na equipe; atualmente se encontra sem time, o que é chamado no meio de estar “*free agent*”. Ou seja, mesmo possuindo bom desempenho, jogadoras em início de carreira ainda não possuem oportunidades suficientes para se manterem nesse meio, o que por muitas vezes tem como consequência o encerramento precoce de uma carreira.

Por mais que atualmente estejam sendo implementados campeonatos exclusivos para mulheres, como a recente Ignis Cup (Antualpa, 2022), por qual motivo essas mesmas mulheres não podem participar do maior e mais popular campeonato da desenvolvedora? Apesar dos questionamentos, podemos considerar esse o começo de uma boa mudança.

Considerações finais

As mulheres têm sido historicamente excluídas do cenário de jogos eletrônicos, tanto como jogadoras casuais quanto como atletas profissionais, o que, por sua vez, perpetua estereótipos de gênero demasiadamente prejudiciais e que limitam as oportunidades das mulheres nessa indústria.

Campanhas como a #MyGameMyName que tentam trazer à superfície casos de violência de gênero praticados em ambientes que deveriam ser descontraídos e, como qualquer outro espaço, também deveriam ser lugar de respeito aos indivíduos, são pautas que devem ser cada vez mais encorajadas e viabilizadas em redes sociais, devido à sua facilidade em conectar os mais variados tipos de pessoas ao redor do mundo, sendo elas membros ou não do público-alvo, com o propósito de fazer com que as pessoas vejam que esse também é um espaço que pode e deve ser ocupado por mulheres.

Campanhas dessa natureza devem incluir a conscientização sobre a exclusão de mulheres nos jogos eletrônicos, bem como a promoção de personagens femininas em papéis de protagonismo, sem objetificação e também mais diversas, além de serem ofertadas chances reais de ascensão profissional como atleta digital para as mulheres que assim desejarem. O assédio, a misoginia e as demais formas de violência psicológica que são praticadas contra mulheres nesses ambientes precisam ser combatidos firmemente para que assim seja possível garantir à comunidade um ambiente seguro e inclusivo.

Para promover a inclusão de mulheres nos jogos eletrônicos, desenvolvedores de jogos, aqui citando mais especificamente a Riot Games, idealizadora do *League of Legends*, principal objeto do presente estudo, devem assumir de fato uma postura de combate e tolerância zero às práticas abusivas aqui já citadas. Ações concretas podem ser tomadas para que, aos poucos, os jogos se tornem ambientes menos tóxicos para as mulheres, como por exemplo, mais filtros de palavras agressivas em *chat*, maior rigor na investigação das denúncias que as jogadoras fazem diretamente na plataforma da Riot Games e mais campanhas para visualização e conscientização dos jogadores mais jovens que estão entrando agora nesse mundo.

Referências

ANTUALPA, Gabriela. Ignis Cup: conheça o projeto que fortalece a presença feminina na comunidade de LoL. **Revista Esquinas**, 4, nov. 2022. Disponível em: <<https://revistaesquinas.casperlibero.edu.br/esportes/ignis-cup-conheca-o-projeto-que-fortalece-a-presenca-feminina-na-comunidade-de-lol/>>. Acesso em: 19 maio 2023.

DALLEGRAVE, Letícia. A participação de mulheres nos eSports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLOL e LBFF. In: SBGames, 2020, Recife. **Proceedings of SBGames 2020**. Recife: SBC, 2020. p. 423-429.

FALCÃO, T.; MACEDO, T. E-Sports, Herdeiros De Uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, n.45, p. 246-267, maio/ago 2019.

FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, [S. l.], v.15, n.2, p. 251-277, 2021.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; CAETANO, Mayara. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. **Lumina**, Juiz de Fora, v.11, n.1, p. 1-21, abr. 2017. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/180148>>. Acesso em: 06 abr 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LIMA, B. O. Violência de gênero, preconceitos e machismo no E-Sports através de competições e canais de streaming. In: **Estudos Interdisciplinares em Sociologia do Esporte: v. 2**. São Paulo: Escola de Artes, Ciências e Humanidades, 2022. p. 22-26.

LIQUIPEDIA. **League of Legends**. Disponível em: <https://liquipedia.net/leagueoflegends/Main_Page>. Acesso em: 24 abr 2023.

MACKUS, Evelyn. Primeiro time feminino no LoL mundial, Vaevictis estreia com desrespeito na liga russa. **ESPN**, 16, fev. 2019. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5289513/primeiro-time-feminino-no-lol-mundial-vaevictis-estreia-com-desrespeito-na-liga-russa>. Acesso em: 10 maio 2023.

MINISTÉRIO DAS MULHERES. Conheça os principais pontos do PL da Igualdade Salarial aprovado na Câmara nesta quinta-feira (4). **Gov.br**, 4, maio. 2023. Disponível em: <<https://www.gov.br/mulheres/pt-br/central-de-conteudos/noticias/2023/maio/conheca-os-principais-pontos-do-pl-da-igualdade-salarial-aprovado-na-camara-nesta-quinta-feira-4>>. Acesso em: 19 maio 2023.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2022**. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>>. Acesso em: 24 abr 2023.

REDAÇÃO DO GE. CBLol 2021: com cinco mulheres, escalções oficiais são reveladas; confira. **GE**, São Paulo, 18, dez. 2020. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2021-com-cinco-mulheres-escalacoes-oficiais-sao-reveladas-confira.ghml>>. Acesso em: 24 abr 2023.

TOMAZETTI, Tainan Pauli; MARCONI, Dieison. Do cultural ao queer: a contribuição dos Estudos Culturais para pensar as relações de gênero nos estudos em comunicação. **Razón y palabra**, Quito, v.21, n.97, p. 566-584, abril-jun 2017.

Referências audiovisuais

#MYGAMEMYNAME - O fim do assédio online começa agora. [S.l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (2 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IE9w7R_4z-mM>. Acesso em: 24 abr 2023.

Jornalismo de esports e seu discurso sobre notícias de abuso sexual

Kennet Medeiros¹

Introdução

O cenário dos *esports* (esportes eletrônicos) são espaços de constantes transformações sociais acompanhadas pelo desenvolvimento tecnológico. À medida que, no decorrer dos anos, os hardwares e softwares que executam jogos competitivos se diversificam e se proliferam a uma grande parte da população em geral, temos a interação cada vez mais presente entre um público diverso. Isso, associado às ações institucionais, seja de empresas ou de governos, proporciona conflitos entre os sujeitos.

Tal fator pode ser observado nas denúncias de violência sexual compartilhadas em janeiro de 2021 sobre influentes personalidades do *esport* brasileiro. Enquanto uma tatuadora falava abertamente sobre os casos dos quais teria sido vítima, outros atores passavam a interagir e a repercutir os fatos. Um dos atores que se empenhou a acompanhar a grande quantidade de denúncias na época foram os sites de notícias sobre *esport* no Brasil.

De acordo com Taylor (2012), é observada uma presença constante de linguagem sexista e preconceituosa nos ambientes de competições de jogos eletrônicos, originadas de um público predominantemente masculino. É nesse espaço que se manifesta a mídia especializada foco de nossa análise. Entendendo que o jornalismo faz parte de um processo comunicacional que contribui para uma construção e circulação de sentidos e visões de mundo (Grohmann, 2018), faz-se necessário observar quais os discursos produzidos quando o tema é violência.

Dessa forma, o objetivo deste capítulo é realizar uma análise discursiva da cobertura midiática relacionada a casos de violência sexual nos *esports*. Abordaremos como se manifesta a construção da realidade dos casos denunciados em janeiro de 2021, eventos esses que raramente são discutidos pela imprensa especializada. Procuramos investigar as práticas e as memórias discursivas pelas quais o jornalismo de *games* se inscreve ao reportar abusos sexuais nos *esports*.

Apresentamos aqui um pequeno recorte de nossa pesquisa de mestrado, que faz um levantamento mais detalhado sobre os vários tipos de violência repercutidas pela imprensa de videogames. Portanto, abordaremos uma análise discursiva

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB).

com base em notícias coletadas em cinco sites especializados, concentrando nossa atenção em um caso específico: o caso “MiT”.

Examinando matérias que trataram sobre o evento, identificamos que os enunciados analisados estabeleciam uma distância entre o sujeito-autor do conteúdo, apesar da condenação cautelosa dos abusos. Além disso, notamos dispositivos que culpabilizavam as vítimas e um discurso que evitava abordar criticamente a violência de gênero.

Quem fala, de onde fala e onde se posiciona: enunciando o jornalismo de videogames

Segundo Foucault (2008), o discurso é uma série de performances interligadas que compõem um sistema de formação e se manifestam por meio de enunciados. Os enunciados, por sua vez, são estruturados por um conjunto de signos, os quais podem ser representados por um referencial, um sujeito, um campo associado e uma materialidade. O referencial funciona como um princípio de diferenciação, o sujeito refere-se à posição ocupada por diferentes indivíduos, o campo associado é o domínio de coexistência entre os enunciados, e a materialidade determina a possibilidade de uso do enunciado.

A análise discursiva, que visa examinar a cobertura midiática, tem como objetivo compreender os mecanismos do discurso, ou seja, o conjunto de enunciados que o compõem (Machado, 2006). Ao empreender uma análise discursiva, é necessário iniciar por uma análise enunciativa (Foucault, 2008), uma vez que esta se propõe a investigar a origem e o significado de determinadas manifestações em relação a um fato: por que elas foram apresentadas dessa forma específica e não de outra?

Seguindo a perspectiva de Foucault (2008), é válido destacar que a formação de um discurso está intrinsecamente ligada a um conjunto de relações específicas entre os enunciados. Nesse sentido, a análise dessas formas de enunciação requer a identificação do lugar e da lei que regem o surgimento de cada objeto discursivo (Foucault, 2008, p. 50).

Dessa forma, surgem questões pertinentes: quais conexões existem entre os discursos? Por que o sujeito do discurso opta por um e não por outro? A fim de responder a essas indagações propostas por Foucault (2008), é fundamental descobrir a lei que governa as enunciações e sua origem. É possível explorar diferentes abordagens dentro de uma prática discursiva que nos conduzem à descrição de um objeto e, conseqüentemente, à análise de suas inter-relações. Neste estudo, trazemos especificamente isso no jornalismo de videogames para compreender suas manifestações discursivas frente aos casos de violência sexual.

O primeiro aspecto a considerar é: quem é o emissor? Nesse sentido, Foucault (2008) nos apresenta o exemplo da singularidade do sujeito médico diante de seu discurso. Sua posição implica uma série de critérios e habilidades exclusivas, além de estar sujeito a normas e condições legais que lhe conferem o direito de praticar, experimentar e produzir discursos médicos. Por sua vez, o jornalista de videogames, o sujeito responsável pelo discurso sobre as notícias de assédio sexual analisadas aqui, emerge de um lugar diferente.

Inicialmente, é importante contextualizar brevemente a posição do enunciado “jornalismo de videogame”. Segundo Kirkpatrick (2015), a busca por uma abordagem crítica dos videogames começou a surgir à medida que esse objeto passou a ocupar um lugar distinto na cultura da computação nos anos 1980. Nesse momento, os jornalistas que escreviam para as primeiras revistas especializadas eram profissionais provenientes da imprensa tradicional, o que levava esses jornalistas a abordarem os jogos de forma semelhante a outras tecnologias. Um exemplo disso foram as primeiras edições da revista *Computer and Videogames*, que buscava uma linguagem que atingisse um público familiar mais amplo.

No entanto, o autor destaca que isso começa a mudar na segunda metade da década, quando os efeitos do surgimento de uma cultura de jogos tornam mais evidente o que o mercado prioriza. Nesse momento, Kirkpatrick (2015, p. 111) explica que “à medida que os jogos se tornaram um negócio maior [...], as empresas foram orientadas em suas decisões de investimento pelas preferências e valores expressos no discurso dos jogos”². Nesse contexto, o jornalismo recente de videogames passa a desempenhar um papel duplo, moldando e refletindo a indústria.

Dyer-Witheford e Peuter (2007) chamam a atenção para como essa mudança na cultura dos jogos também está relacionada à segregação de gênero na área de tecnologia. Segundo os autores, enquanto os homens eram direcionados para a indústria da informática, as mulheres desempenhavam atividades domésticas no setor de serviços (com salários mais baixos, menos prestígio e maior demanda física). Apesar disso, algumas mulheres seguiram carreira na tecnologia, mas ocupando principalmente cargos de gerência, como funções em call centers. Isso, juntamente com uma segunda jornada de trabalho nas tarefas domésticas, contribuiu para a percepção dos videogames como algo exclusivamente masculino.

Podemos explorar mais um aspecto relevante no contexto dos videogames: o enunciado do jornalista. Charaudeau (2013, p. 40) destaca que, no campo da informação, o discurso jornalístico resulta da combinação das circunstâncias em que é falado ou escrito, juntamente com a maneira como é expresso. Segundo o autor, essas condições possibilitam a construção de sentido, ocorrendo por meio de um duplo processo semiótico de transformação e transação.

No processo de transformação, ocorre a mudança de um “mundo a ser significado” para um “mundo significado”, em que a informação é descrita, narrada e explicada. Esse movimento é estruturado em categorias específicas: nomeação, que envolve a descrição dos fatos para construir sentido; qualificação, que atribui características aos seres; narração, que descreve as ações dos indivíduos envolvidos; argumentação, que apresenta os motivos por trás dessas ações; e modalização, um fenômeno que equilibra todos os elementos em um único enunciado, permitindo ao sujeito construir um mundo de significado. No processo de transação, de acordo com Charaudeau (2013), ocorre a produção de sentido que proporciona ao sujeito do discurso uma significação psicossocial.

É relevante destacar esse duplo processo de construção de sentido, pois ele evidencia como as mídias tornam visíveis e expressáveis certos «mundos significados» de acordo com as dinâmicas de poder presentes no contexto

2 Do original: “As gaming became a bigger business [...], companies were guided in their investment decisions by the preferences and values expressed in gaming discours.”

histórico-social (Rosa, 2021). Por meio das abordagens de Kirkpatrick (2015), podemos compreender como foram construídas as formações discursivas amplamente disseminadas pela imprensa de videogames ao longo dos anos. No contexto brasileiro, Loures (2020) relata como diversas revistas nacionais também reproduziram discursos sexistas de uma cultura de jogos desde a década de 1980 até os anos 2010.

Outra abordagem sugerida por Foucault (2008) para a observação do objeto é descrever os lugares institucionais dos quais o sujeito obtém seu discurso, identificando sua origem e prática. Segundo o autor, esses espaços são configurados por múltiplas relações estabelecidas entre “instituições, processos econômicos e sociais, formas de comportamento, sistemas de normas, técnicas, tipos de classificação, modos de caracterização” (Foucault, 2008, p. 50). Embora não sejam elementos internos do objeto discursivo, tais relações permitem que ele seja situado em relação a outros objetos, definindo suas diferenças e heterogeneidades.

No contexto de nossa análise, esses espaços se manifestam tanto nas redações jornalísticas como nos locais de apuração de informações. Taylor (2012) destaca que, dentro dos ambientes de competições de *esports*, persistem linguagens sexistas e preconceituosas provenientes de um público predominantemente masculino.

Witkowski (2018) também aborda como o gênero é constantemente evocado nas cenas de *esports*, por meio de três enquadramentos. Nos bastidores, a autora relata práticas adotadas por mulheres para preservar sua atuação profissional e evitar ataques misóginos, como a ocultação de suas vozes em jogos competitivos. Durante as competições de *esports*, Witkowski (2018) discute como as habilidades das jogadoras são frequentemente questionadas com base em estereótipos de gênero. Ela afirma que tanto o conhecimento técnico quanto o conhecimento incorporado do jogo são reivindicados, comercializados e institucionalizados dentro de um campo dominado por homens jovens. Embora haja tentativas de promover a participação feminina nesses espaços, muitas vezes essas experiências são reduzidas a um marcador singular de gênero.

A presença dessas considerações aqui se deve a sua relevância na análise das coberturas jornalísticas de *esports*, uma vez que as instituições que possuem o poder de legitimar ou restringir tais práticas mantêm relações constantes com o discurso do jornalista, relações que estão no limite do discurso (Foucault, 2008). Tanto os times aos quais os profissionais pertencem, as empresas desenvolvedoras de jogos, as empresas que organizam os campeonatos quanto os órgãos de gerenciamento de marketing desempenham papéis importantes nesse contexto.

Por fim, Witkowski (2018) levanta pontos de concordância e discordância em relação à realização de torneios exclusivamente femininos nos *esports*. Segundo a autora, há hesitações em relação a esses eventos, pois muitos deles não promovem uma diversificação de gênero nem um modelo de equidade de trabalho em uma indústria cultural e econômica.

Por fim, exploramos um último aspecto destacado por Foucault (2008) para a observação do nosso objeto de discurso: as posições ocupadas pelos sujeitos em relação aos grupos de objetos. Essas posições definem o sujeito de acordo com sua abordagem diante de uma série de questões explícitas; sua forma de escutar conforme um determinado programa de informação; sua maneira de observar de acordo com um conjunto de características específicas; seu modo de anotar de

acordo com um tipo descritivo; a distância que estabelecem em relação à informação pertinente; e o uso de intermediários que modificam a escala da informação.

Assim como Foucault (2008, p. 59) posiciona o discurso médico como o “questionador soberano e direto, o olho que observa, o dedo que toca, o órgão de decifração dos sinais, o ponto de integração de descrições já feitas”, entendemos que o discurso jornalístico também se enquadra em um conjunto de relações que o situam em um contexto de credibilidade para o desenvolvimento de sua prática.

Essas relações ocorrem nos ambientes institucionais, como já mencionado anteriormente; nos campos de observação nos quais as informações para a produção dos discursos são adquiridas; e nas relações do papel do jornalista como mediador entre os processos de transformação de um “mundo a significar” em um “mundo significado” (Charaudeau, 2013). Todo esse conjunto de relações é estabelecido em um contrato de leitura entre jornalistas, fontes e leitores (Machado, 2006, p. 4).

As posições assumidas pelas fontes no âmbito da produção de informações geram efeitos de verdade que são moldados pelo discurso jornalístico de acordo com diferentes razões. Charaudeau (2013) explica que as posições resultantes da solicitação de uma informação surgem da necessidade de um indivíduo de orientar sua conduta, ampliar seu conhecimento ou formar sua opinião. Por outro lado, se a informação não foi solicitada, o autor levanta a possibilidade de um discurso por iniciativa própria, motivado pelo altruísmo, interesse pessoal ou pressões, ameaças e chantagens.

Além disso, há a consideração de Charaudeau (2013) sobre a influência do status e do grau de envolvimento nesse jogo de relações com a fonte. No que diz respeito ao status, estamos falando sobre a posição social, o papel e a representatividade do indivíduo, classificando a fonte como uma figura notória (geralmente pessoas públicas), uma testemunha, uma fonte plural (com informações provenientes de várias fontes) ou um organismo especializado. Quanto ao grau de envolvimento, trata-se de uma atitude psicológica relacionada ao valor da verdade. Portanto, encontramos a fonte que não explicita seu envolvimento, adotando uma postura de apagamento para gerar efeitos de neutralidade e autenticação. Também há a presença da fonte que revela claramente seu engajamento, seja por meio de sua própria “convicção” (Charaudeau, 2013, p. 54) ou expressando dúvida ou suspeita em relação às informações.

No jogo de relações estabelecido entre os leitores, é importante ressaltar as considerações de Charaudeau (2013) sobre os processos interpretativos do mundo significado. O autor enfatiza que, ao final do processo de transação, surge um processo de interpretação do sujeito-leitor, que ocorre de acordo com os parâmetros de conhecimento próprios dos receptores. Esses parâmetros se manifestam por meio de um sistema de interpretação do mundo, que se divide em saberes de conhecimento e saberes de crença.

Os saberes de conhecimento são formas pelas quais as pessoas buscam compreender o mundo (Charaudeau, 2013). Esses sistemas de interpretação da realidade podem ser desenvolvidos tanto por meio da prática da experiência (observação empírica) quanto por meio de aprendizado baseado em dados científicos e técnicos. Por outro lado, os saberes de crença não se baseiam na inteligibilidade do mundo, mas sim no olhar subjetivo lançado sobre ele pela atividade humana.

Destacamos esses possíveis jogos de relação no discurso informativo, conforme levantados por Charaudeau (2013), entre jornalistas, fontes e leitores, porque o

discurso não é apenas o resultado das interações entre os sujeitos, mas também é dialógico (Machado, 2006). Além de ser construído a partir de uma série de relações histórico-contextuais que fazem parte dos enunciados do sujeito, o discurso informativo é formado pelo conjunto de lugares aos quais pertence e pelo conjunto de relações que o posiciona em relação a diferentes indivíduos.

Metodologia e análise discursiva das notícias

Embora a descrição de uma linguagem não seja suficiente para analisar os enunciados do discurso (Foucault, 2008), fazê-la ainda tem sua importância no campo do discurso informativo. Através dela podemos “definir as condições nas quais se realizou a função que deu uma série de signos” (Foucault, 2008, p. 123), e evidenciar o não-visível do enunciado, pois a linguagem está sempre povoada pelo ausente e pelo distante. A linguagem aqui a ser analisada é materializada em textos.

Para o recorte aqui abordado neste capítulo, selecionamos um total de 10 notícias relacionadas aos casos de abuso sexual repercutidos durante o período de 5 de janeiro de 2021 a 9 de janeiro de 2021. Escolhemos começar o recorte no dia 5, pois foi quando a primeira denúncia de abuso sexual surgiu, seguida por uma série de outras ao longo da mesma semana. Encerramos o recorte no dia 9, pois identificamos a última notícia que abordou direta ou indiretamente os casos.

Realizamos o processo de coleta das notícias de forma manual, o que significa que durante a semana em que os casos estavam sendo amplamente discutidos, acompanhamos diariamente os sites relevantes e identificamos os conteúdos produzidos sobre os eventos em questão. Os portais foram selecionados com base em sua atuação na cobertura de notícias relacionadas a esports e seu empenho em abordar os casos ocorridos na época.

Tabela 1 – Notícias sobre denúncias de abusos sexuais nos esports

Site	Manchete	Data
Globo Esporte	LoL: MiT é acusado de agressão sexual e não será caster do CBLLoL 2021	05/01/2021
	LoL: Riot decidiu romper com MiT após acusações de violência sexual	05/01/2021
	LoL: MiT se pronuncia após acusação de agressão sexual: “Envergonhado”	05/01/2021
ESPN	Ex-técnico da paiN e Flamengo, Mit é acusado por abuso sexual	05/01/2021
Mais Esports	LoL: MiT é acusado de abuso sexual e estará de fora dos casters do CBLLoL 2021	05/01/2021
	LoL: [REDACTED] também acusa MiT de abuso e revela história entre os dois ³	05/01/2021
	LoL: Após acusações de abuso sexual, MiT é banido e perde parceria com a Twitch	09/01/2021

3 Para nossa pesquisa, decidimos ocultar os nomes das vítimas das manchetes e dos excertos das notícias reproduzidas neste artigo.

Site	Manchete	Data
The Enemy	LoL: Ex-treinador MiT é acusado de abuso sexual; Riot corta relações com caster	05/01/2021
MGG Brasil	LoL: Gabriel “MiT” Souza é acusado de abuso sexual	05/01/2021
	Streamer ■■■■ acusa Gabriel “MiT” de agressão: “ele me deu um tapão na cara”	05/01/2021

Fonte: elaborado pelo autor.

Identificamos, nesse caso, a ocorrência de transformação do evento em um significado (Charaudeau, 2006) por meio do uso de linguagens que conferem nomeação e qualificação ao personagem envolvido. É comum observar nas notícias referências ao acusado como “ex-técnico”, “ex-treinador”, “ex-jogador”, “comentarista”, “caster” e “campeão brasileiro”. Embora tais qualificações sejam comuns em reportagens que abordam personalidades conhecidas, ao evitar o uso de termos mais enfáticos, o enunciado busca manter uma distância sobre as denúncias.

Ao inserirem nas notícias o contraste entre os depoimentos das vítimas e do agressor, os sites também evidenciam ainda mais essa prática. Além disso, é comum que apresentem integralmente, ao final das notícias, trechos dos relatos dos personagens envolvidos (vítima e agressor), enquanto utilizam citações para levantar aspectos dos depoimentos. Vejamos um exemplo do site Globo Esporte:

Manchete: LoL: MiT é acusado de agressão sexual e não será caster do CBLLoL 2021. Linha de apoio: Tatuadora acusa ex-treinador de paiN Gaming e Flamengo de tê-la forçado a fazer sexo oral. Excerto da notícia: Em postagem no Twitter, a tatuadora ■■■■ contou que sofreu agressão sexual por parte do ex-técnico de LoL da paiN Gaming e do Flamengo num encontro ocorrido há mais de cinco anos. Segundo o relato, ele tentou forçá-la a fazer sexo oral. Horas após a denúncia, MiT se pronunciou através de nota oficial divulgada pelas redes sociais. No texto, o ex-treinador se diz “envergonhado” e se desculpa de forma genérica sem citar o motivo. Leia ao fim desta matéria o texto na íntegra (Globo Esporte, 5 jan. 2021).

A isenção como efeito de enunciação fica evidente no confronto de relatos ao longo do texto, conforme explicado por Bertola e Navarro (2022) em seu estudo. Segundo os autores, narrar a partir de um determinado ângulo em vez de outro posiciona o poder do sujeito do discurso em relação aos acontecimentos e às pessoas envolvidas. Apesar disso, os enunciados buscam condenar as ações do agressor, o que se torna claro quando são incluídos depoimentos de figuras proeminentes nesse meio, sempre criticando o ocorrido. No entanto, essa condenação é cautelosa, fundamentada em afirmações “objetivas” e “autorizadas” de fontes “dignas de crédito” (Hall et al., 2016, p. 315).

Uma questão adicional a ser observada nesse caso diz respeito à culpabilização da vítima diante das ações do agressor. Esse aspecto se torna evidente por meio da utilização do que Bertola e Navarro (2022) denominam de “dispositivos de culpa-

bilização”. Esses dispositivos enunciativos são empregados de forma a evocar uma dominação masculina sobre a sexualidade, através da apresentação de elementos na notícia que fazem parte de relatórios de investigação policial.

De acordo com Bertola e Navarro (2022, p. 223), relatos que abordam a vestimenta da vítima, o horário em que ela saiu de casa, o ambiente que frequentava ou o consumo de bebidas alcoólicas são “mecanismos utilizados em uma sociedade que ainda busca controlar as mulheres pela força, porém se apoia em justificativas que transferem a culpa do agressor para a vítima”. Vamos analisar a primeira notícia sobre o caso publicada pelo Mais Esports:

Manchete: LoL: MiT é acusado de abuso sexual e estará de fora dos casters do CBLLoL 2021. Excerto da notícia: De acordo com [REDACTED] vítima que expôs o caso na madrugada dessa terça-feira (5), a situação ocorreu há cerca de seis à sete anos e também há outras mulheres que foram abusadas por MiT. No relato, [REDACTED] disse que marcou de sair com MiT por um aplicativo de relacionamento e, enquanto se beijavam no carro, ele “botou o pau para fora [...] e começou a forçar minha cabeça para chupá-lo, o que eu claramente não queria e ele sabia” (Mais Esports, 5 jan. 2021).

Aqui, identificamos a presença de três dispositivos de culpabilização. Tanto o fator “sair para um encontro”, por meio de um aplicativo de relacionamentos, como a localização do incidente (troca de beijos), são enunciados que estabelecem um conhecimento e uma verdade em relação ao comportamento da vítima (Bertola; Navarro, 2022). Outro dispositivo é a menção ao período em que o caso teria ocorrido (há cerca de seis a sete anos), o que induz a dúvidas sobre a veracidade dos fatos, devido ao tempo decorrido entre o incidente e a denúncia.

Hall et al. (2016) apresentam a noção de que os meios de comunicação geralmente operam dentro de uma perspectiva consensual da sociedade. Essa perspectiva representa um componente ideológico que coloca a sociedade como um todo dentro de um sistema central de valores, negando “quaisquer discrepâncias estruturais significativas entre diferentes grupos ou entre mapas de significado muito diferentes dentro de uma sociedade” (Hall et al., 2016, p. 312). O problema desse “consenso político”, como os autores o chamam, na comunicação, é que os meios de comunicação partem do pressuposto de que todos compartilham os mesmos interesses, ignorando os conflitos entre classes e grupos.

Dessa forma, as notícias apresentadas aqui revelam um consenso político presente no discurso sobre assédio sexual. Os sites se posicionam, embora com certa distância, condenando essas condutas. No entanto, essa condenação não é problematizada em relação ao abuso e ao assédio, sendo descrita apenas como consequências enfrentadas pelo responsável: seja através de “humilhações” que o leva a fazer pedidos públicos de desculpas, ou por meio de represálias profissionais, como perda de contratos.

É importante destacar que a perpetuação e reprodução de uma cultura machista ainda se origina dos interesses de indivíduos, grupos, instituições e classes sociais, que utilizam a violência sexual como meio de dominar, controlar e disciplinar as mulheres e seus corpos (Bertola; Navarro, 2022). A estratégia de desviar o foco de uma reflexão mais crítica sobre tais eventos, abordando a questão da

moralidade em um consenso político, é intencionalmente empregada como forma de aumentar a repercussão dessas ações.

Os desdobramentos gerados a partir da denúncia exemplificam isso claramente. Cada nova notícia veiculada aborda um novo desvio moral, as consequências decorrentes desse desvio, as condenações públicas de figuras notáveis do meio ou a compilação das denúncias em uma única matéria. Essa abordagem segue os jargões jornalísticos de conceituação funcional, que desvalorizam um pensamento capaz de perceber os elementos e contradições que compõem um objeto ou fato, algo comum em sociedades capitalistas (Marques, 2006).

Considerações finais

Neste capítulo, apresentamos um recorte de nosso estudo que aborda o discurso adotado pelo jornalismo especializado em games no Brasil, com foco nas coberturas de *esports*, quando aborda notícias relacionadas à violência sexual. Ao realizar essa análise, pudemos compreender as dinâmicas presentes nos discursos das notícias veiculadas.

Entre os discursos identificados, podemos observar a recorrente nomeação e qualificação do sujeito responsável pelos atos de abuso sexual, o que promove um distanciamento do sujeito-autor jornalista em relação aos eventos, mesmo que haja uma condenação cuidadosa desses atos. Essa estratégia faz parte da construção de uma ideologia consensual na sociedade (Hall et al., 2016) na qual os meios de comunicação estão inseridos.

Além disso, é possível identificar a presença de dispositivos de culpabilização (Bertola; Navarro, 2022) direcionados às vítimas nos discursos analisados. Esses dispositivos são utilizados devido à histórica relação do jornalismo de *games* com a desigualdade de gênero presente na indústria de videogames. No contexto dos *esports*, essa tendência se torna ainda mais evidente devido à posição ocupada pela imprensa dentro desse cenário, que é permeado por elementos misóginos (Taylor, 2015; Witkowski, 2018).

Por último, é relevante destacar que este recorte de pesquisa tem como objetivo central a análise discursiva das notícias, o que implica deixar de lado certas discussões importantes, porém pouco exploradas, no âmbito dos estudos de jogos. Temas relacionados à violência nos *esports*, suas manifestações e as repercussões para as vítimas, são assuntos que ainda necessitam de uma atenção e destaque apropriados.

Referências

BERTOLA, Fernanda Bonomo; NAVARRO, Pedro. Sujeito-corpo-discurso violentado: uma análise de enunciados-sentença jornalísticos sobre o estupro feminino. **Revista da Anpoll**, Florianópolis, v. 53, n. 2, p. 211-228, mai./ago. 2022.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias**. São Paulo: Contexto, 2013.

COUTINHO, Beatriz. LoL: Gabriel “MiT” Souza é acusado de abuso sexual. **MGG Brasil**. 05 jan. 2021. Artigos e reportagens de games. Disponível em: <<https://br.millennium.gg/noticias/4965.html>>. Acesso em: 09 jan. 2021.

DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greig De. **Games of Empire**: global capitalism and video games. Toronto: University of Toronto Press, 2007.

FERREIRA, Victor. LoL: Ex-treinador Mit é acusado de abuso sexual; Riot corta relações com caster. **The Enemy**. 5 jan. 2021. Esports. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/lol-ex-treinador-mit-e-acusado-de-abuso-sexual-riot-corta-relacoes-com-caster>>. Acesso em: 9 jan. 2021.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GERARDI, Lucas. Ex-técnico da pain e do Flamengo, Mit é acusado por abuso sexual. ESPN. 5 jan. 2021. eSports. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7992650/ex-tecnico-da-pain-e-flamengo-mit-e-acusado-por-abuso-sexual>. Acesso em: 9 jan. 2021.

GROHMANN, Rafael. Em busca dos fãs do Bolsonaro no Twitter: reflexões epistemológicas e metodológicas sobre circulação de sentidos e pesquisa em mídias sociais. In: XXX Encontro Anual da Compós, **Anais da Compós...** Minas Gerais: PU-C-SP, 2018, p. 1-22.

HALL, Stuart et al. A produção social das notícias: o mugging nos media. In: TRAQUINA, Nelson (org.). **Jornalismo**: Questões, Teorias e “Estórias”. Florianópolis: Insular, p. 309-341, 2016.

KIRKPATRICK, Graeme. **The Formation of Gaming Culture**: UK Gaming Magazines, 1981-1995. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.

LoL: MiT se pronuncia após acusação de agressão sexual: “Envergonhado”. **Globo Esporte**. São Paulo, 5 jan. 2021a. Esports. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-mit-se-pronuncia-apos-acusacao-de-agressao-sexual-envergonhado.ghml>>. Acesso em: 9 Jan. 2023.

LoL: MiT é acusado de agressão sexual e não será caster do CBLol 2021. **Globo Esporte**. São Paulo, 5 jan. 2021b. Esports. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/caster-e-ex-tecnico-de-lol-gabriel-mit-e-acusado-de-agressao-sexual.ghml>>. Acesso em: 9 jan. 2023.

LOURES, José. **Homo sex ludens**: a sexualidade nos videogames. 2020. 348 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

MACHADO, Marcia Benetti. Jornalismo e perspectivas de enunciação: uma abordagem metodológica. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, v. 1, n. 14, p. 1-11, jan./jun. 2016.

MARQUES, Roque. LoL: Riot decidiu romper com MiT após acusações de violência sexual. **Globo Esporte**. São Paulo, 05 jan. 2021. Esports. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-riot-decidiu-romper-com-mit-apos-acusacoes-de-violencia-sexual.shtml>>. Acesso em: 9 jan. 2023.

MARQUES, Fábio Cardoso. Uma reflexão sobre a espetacularização da imprensa. In.: COELHO, Cláudio. CASTRO, Valdir. **Comunicação e sociedade do espetáculo**. São Paulo: Paulus, 2006.

PORTO, Victor Hugo. LoL: MiT é acusado de abuso sexual e estará de fora dos casters do CBLol 2021. **Mais Esports**. 5 jan. 2021. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lol-mit-acusado-abuso-sexual-fora-cblol/>>. Acesso em 9 jan. 2023.

RODRIGUES, Bruno. LoL: Após acusações de abuso sexual, MiT é banido e perde parceria com a Twitch. **Mais Esports**. 9 jan. 2021. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lol-apos-acusacoes-de-abuso-sexual-mit-e-banido-e-perde-parceria-com-a-twitch/>>. Acesso em: 9 jan. 2021.

RODRIGUES, Bruno. LoL: 1111 também acusa MiT de abuso e revela história entre os dois. **Mais Esports**. 5 jan. 2021. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/lol-kyure-tambem-acusa-mit-de-abuso-e-revela-historia-entre-os-dois/>>. Acesso em: 9 jan. 2021.

ROSA, Marluza da. O discurso sobre a abertura das universidades brasileiras às migrações contemporâneas no jornalismo digital. **Linguagem em (Dis)curso** – LemD, Tubarão, v. 21, n. 3, p. 415-433, set./dez. 2021.

SALES, Gabriel. Streamer 1111 acusa Gabriel “MiT” de agressão: “ele me deu um tapa na cara”. **MGG Brasil**. 05 jan. 2021. Artigos e reportagens de games. Disponível em: <<https://br.millennium.gg/noticias/4981.html>>. Acesso em: 9 jan. 2021.

TAYLOR, T. L. **Raising the stakes**: e-sports and the professionalization of computer gaming. London: The MIT Press, 2012.

WITKOWSKI, Emma. Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play. In.: GRAY, Kishonna; VOORHEES, Gerald; VOSSEN, Emma (org.). **Feminism in Play**. Palgrave Games in Context, p. 185-203, 2018.

A intermidialidade das histórias em quadrinhos: um estudo de caso da HQ “O Corredor”

Isaac Newton Dantas da Costa Luz¹
Alberto Ricardo Pessoa²

Introdução

O objetivo deste artigo é relatar o processo de criação da história em quadrinhos autoral “O corredor” e sua respectiva adaptação para a mídia social Instagram. As histórias em quadrinhos (HQs) têm como base de sua linguagem a intertextualidade verbal e não verbal, que se interseccionam por meio de conectivos como o balão de texto (Ramos, 2009), além de uma natureza de comunicação maleável, partindo desde uma célula básica sequencial que são as tiras de quadrinhos, composta de no mínimo dois quadros até uma história longa, comumente denominada de *Graphic Novel* (Eisner, 2010). Por fim, podemos afirmar que é uma linguagem midiática convergente (Jenkins, 2015) e de fácil adaptação mediante o suporte em que a mesma é publicada. Desde tirinhas impressas em jornal até redes sociais.

O ato de contar uma história por meio de palavras e imagens não é algo novo, e por vezes o senso comum nos diz que esta forma de narrativa, presente nos quadrinhos, é infantil, pertencendo tão somente a uma fase inicial de nossas vidas ou tendo como único objetivo entreter. Para além do entretenimento, os quadrinhos tornaram-se também um meio pelo qual as histórias e a memória dos acontecimentos podem ser preservadas. Apesar de ser uma linguagem e forma de comunicação da era da reprodutibilidade (Benjamin, 2018), a gênese de sua criação é artesanal, podendo ser criada por apenas um indivíduo, o que a torna um meio de comunicação que crianças e adultos conseguem produzir com poucos recursos, diferente de cinema e animação, apenas para citar dois meios que dialogam com as histórias em quadrinhos.

1 Mestrando pelo Programa Associado de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba e da Universidade Federal de Pernambuco (PPGAV UFPB/UFPE). Possui graduação em Design Gráfico (UnP), em Filosofia pela (2017) e em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2022).

2 Professor Associado na Graduação do curso de Comunicação em Mídias Digitais e Professor do Programa de Mestrado em Artes Visuais da UFPB.

A geração de autores de histórias em quadrinhos da década de 1990 criou as chamadas *Webcomics* ou HQtrônicas (Franco, 2005), e a utilização desses recursos no processo criativo é característica das mídias digitais, que possuem ferramentas próprias, como por exemplo: um sistema de rolagem de fotos do Instagram (que neste contexto busca reproduzir a sequência de quadros dos quadrinhos de uma forma ativa, onde necessita a interação do leitor para seguir para o próximo quadro); os vídeos com trilhas sonoras do Tiktok ou dos *reels* (recortes das etapas do processo acelerado) e vídeos de *timelapse* no YouTube (onde é possível explicar o processo de criação e suas etapas com mais tempo), entre outras possibilidades de edição.

O mais importante, contudo, é a possibilidade de múltiplos discursos que os quadrinhos publicados na esfera digital podem explorar, que o quadrinho impresso não pode. Por ter um custo menor e por ser possível a publicação constante, os quadrinhos da era da internet se tornaram mais versáteis em sua direção de arte e no tipo de abordagem discursiva.

O que antes era apenas apresentado como produto ou resultado final de um processo de feitura artística, teve a realidade do processo exposta e compartilhada nas mídias. Agora, não somente a arte finalizada nos é apresentada, o processo em si se tornou um produto que permite a sua interação e reprodução ao modo de quem os consome. As ferramentas de diálogo em tempo real propiciam tanto ao autor quanto ao leitor a participação na cultura da conexão (Jenkins, 2015) com compartilhamentos e interações entre comunidades de artistas e fãs.

Apresentamos o estudo de caso de criação e adaptação do quadrinho autoral chamado “O corredor” para a plataforma digital do Instagram, com o objetivo de observar o processo de criação, suas metamorfoses e a interação com o público da rede social. A crítica do processo, busca-se a partir dos documentos de processos como: anotações, diários, esboços, imagens, conceitos e referências, contribuições para a construção e adaptação da narrativa visual neste ambiente intermediário. Os índices característicos deste processo, tais como: a dinamicidade, o inacabamento, o acaso, a interação e a transformação são aspectos analisados por Cecília Salles (2016), e que revela o artista como um indivíduo multifacetado que edita, cria, transforma, compartilha, amplia, conceitua, critica, educa, atua, aprende, conecta, etc.

Apresentar a crítica genética como uma ferramenta de análise e investigação do próprio trabalho do autor possibilita que o mesmo possa refletir e concatenar seus processos criativos no intuito de revisar a própria jornada e, nesse processo, se tornar um crítico melhor.

Pretende-se concluir a partir desta análise, que as mídias e redes sociais permitem que outras vozes e narrativas sejam construídas, realidades sejam percebidas e ampliadas. Trazer à luz as vivências particulares na construção de “O corredor” para o estudo, contribui não só para uma investigação de sua intermedialidade, mas também, mantém viva as histórias, mitos e credences singulares, dando às representações marginais um destaque em meio às obras e autores já consagrados.

Histórias em quadrinhos na era digital

A história das histórias em quadrinhos tem um passado que remonta ao final do século XIX, em que tradicionalmente eram publicadas em jornais e revistas em formato impresso. Com uma linguagem que se apropria do visual e do verbal, sua popularidade cresceu e permitiu diversas ramificações de expressões e narrativas, como por exemplo, charges, cartuns, tiras cômicas, tiras seriadas, compilações, *graphic novels*, entre outros, espalhadas pelo mundo, do oriente ao ocidente, cada qual com suas particularidades.

Com o avanço das tecnologias, o advento do computador e dos dispositivos de criação e manipulação de imagens, o processo de produção das histórias em quadrinhos passou por uma transformação significativa. Após o surgimento da internet, os quadrinhos começaram a ser disponibilizados *online*, permitindo que os fãs pudessem acessar as narrativas e seus personagens favoritos de qualquer lugar do mundo.

Tanto com o aparato tecnológico de *softwares* de edição e criação de HQs, quanto com a divulgação e disseminação do conteúdo físico e digital, essas mudanças abriram novas oportunidades para artistas independentes, que agora podiam publicar suas próprias histórias sem depender do sistema tradicional de editoras. Segundo Scott McCloud (2000, p. 28), “quadrinhos e computadores são perfeitos um para o outro. Pela primeira vez, temos um meio perfeitamente adequado às necessidades dos quadrinhos como forma de arte popular”.

A popularidade e a variedade dos quadrinhos digitais cresceram ainda mais com a ascensão dos dispositivos móveis, tais como *smartphones* e *tablets*. Aplicativos foram desenvolvidos para a leitura nessas novas mídias, para facilitar ainda mais o acesso às HQs. Por algum momento, houve uma preocupação por parte da indústria se os quadrinhos digitais representariam o fim das publicações físicas, mas acreditamos que isto tenha sido superado, visto que os quadrinhos digitais são uma possibilidade a mais, e não a única possibilidade de entrar em contato com as narrativas. McCloud (2000, p. 199) afirma que, “a ascensão da mídia digital não significa o fim da mídia impressa. Em vez disso, significa a criação de um novo meio híbrido no qual os pontos fortes do impresso e do digital podem ser fundidos em algo novo”.

Dentro do processo criativo, a era digital também trouxe novas possibilidades de interação entre os criadores de quadrinhos e os leitores. Através da mídia social, artistas, escritores e fãs podem se conectar e dar *feedbacks* em tempo real, inclusive, influenciando o enredo das histórias. Ainda que estas interações instantâneas tenham aspectos tanto positivos quanto negativos, a depender da popularidade, crítica e expressão. As novas redes de distribuição digital oferecem oportunidades para os criadores de quadrinhos alcançarem diferentes públicos, experimentando novas formas de contar histórias e construindo novos tipos de relacionamento com seus leitores (Jenkins, 2020).

O potencial dos quadrinhos na era digital interativa é enorme, isso expande seu aspecto de entretenimento, mas os novos desafios que podem surgir, exigirão grandes tomadas de risco por parte de seus criadores, editores e leitores (McCloud, 2000). Dentro deste panorama híbrido sobre a produção de quadrinhos e da sua transformação a partir das tecnologias, passaremos agora para a análise da produção da HQ “O corredor”.

Estudo de caso “O Corredor”

Segundo Bruner (1991), a construção narrativa da realidade envolve três processos principais: seleção, simplificação e transformação. Primeiro, as pessoas selecionam eventos e experiências significativas para incluir em suas narrativas. Em seguida, elas simplificam esses eventos e experiências, reduzindo a complexidade para fácil compreensão. Por fim, as pessoas transformam esses eventos e experiências em uma história coerente, com início, meio e fim, que lhes permita dar sentido e significado a essas experiências.

Para as histórias em quadrinhos não é diferente; mesmo que elas sejam permeadas de fantasia ou ficção, a construção narrativa parte dos mesmos princípios. Somos todos contadores de histórias, e “O corredor” nasceu de uma experiência particular com o sobrenatural.

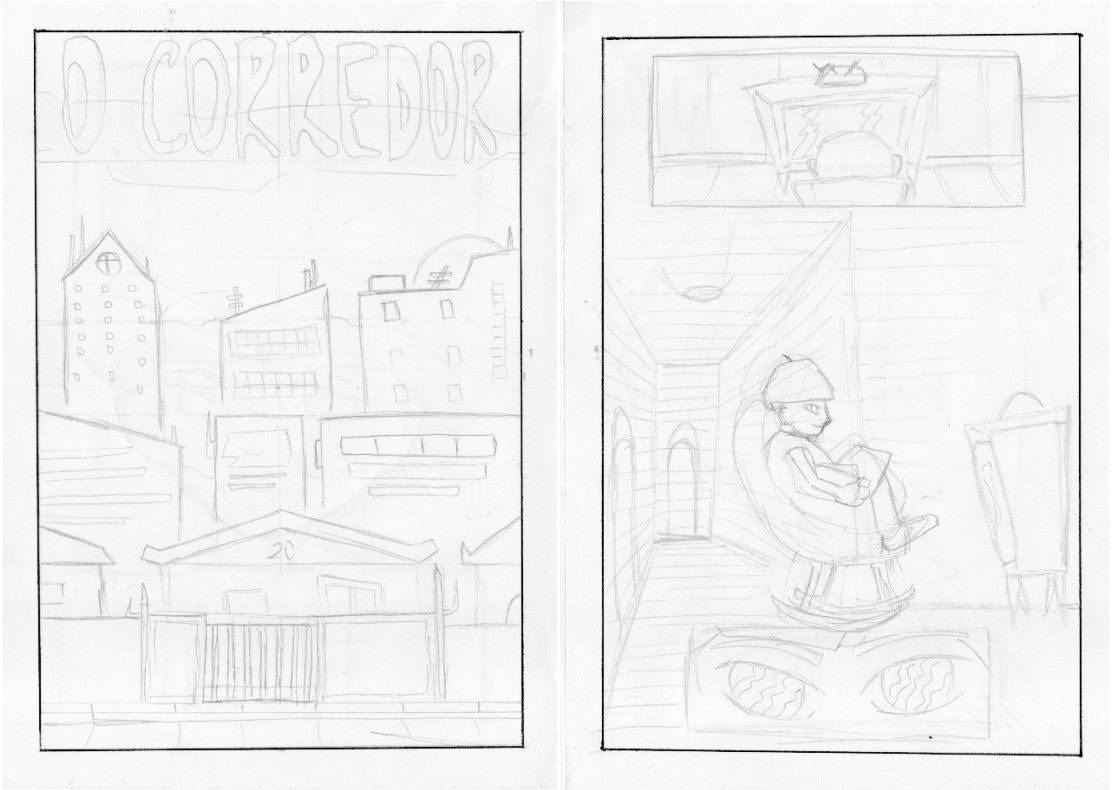
A história começa na casa de número 20, de uma rua qualquer, onde uma criança assiste à TV sozinha em casa, completamente hipnotizada pela magia televisiva. Que canal ele assiste? Não importa, o conteúdo desta mídia é completamente estimulante para os olhos de uma criança dos anos 1990 que só possuía uma televisão em casa.

Sua hipnose é quebrada apenas quando sente uma estranha presença vinda do corredor escuro da sua casa. Uma figura amorfa, diferente de tudo que era naturalmente conhecido a ele. Uma criatura sobrenatural. Sua energia envolve o ambiente como tentáculos que alcançam todas as partes e vêm em direção da criança. Em um gesto rápido, a criança desliga a TV, tentando interromper a conexão, mas já é tarde, os tentáculos envolvem seu corpo e a arrastam para dentro de uma outra dimensão, restando apenas um pequeno vórtex energético no final do corredor, agora iluminado. Do lado de fora, a cidade aparece envolvida por tentáculos. Para onde foi a criança? Onde esta criatura reaparecerá? Nunca saberemos.

O tema da experiência do sobrenatural que é narrado em “O corredor” é algo muito presente no imaginário coletivo. O medo da morte, o mistério do pós vida, e de tudo que se mantém no limiar do invisível, desperta curiosidade e estranhamento. Vindo de uma família bastante religiosa, as criaturas fantásticas sempre foram presentes em minha construção como indivíduo e refletem no meu interesse no tema, me estimulando a criar narrativas visuais. A convivência com imagens de santos, o imaginário religioso de anjos e demônios, histórias fantásticas de batalhas entre o bem e o mal que culminam na salvação ou destruição dos indivíduos, sempre atraíram minha atenção. Pois, de alguma forma essas histórias tentam responder perguntas fundamentais para a nossa existência enquanto humanidade: quem somos, de onde viemos e para onde vamos?

Desenhar uma HQ com este evento específico, surgiu da necessidade de representar esses episódios estranhos e talvez conectar pessoas que tenham passado por experiências parecidas. Os primeiros rabiscos possuíam o formato A5 vertical, pensando na publicação da plataforma Fliptru (criada por Marcus Beck) que, desde 2019, possibilita o *upload* e a divulgação de quadrinhos autorais, independentes ou profissionais de forma gratuita. Dentro desta plataforma, a leitura do quadrinho é feita de cima para baixo, seguindo o rolamento de arrastar para cima; portanto, algumas informações visuais ou de texto devem vir posicionadas respeitando os limites superiores ou inferiores, para não causar perdas na leitura textual e visual.

Figura 1 - Rascunhos das página 1 e 2



Fonte: Elaboração própria.

O recorte estabelecido das representações foi obtido dentro da própria estrutura da casa em que morava, onde o corredor era longo e escuro, que conectava a sala e, ao final, aos dois quartos e um banheiro. À noite, a luz deste corredor nem sempre ligava, o que mantinha um clima de mistério suscetibilizando qualquer pensamento sobrenatural de uma criança de imaginação fértil. No rascunho da página 2 (Figura 1), vemos a criança (eu) sentado numa cadeira de balanço antiga, herança de família, que na edição final foi cortada, por não conseguir traduzi-la satisfatoriamente.

Mudanças registradas ao longo do processo de criação são notadas pela crítica genética, sejam elas geradas pelo erro, acaso, por uma resolução não satisfatória, entre outros. O processo de tradução da ideia mental para o material perpassa caminhos que o ou a artista construiu até o momento em que a obra é feita.

Muitos erros tem sua explicação associada à ausência de domínio da técnica, ou seja, falta de conhecimento das propriedades da matéria-prima que está sendo manuseada. (Salles, 2016, p. 134)

O processo de criação de algo é uma grande rede de conexões e representações, daquilo que se quer fazer. Para melhor entendimento do conceito de redes a autora explica,

(...) o conceito de rede, que parece ser indispensável para abranger características marcantes do processo de criação, tais como: simultaneidade de ações, ausência de hierarquia, não linearidade e intenso estabelecimento de nexos. Este conceito reforça a conectividade e a proliferação de conexões, associadas ao desenvolvimento do pensamento em criação e ao modo como os artistas se relacionam com seu entorno. Contudo, não podemos deixar de mencionar a força da imagem da rede da criação artística que nos incita a explorá-la. (Salles, 2016, p. 10-11)

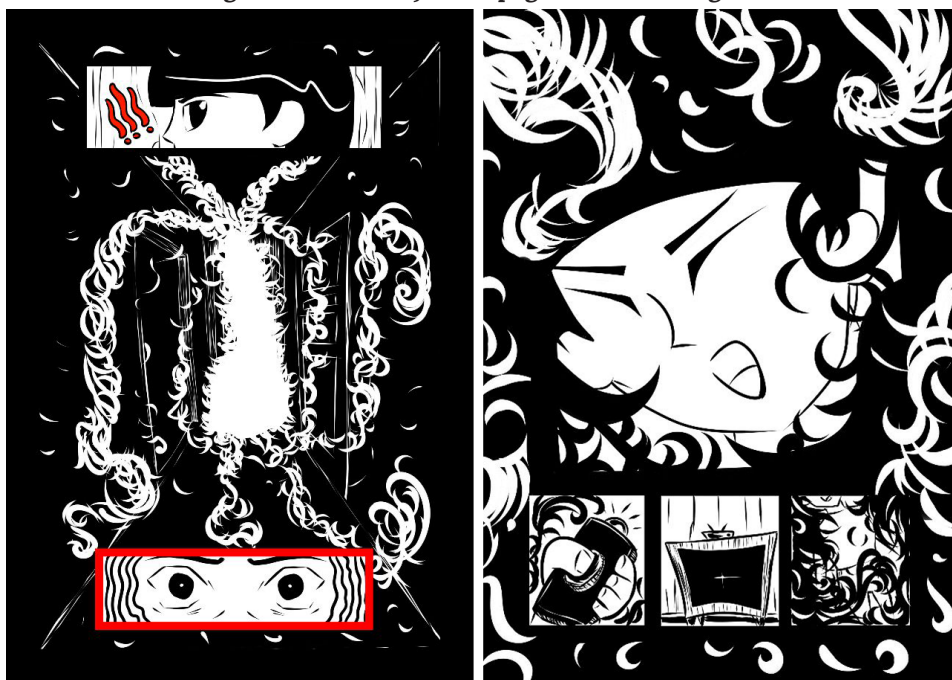
Neste jogo da criação, é constante o ir e vir de ideias, de enxertos e exclusões; estes são movimentos característicos do processo de criação artística. Ainda segundo Salles (2016, p. 12), “a criação artística é marcada por sua dinamicidade que nos põe, portanto, em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade”, justificando as mudanças tanto no processo inicial quanto no final do quadrinho.

A finalização em preto e branco é uma escolha consciente à qual remonta a influência dos mangás do início da minha adolescência. Atraído pelo mistério das narrativas que também falavam de espíritos, mitologias e das batalhas pela liberdade e/ou salvação dos indivíduos, mangás como *Cavaleiros do Zodíaco* (Masami Kurumada), *Dragon Ball* (Akira Toriyama) e *Yu Yu Hakusho* (Yoshihiro Togashi), trouxeram o imaginário oriental em suas representações gráficas de preto e branco, para dentro da minha prática como ilustrador.

O alto contraste dos mangás foi algo que me impressionou e me impressiona até hoje, por ser simples e complexo ao mesmo tempo. Salta aos olhos e possui uma infinita combinação de padrões e texturas para expressar diversos tipos de superfície e movimento. No caso específico de “O corredor”, uma terceira cor foi adicionada, o vermelho. O destaque do vermelho foi adicionado em partes específicas com a finalidade de chamar atenção do leitor para momentos de tensão da narrativa.

A HQ foi produzida de forma tradicional (primeiros esboços e testes de cenas) e finalizada no digital com a ajuda dos recursos do Photoshop e do PaintTool SAI, o primeiro como programa de controle e edição de imagens (ao qual utilizo para retoques finais) e o segundo, utilizado para desenho e pintura. A escolha é devida a familiarização com estes softwares, tendo-os usado durante os anos da graduação em Design Gráfico e Artes Visuais.

Figura 2 - Finalização das páginas 3 e 4 no digital



Fonte: Elaboração própria.

A publicação final na página da Fliptrú foi feita em 6 páginas narrando esta experiência. Como primeira publicação oficial em um portal online e independente, não se tinha uma grande expectativa de interações pela falta de uma base pré-formada de público. As redes sociais trabalham com um aspecto muito importante quando se fala de público; para um artista independente, postar seu trabalho não é a parte mais importante.

Divulgar e promover, principalmente quando já se tem um público organizado para recepção daquele produto, se torna a parte mais importante. “O corredor” ainda não possuía um público consolidado para gerar alto desempenho de interação. O público da plataforma está concentrado em quem produz e perde um pouco para outras plataformas (na maioria das vezes não especializadas em produção de quadrinhos) mas que possuem um alcance maior.

Pensando em divulgar a HQ no Instagram, surgiu uma grande problemática: a adaptação. As redes sociais, não possuem em suas bases as funções de uma plataforma como a Fliptrú ou Tapas, próprias para quadrinhos. Atualmente o Instagram é a terceira rede social mais acessada por brasileiros em abril 2023 (Kemp, 2023). Importante destacar que o Instagram já passou por diversas modificações desde o seu lançamento, desde a aquisição da rede pelo Facebook. Funcionalidades como a adição de múltiplas fotos, stories, filtros, vídeos e outros formatos de publicação são apenas alguns exemplos de mídias integradas ao longo da história desta rede social.

Adaptar “O corredor” para o Instagram geraria algumas “perdas” gráficas da ideia original, mas abriu a oportunidade de reimaginar algumas cenas. De um lado, o formato quadrado da plataforma reduziria o espaço de algumas informações visuais. Do outro, ganharia um sistema de rolagem mais interessante que os das outras plataformas; o conteúdo fica condensado em um bloco e não se perde ao arrastar, pois a continuidade é mais fluida.

Foi possível dar destaque a momentos de tensão mais específicos, capturando detalhes da narrativa visual que em outros formatos precisariam da ajuda de um zoom. Além das modificações visuais, o Instagram permite um alcance maior. Mesmo que não se tenha um público grande, é possível impulsionar as postagens por meio de *hashtags*, marcações e compartilhamento direto. Além disso, ainda há a possibilidade de impulsionar financeiramente (ferramenta utilizada em conjunto com o Facebook).

Figura 3 - Capa reimaginada com elementos da própria HQ para publicação no Instagram



Fonte: Elaboração própria.

Mesmo que a plataforma, em seu princípio, não tenha sido produzida com a intenção de divulgar arte, ou quadrinhos em específico, a necessidade e a concorrência com outras mídias sociais fizeram com que o Instagram incorporasse as novas ferramentas que apareciam no mercado. Este é um movimento recorrente, onde as mídias condensam seus interesses em um único lugar para deter certo domínio do mercado, visando o lucro acima da experiência. Mas, nem sempre é a solução mais adequada, como mostra o movimento “*Make Instagram, Instagram Again*”³ de 2022, devido à insatisfação com o excesso de publicidade e conteúdo sugestionado pela plataforma.

Com a chegada do Tiktok e a produção de vídeos curtos e engraçados, a viralização de conteúdos encheu a internet. Em resposta, o Instagram, criou o *Reels*, com basicamente a mesma função: vídeos curtos, editáveis e com suporte audiovisual que possibilita o *remix* com outros vídeos e trilhas sonoras.

Esta possibilidade atraiu grande parte dos artistas, que passaram a registrar seus processos e expô-los de formas criativas. As interações com este tipo de material têm crescido e estimulado outros artistas a compartilharem seus processos, criando uma rede não só de curiosos e fãs, mas também de aprendizado de novas habilidades para a divulgação e alcance de seus produtos.

De *review* de materiais às técnicas empregadas no desenho ou pintura, do mais básico até o mais complexo, de referências à história das artes, é possível achar todo tipo de conteúdo de forma sintetizada (o que pode tornar superficial demais). Desde que acompanhado de outras formas de estudo, o conteúdo rápido das mídias sociais pode ser um bom começo para a prática e o conhecimento do mundo das artes.

Talvez isto desagrade ou seja algo muito novo para os artistas mais tradicionais, criando um sentimento de repressão quando sentem alguma dificuldade com as novas mídias sociais e seus formatos. Mas, não é preciso ser nenhum profissional da edição para fazer um *reels*. Na verdade, as plataformas que permitem esse tipo de conteúdo trazem de forma bastante intuitiva o como fazer, disponibilizando exemplos pré-moldados ou criados por outros usuários.

Para a divulgação de “O corredor”, foi criado um vídeo demonstrativo do processo no estilo *reels* de arte e finalização da capa. O *reels*⁴ mostra, por meio de um efeito de transição pixelada, o antes e o depois deste processo. Com o recuso do áudio, foi selecionada a trilha sonora da série *Stranger Things* (2014), aproveitando as conexões entre a temática do sobrenatural abordados na série de sucesso mundial, o aspecto coletivo que esta trilha desperta no consciente dos fãs e a experiência da HQ.

O engajamento de ambas publicações, da HQ e do *reels* mostrando o antes e o depois da produção da capa, conseguiu resultados superiores ao da publicação na plataforma própria para quadrinhos. Muito disso deve-se ao fato da comunidade que me acompanha no Instagram e que já consome as artes produzidas no

3 Publicado pelo perfil @illumitati no Instagram, movimento ficou conhecido por levantar uma petição para trazer o Instagram de volta às suas raízes, com menos conteúdos publicitários e que o foco seja sua rede mais próxima de amigos. Lutando contra a “tiktokzização” e reforçando a diferença essencial entre o Instagram e outras mídias sociais.

4 O vídeo pode ser acessado através do link: <https://www.instagram.com/reel/Cr-xpcxuQOI/>.

meu perfil como artista, ser maior que na outra plataforma. Mas, é reforçada pelas ferramentas de compartilhamento para alcançarem outros públicos, muitas vezes formados por amigos de amigos, ou desconhecidos através das *hashtags*.

Figura 4 - Arte feita para estimular a interação com os usuários



Fonte: Elaboração própria.

Foi possível, através dos *stories*, compartilhar a HQ e perguntar aos seguidores suas opiniões e impressões sobre a narrativa. É curioso o quão banal as experiências sobrenaturais podem ser, quando relatos semelhantes de experiências como esta começam a chegar nas mensagens diretas (no inglês *direct message*). A interação promovida pela plataforma permite uma conexão rápida e direta com as postagens de quaisquer temas, suscitando uma rápida afeição ou estranhamento do público.

Algumas considerações

Por mais que muitas das novas mídias não sejam plataformas pensadas para fins de divulgação de arte, certamente, os conteúdos compartilhados dentro do Instagram e outras mídias ganharam um grande destaque como produtos, abrindo portas para todo tipo de conteúdo, seja ele artístico ou não. As ferramentas que foram incorporadas e que ainda podem ser desenvolvidas no futuro, poderão auxiliar novos meios de produção que culminarão em novas transformações da interação do público com estes conteúdos, cabendo aos artistas usarem da melhor forma para a promoção e divulgação do seu trabalho.

É imprescindível dizer que por trás de toda plataforma existe um interesse de ganho em cima daquilo que é divulgado, e muito se comenta sobre a distribuição e o algoritmo que gerencia a entrega destes conteúdos, privilegiando o investimento financeiro dos impulsionamentos. Além disso, podemos destacar fatores como o interesse e a relevância da pessoa que publica, o relacionamento com outros usuários dentro da plataforma, o tempo ou a frequência das postagens, o engajamento (representado pelas curtidas, compartilhamentos, comentários e salvamentos do conteúdo), e o uso do aplicativo, entre outros, que influenciam diretamente na entrega dos conteúdos.

Do ponto de vista da produção e divulgação de quadrinhos, o ambiente híbrido dessas mídias e as possibilidades criativas de expansão em diversos moldes (fotos, trilhas sonoras, vídeos, *reels*, *stories*, etc.) parecem combinar perfeitamente com o aspecto híbrido já presente na linguagem dos quadrinhos, potencializando-os.

Revisitar e recriar a experiência de “O corredor” para o Instagram permitiu refletir sobre a relação do artista na era digital como esse ser intermediário, independente se o conteúdo produzido por ele ou ela seja inicialmente tradicional ou diretamente no digital. Pensar novas possibilidades de trabalhar com os conteúdos artísticos neste meio, possibilita a criação ou a reinvenção de antigas formas de produção e interatividade com o público.

Pode-se dizer que os quadrinhos, como uma forma de cultura participativa, vão se apoiar na interação e no envolvimento do seu público, e as mídias digitais permitem que isso aconteça de forma muito mais fácil do que antes, mudando não só a forma como consumimos ou criamos quadrinhos, mas também, no que diz respeito a como pensamos o relacionamento entre mídia, público e cultura (Jenkins, 2020). Sem depender de um único suporte ou de uma editora, qualquer pessoa que tenha uma história para contar, pode utilizar essas mídias para criar seus próprios quadrinhos.

Por fim, mas sem esgotar as discussões a respeito da intermedialidade das histórias em quadrinhos dentro da cultura digital, a (re)produção e divulgação por meio das mídias digitais criam novas oportunidades para que os quadrinhos possam se relacionar de forma imersiva com os seus leitores, caracterizando uma participação ativa destes na narrativa.

Referências

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Editora L&PM, 2018.

BRUNER, Jerome. **A construção narrativa da realidade**. Trad. De Waldemar Ferreira Netto. 1991.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FRANCO, Edgar. **Hqtrônicas** – do suporte papel a rede internet. São Paulo: Annablume, 2005.

JENKIS, Henry. **Comics and stuff**. New York University Press: New York, 2020.

JENKIS, Henry. **Cultura de convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

KEMP, Simon. Digital 2023: Brasil. **Data Reportal**, 12, fev. 2023. Disponível em: <<https://datareportal.com/reports/digital-2023-brazil>>. Acesso em: maio 2023.

LUZ, Isaac Newton Dantas da Costa. **O corredor**. 2023. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CpXxGMeLE3h/>>. Acesso em: maio 2023.

McCLOUD, Scott. **Reinventing Comics**: how imagination and technology are revolutionizing an art form. USA: William Morrow & Company, 2000.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes de criação**: a construção da obra de arte. 2 ed. 4ª reimpressão. São Paulo: Horizonte, 2016.

Fuga do lar: A educação tradicional nas animações infantis

Jahnvi Devi Farias Dias¹
Ariane Diniz Holzbach²

Introdução

Boa parte das animações infantis hegemônicas acionam o padrão narrativo cuja interação entre pais e filhos é problemática. Em geral, essas narrativas instituem um conflito central no qual a personagem principal, que muitas vezes é uma criança ou adolescente, gira em torno de sua fuga do núcleo familiar por conta de algum desentendimento ou falta de compreensão vinda dos pais, o que serve de gancho para que a trama explore a busca por acolhimento da criança no mundo externo, já que ela não encontra esse sentimento em seu lar.

Filmes como “Luca”, Disney Pixar (2021), “A Pequena Sereia”, Disney (1989) e “A Caminho da Lua”, Netflix e Pearl Studio (2020) são exemplos desse modelo narrativo nos quais existe uma lacuna de entendimento no diálogo entre as crianças e seus pais. Neles, os protagonistas são jovens que possuem grandes desejos, mas que ao expô-los aos seus adultos cuidadores³, ao invés de receberem orientação e acolhimento de suas necessidades emocionais, estes as negligenciam, gerando uma fuga desorientada e tortuosa, por parte dos filhos, de seu lar.

É crucial reforçar o entendimento de que a problemática não está na saída da criança do núcleo familiar para o “mundo externo”, visto que essa movimentação além de saudável, é natural. A tortuosidade da questão se encontra na motivação dessa saída, e por isso é utilizado nesta pesquisa a ideia de “fuga”, de estar fugindo de algo, enfatizando o quão violento é para criança estar fugindo de seu lar, que deveria prover-lhe amparo.

Nos campos da educação parental e da psicologia infantil, autores como Eigenmann (2022) e Miller (1997) dissertam sobre o quão irracional e violenta é a falta de amparo dos adultos em relação às necessidades de suas crianças, e que esse comportamento parte de um “adultismo” normalizado na sociedade, que co-

1 Graduada em Estudos de Mídia pela Universidade Federal Fluminense (UFF).

2 Professora do curso de Estudos de Mídia e da Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Doutora e mestre em comunicação pelo PPGCOM UFF.

3 Termo utilizado por Eigenmann para referir-se a qualquer adulto que cuide e seja responsável por uma criança de forma a não limitar o contexto familiar aos pais.

loca a criança em local de submissão ao adulto. Eigenmann argumenta que em vez de utilizar a submissão e obediência para lidar com as demandas da infância, o mais consciente é o adulto utilizar sua experiência de vida, capacidades psicológicas, força e tamanho, que são maiores em comparação às de uma criança, para apoiá-las e guiá-las dentro de sua inexperiência e incapacidade de regulação emocional autônoma.

Nossa abordagem teórica, para tanto, considera em conjunto a perspectiva da Comunicação e da Educação no que diz respeito ao papel da mídia como interlocutora fundamental entre as crianças e sua relação com a cultura. Isto porque se de um lado a Educação enfatiza as relações instituídas entre pais, crianças e as instituições sociais, como a mídia, de outro lado a Comunicação permite entender os significados e simbolismos existentes nas narrativas midiáticas que dialogam com as crianças.

A partir deste contexto, o objetivo central desta proposta é evidenciar como esse modelo narrativo recorrente nas animações infantis voltadas para família podem afetar a mesma. Para este fim, exploraremos os campos da neurociência, educação parental e psicologia infantil para que essas temáticas contribuam com o entendimento da problemática, que é desenvolvimento solitário da criança na trama. Analisaremos e identificaremos esses elementos narrativos nas seguintes animações: “A Pequena Sereia”, Disney (1989); “Luca”, Disney Pixar (2021); “A Caminho da Lua”, Netflix e Pearl Studio (2020) (Figura 1). Também evidenciaremos os comportamentos problemáticos dos adultos ante as necessidades emocionais de suas crianças dentro da narrativa. E por fim, enumeraremos a sucessão de eventos ocasiona a “fuga do lar” dessa criança.

Figura 1- Animações analisadas



Fonte: Disney+ e Netflix

Campos e Souza (2002), quando refletem sobre o consumo midiático e a construção da subjetividade na infância, apontam que pelo fato do conceito de infância ter sido percebido pela sociedade apenas no século XVIII, torna-se preocupante que este conceito, nos dias de hoje, esteja desaparecendo e dando lugar a um amadurecimento precoce, cujo foco é o preparo das crianças para o mercado de trabalho e lidar com problemas da vida adulta mesmo não tendo tempo de vida suficiente para encarar essas questões de forma madura. A partir disso é perceptível a retomada de um estreitamento entre a infância, adolescência e a fase adulta. Tal fenômeno é oriundo de um estilo de vida que remonta há pelo menos 300 anos, tornando-se mais preocupante quando é possível fazer paralelos entre as construções narrativas das animações infantis contemporâneas, cuja criança é jogada bruscamente a uma jornada de amadurecimento emocional solitário, e este “desaparecimento” gradual da percepção de infância na sociedade vigente.

Hall, por sua vez, também lembra que a construção das identidades perpassam necessariamente pelos discursos, e que este é formado a partir de “estórias, imagens, panoramas, cenários, eventos históricos, símbolos e rituais” (HALL, 2003, p. 52). Entendemos ser importante que narrativas infantis que retratam o contexto familiar possam promover em sua trama uma relação com diálogos saudáveis, em que os adultos percebam e acolham as necessidades de suas crianças quando estas surgem e que haja uma trajetória de aventura ao invés de fuga.

Educação Tradicional X Educação Respeitosa

Ao buscarmos entender fenômenos midiáticos, é importante observarmos o contexto social em que a produção está inserida. Animações infantis de “Classificação Livre para Todos os Públicos” e cujo público alvo é “família” em sua grande maioria possuem cuidados especiais no período de pré-produção, quando o roteiro é idealizado. Esse tipo de produção procura inserir na obra situações que tragam algum conhecimento educativo e representativo para seus telespectadores. E por termos ciência deste cuidado ao criar conteúdos para este público é que se torna intrigante a narrativa recorrente de “fuga do lar”, visto que este modelo tem raízes profundas no fenômeno da educação parental chamado “educação tradicional”.

Segundo Eigenmann (2022), a educação tradicional é definida como um sistema hierárquico cujo o adulto está em uma posição de poder em relação à criança. No âmbito familiar, este sistema é pautado na obediência e na correção de “maus comportamentos”, que posteriormente foi atestado pela neurociência as terríveis consequências desse modelo educacional para o desenvolvimento da criança. Algumas dessas consequências são: anulação da criança como indivíduo; desconexão entre adulto cuidador e criança; repressão e submissão; dificuldade de desenvolver a própria opinião; falta de saúde emocional e reconhecimento dos próprios sentimentos; dificuldade de estabelecer limites pessoais e de ter relações saudáveis; entre outros.

A educação parental tradicional é embasada em conhecimentos não neurocientíficos, ou seja, conhecimentos que não observam e respeitam o desenvolvimento cognitivo da criança em cada uma de suas fases. De acordo com Eigenmann, ela é pautada na moralidade entre o “bom” e o “mau” de forma a flertar com alguns valores religiosos, tendo como intuito favorecer o adulto para que este não tenha “trabalho” na criação de sua prole. É uma dinâmica cujo objetivo é erradicar o lado “mau” da criança. Eigenmann explicita que:

Nos séculos 19 e 20, conforme relata a autora alemã Katharina Rutschky em seu Livro “Schwarse Pädagogik” (em tradução livre Pedagogia Nebulosa), os livros de pedagogia na Europa ensinavam que a criança nasce suscetível ao mal e às malefícências dos demônios. Esse mal, que se manifesta de variadas formas - como a “manha”, o choro “excessivo”, e sensibilidade e as birras -, precisaria ser arrancado o mais cedo possível da alma da criança (EIGENMANN, 2022, p. 35).

Nesse sentido, é possível fazer algumas conexões entre tempo, local e circunstância que propiciaram esse olhar dicotômico e repressivo no modelo educacional para crianças. No século XIX, a Europa vivia um momento de muita tensão por conta das guerras. A Alemanha havia sofrido um golpe da realeza prussiana⁴, que instaurou por décadas um perfil autoritário na sociedade e na política alemã. Não por coincidência, uma das obras mais famosas produzida neste período foi a “Genealogia da Moral” escrita por Nietzsche, na qual ele questiona esse exato modelo binário entre o “bom” e o “mau” e como isso é limitante para a vida e a compreensão humana. Por conseguinte, é compreensível que o apego sentimental, o choro, dentre outras manifestações consideradas “infantis” e muito “não racionais” fossem estimuladas a serem reprimidas, visto que o contexto social na qual foram criadas favorecia este pensamento. Entretanto, é com este mesmo argumento que podemos questionar o porquê damos continuidade na reprodução desse modelo educacional familiar nas animações para sociedade atual que não vive mais o mesmo contexto alemão do século XIX?

Miller (1997), psicóloga alemã, traz em sua pesquisa o que seria considerado uma infância saudável e é de extrema importância o contraponto que sua teoria faz com o modelo educacional anterior, visto que sua primeira afirmação é de que “É necessidade primordial da criança ser considerada e levada a sério em todos os seus aspectos, desde o nascimento” (MILLER, 1997, p. 19). A partir desta afirmação é possível entender que o olhar sobre as necessidades da infância não deve mais ser de repressão mas sim de acolhimento e respeito mútuo. Esta é a base da educação respeitosa, a qual “tem como base desenvolver uma relação de respeito, e não de obediência, dos adultos com suas crianças: (EINGENMANN, 2022, p.61).

Este modelo educacional familiar parte do entendimento de que a infância é sinônimo de erros, visto que um ser humano com cérebro imaturo não é capaz de tomar decisões de forma racional. Esta imaturidade se dá não apenas pelo seu pouco tempo de vida e, por conseguinte, poucas experiências, mas também pela própria

⁴ Texto disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/educacao/historia/momentos-decisivos-da-alemanha-do-seculo-xix,dc2d62de638030f4b872e32ac7ce99ecmj8ocp1.html>. Acessado em 27/04/23.

formação de seu córtex pré-frontal⁵ –responsável pelo poder decisivo, racional e não impulsivo– ainda estar em desenvolvimento. Eigenmann ressalta inclusive o fato de que os adultos precisam entender que eles são o “cérebro maduro” em sua relação com as crianças, justamente por terem experiência de vida e pelo seu cérebro estar completamente desenvolvido, o permitindo tomar decisões de forma mais lógica. Dentro dessa compreensão, a aplicação de punições e agressividade em relação aos comportamentos da criança e do adolescente se tornam algo não pedagógico, visto que estes não possuem a capacidade de discernimento plenamente desenvolvida até os seus 25 anos de idade.

Tendo em vista este aspecto mais profundo em relação a psicologia e comportamento infantil, podemos entender a importância de trazer conteúdos que envolvam a infância de forma responsável. É evidente que não endossamos uma prerrogativa que limite as possibilidades artísticas na criação de produtos midiáticos infantis, porém ressaltamos a atual relevância em repensar as estruturas narrativas repetitivas que conversam diretamente com seu público alvo e possuem um grande potencial de influenciá-lo, como é o caso das animações produzidas para família. Nesse sentido, importa lembrar o argumento de Hall, para quem:

As culturas nacionais, ao produzir sentidos sobre “a nação”, sentidos com os quais podemos nos identificar, constroem identidades. Esses sentidos estão contidos nas histórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas” (HALL, 2003. p. 50).

O questionamento central desta pesquisa é entender que histórias, imagens e memórias sobre a “família” estamos construindo? Para isso, iremos analisar os filmes hegemônicos com exemplos narrativos de “fuga do lar”; evidenciar o comportamento problemático dos adultos ante as necessidades emocionais de suas crianças dentro da narrativa e identificar o momento em que o protagonista inicia sua jornada de fuga e porquê.

Análise 1- A Pequena Sereia

A animação infantil de “A Pequena Sereia” (Figura 2) foi distribuída pela Walt Disney Pictures em 1989, e seu sucesso foi tão significativo que marcou o chamado “Renascimento da Disney”, após duas décadas de animações consideradas fracassos comerciais e de críticas. A problemática central da história gira em torno de Ariel, a personagem principal, não se identificar com a vida que lhe é proporcionada dentro do mar no reino de seu pai, Rei Tritão. Por conta disso, ela desenvolve uma curiosidade sobre o “mundo da superfície”, o qual ela acredita ser empolgante e acolhedor, qualidades que ela não reconhece como parte de sua vida no oceano.

5 <https://amenteemaravilhosa.com.br/cortex-pre-frontal/>. Acessado em 11/05/23.

Figura 2: Filme “A Pequena Sereia”



Fonte: Compilação do autor

Em toda construção de roteiro, há um desejo inicial que se torna o “pontapé” para todas as tomadas de decisão do protagonista, porém, como necessidade dramática, nas narrativas lineares sempre há um oponente que irá dificultar o protagonista de concretizar esse desejo, e este impedimento é responsável por trazer a dinamicidade da obra. Na trajetória de Ariel, seu desejo enfático é conhecer a superfície, e a força opositora é o fato de seu pai proibir veementemente qualquer contato com algo que venha da superfície por saber ser muito perigoso para os seres do mar.

O Rei Tritão tem grandes expectativas em relação a sua filha mais nova e, por ter uma personalidade protetora, não tolera nada que possa trazer qualquer risco a segurança de seu reino e especialmente de suas filhas. Portanto, ao ver que Ariel não se interessa pelos compromissos da realeza e os negligencia por conta de suas “explorações”, ele a reprime. Esta repressão chega ao ponto extremo de que ao encontrar a coleção de “bugigangas” da superfície que Ariel coleciona, ele a destrói por completo como forma de punição e para impedi-la de continuar interessada pelo mundo fora dos mares. Mas o efeito desta ação de Tritão em sua filha é o oposto. Ao invés de compreender as preocupações que seu pai tem em relação aos riscos de sua curiosidade, Ariel se sente rejeitada e revoltada por Tritão ter destruído tudo o que ela amava, e é neste momento que acontece sua fuga. Ela foge de casa, troca sua voz por pernas humanas, e vive os próximos três dias sob a condição de virar uma lacaia da feiticeira do mar caso não beije o príncipe Eric, um humano pelo qual se apaixonou, e perder sua voz para sempre.

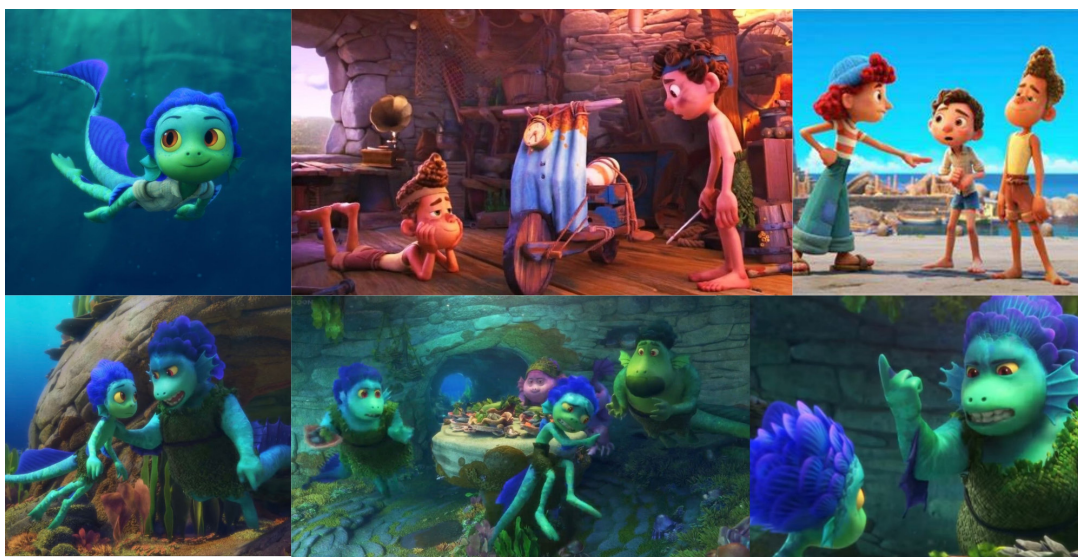
A partir desta enumeração de fatos que acontecem na narrativa, podemos perceber que o principal motivo da decisão impulsiva de Ariel, que colocou em risco sua integridade física, foi o fato de ela não perceber o seu lar, o mar, como um local

que poderia lhe proporcionar acolhimento, e a figura maior desse acolhimento é seu pai. Quando ele a reprime e destrói seus pertences, a violência emocional que ela sofre é tão profunda que ela se expor à uma situação em que há possibilidade dela perder sua vida se torna um dor ínfima perante a sua permanência em “casa”. Logo, nesta narrativa, a fuga do lar para uma adolescente de 16 anos que se sente rejeitada é a opção menos dolorosa.

Análise 2- Luca

O filme “Luca” (Figura 3) foi produzido pela Pixar e lançado na plataforma Disney+ em 2021 pela Walt Disney Studios Motion Pictures. Ele apresenta em seu principal arco dramático uma grande semelhança com a história da “Pequena Sereia”. Ambos são seres que vivem no mar, estão numa faixa etária que se encontra entre a pré-adolescência e adolescência e se sentem entediados com a vida marinha, o que os leva a querer descobrir o que há na superfície.

Figura 3: Filme “Luca”



Fonte: Compilação do autor

Luca é um “pastor de peixes” e todos os dias ele realiza essa mesma atividade e volta para casa. Uma rotina que ele considera extremamente entediante, mas que traz orgulho para sua família. Essa, por sua vez, é composta por: sua mãe, Daniela Paguro; seu pai, Lorenzo Paguro; e sua avó, chamada “Vovó Paguro”. No decorrer de suas atividades diárias, Luca vive, emocionalmente, entre o conflito de sentir-se maravilhado com as coisas que vêm da superfície e do pavor já instaurado em re-

lação aos perigos que advém dela. Daniela, sua mãe, reprova veementemente qualquer menção que ele venha a fazer sobre o mundo fora da água, assim como seu pai. Já sua avó conversa abertamente sobre suas experiências na superfície com Luca, porém sempre é repreendida pela mãe de seu neto.

Diferente de “A Pequena Sereia”, mesmo com a desaprovação clara e exagerada de Daniela em relação ao mundo dos humanos, ela busca estabelecer um vínculo de afeto com seu filho, explicando que faz isso para sua proteção. Ao falar isso, ela pede para Luca encará-la nos olhos enquanto diz “Você sabe que eu te amo, certo?”. Esse momento do adulto explicitar que ama seu filho e que por isso toma certas atitudes não acontece no filme anterior, com Tritão e Ariel até o momento após ele destruir completamente toda a coleção de “bugigangas” de sua filha, que ocorre um pouco depois da metade do filme, com trinta e cinco minutos. Esse diálogo iniciado pela mãe de Luca mostra uma certa evolução no modelo de interação do adulto para com sua criança, que passa a não ser completamente vertical -adultos acima das crianças- e se torna um pouco mais horizontal, visto que a mãe explica o porquê de suas ações terem que ser obedecidas.

Mesmo com as constantes reprovações, ele continua desenvolvendo seu interesse pela superfície por meio da exploração dos objetos que caem no mar, até finalmente sair da água com seu amigo Alberto e descobrir que ele é capaz de se transformar em humano quando está seco. A primeira reação de Luca é se sentir completamente maravilhado com a paisagem fora da água, porém quase instantaneamente esse sentimento se torna culpa, fazendo-o retornar para o mar pois ele afirma ser uma criança “boa”, que para ele está atrelado à obediência aos seus pais.

As visitas à superfície aumentam, assim como seu encantamento pelas aventuras e descobertas que vive com seu amigo Alberto, mas, assim como em “A Pequena Sereia”, os pais de Luca descobrem que seu filho os desobedeceu por meio de algumas peças da superfície que encontraram em seus pertences. Ele tenta explicar os motivos que o fizeram ir à superfície e relata que não era um lugar tão perigoso como eles o ensinaram, inclusive convida-os para ir com ele para fora da água, porém Daniela não o escuta, visto que seu lema é “A gente não fala, pensa, discute, admira ou chega perto da superfície!” (8⁵). E por conta da desobediência de seu filho, ela toma a decisão de fazê-lo morar por uma estação do ano nas profundezas do oceano, com seu tio Ugo, como forma de punição. Luca tenta argumentar novamente, porém sua mãe o ameaça a passar mais tempo nessa condição. Apavorado com esse destino inevitável, ele foge de casa e se esconde em Porto Roso, uma cidade pequena famosa por matar monstros marinhos. Ele resolve ir para lá pelo fato de acreditar que seus pais não iriam encontrá-lo neste local, significando não morar no fundo do mar com a companhia de um adulto desconhecido, sem luz do sol e se alimentando de carcaça de baleia. Luca foge de casa por medo da punição de seus pais e por não se sentir compreendido.

Análise 3- A Caminho da Lua

“A Caminho da Lua” (Figura 4), um filme original da Netflix em parceria com a Pearl Studio, foi indicado ao Oscar na categoria de “Melhor Animação” em 2021. Diferentemente dos filmes anteriores, que retratam um cenário de um jovem com sede por aventura que se sente insatisfeito com a vida que conhece, Fei Fei, a personagem principal desta animação, se encontra extremamente feliz e confortável com a vida que leva e sua fuga será motivada para manter a vida que está acostumada.

Figura 4: Filme “A Caminho da Lua”



Fonte: Compilação do autor

A trama se inicia com a família de Fei Fei unida e feliz até o momento em que sua mãe morre por uma doença. Esse evento causa muitas dores emocionais na personagem, que passa a viver unicamente com seu pai, e ambos desenvolvem uma parceria. Após anos da morte da esposa, o pai de Fei Fei conhece uma nova mulher, planeja casar com ela e a introduz de forma inesperada à sua filha. A menina rejeita a madrasta antes de mesmo de entender que esta nova mulher iria ocupar essa posição. E mesmo seu pai percebendo que está ocorrendo uma complicação na interação entre as duas, não há nenhum momento de diálogo ao longo da narrativa em que ele consiga conversar de forma profunda sobre essa nova fase que ambos irão vivenciar.

Em momentos seguintes, Fei Fei encontra uma criança de oito anos em sua casa e logo descobre por sua madrasta que esse será seu novo irmão. Os sentimentos começam a se acumular e Fei Fei se sente cada vez mais incompreendida e revoltada com todas essas mudanças. Ela pensa que seu pai esqueceu do amor verdadeiro que tinha por sua falecida mãe e não entende como ele pode substituí-la.

O momento decisivo para a fuga de Fei Fei é quando, em um jantar anual de família, seus parentes zombam de uma história mitológica sobre amor, que sua mãe afirmava ser verdadeira: a lenda da deusa da Lua, Changa. Ao ver que seu pai não a defende falando que a lenda era real, Fei Fei entende que ele está com uma nova mulher apenas por não acreditar mais na deusa Changa e por conseguinte, no amor verdadeiro. A partir disso, ela entende que se conseguir provar a existência da deusa para seu pai ele irá se recordar do amor que tinha por sua mãe e largar a madrasta. Fei Fei decide, então, que a única maneira de fazer isso é construindo um foguete para ir até a Lua, tirar uma foto com Changa, voltar para a Terra e mostrar foto para seu pai. Neste momento seu projeto de fuga do lar é iniciado.

O que há em comum nesta obra com as outras duas analisadas anteriormente é a ausência de compreensão. Não há um diálogo igualitário de ambas as partes, ou seja, do adulto para com a criança e da criança para com o adulto. O que há é a imposição das vontades dos adultos cuidadores na vida de seus filhos, causando um sentimento de impotência tão profundo que a única solução para esse jovem de cérebro imaturo incompreendido é a fuga.

Considerações finais

Considerando a extrema relevância social que as animações infantis possuem atualmente em boa parte dos contextos familiares, explicitamos a responsabilidade intrínseca ao processo de criação narrativa para este público. Enfatizamos também que a forma com a qual a sociedade lida com crianças no âmbito privado pode refletir na criação de interações que perpetuem este comportamento no âmbito ficcional. Para este fim, apresentamos a visão de profissionais nas áreas da psicologia infantil e educação parental, que buscam em suas pesquisas enfatizar a problemática da educação tradicional, pautada na submissão da criança ao adulto, e como esse sistema tão naturalizado na sociedade atual provém de modelos educacionais ultrapassados. Sob o olhar da Comunicação, buscamos primeiramente entender o público das produções analisadas, para então fazermos paralelos entre a dinâmica familiar ficcional e a dinâmica familiar comumente encontrada na sociedade, guiando-nos pelos profissionais que estudam os fenômenos da infância. Em seguida, foram analisadas animações infantis de significativo espriamento midiático por serem produzidas por empresas consideradas hegemônicas, tais como a Walt Disney e a Netflix.

Identificamos em todas as obras analisadas a repetição da estrutura narrativa em que há a fuga da criança de seu lar e entendemos a sucessão de fatos que a levaram a esta tomada de decisão. Além disso, percebemos que a raiz dos comportamentos dos adultos cuidadores em relação às suas crianças está diretamente associada à estrutura de educação parental tradicional. Isso tem em vista, sobretudo, a falta de diálogo não unilateral; punições extremas à falta de obediência; ausência de acolhimento ante as necessidades emocionais da criança; e a ausência de instrução dos adultos que pudesse auxiliar sua criança a lidar de forma mais inteligente com a situação, ou resolver a problemática em conjunto. Todas as histórias foram sobre crianças que foram abandonadas emocionalmente e que,

por isso, decidiram abandonar seus lares para encontrar pertencimento em algum outro lugar, dando ao personagem uma trajetória de amadurecimento solitário.

A educação respeitosa, nesse sentido, não aparece como solução para os conflitos familiares nessas produções, o que evidencia o quão antiquadas são, ainda, as narrativas familiares que têm em vista o protagonismo infantil. As tramas giram em torno de um sofrimento intenso perpassado por crianças que não tiveram suas sensibilidades compreendidas nem por pais nem por outros cuidadores, de modo que precisam desenvolver mecanismos autônomos de sobrevivência - o que dificilmente acontece no mundo concreto e vai de encontro a todos os processos educacionais saudáveis que auxiliam o crescimento cognitivo e emocional das crianças. Se as histórias e filmes para as crianças de alguma forma ainda legitimam comportamentos agressivos por parte de quem supostamente mais sente afeto por elas, isso acaba infelizmente reverberando e entrando em conflito com tudo que a Ciência diz sobre educação, respeito e infância.

Referências bibliográficas

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Lamparina, 2003.

MILLER, Alice. **O drama da criança bem dotada: como os pais podem formar (e deformar) a vida emocional dos filhos**. Grupo Editorial Summus, 1997.

EIGENMANN, Maya. **A raiva não educa: A calma educa**. Bauru, SP: Astral Cultural, 2022.

CAMPOS, Cristiana Caldas Guimarães de; SOUZA, Solange Jobim. Mídia, cultura do consumo e constituição da subjetividade na infância. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 23, p. 12-21, 2003.

Merece ser visto: A representação feminina na estrutura narrativa das animações sob a perspectiva do teste Mako Mori

Lívia Vasconcelos Guedes Rodrigues¹

Introdução

Ainda que o cinema seja uma arte que tem a capacidade de aderir a um olhar crítico perante a sociedade, cada vez mais percebe-se que os filmes estão sendo guiados mais intensamente pelos interesses comerciais do que pelo caráter estético e crítico (Magaldi, Machado, 2016). Não raro, a lógica do consumo pauta o que deve ser produzido e o que merece ser visto, e acaba por padronizar as obras, gerando representações reducionistas de certos grupos sociais, as quais podem ser categorizadas como “estereótipos”.

Os estereótipos, por adquirirem sentido coletivamente, possuem a capacidade de atrair o público através do que é socialmente aceito. Por isso, torna-se essencial entender essas representações principalmente em filmes de grande alcance, os quais refletem também a aceitação do público, revelando as concepções da sociedade acerca de certos grupos sociais. Desta forma, os filmes se tornam uma ferramenta capaz de criar e reafirmar representações reducionistas, as quais afetam a vida dos grupos essencializados (Sekay, 2003).

Uma das representações afetadas em vários gêneros cinematográficos é a feminina. Representações incomuns ou problemáticas de mulheres costumam não ser aceitas pelos consumidores, e não só em filmes de ação ou romance, mas também em filmes de animação. Diante disto, foram criados diversos testes que buscam analisar se há ou não representação feminina nas obras. Dentre eles, encontra-se o teste Bechdel, o Tauriel e o Mako Mori, que apesar de possuírem premissas diferentes, buscam, cada um à sua maneira, observar o mesmo fenômeno.

Tendo em vista a ampla difusão comercial e social dos estereótipos femininos, e a necessidade de analisar a estrutura narrativa dos personagens, o teste Mako Mori surge como uma tentativa de analisar a representação feminina através da focalização cognitiva. A partir disto, este trabalho almeja tentar responder à pergunta “o teste Mako Mori é realmente eficaz para se analisar a representatividade feminina?”

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB).

Desta forma, esse trabalho propõe aplicar o teste Mako Mori nos cinco filmes de animação de maiores bilheterias do ano de 2020 no Brasil, os quais são: *Frozen 2*; *Dois Irmãos: Uma Jornada Fantástica*; *Um espião Animal*; *Scooby! O Filme*; *Trolls 2*. Isto porque, os filmes de animação, além de serem obras que alcançam o público infantil com mais intensidade, moldando suas perspectivas e representações na sua fase de formação, também é um gênero que tem o maior percentual de obras que passaram nos testes nos últimos 30 anos (Magaldi, Machado, 2016).

Este artigo faz parte de uma pesquisa maior que busca, após a aplicação do teste, entender a representação e analisar a existência de estereótipos femininos nos filmes que foram aprovados pelo Mako Mori, isto é, nos filmes que de acordo com o método teriam uma representação feminina. Nesta etapa, entretanto, o trabalho almeja entender quais filmes de ampla difusão comercial possuiriam representatividade feminina segundo o parâmetro escolhido, para que depois fosse possível analisar os padrões representativos encontrados nestes filmes.

O primeiro item do trabalho se refere a definição e caracterização dos estereótipos, entendendo as implicações de sua ampla difusão através dos filmes, segundo autores como Stuart Hall (1997) e Flávia Biroli (2011), evidenciando o que se entende por representatividade e como as suas características principais afetam a vida dos indivíduos, revelando o quão danoso pode ser uma representação reducionista em uma obra.

O segundo item se refere a definição do teste Mako Mori e das suas premissas principais, bem como os motivos para a escolha deste teste em específico, através da observação de sua singularidade perante os demais testes da mesma categoria, como o Bechdel. Por fim, o último item se refere aos resultados da aplicação dos testes nos filmes citados acima, onde será possível encontrar a conclusão do trabalho.

Os estereótipos e os problemas de sua difusão

A análise das representações, apesar de presente na academia, é um terreno complexo, onde encontram-se simbolismos associados a imagens, que por diversas vezes, possuem sentidos múltiplos e até mesmo contraditórios: o que não significa dizer que as representações são ininteligíveis ou inexploráveis (Candido, Feres, 2018).

Os estereótipos são práticas de representação, que possuem em si contextos sociais, culturais e políticos dentro dos quais foram formados. Entretanto, nem toda representação é um estereótipo. Stuart Hall (1997) chama a atenção da diferença existente entre “tipos” e “estereótipos”. Enquanto os tipos são caracterizações que ajudam as pessoas a darem significados ao mundo social através de classificações gerais e mutáveis, os estereótipos funcionam por meio de noções exageradas, e possuem quatro lógicas: (1) essencialização; (2) reducionismo; (3) naturalização das diferenças; e (4) formação de oposições binárias (Hall, 1997).

A essencialização refere-se à representação de grupos humanos baseada em poucas e simples características, o que acaba por criar um reducionismo, ao simplificar a complexidade dos grupos estereotipados. Já a naturalização consiste em evidenciar aquela diferença reducionista como algo que pertence à realidade intocável, isto é, como um “fato” cotidiano, o qual é pouco suscetível à contestação. Por

fim, a formação das oposições, refere-se ao caráter exagerado dos estereótipos, que devido às relações de poder, sempre encontram opostos binários.

Embora Hall (1997) acredite que existem relações de poder dentro dos estereótipos, o autor também afirma que essas representações não se reduzem à irrealidade, mas que, na verdade, elas são formadas pelas experiências cotidianas, que afetam as percepções e as identidades. Entretanto, eles podem ser usados de forma estratégica não só como meio de perpetuar relações de poder, mas também como meio para atrair o público, o qual é sempre levado a consumir produtos com representações socialmente aceitas.

Esse processo gera uma desigualdade no que se refere a capacidade de circulação dessas representações, isto porque, as produções cinematográficas de maior apoio das grandes indústrias – como Organizações Globo, por exemplo – conseguem um alcance muito maior do que os filmes independentes possuem, devido a imensa estrutura de propaganda, fazendo com que as obras apoiadas por essas organizações tenham representações com mais impacto social que outras (Biroli, 2011).

A análise da difusão dos filmes como produto prova sua importância devido a capacidade que os filmes têm de criar modelos e transmiti-los, permitindo ser influenciado pelo gosto do público para que seja consumido:

Em um contexto fortemente marcado por interesses comerciais e pela lógica do consumo, a quantidade parece prevalecer sobre a qualidade e o formato estático/narrativo que se tornou hegemônico tende a orientar as escolhas do que merece ser visto, pasteurizando conteúdos e restringindo a formação do gosto: vê-se aquilo que já se conhece e do qual já se ouviu falar, gosta-se apenas do que se vê. (Duarte, 2012, p. 07)

Desta forma, os estereótipos são criados, recriados e reafirmados através de interesses industriais, fazendo com que os filmes estejam fundamentados na lógica do consumo. Por isso, esse trabalho busca analisar os filmes de grande alcance, porque não só o seu impacto social é potencialmente maior, mas também porque eles refletem aquilo que é produzido e assistido como “socialmente aceito”.

Assim, os estereótipos ao mesmo tempo que são gerados socialmente, são reafirmados através dos filmes, criando um ciclo que é perpetuado pela indústria e a ampla divulgação dos seus produtos. Evidentemente, assim como a sociedade, esse processo não é estático, e possui inovações que geram adaptações nas mercadorias.

Embora as inovações midiáticas aconteçam por diversos fatores, como interesses econômicos e o surgimento de novas tecnologias, o fator sociocultural é essencial para entender o cenário midiático da inovação, e consequentemente, o papel da tecnologia e das relações de poder nesta indústria (Deuze, Prenger, 2019).

Apesar da existência de várias formas de inovação, como a inovação de produto, de processo e de gênero, todas possuem fatores motivadores similares que impulsionam as transformações. Entre essas razões, pode-se citar: os fatores institucionais – internos e externos – , o desenvolvimento tecnológico e os fatores socioculturais e as relações de poder. Mesmo com o aumento da participação dos usuários no processo de fazer mídia, principalmente como consequência da digitalização e da mediação, as relações de poder presente na sociedade e as mudanças

culturais estruturais que ocorrem nem sempre são analisadas como fatores propulsores de mudanças:

Trappel (2015) propõe que os estudiosos explorem as condições estruturais que fomentam as inovações da mídia. Em particular, ele observa que deixar de analisar as relações de poder “significaria descartar o fator explicativo mais promissor da análise”. O poder faz ou quebra a inovação (Deuze, Prenger, 2019).²

Todavia, as relações de poder e as mudanças sociais são sentidas pelas indústrias midiáticas, inclusive pelo cinema. Isto é, ao ter consciência destas transformações sociais, torna-se necessária também uma transformação no produto oferecido aos consumidores, gerando as inovações. Sendo assim, não só as representações oferecidas pelos filmes tentam ser adequadas ao gosto do público, como também elas podem sofrer alterações caso haja um anseio social para isso.

Em suma, os estereótipos existem nos filmes também devido ao público, da mesma forma que podem ser utilizados de formas alternativas e até mesmo contraditórias, caso haja mudança nas relações de poder da sociedade. Entretanto, a sua mudança não significa necessariamente que foram extintos das obras: apenas mudaram sua forma. Essa nova forma, criada de acordo com o social, é da mesma maneira difundida e reafirmada através das mídias, até que se tenha novamente a necessidade de mudança.

Em outras palavras, ainda que os testes sejam importantes para se entender o que é considerado representatividade feminina, um filme ser aprovado não anula a possibilidade de haver um estereótipo dentro da obra, isto porque a forma a qual a representação foi feita pode ser estereotipada, ainda que “supra” os anseios sociais que geraram os testes de representatividade e as inovações. Ou seja, ainda que aprovado, um filme pode ter uma representação feminina que seja reducionista, naturalizada e binária, criada com o intuito de ser consumida.

Ou seja, no caso das animações, tem se percebido que não só a representação feminina tem crescido, como também que ela tem alterado a sua forma. Se antes era comum encontrar cenários românticos em animações com protagonismo feminino, cada vez mais eles são colocados de lado em favor de outras áreas da vida da personagem. É possível que tais transformações sejam provenientes de inovações derivadas das relações de poder e das mudanças sociais.

Essas mudanças podem vir a quebrar padrões estabelecidos no âmbito cinematográfico, assim como também criar novos moldes, que possuem como fundamento representações sociais simbólicas. Consequentemente, a forma da obra de lidar com as representações interfere em sua difusão e alcance, tornando-se necessário, devido a isso, analisar as obras que ao mesmo tempo que possuíam uma representação feminina também teriam um grande público.

2 Trappel (2015) proposes that scholars should explore the structural conditions that foster media innovations. In particular, he notes that a failure to analyse power relations ‘would mean to dismiss the most promising explanatory factor from the analysis. Power makes or breaks innovation (Deuze, Prenger, 2019).

O próximo item esforça-se em compreender melhor os testes de representação feminina, como também busca analisar a sua importância e aplicação nos filmes. Da mesma forma, serão apresentados os pressupostos do teste Mako Mori, bem como a justificativa pela qual o teste foi escolhido.

Teste Mako Mori: A análise do arco da personagem

Os testes de que tratam da representatividade de gênero no cinema tiveram seu início na década de 1980 com o pioneiro Teste Bechdel. Basicamente, para passar no teste um filme precisa atender a três premissas (1) ter ao menos duas personagens femininas nomeadas; (2) as personagens precisam conversar entre si e (3) o assunto da conversa precisa ser qualquer tópico, desde que não seja sobre homens.

Ao longo dos anos, vários filmes que eram aceitos pelo público como possuindo uma boa representatividade feminina foram sendo recusados pelo Bechdel, o que fez com que novos testes de representatividade fossem despontando. O Mako Mori surge justamente quando o filme *Pacific Rim* é reprovado no teste Bechdel, mesmo possuindo, de acordo com o público, uma presença feminina forte.

Em uma tentativa de buscar novas formas de medir a representatividade, o Mako Mori foca sua análise especificamente no personagem feminino e no seu arco narrativo, e não apenas em seu papel social, assunto dos diálogos ou quantidade de falas: “Dessa forma, busca-se refletir sobre a construção das narrativas, o tratamento dado às personagens femininas e ao grau de subalternidade que os arcos narrativos femininos têm em relação aos masculinos.” (Magaldi, Machado, 2016, p. 257).

Já que um filme pode ser aprovado no Bechdel por meio de duas personagens secundárias sem importância narrativa, o Mako Mori busca suprir a necessidade de entender as representações femininas para a narrativa como um todo. Para ser aprovado no teste, é preciso que (1) o filme tenha ao menos uma personagem feminina (2) que possua seu próprio arco narrativo e que (3) esse arco não sirva para dar suporte ao percurso narrativo de um homem. Embora existam outros testes de representatividade como o Teste Tauriel, o Teste Ellen Willis e o Teste Furiosa, este trabalho não busca explorar todos os métodos, mas sim tentar explicar a importância de suas existências e de suas diferenças, através da análise do Teste Mako Mori.

Primeiramente, é importante entender que os testes buscam medir a representatividade de formas distintas, as quais evidenciam apenas parte de um todo narrativo que está presente no arco da história ou do personagem. Assim como um filme não pode ser reduzido a um roteiro, a imagens ou a som, a representatividade também não se detém apenas ao diálogo, número de aparições da personagem ou o papel ao qual ela está posicionada.

Por sua vez, a representatividade, como dito, é um simbolismo, uma figura construída a partir de significados que geram identificação social, sendo mais complexa e possuindo mais faces do que a análise de um único aspecto pode oferecer. Buscar classificar um filme a partir de um único teste é reduzir a obra ao único aspecto que o teste se propõe a analisar. Não à toa, vários estudos são

feitos a partir da junção de dois ou mais testes de representatividade como meio de tentar suprir as ausências de cada um.

Apesar de suas limitações, os testes que visam medir a representatividade feminina nos filmes provam sua importância não através da infalibilidade, mas por meio das reflexões que são geradas através de suas discussões. O potencial dos testes se encontra na possibilidade didática para pensar o feminino no audiovisual, principalmente ao analisar, cada um à sua maneira, a representatividade feminina através de um viés específico (Magaldi, Machado, 2016).

A importância de cada teste reside justamente na especificidade e na diferença entre eles. Devem ser utilizados não como fórmula para classificar filmes, mas sim como meio de pensar as representações através de uma lente típica, a qual pode evidenciar rupturas e inovações. Os testes servem como ferramentas que são utilizadas a depender do fim que o explorador pretende atingir em sua observação, além de serem úteis como padrões de análise para críticas.

A partir disso, o teste Mako Mori foi escolhido por ser aquele que é mais coerente com os objetivos da pesquisa³ no geral, tendo em vista que se almeja entender as personagens e o que sua figura representa sob o viés narrativo da história, para que seja possível uma futura reflexão acerca dos estereótipos femininos no cinema. Sendo assim, o teste é um meio eficaz para se observar o que é entendido por “representatividade” do ponto de vista narrativo cognitivo⁴, promovendo discussões acerca da existência de novos estereótipos, frente às inovações promovidas no gênero cinematográfico em questão⁵.

É a partir também desta reflexão que se evidencia a necessidade de aplicação destes testes em filmes de animação de grande alcance, considerando o seu papel social e industrial, assim como a relevância que essas obras têm tido para a representatividade feminina. No próximo item, serão apresentados os resultados na aplicação dos testes, para que com base em suas conclusões, seja possível levar a discussão de representatividade de gênero além.

Seleção e aplicação do teste

Como dito, a aprovação dos filmes no Teste Mako Mori não necessariamente implica a inexistência de estereótipos na obra, mas reflete que o filme buscou representar narrativamente, de alguma maneira⁶, o feminino ao longo de sua trajetória narrativa. O objetivo de sua aplicação neste trabalho é construir futuras discussões acerca da existência de representações reducionistas em filmes de animação de ampla difusão frente às inovações ocorridas neste gênero cinematográfico nas últimas décadas.

Os filmes foram escolhidos a partir da bilheteria alcançada no Brasil, segundo os dados obtidos do Database Brasil 20 anos e do Observatório Brasileiro do Cine-

3 Isto é, a análise feita neste trabalho como também a pesquisa que será desenvolvida a partir dele.

4 Aqui é utilizado um termo pensado por Gérard Genette, o qual se refere ao ponto de vista assumido pela narrativa em si, não a partir de uma perspectiva ocular ou auricular.

5 Ao gênero da animação, tendo em vista que nos últimos 30 anos as animações têm sido um dos principais gêneros que mais obteve sucesso em aprovação nos testes (Magaldi, Machado, 2016).

6 Ou seja, embora nem toda representação seja um estereótipo (Hall, 1997), existem representações estereotipadas.

ma e do Audiovisual (OCA) da Agência Nacional do Cinema (Ancine). Foram escolhidas as cinco animações de maior bilheteria estreadas no país no ano de 2020⁷.

Assim, os filmes que foram selecionados de acordo com os parâmetros escolhidos foram, respectivamente em ordem de maior bilheteria: *Frozen 2* (124.131.376 reais); *Dois irmãos: uma Jornada Fantástica* (7.691.776 reais); *Um Espião Animal* (6.417.959 reais); *Scoob! O filme* (4.360.171 reais) e *Trolls 2* (3.695.612 reais).

Embora nenhum dos filmes analisados tenha sido reprovado nos três parâmetros utilizados pelo teste Mako Mori, isto é, todos passam pelo menos em uma das premissas, apenas dois deles (*Frozen 2*; *Trolls 2*) foram considerados possuindo representatividade feminina segundo o método escolhido. Todos os filmes possuíram, no mínimo, uma personagem feminina, como pode ser observado na tabela 1.

Tabela 1

Filmes	Tem ao menos uma personagem feminina	Tem seu próprio arco narrativo	O arco não serve para dar suporte ao percurso narrativo de um homem	Aprovado no teste
Frozen 2	X	X	X	X
Dois irmãos: uma jornada fantástica	x	X		
Um espião animal	X			
Scoob! O filme	X			
Trolls 2	X	X	X	X

Fonte: tabela elaborada pela autora.

Entretanto, em dois casos (*Um Espião Animal*; *Scoob! O Filme*) essas personagens não possuíam o seu próprio arco narrativo, e a sua trajetória era marcada apenas pelas ações e transformações de outros personagens da trama. Para entender a análise que a segunda fase do teste pode proporcionar, primeiramente, é de suma importância entender o que é o arco narrativo da personagem.

Compreende-se por arco narrativo da personagem a jornada que ela atravessa ao longo da história, que marca o seu desenvolvimento pessoal, caracterizado por mudanças, sejam elas positivas ou negativas. Ou seja, o arco de uma personagem cria uma transformação em sua natureza interna, seja para pior ou para melhor, a partir dos eventos ocorridos.

Ao tratar de um arco narrativo próprio, o teste Mako Mori se refere a uma trajetória de uma personagem feminina que pertence apenas a ela, isto é, que a narração

7 Embora os cinemas tenham promovido em 2020 a reexibição de algumas animações em drive-ins devido a pandemia de COVID-19 ocorrida no ano, foram considerados apenas os filmes de animação estreados no país durante aquele ano.

da estória no geral, juntamente com os conflitos e provações enfrentados, a afeta pessoalmente, refletindo em sua transformação particular. Assim, o arco da personagem, apesar de ser indissociável do arco da estória, só surge quando há mudança individual, quando a personagem é afetada e transformada pelos acontecimentos.

No caso dos filmes que não passaram na segunda etapa, ainda que eles possuíssem personagens femininas que participassem da história, elas serviam como uma reafirmação do arco narrativo geral do filme, não mudando ao longo de toda a trajetória. Isto é, tanto a *Daphne Blake* e a *Velma Dinkley* (*Scoob! O filme*) como a *Marcy Kappel* (*Um Espião Animal*), ainda que participassem da estória efetivamente, elas não passaram por transformações, e os fatos que as afetaram diretamente – os quais poderiam trazer uma mudança – foram concernentes a todos os demais personagens, condições que não permitiram a existência de um arco narrativo próprio.

Apesar desses casos, houve também a conjuntura de personagens que mesmo possuindo seu próprio arco, este servia para apoiar o percurso narrativo de um homem. Isto é, embora a personagem tenha sofrido mudanças ao longo da trajetória, seu arco estava dependentemente unido à trajetória de outro personagem. No caso analisado da *Mandragora*, como se pode ver nas figuras 1 e 2 (*Dois Irmãos: uma jornada fantástica*), a personagem sofre uma mudança em sua personalidade oriunda dos acontecimentos ocorridos na estória, que faz referência ao comodismo adotado pela personagem ao longo dos anos e que também é um dos principais assuntos da obra. Entretanto, todo o seu arco se apoia não só na trajetória dos personagens masculinos, como também serve para dar apoio a eles. O filme ainda que passe na segunda etapa, não consegue ser aprovado no teste devido a última premissa.

Figura 1



Figura 2



Assim, apesar da mudança sofrida pela personagem, essa se difere das mudanças ocorridas nos filmes selecionados aprovados pelo teste Mako Mori por se fundamentar na trajetória de um homem, enquanto, por exemplo, no caso de *Elsa (Frozen 2)*, como se observa nas figuras 3 e 4, a personagem também sofre uma mudança interna e externa radical, mas essa não se apoia em outras trajetórias, nem serve para dar suporte a outros personagens. Pelo contrário, diz respeito ao que a personagem se propõe a fazer e ultrapassar⁸ ao longo da jornada que ela mesma escolheu.

Figura 3



Figura 4



⁸ Tendo em vista que o personagem e seu arco são revelados também no conflito, nas dificuldades e desafios que ele deve ultrapassar (Mendes,2009)

É importante salientar que as personagens que foram aprovadas na etapa 2, ainda que suas mudanças fossem perceptíveis externamente, são um reflexo do que foi transformado interiormente. Sobre os filmes que foram aprovados nas três etapas do teste (*Frozen 2* e *Trolls 2*), é interessante observar que ambos possuíam protagonistas femininas, enquanto os demais filmes eram protagonistas masculinos, e que foram justamente essas personagens principais que conseguiram ultrapassar os limites analisados pelo teste Mako Mori.

Nenhuma das personagens secundárias nos filmes não aprovados foi capaz de ter um arco narrativo próprio independente, mas as personagens dos filmes com protagonismo feminino tiveram, inclusive aquelas consideradas antagonistas, como *Barb* (*Trolls 2*). A partir disso, percebe-se que é necessário pensar acerca da relação entre protagonismo e representatividade feminina, buscando entender como a representação está presente na narrativa mesmo em casos aos quais não há protagonismo feminino.

Assim, nota-se que é importante investigar não apenas a presença feminina nos filmes, mas analisar como esta representatividade é feita, ainda que as personagens femininas não sejam protagonistas. Da mesma forma, é preciso observar se há ou não a existência de padrões que se repetem nos filmes que são considerados com forte representação feminina, atentando que essas presenças podem estar sendo feitas sob caracterizações específicas, que podem dar origem a novos estereótipos.

A análise dos estereótipos se torna ainda mais interessante quando se percebe que, em uma amostra como a que foi feita neste trabalho, todas as personagens que passaram pelo menos na segunda etapa eram consideradas como personagens de grandes aptidões em seu contexto social, isto é, eram dotadas de características que eram valorizadas em seu meio, como habilidades físicas ou talentos artísticos, e se encontravam em posições sociais de grande poder⁹.

Como foi visto, a aplicação do teste serve para levantar questões acerca de como a representatividade feminina está sendo construída nos filmes de animação, principalmente frente às mudanças sociais e midiáticas ocorridas nos últimos anos, relativas a estereótipos femininos. Mas não se atém só a isso: serve para até mesmo questionar a forma de como a representatividade é definida, testada e analisada nos filmes.

Isto é, se as inovações ocorridas nas animações são o reflexo de mudanças sociais e atendem a realidade ao qual elas acontecem ou se são o resultado de transformações que visam não representar, mas mais uma vez suprir de forma padronizada as demandas mais urgentes dos consumidores e das relações de poder.

9 Como é o caso das rainhas Elsa e Ana (*Frozen 2*) e Poppy (*Trolls 2*), mas também é a situação da Mandragora (Dois irmãos: uma jornada fantástica).

Considerações finais

Percebe-se que no âmbito cinematográfico atual, marcado muitas vezes pela lógica do consumo, não só a narrativa geral é afetada pelos formatos estruturais vigentes, mas também os arcos narrativos dos próprios personagens. Tal situação pode originar figuras padronizadas e reducionistas, as quais são chamadas de estereótipos (Hall, 1997). Tendo em vista essa realidade, a criação e aplicação de testes de representatividade nos filmes é um fenômeno crescente, principalmente se tratando da representatividade feminina.

Dentre os testes utilizados, encontra-se o Mako Mori, que busca analisar o arco narrativo da personagem, o qual foi utilizado como meio para a reflexão e aplicado nos filmes selecionados neste trabalho, como modo de analisar as figuras femininas das obras e se o teste realmente consegue analisar e chegar a conclusões definitivas acerca da representação feminina.

Nos cinco filmes investigados, dois deles não passaram na primeira etapa (*Um Espião Animal*; *Scoob! O filme*), um deles foi reprovado na segunda etapa (*Dois irmãos: uma jornada fantástica*) e apenas dois deles (*Frozen 2*; *Trolls 2*) foram aprovados segundo os três parâmetros do Mako Mori. Notou-se que na amostra observada, todas as personagens que foram aprovadas pelo menos na segunda etapa possuíam uma posição elevada na diegese da obra, seja através das relações de poder ou de aptidões valorizadas no seu universo. Observa-se também que só os filmes com protagonismo feminino conseguiram aprovação no teste, e que nenhuma das personagens secundárias foi capaz de ultrapassar os limites impostos pelo Mako Mori.

Nesta aplicação, percebeu-se que ainda que o teste não seja uma fórmula universal para a análise dos filmes, eles servem como meio de gerar reflexões acerca da representatividade feminina, assim como parâmetro para se pensar e questionar o que ela é, como está sendo analisada e produzida.

Só ao utilizar os testes como ferramenta e não como solução para se avaliar a representatividade feminina é que será possível que o diálogo entre estereótipo e representação avance, principalmente frente a mudanças sociais e midiáticas que juntas constroem não necessariamente representações, mas também modelos narrativos que antes de buscarem refletir identidades, almejam conquistar o público.

Referências

AUERBACH, Erich. **Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental**, in col. Estudos. Trad. Vários tradutores. São Paulo: Editora Perspectiva, 6a . ed. 2013.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2018.

BIROLI, Flávia. Mídia, tipificação e exercícios de poder: a reprodução dos estereótipos no discurso jornalístico. **Revista Brasileira de Ciência Política**, Brasília, n. 6, p. 71-98, dez. 2011.

BRITO, João Batista. **O ponto de vista em cinema**. Graphos: João Pessoa, v.9, n1,- Jan./Jul.2007.

CANDIDO, Marcia Rangel; FERES, João. Representação e estereótipos de mulheres negras no cinema brasileiro. **Revista Estudos Feministas**, v. 27, 2019.

DEUZE, Mark., PRENGER, Mirjam **Making Media: Production, Practices, and Professions**. Amsterdam: Amsterdam University Press B.V, 2019.

DUARTE, Rosália. Prefácio. In: FERRARI, Anderson.CASTRO, Roney Polato de. **Política e poética das imagens**. Juiz de Fora. Ed.UFJF, 2012. p. 5- 9.

FELDSHUH, Hannah. Gender, media, and myth-making: Constructing China's leftover women. **Asian Journal of Communication**, v. 28, n. 1, p. 38-54, 2018.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. São Paulo: Objetiva, 1995.

GAUDREAULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universitária de Brasília, 2009.

HALL, Stuart. **"The Spectacle of the 'Other'"**. In: Stuart Hall (Ed.) Representations. Cultural Representations and Signifying Practices. London: Sage and The Open University, 1997. p. 223- 279.

MAGALDI, Carolina Alves; MACHADO, Carla Silva. Os testes que tratam da representatividade de gênero no cinema e na literatura: uma proposta didática para pensar o feminino nas narrativas. **Revista de Educação e Letras**, Rio Grande do Sul, v. 18, n. 36, 2016.

MENDES, João Maria. **Culturas Narrativas Dominantes**. Lisboa: EDIUAL, 2009.

MOSCOVICI, Serge. Social representations. **Explorations in social psychology**. Cambridge: Polity Press, 2000.

SEKAYI, D. Commercialism in the lives of children and youth of color: Education and other socialization contexts. **The Journal of Negro Education**, v. 72, n. 4, p. 467-477, 2003.

ZANFORLIN, Sofia. Nova dinâmicas do Espaço Público: Consumo Cultural, Mídia e Mercado Sobrem ao Palco da Praia de Copacabana. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 21, p. 121-134, julho/dezembro 2009.

Referências Audiovisuais

ABBATE, A; CERVONE, T; COATS, P. **Scoob! O filme**. [Filme-vídeo]. Produção de Allison Abbate e Pam Coats, direção de Tony Cervone. Estados Unidos, Warner Animation Group, 2020. 104 minutos. color.son.

BRUNO, N; CHERNIN, P; QUANE, T; TOPPING, J. **Um espião animal**. [Filme-vídeo]. Produção de Peter Chernin e Jenno Topping, direção de Troy Quane e Nick Bruno. Estados Unidos, Blue Sky Studios, 2020. 102 minutos. color.son.

BUCK, C; LEE J. VECHO, P. **Frozen 2: O reino do gelo**. [Filme-vídeo]. Produção de Peter Del Vecho, direção de Chris Buck e Jennifer Lee. Estados Unidos, Disney, 2020. 103 minutos. color.son.

DOHRN, W; SMITH, D. SHAY, G. **Trolls 2**. [Filme-vídeo]. Produção de Gina Shay, direção de Walt Dohrn e David Smith. Estados Unidos, DreamWorks Animation, 2020. 90 minutos. color.son.

RAE, K. SCANLON, D. **Dois Irmãos: Uma jornada fantástica**. [Filme-vídeo]. Produção de Kori Rae, direção de Dan Scanlon. Estados Unidos, Disney, 2020. 102 minutos. color.son.

As representações da tortura em *Red Dead Redemption 2*

Daniel Abath¹

Introdução

Desde o seu surgimento os jogos eletrônicos se tornaram uma forma de entretenimento bastante difundida nas sociedades contemporâneas. Com o passar do tempo, e a evolução tecnológica, os jogos passaram a ser mais realistas e a explorar temas cada vez mais complexos. Um desses temas, e que vem promovendo debates, é o tema da representação da tortura nos games. Tortura, como um ato de violência extrema, passa a ser abordada nos ambientes virtuais e nas narrativas midiáticas a partir de múltiplas perspectivas.

Através dessas mudanças e evoluções gradativas, associadas ao realismo gráfico e ao aumento dos níveis de imersão de tais mídias, a ética e a responsabilidade daqueles que desenvolvem os jogos e que propiciam, de certa forma, a performance virtual de atos de tortura passa a ser questionada e debatida cada vez mais nas discussões acadêmicas. Durante muito tempo, estudos da área psicológica predominaram sobre o tema, tentando defender uma associação de causalidade direta entre o jogar videogame e o praticar de atos violentos ou a adoção de comportamentos agressivos.

No presente texto buscamos compreender como a tortura pode ser representada nos games, com foco no game *Red Dead Redemption 2*, contextualizando a relação entre os jogos eletrônicos e as distintas abordagens teóricas acerca do tema na literatura acadêmica. Quase sempre os jogadores são submetidos a experiências que incluem a violência como forma de interação e participação na realidade midiática dos games, como se fosse natural de seu *modus operandi*. Com isso, o jogador acessa mensagens codificadas por um emissor oculto e passa a reproduzir em determinados casos, a violência na própria realidade virtualizada a qual participa dentro de uma racionalidade simplista e dissociada das questões sociais que perpassam tais construções midiáticas.

¹ Doutor em Sociologia Programa de Pós-graduação em Sociologia da Universidade Federal da Paraíba (PPGS/UFPB) e pesquisador do Laboratório de Pesquisa em Mídia, Entretenimento e Sociedade (LENS-UFPB).

Este seria um primeiro ponto de investigação do problema ora levantado. Enquanto os estudos anteriores se preocupam em investigar os efeitos sobre o comportamento *off game* dos jogadores, o primeiro nível de exercício da violência está localizado na percepção *in game* de fatos e questões sociais abordados de forma violenta na própria ambiência virtual desses jogos. Nesse tocante, a representação da tortura *in game*, ou seja, vinculada à lógica narrativa e a mecânicas de jogabilidade, seria um tópico isolado e ainda pouco explorado por estudos, exigindo análises mais aprofundadas.

Aqui intentamos a realização de uma fenomenologia, dentre tantas possíveis, do fenômeno representacional da tortura incorporada ao jogo *Red Dead Redemption 2* e experiências sociais dos sujeitos jogadores e espectadores. Fazemos uso do método de análise formal do *gameplay* (Lankoski; Björk, 2015), o qual consiste em analisar os artefatos e seus elementos a partir do jogar, com vistas a entender as mecânicas e o sistema de jogo, além das representações de tortura daí advindas.

A violência (re)apresentada

Deve haver um limite em relação à representação nos jogos? Esse é um tópico complexo e em constante discussão, sobretudo na contemporânea exposição e possível aplicação de inteligências artificiais aprimoradas junto aos jogos. Nada mais natural do que a preocupação quanto à evolução tecnológica da estética nos games, em correlação com os princípios éticos da produção cultural. Toda essa discussão sobre evolução gráfica, IA, e os rumos das representações, presentes e futuras, nos jogos está intimamente ligada a questões de violência e conteúdos socialmente reprováveis vinculados a essas mídias, com ampla literatura voltada para a responsabilidade dos desenvolvedores dos jogos em relação às implicações éticas das suas criações (Consalvo, 2007; Bogost, 2007; Sicart, 2009; Taylor, 2012).

Os games e seu histórico de violência

Como mencionamos, pensar os limites da representação nos jogos gira em torno de pensar sobre inúmeros tipos de violência. Determinados críticos defendem que a representação gráfica da violência nos jogos pode ser um agente de normalização ou glorificação de comportamentos agressivos (Anderson; Dill, 2000; Gentile et al., 2004; Bushman; Huesmann, 2006; Funk et al. 2004), enquanto outros abordam os jogos como formas de expressão artística, liberados para abordar temas controversos (Gee, 2003; Juul, 2010; Consalvo, 2009). Temos, então, um embate entre liberdade artístico-criativa e responsabilidade ética como uma preocupação central nesse campo de estudo.

Aqueles mais responsáveis argumentam que os jogos devem primar pela inclusão e diversidade (Gray, 2020; Shaw, 2014), preocupando-se contra a construção indevida de estereótipos ou o reforço de preconceitos e violências (Trammell, 2020), ponderações salutares de posicionamento político que enxergam o jogo não como algo apartado do cotidiano (Huizinga, 2010). Dessa forma, podemos pensar na representação de grupos marginalizados e outras questões sociais como temáticas indispensáveis à discussão dos limites de representação da violência nos

jogos. Tais autores defendem uma representação respeitosa em relação a gênero, raça, etnia, orientação sexual, entre outras identidades sociais (Burke; Stets, 2009).

Em contraponto a este contexto, há estudos que investigam a influência de políticas regulatórias e classificações etárias na representação dos jogos (De Vreese; Neijens, 2016). Tais pesquisadores afirmam que os padrões de classificação objetivam orientar os consumidores e proteger grupos vulneráveis, o que acarreta no efeito colateral de restrição da liberdade criativa dos desenvolvedores.

Fato é que os jogos eletrônicos surgem como forma de entretenimento interativo associados à ideia do bélico e das violências da guerra, tendo em vista que a sua gênese enquanto produto da indústria cultural só se dará durante o período da Guerra Fria. Desde as primeiras experiências, podemos afirmar que as representações da violência se constituíram como uma característica estética dessa mídia, modelando narrativas e mecânicas de jogabilidade da maioria dos títulos. Historicamente (Kent, 2001; Wolf, 2001), a introdução da violência nos jogos eletrônicos pode ser traçada até as décadas de 1970 e 1980, com o surgimento dos arcades e consoles domésticos. A título de exemplo, jogos como *Space Invaders* (1978) e *Asteroids* (1979) apresentavam conflitos destrutivos contra alienígenas ou meteoritos espaciais, respectivamente, conformando o uso de elementos violentos como parte integrante de algumas das primeiras mecânicas nos games.

No entanto, foi com o lançamento do clássico *Mortal Kombat* (1992) que a representação da violência física nos jogos eletrônicos atingiu um novo patamar, através de elementos de tortura e sadismo. Implementou-se movimentos de luta e golpes brutais, além da introdução dos conhecidos *fatalities* (finalizações sangrentas com requintes de crueldade). A partir disso, o jogo desencadeou controvérsias na mídia da época e intensos debates acerca dos limites toleráveis de representação da violência física nos games.

Ao longo dos anos seguintes, observou-se uma constante evolução tecnológica na indústria dos jogos eletrônicos, tornando os gráficos incipientes e mal definidos em imagens com cada vez mais alta resolução, o que resultava no crescimento do realismo dessas imagens. Ora, costuma-se criticar veementemente no meio acadêmico da área de Comunicação a exposição diária dos espectadores midiáticos aos crimes e tragédias dos programas e perfis policiais, mas quando se trata de reconhecer a experiência da violência nos jogos tornamos a considerar o jogo como algo que não se deve levar a sério em termos da produção e reprodução de mensagens e discursos reprováveis.

Assim, considero importante reconhecermos a representação de violência nos jogos eletrônicos como portadora de significados, tanto quanto quaisquer outras mídias, algo detentor de construções sociais por uma série de fatores, a exemplo das tendências culturais e históricas da época, demandas do mercado ou mesmo as expectativas dos jogadores. Afinal, a indústria cultural dos jogos eletrônicos responde aos interesses e preferências de seu público-alvo, ao mesmo tempo em que altera, no decorrer dos anos, a percepção social desse mesmo público, tratando-se, como disse Pierre Bourdieu (1994), de estruturas estruturadas que se dispõem à estruturação. Tal representação, portanto, deve ser entendida como uma expressão simbólica dos conflitos humanos, reflexo de desafios, medos (Bauman, 2007;

Lupton, 1999), e anseios presentes na sociedade, proporcionando aos jogadores, inclusive, a sensação de controle e agência (Juul, 2005) em relação a tais situações.

Diante desse breve panorama histórico, faz-se fundamental abordar a representação da violência nos jogos eletrônicos de forma crítica e contextualizada. É necessário considerar não apenas os efeitos potenciais dessa representação nos jogadores, bem como refletir sobre as implicações de uma violência de tipo simbólico (Bourdieu, 2003), disseminada nas culturas contemporâneas.

A tortura e sua persistência

De acordo com alguns historiadores (Peters, 1989), é difícil precisar de forma absoluta quando teve origem a tortura, sabendo-se que a prática esteve presente em diversas culturas e civilizações ao longo dos séculos. Como tudo em sociedade, a tortura é um fenômeno que sofre influência de fatores sociais, políticos, religiosos e legais. A evolução dos métodos de tortura se confunde com a própria história da humanidade, salientando aspectos estruturais de poder (Foucault, 1995) que moldaram as sociedades ao longo do tempo. As origens da tortura podem ser traçadas até mesmo antes da formação das primeiras civilizações. Em sociedades primitivas, a tortura frequentemente assumia a forma de punições físicas cruéis, destinadas a impor disciplina, manter a ordem social e reafirmar a autoridade dos líderes tribais. Tais práticas bárbaras refletiam uma compreensão rudimentar da justiça e da necessidade de retribuição, além de se constituírem como um meio de demonstrar poder e controle sobre os membros do grupo.

Nas antigas civilizações (Roma e Grécia) a tortura assumiu novas dimensões e complexidades (Peters, 1989). Nessas sociedades, a punição física era utilizada como um instrumento de controle social e como uma forma de obter informações dos acusados de algum crime. A tortura era vista como um método legítimo para extrair confissões de escravos e obter *a verdade* em processos criminais (Ribeiro Júnior, 2013), e era aplicada em uma variedade de contextos, desde os tribunais até os interrogatórios policiais.

Durante a Idade Média, a tortura adquiriu uma nova conotação com o fortalecimento da Igreja Católica e a disseminação do cristianismo na Europa, passando a ser amplamente utilizada pela Inquisição para identificar e punir aqueles considerados hereges e ameaças à ortodoxia religiosa. Métodos cruéis, como empalamento, esmagamento de membros e uso de instrumentos de tortura (Peters, 1989), foram empregados para infligir dor extrema e arrancar confissões.

No Renascimento, com a emergência de ideais humanistas e o avanço do pensamento iluminista, houve uma crescente contestação e questionamento da legitimidade da tortura como prática legal. Filósofos e pensadores da época, como Cesare Beccaria (2003), argumentaram vigorosamente contra a tortura, enfatizando a importância dos direitos individuais, da dignidade humana e da justiça baseada em evidências concretas. Conforme Beccaria:

A tortura é, frequentemente, um meio certo de condenar o inocente débil e absolver o criminoso forte. É esse, comumente, o resultado terrível dessa barbárie que se considera capaz de produzir a verdade, desse costume próprio dos canibais, e que os romanos, apesar da dureza de seus costumes,

reservavam somente aos escravos, vítimas desgraçadas de um povo cuja feroz virtude tem obtido tantos elogios. (Beccaria, 2003, p. 44-46).

Como não se manteve estática durante o tempo, a prática da tortura assumiu diferentes formas e manifestações (Kellaway, 2000), adaptando-se às características e crenças de cada sociedade em particular. A motivação por trás da tortura variou da obtenção de informações sobre crimes, como visto, até a coerção política e a reafirmação do poder dominante. Por meio da dor e do sofrimento infligidos, o torturador buscava exercer domínio sobre o corpo e a alma da vítima, estabelecendo autoridade e reforçando a submissão dos indivíduos perante o poder estabelecido.

Com o avanço dos direitos humanos e dos princípios éticos no século XX, houve um movimento global em direção à rejeição da tortura como prática legítima. A Declaração Universal dos Direitos Humanos, adotada em 1948 pelas Nações Unidas, proíbe a tortura e outros tratamentos cruéis, desumanos ou degradantes. Além disso, vários tratados e convenções internacionais têm sido estabelecidos com o objetivo de prevenir e erradicar a tortura em todas as suas formas. Com o surgimento do nazismo a tortura voltou a ser empregada pelos soldados como forma de se vingarem de seus inimigos. Achava-se que, com o declínio do nazismo e a criação da Declaração dos Direitos Humanos a tortura estava erradicada das práticas de política do Estado moderno. A esse respeito, Edward Peters afirma que

apesar das revoluções das Nações Unidas de 1975 e de 1966/76 a última inclusão de políticas específicas sobre direitos humanos na administração de vários governos, especialmente no dos Estados Unidos entre 1976 e 1980, a fonte mais eficaz de informações sobre o uso da tortura após os acontecimentos na Argélia tem sido as organizações particulares; inicialmente a Cruz Vermelha Internacional, seguida após 1961 pela Anistia Internacional. (PETERS, 1989, p. 182).

Apesar de tantos tratados internacionais, convenções, documentos e esforços, o que temos visto é um movimento incessante de persistência da tortura como um fenômeno global. Se antes a tortura era um evento público de manifestação do poder dos soberanos, hoje em dia as práticas de tortura se apresentam em segredo, em locais clandestinos e sob os auspícios do Estado para controle social e repressão política. Persiste a tortura (PETERS, 1989) sob todas as formas, até mesmo virtualmente em campos midiáticos de detenção atencional dos seus interatores, com implicações substanciais para a formação de conceitos através da pervasividade de ideias extremistas e vergonhosamente fascistas, como veremos adiante.

Representações da tortura em *Red Dead Redemption 2*

Em *Red Dead Redemption 2*, jogo eletrônico de ação/aventura desenvolvido pela Rockstar Studios e lançado em 2018, inúmeros NPCs seguem suas vidas de forma processual. O enredo do jogo se passa em 1899 no oeste dos Estados Unidos, e o jogador incorpora o avatar de Arthur Morgan na trama, um membro de gangue disposto a participar em cavalgadas, caçadas, a buscar recompensas, a atirar em tudo o que se move e interagir com qualquer NPC do jogo. Um título aguardado por

jogadores do mundo todo, em decorrência do sucesso de seus predecessores, em especial *Red Dead Redemption*.

O sistema dos games em mundo aberto envolve missões consideradas como primárias (aquelas que desencadeiam a progressão narrativa da história principal) e secundárias (micro histórias paralelas à história principal que figuram como alternativas para ampliar ainda mais o tempo da campanha). Dentre elas existe, na região de Saint Denis (cidade industrial do jogo), uma mulher, localizável em praça pública, ao lado de um cartaz informativo sobre o direito de voto feminino; uma NPC a proferir discurso em favor da causa feminista, tratando-se de representante das sufragistas.

Em 28 de outubro de 2018, o responsável pelo canal do Youtube intitulado *Shirrako* resolveu publicar o vídeo *Beating Up Annoying Feminist* (em tradução livre, “batendo numa feminista irritante”), visualizado por mais de dois milhões de pessoas. O jogador aproxima-se da NPC de Saint Denis, escuta a sua fala e em seguida desfere contra ela um soco, conforme podemos ver na figura abaixo:

Figura 1 — Sufragista sendo agredida no vídeo *BeatingUpAnnoyingFeminist*.



Fonte: Shirrako, 2018

Devido à grande quantidade de visualizações, o youtuber continuou upando suas cruéis experiências contra a personagem. A 31 de outubro de 2018, o responsável pelo canal sobe o vídeo *Annoying Feminist Fed to Alligator*, no qual esmurra a NPC, persegue-a de cavalo, lança-a e a arrasta pelas ruas da cidade, entregando-a a

um crocodilo para ser devorada, obtendo quase dois milhões de visualizações. No dia 1 de novembro, o vídeo *Lasso, Train & Annoying Feminist*, mostra a sufragista sendo atropelada por um trem e queimada viva, após o evento, pelo jogador. Este último vídeo, em específico, não possui acesso livre, figurando uma tela com o pedido de confirmação de idade com base nas diretrizes do Youtube. O canal ainda disponibiliza em 3 de novembro de 2018, *Dropping Feminists To Hell & Killing The Devil*, em que arremessa a NPC dentro de um buraco profundo numa caverna, e *Annoying Feminist Fed To Pigs*, de 6 de novembro de 2018, no qual a sufragista é oferecida aos porcos.

Figuras 2, 3 e 4 — Respectivamente: NPC oferecida a crocodilo, amarrada sobre trilhos e entregue aos porcos.





Fonte: Shirrako, 2018

Após os primeiros vídeos, de alguma forma houve detecção por parte do suporte do Youtube — não se sabe se a partir de denúncias ou através dos algoritmos do site — de que tais conteúdos feriam as políticas de uso daquela rede, de forma que o canal Shirrako foi suspenso no início de novembro. As regras do Youtube costumam se referir a agressões a pessoas físicas, e não às virtuais, o que teria gerado revolta entre os seguidores do canal. De acordo com o site *vice.com*, o Youtube afirma proibir cenas de violência gratuita, nudez, atividades ilegais e discursos de ódio, e embora seja difícil de avaliar os formatos dos games, ao cruzar a linha do aceitável, as ações são tomadas pelo suporte da rede.

A suspensão, no entanto, durou apenas algumas horas, em função da retratação do youtuber de que seu conteúdo deveria ser restrito a maiores de 18 anos. A repercussão não intimidou o responsável pelos conteúdos: em fevereiro de 2019, foram upados vídeos em que a sufragista era jogada a um urso e a um puma, além do jogador já ter publicado vídeo em que carrega um NPC mexicano e o joga na fronteira com o México, com o título *Deporting a Mexican*. A partir da suspensão do canal, a controvérsia ganhava notoriedade e proporções imprevistas em sites de entretenimento e noticiários diversos.

O Jogos UOL, por exemplo, reproduzindo notícia do site *Motherboard*, afirmou que as feministas estavam sendo alvo de jogadores no jogo *Red Dead Redemption 2*. Em sua defesa, o youtuber afirmou que a mídia buscava uma explicação política para tais atos do jogador no ciberespaço do game, e que sua intenção era apenas a de tornar público um momento engraçado. Segundo ele, a mecânica processual do jogo também seria o fator causal para as práticas de tortura feminicida em suas partidas. Por estar próxima de uma loja de roupas da cidade, a NPC sufragista, gritando palavras de ordem, teria prejudicado o diálogo do dono da loja, o que incomodara profundamente a prática de jogo do gamer, o qual “simplesmente queria fazer compras em paz”. A esse respeito, Bogost (2007) propõe a ideia de retórica procedural, com a qual demonstra que as mecânicas de jogo, as possibilidades de ação são fatores fundamentais para transmitir-se uma mensagem e levar o jogador a agir tal como se

espera. Já Fernando Souza Filho, do sítio *terra.com.br*, afirma que toda essa liberdade de ação no jogo implementada pela produtora Rockstar tende a despertar o que há de pior nas pessoas. Se não o pior, o que há de comum entre elas.

Muito embora o índice de mulheres jogadoras tenha crescido exponencialmente nos últimos anos, sabe-se que o público gamer é formado, em sua maioria, por homens. Após a polêmica de *Shirrako*, alguns jogadores brasileiros também resolveram postar vídeos semelhantes. Os comentários, tanto dos vídeos hospedados em *Shirrako* quanto de matérias e postagens de outros internautas, são parecidos, e em sua maioria proferidos por homens. Eis alguns excertos, sem nos atermos a perfis de usuários: “Nem os crocodilos querem comer as feministas”; “Vou denunciar esse jogo por maltratos [sic] aos crocodilos”; “Feministas são retardadas e doentes”; “Quando chegar a versão de PC, espero que alguém bote a skin da Maria do Rosário nesse npc”; “Muito bom, vou comprar agora”; “A vida dela é mais importante que a dos outros?”; “Lute como uma garota sqn kkk”; “Foda-se o feminismo”; “Arthur Morgan comemorando a vitória do Bolsonaro”; “Feminismo é uma doença”; “Feminista tem que ser estuprada e morrer queimada no jogo”; “Toda vez que eu passo perto dessa feminista eu lembro da Manuela D’Vila KKKKKKKK”; “Ver players espancando feministas não tem preço!!!”; “Você é a favor de abolir a Lei Maria da Penha que privilegia mulheres ou estendê-la [sic] a homens?”; “Tem mais que fazer mesmo, socando feminista, socando todo mundo, negro, branco, cachorro”; “Eu faria isso na vida real”.

Um menor número de usuários posiciona-se de forma contrária, geralmente respondendo a comentários de teor misógino, como os que vimos acima. Alguns constataam o interesse do jogador em expressar um discurso de ódio e que há um ódio real no Brasil de hoje enquanto espírito do tempo social. Outros tentam — de forma frustrada — convencer os adeptos dessas práticas de que o feminismo é um movimento legítimo e justo. Terceiros se concentram em demonstrar que vídeos como esses reforçam o machismo, a misoginia; o perigo de se brincar com o tema e a responsabilidade em influenciar pessoas.

A lógica dos sistemas complexos, dada por relações de conexão de sentido em variadas instâncias, mostra-se como via de compreensão do sentir sociotécnico do homem diante das coisas maquínico-artísticas. O universo dos videogames, por exemplo, admite propriedades sistêmicas interdependentes entre o próprio mundo do jogo, as correlações de sentido operadas pelo sistema cognitivo de um jogador, a produção (recolha, seleção) e a exposição pública das circunstâncias das partidas em redes sociais — as publicizações de opiniões em comentários a respeito de tais materialidades. Conforma-se aí um sistema complexo que não pretendemos — e nem conseguiríamos — aqui intentar o esgotamento.

Afora o sistema do jogo, suas permissões, consentimentos e prescrições às agências individuais, o desdobramento de tais condições nas redes sociais, a exemplo do Youtube, acaba por transformar o conteúdo do jogo em só mais um ingrediente no grosso caldo sistêmico dos fenômenos sociais complexos. Questionar não mata: não há reflexividade por parte do jogador quanto aos atos desempenhados no ciberespaço de seu mundo virtual temporário? A pergunta natural a ser feita diz respeito, ainda, à legitimidade do discurso dos jogos enquanto objetos mágicos apartados do meio social num mundo cada vez mais dominado por ficções.

Últimas considerações

No jogo matamos *pixels* e ponto final, opinião compartilhada tanto pela maioria da comunidade de jogadores, que não consegue mais desassociar a prática de jogar videogame da ação virtual de atirar ou torturar, quanto por pesquisadores, resolutos em combater o tema da violência nos games ao nível simplista de discussão da causalidade direta matar-no-jogo-autoproduz-um-assassino. O entendimento das relações de influência de um jogo eletrônico sobre atitudes e comportamentos emergentes dos indivíduos jogadores se resume à clássica posição do historiador Johan Huizinga (2010) — um trabalho que, apesar da importância para a área, não alcançou os jogos eletrônicos em vídeo — a despeito de sua concepção do círculo mágico, ou seja, de uma dimensão abstrata erigida no momento do jogo em que toda a realidade do indivíduo jogador se restringe ao espaço-tempo do jogar e às conexões que se produzem ali.

De maneira lógica, poderíamos pensar o caráter de influência nas demais mídias — a violência da cinematografia, principalmente, mas o ponto nodal da discussão não é esse, apesar dos internautas envolvidos na querela terem procedido por uma transferência temática — o problema da violência à sufragista enquanto uma experiência estética simbólico-negativa visto como a questão geral do caráter de representação da violência física nos jogos eletrônicos. Problemas complexos demandam análises que ultrapassem o simplismo. Dizer que “videogame não gera violência” é tão simplista quanto o seu contrário, “videogame gera violência”. Uma questão de fé tão somente.

A mídia é mestra em substituir causações distais por elementos proximais que corroboram o seu próprio discurso simplório e maniqueísta. Tratemos de *Red Dead 2* e *Shirrako*. O sistema procedural do jogo, enquanto universo que deve recorrer a uma coerência lógica em relação ao sistema dos jogos computacionais de ação/aventura com design em mundo aberto, precisa adequar seu código programático para abrigar uma margem de ações já admitidas pelos sistemas de outros jogos do mesmo gênero de jogabilidade. Quer isto dizer que o avatar deve a rigor agredir praticamente todo NPC no jogo, estando livre para fazê-lo ou não. Milhares de jogadores certamente passaram pela sufragista, ouviram sua fala e seguiram com propósitos mais nobres do que aquele expresso pelo canal. *Shirrako*, de forma diversa, interage repetidamente com a mesma NPC e escolhe, por isso mesmo, transmitir um recado através da sua prática: eu não simpatizo com as causas do movimento feminista e torturo esta NPC como uma manifestação simbólica da minha posição política.

Fosse de outra forma, a agressão à NPC em questão seria ocasional, isolada, um dentre tantos NPCs. Mas há recorrência, há termos como *annoying* (irritante) a demarcar o seu humor perante a personagem. Há práticas de si em que o sujeito jogador não se dá conta, posto voltar sua consciência para imagens e coisas e não para si mesmo, como reflete Michel Foucault (2006). Produz-se estado de subjetividade, modo de existência distinto em que a estética prescinde da ética para fazer funcionar o descuido de si, um programa da irreflexão. E essa assunção, além de ser produto de uma cultura patriarcal-misógina-fascista com a qual lidamos na contemporaneidade, é mais um aditivo à retroalimentação de uma cultura de ódio no seio das sociedades complexas.

Tornamo-nos atiradores. Nosso joystick programa nossas mãos, olhos e pensamentos para um aprendizado do matar, um sentir de vida e morte. Agonizamos de ansiedade segurando o manche; com o indicador constituímos o hábito de apertar um gatilho imaginário. Apontamos à cabeça — *head shot* — somando pontos à belicosa cultura norte-americana. Perdemos o fator do enigma nos games e ganhamos uma tela suja de sangue em primeira pessoa, em que a progressão do jogo diz respeito à sobrevivência e a sobrevivência advém do medo, do ódio, da banalização do mal.

Distante de serem práticas do avatar para com o avatar, o sujeito jogador se depara consigo mesmo, por mais que faça algo que não se imagina fazer nunca no espaço fora do círculo mágico. O sentir nos abre a uma verdade estética que prescinde de fazer sentido e isso não quer dizer que se produza automaticamente um monstro, mas também não significa a não construção de algo.

Para o sociólogo alemão Niklas Luhmann (2006) a realidade é uma construção sistêmica operada por meio de observações da própria realidade. Ao determinar instâncias diferenciadas e interdependentes, tais como realidade real e realidade ficcional, Luhmann descreve os variados sistemas sociais presentes na sociedade, a exemplo do campo programático do entretenimento presente no sistema dos meios de comunicação, como constitutivo de realidade. A esse respeito, Luhmann é categórico:

Durante o jogo, não é que se passe a outro modo de condução da vida, senão que se está apenas entretido sem estar carregado de outras coisas e sem dar oportunidade a outras coisas. Mas isso não significa que a realidade real exista somente antes ou depois do jogo. Em vez disso, tudo o que existe, existe simultaneamente. (Luhmann, 2000, p. 76).

Discutir a eficiência e a amplitude de conteúdos de tortura nos games pressupõe considerar que os objetos que se dão a ver participam da realidade antes, durante e após o momento interacional sociotécnico. Toda expressão conduzida no campo da imaginação traz consigo aspectos heterorreferenciais, ou seja, a ancoragem em aspectos que são exteriores ao sistema, bem como atributos autorreferenciais. Isso nos diz muito sobre as ações expostas no canal *Shirrako*: a vontade de agredir não se origina no reconhecimento das mecânicas de jogo, muito embora esse funcionamento, já experienciado e sentido pelo jogador em outros títulos do mesmo gênero de jogabilidade, tenha participado da criação de horizontes de expectativa interacional nesse jogador. Tudo compõe a vida social e se indexa a processos multiformes, complexos, dos quais não é possível depreender detalhes ontológicos capazes de evidenciar a gênese de um determinado fenômeno.

Games, assim como filmes, porém com peculiaridades no âmbito do percepto, são tecnologias produtoras de verdades. São formas de produzir o discurso contrário, a situação nunca experimentada. Mas também são a afirmação de algo que lhe é externo: de uma superestrutura cultural que lhe dá respaldo, de um *zeitgeist* obscuro que só tende a se agravar nos dias ulteriores. São, já há algum tempo, artefatos de realidade sistêmica também a serviço da disseminação do ódio social, perpetrando representações de tortura com imenso potencial de alcance social.

Referências

- ANDERSON, C. A.; DILL, K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. **Journal of personality and social psychology**, 78(4), p. 772-790, 2000.
- BAUMAN, Z. **Liquid fear**. Cambridge: Polity Press, 2007.
- BECCARIA, C. B. **Dos delitos e das penas**. São Paulo: EDIPRO, 2003.
- BOGOST, I. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. London: MIT Press, 2007.
- BOURDIEU, P. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil, 2003.
- BOURDIEU, P. Esboço de uma teoria da prática. In: ORTIZ, Renato (Org.). **A sociologia de Pierre Bourdieu**. São Paulo: Editora Ática, 1994, p. 46-86.
- BURKE, P. J.; STETS, J. E. **Identity**: Sociological Perspectives. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- BUSHMAN, B. J.; HUESMANN, L. R. Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. **Archives of pediatrics & adolescent medicine**, 160(4), 348-352, 2006.
- CONSALVO, M. **Atari to Zelda**: Japan's videogames in global contexts. Massachusetts: MIT Press, 2009.
- CONSALVO, M. **Cheating**: gaining advantage in videogames. Massachusetts: MIT Press, 2007.
- DE VREESE, C. H.; NEIJENS, P. **Measuring media exposure in a changing communications environment**. Routledge, 2016.
- FOUCAULT, M. **A hermenêutica do sujeito**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Ed. Vozes, 1995.
- FUNK, J. B.; BALDACCI, H. B.; PASOLD, T.; BAUMGARDNER, J. Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? **Journal of adolescence**, 27(1), 23-39, 2004.
- GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy?**. Palgrave Macmillan, 2003.
- GENTILE, D. A.; LYNCH, P. J.; LINDER, J. R.; WALSH, D. A. The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. **Journal of adolescence**, 27(1), 5-22, 2004.

- GRAY, K. L. **Intersectional tech**: black users in digital gaming. Louisiana: LSU Press, 2020.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- JUUL, J. **A casual revolution**: reinventing video games and their players. Massachusetts: MIT Press, 2010.
- JUUL, J. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Massachusetts: MIT Press, 2005.
- KELLAWAY, J. **The history of torture and execution**. Lyons Pr, 2000.
- KENT, S. L. **The ultimate history of video games**: from Pong to Pokémon and beyond. New York: Three Rivers Press, 2001.
- LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. Formal analysis of gameplay. In: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Orgs.). **Game research methods**: an overview. Pittsburgh: ETC Press, 2015.
- LUHMANN, N. **La realidad de los medios de masas**. Traducción y prólogo de Javier Torres Nafarrate. Barcelona: Anthropos Editorial; México: Universidad Iberoamericana, 2000.
- LUHMANN, N. **La sociedad de la sociedad**. Traducción: Javier Torres Nafarrate. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana, 2006.
- LUPTON, D. **Risk**. New York: Routledge, 1999.
- PETERS, E. **Tortura**. São Paulo: Ática, 1989.
- RIBEIRO, Eurípedes Clementino Júnior. **Direitos humanos**: a tortura em contraposição à dignidade da pessoa humana, 2013. Disponível em: <<https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/fragmentos/article/view/2763>>. Acesso em: 25 abr. 2023.
- SHAW, A. **Gaming at the edge**: Sexuality and gender at the margins of gamer culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.
- SICART, M. **The ethics of computer games**. Massachusetts: MIT Press, 2009.
- TAYLOR, T. L. **Raising the stakes**: e-sports and the professionalization of computer gaming. Massachusetts: MIT Press, 2012.
- TRAMMELL, A. Torture, play, and the black experience. **G| A| M| E Games as Art, Media, Entertainment**, v. 1, n. 9, 2020.
- WOLF, M. J. P. **The medium of the video game**. Austin: University of Texas Press, 2001.

Litorália: Um jogo digital para o ensino de biodiversidade e ecologia de ambientes costeiros

Gabriel Ponciano de Miranda¹
Ed Porto Bezerra²

Introdução

Não é tarefa difícil entender que os ecossistemas naturais se encontram em desequilíbrio crescente devido principalmente à ação antropogênica sobre o ambiente. Certamente a catálise dessa desvirtuação está desde a extensão do imperialismo europeu, a passagem pela Revolução Industrial e com o crescente entendimento sistemático dos seres vivos e elementos naturais como recursos pelas sociedades dominadoras. Nos últimos 50 anos, os principais agentes antropogênicos de mudanças ambientais somente aceleraram (IPBES, 2019). Fatores como alterações nos terrenos terrestres e aquáticos, exploração direta dos organismos, mudanças climáticas, poluição e invasão de espécies exóticas alteram fortemente o fluxo de matéria ao longo de teias alimentares e são os que mais culminam na perda direta da biodiversidade mundial (IPBES, 2019).

É possível também elencar os ecossistemas oceânicos e costeiros como um dos mais afetados diretamente pela ação do ser humano, sofrendo impactos tanto do aquecimento global, como da destruição de habitats naturais e pesca predatória (Elfes et al., 2014). Estes riscos impulsionaram a Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) a decretar os anos a partir de 2021 até 2030 como a Década da Ciência dos Oceanos para o Desenvolvimento Sustentável. Os objetivos desta iniciativa estão relacionados à captação de recursos e promoção de campanhas e projetos transdisciplinares em prol dos ambientes marinhos e costeiros (UNESCO, 2021).

A alteração deste contexto ambiental depende não só da potencialização de políticas públicas que atuem diretamente na conservação da biodiversidade, como a criação de Unidades de Conservação e aumento da fiscalização ambiental, mas também da abordagem da Educação Ambiental (EA) em contextos de educação formal e não-formal. A EA promove o desenvolvimento do pensamento sustentável

1 Mestre em Computação, Comunicação e Artes pela Universidade Federal da Paraíba; Doutorando em Ensino de Biociências e Saúde pelo Instituto Oswaldo Cruz (FIOCRUZ).

2 Professor titular da Universidade Federal da Paraíba; vinculado ao Centro de Informática (UFPB).

através de “reflexões, concepções, métodos e experiências que visam construir novas bases de conhecimento e valores ecológicos nessa e em futuras gerações” (Carvalho, 2017, p.25). Dessa forma, a condução de ações da EA a partir do ensino básico é indispensável para um processo transformativo na atual política ambiental da Terra. No entanto, diferentes pesquisadores já encontraram resultados alarmantes em diferentes contextos educacionais, abordando as concepções de estudantes acerca de diferentes ecossistemas brasileiros (Bezerra; Nascimento, 2015; Romeiro et al., 2020; Zanini et al., 2020).

Aplicar a EA na sala de aula passa por ensinar um real entendimento sobre Ecologia e Biodiversidade, e isto vai além de uma abordagem puramente conteudista devendo se concentrar em reverter conceitos deturpados e sedimentados no imaginário dos estudantes. Tais conceituações enviesadas podem acarretar um sentimento de indiferença nos estudantes e para não apenas impedi-las, mas também estimular a sensibilização ambiental, é necessário que medidas sejam tomadas dentro de sala de aula, com o intuito de projetar o estudante como agente do seu próprio conhecimento. Esta maneira de educar faz parte da mudança de paradigma educacional engatilhada pelo construtivismo no final da década de 1970 e coloca o aprendiz na posição de protagonista, fazendo com que suas experiências no processo de ensino sejam mais significativas (Vasconcelos; Praia; Almeida, 2003).

Uma das possíveis soluções está no jogar. O jogar tem sua definição exaustivamente estudada por diversos autores até hoje, e ainda é divergente entre muitos deles, podendo ser associada a diferentes elementos como treinamento, educação, criatividade e inovação (Burghardt, 2005). Também é possível associar a aprendizagem significativa, algo imprescindível na teoria construtivista, ao que Ian Bogost (2007) discorre sobre jogos digitais:

Videojogos não apenas oferecem um significado situado e experiências incorporadas de mundos e relações reais e imaginários; eles oferecem significados e experiências de mundos *particulares* e relações *particulares*. Os processos abstratos que submergem de um jogo podem conferir lições gerais sobre estratégia, maestria e interconectividade, mas também permanecem unidos a um tópico específico (BOGOST, 2007, p. 241).

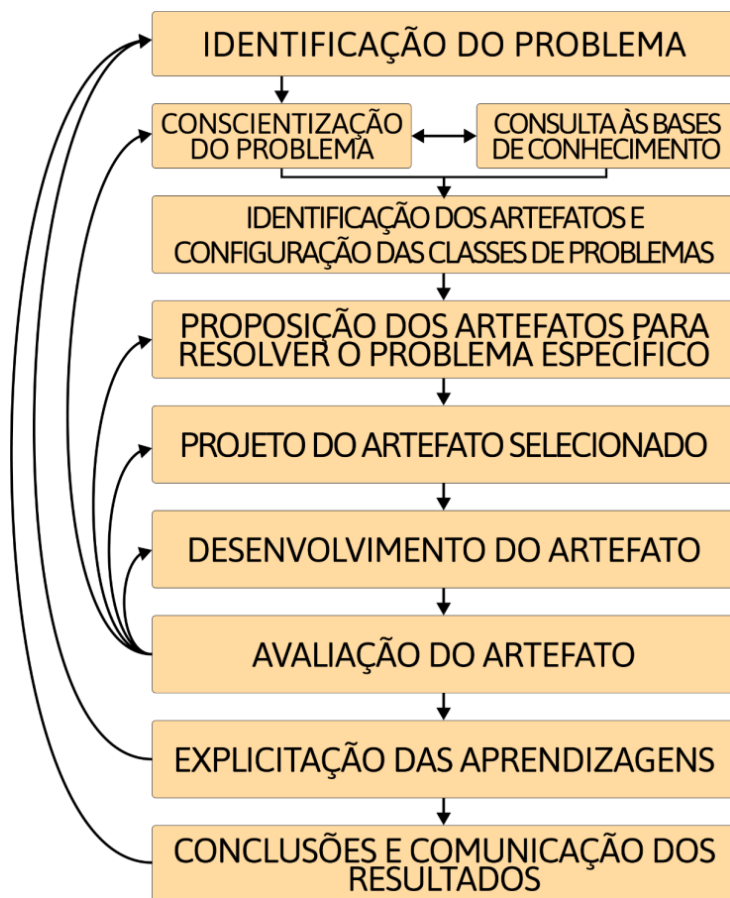
Devido a isso, é necessária uma integração sensível entre mecânica e conteúdo didático. Entretanto, muitas aplicações educacionais falham em unir esses elementos, resultando em jogos que maquiavam atividades escolares tradicionais. Esses jogos tornam-se experiências desmotivadoras, focadas na repetição e condicionamento e sem um incentivo que envolva o usuário (Passarelli et al., 2019; Silva; Fernandes, 2015). Este contexto torna visível a necessidade da elaboração de jogos educacionais sob medida do conteúdo didático a ser abordado e com um *game design* que se integre aos objetivos educacionais particulares.

Este capítulo visa apresentar uma alternativa baseada no jogo digital para o ensino de EA de ambientes costeiros no ensino básico. Serão descritos os métodos de pesquisa, os jogos correlatos, o *game design* e funcionamento do jogo, os resultados de validação e considerações finais serão dispostas.

Métodos de pesquisa

O método de pesquisa escolhido para a condução desta pesquisa foi a *Design Science Research* (DSR). Este método se baseia na *Design Science*, que é a ciência que se dedica a propor formas de criar (construir e avaliar) artefatos. A partir disto, Dresch, Lacerda e Antunes Júnior (2015) definem que “a DSR busca, a partir do entendimento do problema, construir e avaliar artefatos que permitam transformar situações, alterando suas condições para estados melhores ou desejáveis” (Dresch; Lacerda; Antunes Júnior, 2015, p. 67). Dessa forma, estudos que se baseiam nesse método buscam unir teoria e prática através da projeção e produção de um artefato para um contexto específico, gerando novos conhecimentos técnicos e científicos ao longo do percurso (Pimentel; Filippo, 2020). A Figura 1 apresenta as etapas da proposta de condução utilizada neste estudo.

Figura 1 - Etapas da Design Science Research.



Fonte: Adaptado de Desch, Lacerda e Antunes Júnior (2015).

É importante perceber que a DSR é um método iterativo e cíclico, o que significa que o produto de cada etapa pode servir de contexto e base tanto para as próximas etapas como para degraus anteriores do processo. Inclusive, esse retorno às etapas prévias e repetição de ciclos é o que confere à DSR uma capacidade de aprimoramento do artefato objetivado, uma vez que as limitações identificadas em uma iteração podem ser trabalhadas e mitigadas nas próximas.

O projeto do jogo foi realizado através do compartilhamento de pastas e arquivos na plataforma Google Drive e da elaboração de um “Documento de Game Design” (GDD). O modelo de GDD utilizado neste estudo é o disponibilizado por Vasconcellos (2021), que é voltado para o desenvolvimento de jogos sérios e consiste em seis seções: Conceito, Concept Document, Dimensão Procedimental, Dimensão Estética, Dimensão Narrativa e Interface.

A ferramenta utilizada para a implementação foi a *game engine* Unity, que utiliza a linguagem de programação C#. O projeto do jogo está salvo na plataforma GitHub³, com seu código-fonte disponível publicamente² e atualizado a cada nova atualização. Além disso, a versão mais recente jogável é armazenada na plataforma de hospedagem de jogos itch.io⁴ e pode ser jogada a partir de qualquer computador com internet através do navegador.

Ao longo dos ciclos pela DSR, diferentes métodos foram utilizados para identificar qualidades e limitações que foram levadas em conta no aprimoramento do jogo. Foram eles: análise descritiva (Dresch; Lacerda; Antunes Júnior, 2015) a coleta de dados através de entrevistas semiestruturadas (Dicicco-Bloom; Crabtree, 2006) com professores de educação básica seguida de análise temática (Braun; Clarke, 2012) das respostas; e questionários online com professores de educação básica com teste de usabilidade System Usability Scale (SUS) (Brooke, 1996) e perguntas acerca do jogo.

Jogos correlatos

Uma busca por jogos correlatos mecanicamente e tematicamente ao jogo produzido foi realizada em duas bases de dados de jogos digitais comerciais: a loja virtual Steam e a Internet Game Database (IGDB). Na Steam, foi realizada uma pesquisa pelos marcadores “natureza” e “coleção de criaturas” e na IGDB, as palavras-chave utilizadas foram “nature” e “photography”. Também foram consultadas duas bases de dados de jogos educacionais: Escola Games e Ludo Educativo, entretanto em nenhuma delas foram encontrados jogos com temáticas e mecânicas semelhantes ao desejado. Os jogos resultantes de cada pesquisa tiveram suas informações lidas e capturas de telas visualizadas, pois alguns deles não puderam ser jogados devido à plataforma ou custo. A partir disso, os jogos foram selecionados de acordo com os seguintes critérios: (a) ter sido lançado até o ano de 2022; (b) ter como dinâmica principal a exploração de ambientes e busca por espécies; (c) abordar somente espécies e ecossistemas reais, excluindo criaturas de mundos fictícios; (d) não ter como mecânicas principais caçar ou pescar espécies em seu ambiente natural.

3 Código-fonte disponível em: <<https://github.com/gabrpm/Litoralia>>

4 Protótipo mais recente disponível em: <<https://gabrpm.itch.io/litoralia>>

Após esta filtragem, foram selecionados 9 jogos, os quais tiveram vídeos de jogabilidade assistidos e informações coletadas. A Figura 2 apresenta esses uma imagem, o título, o ano e o desenvolvedor desses jogos.

Figura 2 - Jogos correlatos a Litorália.



Wild Earth
2006
Super X Studio



Endless Ocean
2007
Arika



Sea Life Safari
2007
Wild Tangent



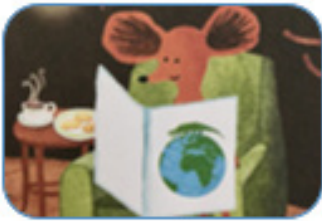
**Endless Ocean:
Blue World**
2009



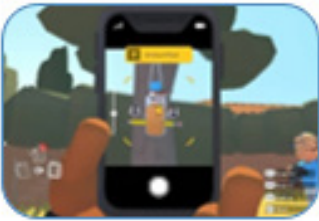
Afrika
2009
Rhino Studios



Reef Shot
2012
Nano Games



**A Enciclopédia da
Ratinha**
2019



**Alba: Uma aventura
selvagem**
2020



Paradise Marsh
2022
Etienne Trudeau

Fonte: Adaptado de Super X Studio (2006), Arika (2007, 2009), Wild Tangent (2007), Rhino Studios (2009), Nano Games (2012), Circus Atos (2019), Ustwo Games (2020) e Trudeau (2022).

Dentre os resultados deste levantamento percebeu-se a preferência pela abordagem por uma visão em 3 dimensões, com modelagens realistas das espécies. Isso facilita a visualização das espécies pelo jogador, entretanto, aumenta os custos de produção do jogo.

É importante destacar a falta de atenção dos jogos analisados a espécies de plantas. Somente um dos jogos consultados abordam e exibem informações sobre espécies vegetais. Essa evidência tanto promove a causa como é consequência de um fenômeno chamado cegueira botânica, descrito pela primeira vez por Wandersee e Schussler (1999). Esse termo define a falta de atenção da humanidade em relação às plantas, evidenciado por sintomas como achar que plantas são meramente um plano de fundo da vida animal e não enxergar, perceber ou prestar atenção nas plantas no cotidiano de cada um. Esse problema pode fazer com que a maior parte das pessoas não perceba a conservação de espécies vegetais como prioridade (Allen, 2003). Dessa forma, é necessário que a proposição de um jogo para o ensino de Biodiversidade deva valorizar a abordagem de diferentes grupos biológicos, dando a mesma atenção a estes grupos e mostrando ao jogador a importância de cada um para o ecossistema.

Outro ponto que vale salientar é a preferência por retratar o ambiente oceânico. Quatro dos nove jogos selecionados possuem uma ambientação no fundo do mar, retratando espécies majoritariamente oceânicas. Contudo, mesmo que esses jogos possuam uma grande quantidade de espécies, eles falham em abordar outros ambientes relacionados aos oceanos como os estuários, manguezais e restinga, e focam apenas em ecossistemas subaquáticos como arrecifes, mar aberto e zona abissal. Essa limitação faz com que problemáticas marginais ao oceano, mas que os influenciam ou são diretamente influenciadas por eles, fiquem em segundo plano, podendo dificultar o entendimento do jogador sobre a integração entre os ecossistemas terrestres e oceânicos.

Estas características ajudam a entender que o jogo desenvolvido deve abordar: (1) espécies de diferentes grupos de seres vivos, não negligenciando espécies vegetais; e (2) não somente ecossistemas aquáticos, mas também terrestres que estão diretamente ligados à dinâmica oceânica.

Game Design e funcionamento de Litorália

Para a elaboração do *game design*, foram definidos 5 objetivos de aprendizagem (OA). Após a interação com o jogo e consequentes interpretações de seus elementos, os estudantes devem ser capazes de realizar as seguintes atividades: 1) explicar as principais características dos ambientes costeiros, marinhos e estuarinos do Brasil; 2) reconhecer espécies típicas dos ecossistemas costeiro, estuarino e marinho; 3) associar os organismos encontrados a alguma(s) de suas funções ecológicas nos ecossistemas; 4) compreender quais são alguns dos problemas ambientais que afetam o ambiente costeiro, estuarino e marinho; e, 5) saber como proceder em algumas situações de perigo ao meio-ambiente e aos humanos. Dessa forma, os elementos do jogo foram idealizados de forma a contribuir para o alcance dos OA.

O jogo chamado *Litorália* é situado em um ambiente virtual em 2D, com câmera em perspectiva *top-down*. A Figura 3 mostra uma captura de tela do ambiente de jogo. Nele, o jogador controla o personagem com o *mouse* e explora uma cidade costeira, buscando realizar missões requisitadas pelos personagens não jogáveis (NPCs) do jogo.

Figura 3 - Ambiente de jogo de *Litorália*.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Estas missões são realizadas através de duas mecânicas principais. A primeira a ser citada aqui é a mecânica de fotografar. Segundo Poremba (2007), a fotografia em um ambiente de jogo pode ser associada a duas estéticas: exploração e coleção. A primeira é relacionada à confirmação da experiência exploratória. Os jogadores procuram validar a realidade de suas experiências virtuais simplesmente criando um documento delas. A segunda é relativa à fotografia como objeto de posse. Esse fenômeno ocorre ao passo em que as fotos tiradas no jogo são consideradas como um meio de apropriação de uma conquista virtual, atuando como um troféu, o que pode instigar um sentimento de colecionador no jogador.

Trazendo essa teoria para o contexto do jogo sério construído, ao procurar e encontrar um organismo ou um momento, o jogador retrata-o e faz com que aquilo se transforme em uma validação da experiência de exploração. A Figura 4 mostra o modo fotografia de "*Litorália*", exibido ao pressionar o botão direito do mouse.

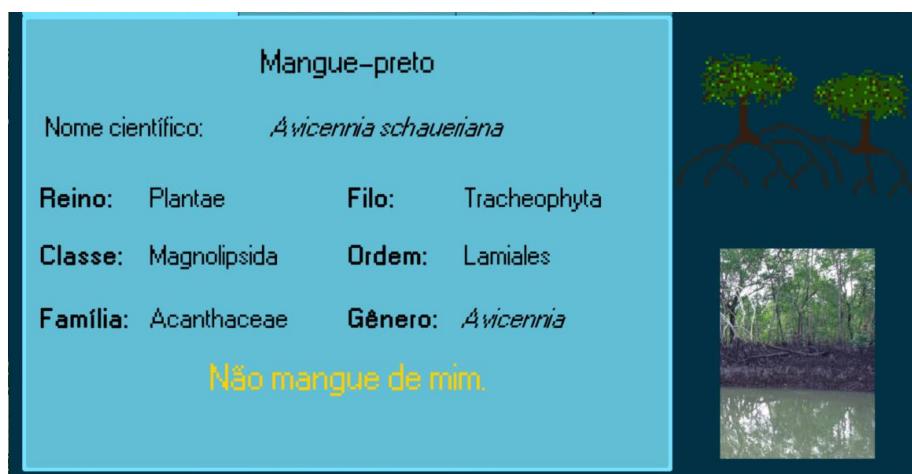
Figura 4 - Modo fotografia de Litorália.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Ao pressionar o botão esquerdo enquanto foca um organismo, o jogo exibe um efeito de *flash* e uma notificação aparece na tela, indicando que aquela espécie foi registrada na coleção de espécies. O jogo possui 16 espécies distintas disponíveis para registrar. Catalogar diferentes espécies faz com que o jogador possua lembranças de experiências significativas do jogo e acesse informações importantes sobre a biologia e ecologia daquele organismo. O painel de informações da coleção de espécies pode ser visualizado na Figura 5. Para a exibição das informações das espécies foi implementado um sistema de abas com três seções: “Ficha Técnica”, “Ocorrência e Ameaça” e “Informações”.

Figura 5 - Painel de informações de espécies de Litorália.

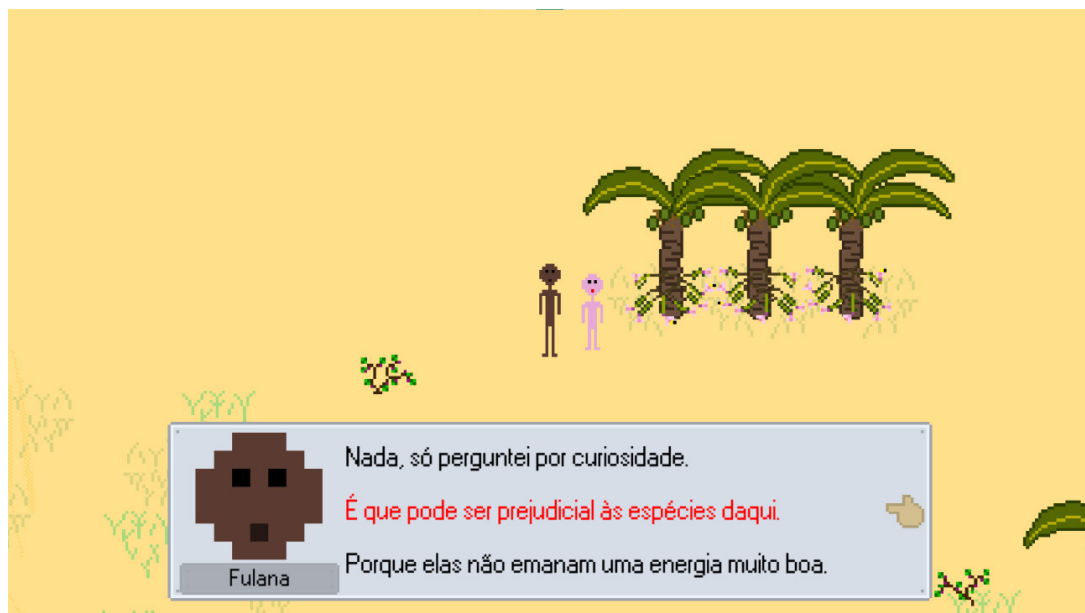


Fonte: Elaborado pelos autores.

Ao acessar estas abas, o jogador tem acesso aos seguintes dados: nome comum, nome científico, grupo biológico, ocorrência, risco de extinção e curiosidades sobre a espécie. Há também um *flavour text* no qual o usuário pode clicar com o botão esquerdo do *mouse*, e isso leva-o para uma página da internet com algum vídeo ou texto sobre aquela espécie. Assim, espera-se que o jogador atue como retratador da flora e da fauna litorânea, registrando experiências de jogo e dessa forma participando de uma aprendizagem significativa.

A segunda mecânica primária do jogo é a de dialogar e conscientizar NPCs. A Figura 6 apresenta o painel de diálogos do jogo. Este painel é exibido quando o jogador clica com o botão esquerdo sobre algum personagem e mostra o rosto e o nome dos interlocutores, além de um indicador da alternativa a ser selecionada como resposta do jogador.

Figura 6 - Interface de diálogo de Litorália.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Em grande parte do jogo, o jogador usa esses diálogos para sensibilizar NPCs que possuam concepções enviesadas acerca do meio ambiente. Para avançar na conscientização de um personagem durante um diálogo, o jogador deve escolher a alternativa mais adequada entre duas ou três opções de resposta para uma fala do NPC. Caso o jogador escolha a alternativa mais adequada, o diálogo avança e este processo deve ser repetido por um número determinado de vezes, até que o personagem seja conscientizado e o diálogo se encerre. Dessa forma, uma série de respostas certas consecutivamente, culmina no sucesso do jogador em

conscientizar um NPC. Caso o jogador escolha uma alternativa diferente daquela mais adequada, o diálogo é encerrado e deve partir de outro ponto anterior, reiniciando o processo.

O jogo possui 2 personagens com diálogos de sensibilização. Um deles aborda a questão de deposição de lixo em locais indevidos, abordando conceitos de bioacumulação ao longo de uma cadeia trófica. Os diálogos com a outra personagem buscam mostrar problemas sobre a introdução de espécies exóticas, apresentando exemplos de casos de espécies invasoras pelo mundo, e sobre a importância da mata de restinga para o ambiente costeiro.

Validações do jogo Litorália

O jogo *Litorália* passou por diferentes métodos de avaliação ao longo dos ciclos de trabalho. Entre eles, dois valem destaque aqui: uma validação qualitativa com professores e o teste SUS.

Um deles foi uma validação qualitativa realizada por seis professores de ensino básico através da análise de respostas a uma entrevista semiestruturada. Os resultados dessa avaliação foram relatados por Miranda, Becker e Bezerra (2022), mas é importante ressaltar aqui que diversas discussões emergiram das falas dos avaliadores de jogo. Os temas abordados podem ser visualizados na Figura 7.

Figura 7 - Questões emergentes a partir da análise das respostas dos avaliadores.

Conceitos educacionais Intencionalidad e pedagógica Metodologias ativas	Dialogar como mecânica Limitação de opções de resposta X complexidade de programação	Fotografar como mecânica Representação gráfica (3D x 2D); Ocultação do visual de espécies não registradas	Potencial avaliativo do Avaliação diagnóstica e formativa
Engajamento do jogo Semelhança com Pokémon Indicadores de feedback	Alcance da ferramenta Desenvolviment o para dispositivos móveis	Educação Ambiental O ser humano como elemento da natureza Cultura Oceânica	

Fonte: Elaborado pelos autores.

No geral, as respostas dos avaliadores sugeriram que *Litorália* tem um potencial para a EA de ambientes costeiros e de aprendizagem significativa dos estudan-

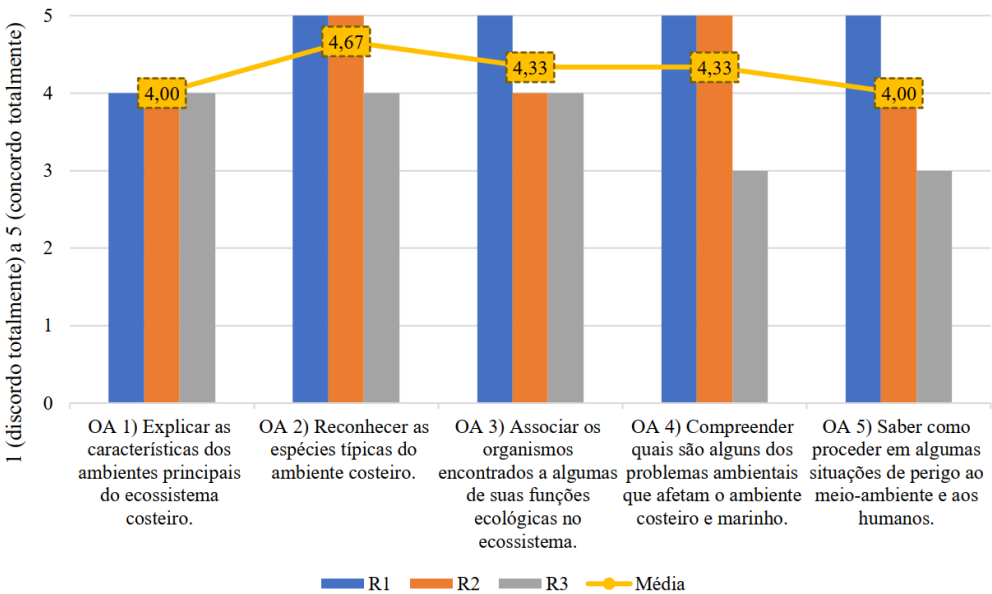
tes de educação básica. Apesar disso, algumas sugestões foram indicadas, como a portabilidade do jogo para dispositivos móveis (Miranda; Becker; Bezerra, 2022).

Outra versão do jogo foi avaliada por três professores de ensino básico através de um questionário. Ele consistia em três partes: 1) a aplicação do teste de usabilidade SUS; 2) perguntas de escala *Likert* acerca da adequação do jogo aos objetivos de aprendizagem definidos e; 3) perguntas descritivas sobre opiniões em relação ao atual conteúdo do jogo e sugestões para aprimoramento do jogo.

Em se tratando do teste SUS, o jogo obteve uma pontuação média de 82,5, sendo o maior valor, 90, e o menor valor, 75. A escala de pontuação do SUS vai de 0 a 100, na qual a média de pontuação é de 68 (Sauro, 2011). Isso significa que *Litorália* alcançou uma nota satisfatória entre os testadores do jogo. Apesar disto, é importante destacar que, mesmo obtendo uma boa média, o teste com um baixo número de avaliadores (3) não pode confirmar uma usabilidade satisfatória, mas sim, apenas indicar que a usabilidade de *Litorália* é adequada ao que se propõe.

Os resultados da segunda parte do formulário também dão um indicativo de que *Litorália* é adequado aos objetivos de aprendizagem definidos. A Figura 8 apresenta um gráfico resumindo as respostas dos avaliadores acerca da adequação do jogo aos cinco objetivos de aprendizagem.

Figura 8 - Respostas dos avaliados para as afirmações: “Eu acho que após a aplicação do jogo os alunos serão capazes de...”



Fonte: Elaborado pelos autores.

Todos os cinco objetivos alcançaram pelo menos nota 4 na escala *Likert*. Entre eles, o objetivo 2 (reconhecer as espécies típicas do ambiente costeiro) obteve a maior média (4,67). Isso pode ser explicado devido ao foco na mecânica de fotografar e às informações exibidas na coleção. Apesar de obterem uma média de 4, os objetivos 1 (explicar as características dos ambientes principais do ecossistema costeiro) e 5 (saber como proceder em algumas situações de perigo ao meio-ambiente e aos humanos) poderiam ter sido mais bem trabalhados pela retórica procedimental e conteúdo do jogo. Novamente, é importante apontar o baixo número de respondentes, o que não confirma, apenas sugere, a adequação do jogo aos OA, e destacar a necessidade de um maior número de avaliadores em trabalhos futuros.

Os objetivos de aprendizagem 4 e 5 obtiveram um 3 de R3, indicando que o avaliador não concorda que o jogo é adequado a estas metas. Isso pode ser em parte explicado por uma resposta dada pelo mesmo avaliador na terceira parte do questionário: “Não observei os impactos ambientais no ambiente costeiro, acho pertinente, assim o estudante compreende as principais características desse ambiente e as principais ameaças.” (R3, em resposta à pergunta 21).

De fato, esteticamente o jogo não aborda problemas ambientais. Não existe referência visual a lixo, desmatamento dos mangues, derramamento de esgoto ou outros impactos antrópicos no ambiente. Isso pode passar ao jogador uma sensação de ambiente pristino, dando a impressão errada de que a praia não possui impactos antrópicos.

Dois dos três respondentes avaliaram como adequada a quantidade de espécies abordadas pelo jogo, uma vez que o escopo do jogo deve ser condizente com o tempo de aula. Sobre isso, R2 discorreu: “Acredito que é uma quantidade ideal pensando em uma atividade a ser aplicada no tempo de uma aula e considerando a exploração do mapa pelo estudante. Não deixaria mais que 20.” (R2, em resposta à pergunta 16).

Um ponto positivo destacado por R1 foi a abordagem de espécies exóticas por um dos diálogos do jogo: “[...] falar sobre a problemática de introdução de espécies exóticas e do lixo é bem importante, principalmente porque convivemos com isso de forma direta.” (R1, em resposta à pergunta 19).

Por outro lado, um diferente avaliador viu a necessidade de alterações em outro diálogo: “[...] acho que o diálogo sobre acumulação de metais pesados pode ser melhorado.” (R3, em resposta à pergunta 20).

Além dessas considerações, os respondentes sugeriram espécies para incluir no jogo, temas para serem abordados com novos personagens e a implementação de trilha e efeitos sonoros.

Considerações finais

Olhando através do trabalho realizado, foi possível entender a dinâmica da pesquisa e a importância de cada uma das etapas da DSR na concepção e produção do conhecimento nesse estudo. Parte da eficácia em produzir resultados é devido ao rigor e a repetição das fases da DSR, que garantem ao pesquisador um bom entendimento do problema de pesquisa e uma boa confiabilidade na avaliação

das versões do artefato. Outro fator que vale destaque é que a DSR não promove somente a produção do artefato desenvolvido e avaliado, ela também busca a produção de conhecimentos científicos ao longo de todas as etapas de seu processo.

É muito importante destacar que um fato ocorrente durante o percurso da pesquisa foi o agravamento da pandemia de Covid-19. O aumento no número de casos e mortes fez com que os governos tomassem medidas sanitárias de isolamento para conter a transmissão do vírus SARS-CoV-2. Uma destas restrições foi a suspensão de aulas presenciais, o que culminou na adaptação de professores e alunos de todos os níveis de ensino às aulas remotas. Esse evento complicou a realização de encontros presenciais para a avaliação do jogo, impossibilitando a condução de grupos focais com os professores e testes com estudantes.

Apesar desta intercorrência, as avaliações com especialistas ao longo das repetições pelo ciclo da DSR geraram resultados satisfatórios. No entanto é importante reafirmar que os resultados obtidos não comprovam a eficácia de *Litorália* em atingir os objetivos propostos, mas apenas a sugerem. Para uma verdadeira confirmação da eficiência de *Litorália*, diferentes formas de avaliação devem ser conduzidas, isso passa por testes de usabilidade com um maior número de avaliadores, métodos de avaliação qualitativos com grupos de avaliadores de perfis pré-estabelecidos, e sessões de jogo com coleta de opiniões do público-alvo do jogo.

Como sugestão de trabalhos futuros, de forma geral, novos ciclos de iteração pelas etapas da DSR podem ser conduzidos. Por si só, isso deve proporcionar a produção de conhecimento científico relevante e a evolução de *Litorália*. Ademais, novas abordagens de pesquisa podem ser tomadas, adaptando o material produzido a outros públicos ou solucionando problemas de pesquisa similares. De forma específica, é incentivado o desenvolvimento do conteúdo e de recursos que não puderam ser implementados durante o período de estudo. Entre eles estão: (1) portabilidade do jogo para dispositivos móveis; (2) inclusão do ambiente recifal; (3) sistema de conquistas; (4) um maior número de espécies e NPCs; (5) aprimoramentos na customização do personagem; e (6) construção das *cutscenes* de início e fim de jogo. Além disso, é importante que outras etapas avaliativas sejam realizadas, tais como: testes com estudantes de ensino básico; testes de usabilidade com um maior número de avaliadores; avaliações com testadores com perfis alvo. Espera-se que a condução desses testes proporcione identificação de limitações, qualidades, detalhes e visões confirmatórias em relação a *Litorália*.

Vale concluir destacando que os objetivos deste estudo foram alcançados, não somente com a criação de um jogo com potencial para a Educação Ambiental, mas também devido a toda a produção científica e principalmente à aquisição de conhecimentos durante cada uma das etapas do percurso da pesquisa.

Referências

ALLEN, William. Plant Blindness. **BioScience**, [S. l.], v. 53, n. 10, p. 926, 2003.

BEZERRA, Rafael Gonçalves; NASCIMENTO, Lucy Mirian Campo Tavares. Concepções do bioma Cerrado apresentadas por estudantes do ensino fundamental de Formosa - Goiás. **Cadernos de Educação, Tecnologia e Sociedade**, [S. l.], v. 8, n. 1, 2015. ISSN: 2316-9907. DOI: 10.14571/cets.v8i1.230.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games**. 1. ed., Cambridge: The MIT Press, 2007. ISBN: 9780262268912.

BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. Thematic analysis. **APA handbook of research methods in psychology, Vol 2: Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological.**, [S. l.], p. 57-71, 2012. DOI: 10.1037/13620-004.

BROOKE, John. SUS - A quick and dirty usability scale Usability and context. **Usability evaluation in industry**, [S. l.], v. 189, n. 194, 1996.

BURGHARDT, Gordon M. **The Genesis of Animal Play**. Cambridge: The MIT Press, 2005. 520 p. DOI: 10.7551/mitpress/3229.001.0001.

CARVALHO, Isabel Cristiane de Moura. **Educação Ambiental A Formação Do Sujeito Ecológico**. 6. ed., São Paulo: Cortez Editora e Livraria Ltda, 2017. 256 p. ISBN: 9788524926129.

DICICCO-BLOOM, Barbara; CRABTREE, Benjamin F. The qualitative research interview. **Medical Education**, [S. l.], v. 40, n. 4, p. 314-321, 2006. ISSN: 03080110. DOI: 10.1111/J.1365-2929.2006.02418.X.

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES JÚNIOR, José Antônio Valle. **Design science research: A method for science and technology advancement**. 1. ed., Porto Alegre: Bookman, 2015. ISBN: 978-85-8260-553-0. DOI: 10.1007/978-3-319-07374-3.

ELFES, Cristiane T.; LONGO, Catherine; HALPERN, Benjamin S.; HARDY, Darren; SCARBOROUGH, Courtney; BEST, Benjamin D.; PINHEIRO, Tiago; DUTRA, Guilherme F. A regional-scale ocean health index for Brazil. **PLoS ONE**, [S. l.], v. 9, n. 4, 2014. ISSN: 19326203. DOI: 10.1371/journal.pone.0092589.

IPBES. **Global assessment report on biodiversity and ecosystem services of the Intergovernmental Science-Policy Platform on Biodiversity and Ecosystem Services**. [S. l.], 2019. DOI: 10.5281/ZENODO.6417333. Acesso em: 4 maio. 2022.

MIRANDA, Gabriel Ponciano De; BECKER, Valdecir; BEZERRA, Ed Porto. Difundindo a cultura oceânica através da aprendizagem baseada em jogos digitais. **Informática na educação: teoria & prática**, [S. l.], v. 25, n. 1, p. 87-105, 2022. ISSN: 1982-1654. DOI: 10.22456/1982-1654.122391.

PASSARELLI, Marcello et al. Educational games as a motivational tool: Considerations on their potential and limitations. Em: CSEDU 2019 - PROCEEDINGS OF THE 11TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTER SUPPORTED EDUCATION 2019, **Anais** [...]. [s.l.: s.n.] DOI: 10.5220/0007586503300337.

PIMENTEL, Mariano; FILIPPO, Denise. Design Science Research: pesquisa científica atrelada ao design de artefatos. **RE@D - Revista de Educação à Distância e Elearning**, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 37–61, 2020.

POREMBBA, Cindy. Point and shoot: Remediating photography in gamespace. **Games and Culture**, [S. l.], v. 2, n. 1, 2007. ISSN: 15554120. DOI: 10.1177/1555412006295397.

ROMEIRO, Dalvan Henrique Luiz; SILVA, Clécio Danilo Dias Da; CAVALCANTE, Brayan Paiva; SANTOS, Daniele Bezerra Dos. Percepção ambiental de estudantes de comunidades litorâneas e metropolitanas sobre o Ambiente Marinho e sua conservação. **Nature and Conservation**, [S. l.], v. 13, n. 4, 2020. ISSN: 2318-2881. DOI: 10.6008/cbpc2318-2881.2020.004.0015.

SAURO, Jeff. **Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)**. 2011. Disponível em: <https://measuringu.com/sus/>. Acesso em: 23 jan. 2023.

SILVA, Alexandre Vilas Boas Da; FERNANDES, Frederico. LEITURA EM JOGO: CONSIDERAÇÕES SOBRE O ENSINO DE LITERATURA E JOGOS DIGITAIS NO PARANÁ. **Revista Língua & Literatura**, [S. l.], v. 17, n. 30, 2015. ISSN: 1984-381x.

UNESCO. **Ocean literacy within the United Nations Decade of Ocean Science for Sustainable development: a framework for action**. 2021. Disponível em: www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en.

VASCONCELLOS, Marcelo Simão De. **Game Design Document (GDD) para Jogos Sérios**. 2021. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1N20mBLC-Q2OWYEohKMaD5Dx8ZtXlBTu9w/view?usp=sharing>. Acesso em: 15 nov. 2021.

VASCONCELOS, Clara; PRAIA, João Félix; ALMEIDA, Leandro S. Teorias de aprendizagem e o ensino/aprendizagem das ciências: da instrução à aprendizagem. **Psicologia Escolar e Educacional**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 11–19, 2003. DOI: 10.1590/s1413-85572003000100002.

WANDERSEE, James H.; SCHUSSLER, Elisabeth E. Preventing Plant Blindness. **The American Biology Teacher**, [S. l.], v. 61, n. 2, p. 82–84, 1999.

ZANINI, Alanza Mara; VENDRUSCOLO, Giovana Secretti; MILESI, Silvia Vendruscolo; ZANIN, Maria; BEATRIS, Sônia; ZAKRZEWSKI, Balvedi. Percepções de estudantes do Sul do Brasil sobre a biodiversidade da Mata Atlântica. **Interiência**, [S. l.], v. 45, n. 1, p. 15–22, 2020.

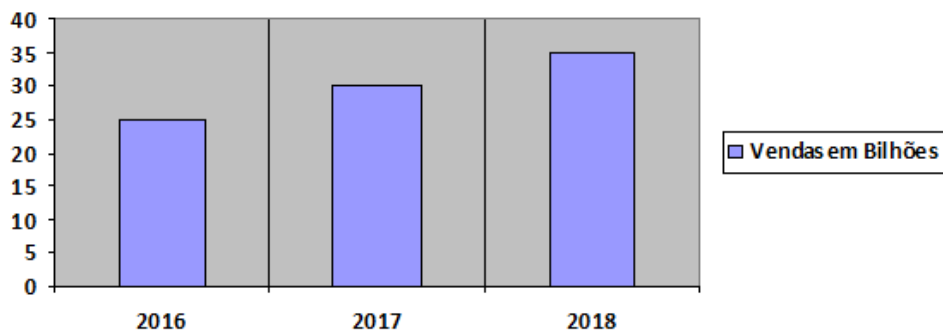
Indústria de jogos digitais: Paradigmas da indústria tradicional e o desenvolvimento indie

Matheus Gomes Santos¹
Vinicius Santos Andrade²

Introdução

A indústria dos jogos digitais é um mercado exponencial. Ano após ano, seu crescimento significativo no mundo e suas vendas estão na casa dos bilhões, conforme mostra a Figura 1.

Figura 1 - Vendas de jogos através dos anos



Fonte: ESA, 2021.

Em uma pesquisa de 2019, a associação Entertainment Software Association (ESA, 2021) aponta que os videogames estão em sua era de ouro e a tendência é crescer ainda mais. Alguns preconceitos relacionados a eles estão sendo derrubados, cerca de três quartos dos pais norte-americanos acreditam que os jogos podem ser educativos para seus filhos. Também é destacado que a média da faixa

¹ Graduado em Ciência da Computação.

² Doutor em Ciências no Hospital de Reabilitação de Anomalias Craniofaciais - HRAC/USP (2022).

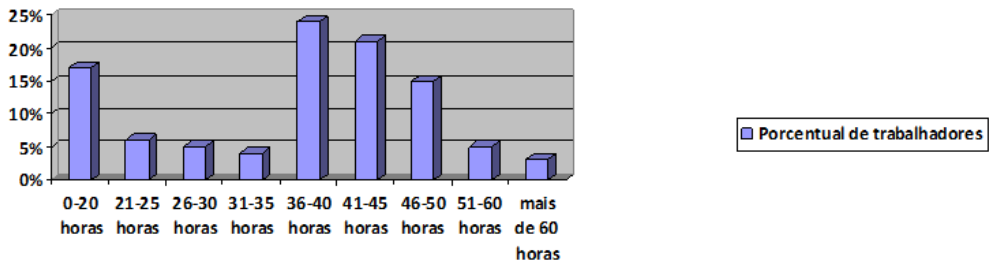
etária de consumidores de jogos é adulta, sendo 34 anos para o público feminino e 32 para o masculino.

E o mesmo acontece no Brasil, o Datafolha em associação à Brasil Game Show (BGS) (2021), realizou uma pesquisa em 2020 que aponta que cerca de quatro em cada dez brasileiros costumam jogar jogos eletrônicos em alguma plataforma, totalizando aproximadamente sessenta e sete milhões de pessoas jogando no território brasileiro.

Mas todo esse crescimento traz consigo diversos problemas, principalmente, problemas relacionados aos direitos trabalhistas. Uma prática recorrente do mercado de jogos é o *crunch time*, tal atividade está relacionada a jornadas de trabalho longas e intensas, sendo adotadas com mais frequência entre jogos e projetos mais complexos e ambiciosos (Izidro, 2019).

Em uma pesquisa realizada pela Game Developers Conference (GDC, 2021) em 2019, é constatado que quase metade dos desenvolvedores (44%) trabalham mais de quarenta horas por semana, conforme ilustra a Figura 2, mostrando o percentual dos trabalhadores e suas cargas horárias semanais.

Figura 2 - Quantidade de horas trabalhadas semanais por desenvolvedores



Fonte: GDC, 2021.

Ainda falando sobre o *crunch*, segundo a pesquisa da International Game Developers Association, cerca de 37% dos desenvolvedores que trabalharam além do horário normal do expediente não receberam remuneração adicional. Dos que receberam a compensação, apenas 18% a receberam como hora extra, 37% receberam como benefícios, como por exemplo vale-refeição, e 32% como futuras férias (IGDA, 2021).

Tudo isso domina o mercado denominado *mainstream* (mercado dominante), onde os gestores fazem seu trabalho sem se preocupar com os contratemplos que podem vir a ocorrer, colocando assim uma pressão e um desgaste para os trabalhadores do *software* (Izidro, 2019). Mas existe uma resposta alternativa para essa situação do mercado atual, desde já, os desenvolvedores independentes e estúdios menores estão implementando políticas e construindo estruturas para provar que é possível produzir jogos digitais e ainda assim gerar um enfoque nos direitos trabalhistas e na saúde do desenvolvedor (Carpenter, 2021).

Seguindo o contexto apresentado, a pesquisa propõe apresentar o mercado de jogos digitais independentes como uma alternativa mais saudável quando comparada a indústria tradicional.

Objetivos

- a) Investigar as práticas antiéticas da indústria dos jogos digitais;
- b) Apontar as condições desumanas que os desenvolvedores passam no mercado;
- c) Indicar a cena independente como uma das possíveis alternativas dos jogos digitais.

Metodologia

O presente trabalho foi desenvolvido em duas grandes partes. A primeira é referente ao detalhamento do mercado de jogos digitais atual e seus malefícios, e a segunda fase do projeto é sobre apontamentos relacionados à cena de jogos independentes e seu mercado.

A primeira etapa, correlacionada à indústria dos videogames, utilizou relatos divulgados em reportagens sobre condições trabalhistas no meio dos jogos. Para contextualizar as reportagens, realizaremos uma pesquisa entre os desenvolvedores desse mercado, fazendo assim um levantamento bibliográfico ainda melhor.

Em sua segunda etapa, foi posto um contraponto a indústria atual. Será demonstrado como e por que o desenvolvimento de jogos independentes pode contribuir de maneira efetiva com o mercado.

Após a afirmação da segunda etapa, foi aplicado um questionário onde o público-alvo foi desenvolvedores de jogos. Acredita-se que existe um conceito cultural de que a indústria alternativa não é uma via que traz bons frutos. O questionário tem como objetivo levantar questões como essa.

Todas as etapas estarão embasadas em artigos e reportagens de renome na área dos jogos digitais, então será necessário um grande levantamento bibliográfico para este projeto. Utilizaremos questionários qualitativos para um embasamento mais firme de nossa pesquisa.

Desenvolvimento

No mercado e desenvolvimento de jogos digitais, existe uma prática usual chamada *crunch time*, onde os desenvolvedores diversas vezes são obrigados a trabalhar em longas e exaustivas jornadas de trabalho (Izidro, 2019).

Tais jornadas, em 37% dos casos, não são remuneradas. Ou seja, o desenvolvedor trabalha além de seu expediente por pressão externa e não recebe nada a mais por conta disso, como aponta a Game Developers Conference (GDC, 2021) em sua pesquisa em 2019.

Uma pesquisa realizada pela Universidade de Maryland com 510 funcionários da empresa Fortune 500 aponta que longas horas de trabalho aumentam o conflito entre trabalho e família. Esse conflito, por sua vez, está altamente relacionado à depressão e diversos outros problemas de saúde relacionados ao estresse. (Major; Klein; Ehrhart, 2002).

Tais jornadas de trabalho causam tensões acumuladas para a família do trabalhador. A qualidade de vida do proletário tem sido deixada de lado, gerando assim estresses que afetam tanto a vida profissional quanto a familiar do mesmo. Estudos

apontam a probabilidade de que, se a Qualidade de Vida do Trabalhador (QVT) for elevada, ele tem maiores chances de ser um melhor funcionário, reduzindo assim os custos e aumentando o lucro da empresa (Conte, 2003).

Nesse sentido, a Microsoft implementou uma nova estratégia em uma de suas filiais no Japão visando melhorar a qualidade de vida de seus funcionários, introduzindo assim um fim de semana de três dias. Em agosto de 2019, foi constatado que a produtividade dos dois mil e trezentos funcionários aumentou em 40%, sem contar as vantagens em relação aos gastos, pois foram impressas 59% páginas a menos e diminuí-se em 23% os gastos com eletricidade (Kleinman, 2019).

Resultados

Para melhor apresentar os resultados da pesquisa, eles foram subdivididos em subseções, conforme apresenta-se a seguir.

As práticas predatórias da indústria dos jogos

A indústria dos jogos digitais atualmente, e ouso dizer que desde seu início, está repleta de práticas predatórias que afetam diretamente a saúde física e mental dos trabalhadores da área. Uma das principais maneiras de explorar o proletário é o *crunch time*, que se resume em fazer com que o trabalhador faça uma jornada de trabalho exaustiva, contra ou não, a sua vontade (Izidro, 2019).

Uma das experiências que podemos utilizar para averiguar tal situação é a de Mata Haggis-Burridge, designer do jogo *Burnout Paradise* de 2008, que por conta de sua rotina de testes, sua jornada de trabalho se expandiu para de dez a doze horas diárias, causando assim uma Lesão por Esforço Repetitivo (LER). Outro exemplo é o de David Lam, ex-desenvolvedor da Eletronic Arts (EA) e da Bioware, ele relata que, por conta das longas jornadas, perdeu tempo de qualidade com sua família e ainda afirma que, se ele não tivesse se rendido a essa exploração da indústria, provavelmente não trabalharia com o que faz atualmente (Izidro, 2019).

Um dos relatos mais impactantes da indústria de jogos foi o EA: *The Human Story*, onde a esposa de um desenvolvedor de jogos que trabalhava na Eletronic Arts relata a experiência de seu marido. De início, seu companheiro entrou em um processo de *crunch* “suave”, trabalhando oito horas diárias, seis dias por semana. Foram introduzidos a isso com a falácia de que seria feito para evitar *crunches* maiores nos estágios finais da produção dos jogos. E quando se aproximou o prazo final da entrega, o regime era de doze horas diárias seis dias por semana. Isso foi relatado no ano de 2004 (EA: *The Human Story*, 2004).

É importante frisar que esses relatos não são exceção. Segundo a pesquisa realizada pela Game Developers Conference (2021) em 2019, 44% dos trabalhadores dessa indústria trabalham mais de quarenta horas semanais em condições parecidas com as que foram relatadas no presente trabalho. E 37% deles não recebem por suas horas adicionais.

A capitalização excessiva da indústria de jogos tem explorado cada vez mais os trabalhadores, afetando a saúde mental dos mesmos e, por consequência, a qualidade de seu trabalho. O resultado do desenvolvimento de um jogo não é alie-

nado de seus desenvolvedores, e devemos analisar as camadas culturais e sociais dessa produção (Mussa, 2021).

A burguesia dos jogos vende o trabalho na indústria como a realização de um sonho. Assim, os trabalhadores movidos por uma paixão com um misto de nostalgia, sujeitam-se a todo tipo de exploração. A cultura do desenvolvimento de jogos está impregnada no mito meritocrático do desenvolvedor que faz o que quer, e quando ele entra em uma empresa, torna-se somente um coadjuvante na indústria (Mussa, 2021).

A estratégia do mercado é estruturar uma falsa liberdade: você é livre para desenvolver o seu jogo, faz os seus horários no ambiente descontraído da empresa. Porém, todo momento se torna um momento para trabalhar dessa maneira, facilitando o processo de *crunch* voluntário pelo trabalhador. Com a falácia de que o desenvolvedor deve ser proativo, otimista e com amor pelo trabalho, ele se torna um conformado (Mussa, 2021).

Em 1930, John Maynard Keynes previu que, até o final do século XX, a tecnologia avançaria tanto que os proletariados trabalhariam apenas quinze horas semanais. Porém, podemos observar que essa tese caiu por terra, mesmo tendo os meios capazes disso. Percebeu-se um aumento nas horas trabalhadas por prestadores de serviços, sejam administrativos, de segurança ou, como é o caso analisado, os serviços técnicos. As empresas fazem de tudo para tirar até a última gota de um desenvolvedor, sendo que seria muito mais produtivo e condizente com a teoria neoliberal se o proletariado trabalhasse menos em quantidade e mais em qualidade (Graeber, 2019).

Na verdade, essa é uma estratégia para poder explorar o trabalhador sem se preocupar com a reação do mesmo. Pois, se o proletário está trabalhando doze horas por dia, ele possui outras prioridades, como por exemplo, descansar, ao invés de lutar pelos seus direitos trabalhistas (Graeber, 2019).

Outra prática predatória da indústria dos jogos que afeta diretamente os trabalhadores são os inúmeros casos de assédio. Um dos que mais repercutiu recentemente foi o da Activision Blizzard. Essa empresa está sendo processada por denúncias seríssimas de assédio sexual, e foi declarado pela investigação que a empresa é “um terreno fértil para assédio e discriminação contra mulheres” (Ferreira, 2021).

A ação legal relata desde salários desiguais e pouca representatividade nos papéis de liderança da empresa. Sem contar os casos de assédio e abusos sexuais no ambiente de trabalho, diversos casos que em geral eram ignorados pelos superiores nos vários níveis da empresa. Um caso trágico citado pelo processo é o de uma funcionária que cometeu suicídio em uma viagem de trabalho com seu supervisor, com quem estaria em uma relação sexual. Ela também teria sofrido assédio de outros funcionários dentro da companhia, e uma foto íntima foi compartilhada durante uma festa de fim de ano da empresa (Ferreira, 2021).

De acordo com o processo, apenas 20% dos trabalhadores da Activision Blizzard são mulheres, além de reforçar um tratamento preferencial para homens dentro da empresa, com casos de mulheres não sendo promovidas a cargos de liderança (Ferreira, 2021).

A empresa Ubisoft foi alvo de novas denúncias de assédio sexual, abuso de poder e assédio moral contra diversos membros de alto escalão, incluindo ex-diretores de

grandes franquias de jogos, o chefe criativo da companhia, a ex-diretora de Recursos Humanos, o segundo em comando e o ex-vice-presidente da empresa. Mais de três mil funcionários afirmam ter presenciado ou sofrido esses casos (Arraz, 2021).

Os escândalos da Ubisoft dizem que parece que o Recursos Humanos integrava o esquema de assédio sexual na empresa, sendo perguntado aos candidatos sobre a resistência a esse tipo de comportamento (Arraz, 2021).

A empresa Riot Games foi denunciada por uma cultura sexista, pois as mulheres que trabalhavam na desenvolvedora eram tratadas de modo injusto e recebiam menos que os seus colegas de trabalho. Além disso, homens eram afetados por conta dessa cultura, já que trabalhadores tinham seus órgãos genitais apertados por seus líderes (D'Anastasio, 2019).

Uma empresa Brasileira chamada Wildlife Studios foi acusada de assédio moral. Segundo funcionários e ex-funcionários, relatam casos de *gaslighting*, perpetuação de estereótipos sexistas, assédio moral e disparidade salarial (Ellis; Peltz; Ormerod, 2021).

Os relatórios dizem que as gerentes recebiam 30% a menos que um homem no mesmo cargo. Além disso, um gerente encorajou a sexualizar uma personagem em desenvolvimento e dizia que os desenvolvedores deveriam ignorar as opiniões de suas colegas de equipe nesse quesito. Durante as reuniões, as mulheres eram silenciadas pelos seus superiores e não eram encorajadas a dar opiniões sobre os projetos que faziam parte, sendo que elas e os demais funcionários trabalhavam por volta de dezesseis horas em alguns dias (Ellis; Peltz; Ormerod, 2021).

A indústria de jogos atua de forma diferente em cada um dos países em que ela se instaura, onde organizações dominantes dividem uma orientação estratégica que vai além de qualquer afiliação territorial. As maiores empresas de jogos digitais funcionam além das divisas nacionais, combinando processos pelo mundo para maximizar os lucros. Gerando assim, uma desigualdade nacional, sendo um país útil para a indústria apenas para matéria-prima de *hardwares*, outro para manufatura dos mesmos e outro para o desenvolvimento sucateado de jogos (Woodcock, 2020).

Uma prática comum entre grandes empresas de jogos digitais são os termos de confidencialidade, que podem ser justificados com a intenção de proteger os negócios da empresa e aspectos específicos do trabalho, mas que afetam diretamente os trabalhadores da área. Tais termos dificultam o entendimento de como funciona a indústria e isolam os proletários uns dos outros, dificultando a diminuição do estresse e colocando-os em um sentimento de alerta constante. Isso afeta principalmente as organizações sindicais de desenvolvedores, sabotando as mesmas (Woodcock, 2020). Sem dizer as consequências psicológicas que atormentam os trabalhadores da área, gerando um mal-estar, sentimento de invisibilização, solidão e a sensação de que a situação não irá mudar (Fisher, 2020).

Os estúdios independentes

Dentro da indústria dos jogos digitais, existe uma cena independente muito forte. Um jogo pode ser analisado por forma, conteúdo e formas interativas particulares, mas é de suma importância que analisemos os modelos de desenvolvimento e publicação para tratar as condições precárias com as quais os desenvolvedores

trabalham. Um jogo *indie* é desenvolvido por um estúdio independente, com pouca ou quase nenhuma verba em relação aos jogos *mainstream* e com uma equipe reduzida (Ferreira, 2014), ou seja, um jogo sem maiores ligações com grandes oligarquias da indústria dos jogos. Pode-se dizer que um desenvolvedor independente é totalmente responsável pelos processos de um jogo, desde o desenvolvimento até a distribuição, sendo assim uma possibilidade de escapar das dinâmicas restritivas e predatórias da indústria dos jogos digitais (Woodcock, 2020).

Enquanto os jogos desenvolvidos por oligarcas tendem a produzir jogos que sejam mais abrangentes e atinjam mais pessoas, visando principalmente as vendas do que uma experiência através do entretenimento. Na contramão disso temos a cena independente dos jogos digitais, que possui um histórico de inovação de mecânicas, narrativas e de *game design*, que em diversos momentos foram tendências no mercado de jogos (Nascimento et. al., 2014).

O projeto de um jogo independente é, portanto, algo mais artístico e pessoal. Tornando assim os jogos *indie* uma comunicação midiática muito acima do que aquela gerada pelos jogos que foram desenvolvidos para atender à demanda de audiência pelos grandes estúdios. Sendo que as maiores empresas do mercado dos jogos já viram o valor da cena independente e já aderiram e a integraram como parte do sistema (Nascimento et. al, 2014).

Existem algumas desenvolvedoras *mainstream* que, em seus lançamentos, prometeram não ter *crunch*, porém, na realidade, podemos verificar que tais promessas não foram cumpridas. Um desses exemplos é o da CD Projekt Red em seu jogo intitulado *Cyberpunk 2077*, onde o cofundador Marcin Iwiński disse que seus funcionários não seriam forçados a realizar o *crunch*, mas nos relatos dos proletários, vemos a verdade (Carpenter, 2021).

Em contrapartida, vemos estúdios independentes cada vez mais tentando retirar esse regime desumano de seu ambiente de trabalho. A empresa Crispy Creative declara que estão impondo um equilíbrio saudável entre trabalho e vida pessoal, a Supergiant Games afirmou que prioriza a “sustentabilidade” para seus funcionários (Carpenter, 2021), o CEO da Mad Mimic afirma que sua empresa “deve ficar em cima do pessoal. Falar para ir embora mesmo quando dá o horário”, e a publicadora de jogos Modern Wolf implantou um sistema de desenvolvimento ético pensando na saúde de seus funcionários.

Discussões

O empenho realizado no primeiro semestre foi para o levantamento bibliográfico, desde notícias até artigos e livros, desenvolvimento do capítulo sobre as práticas predatórias da indústria dos jogos que abrange os objetivos “Investigar as práticas antiéticas da indústria dos jogos digitais” e “Apontar as condições desumanas que os desenvolvedores passam no mercado” do presente trabalho.

De acordo com os resultados da pesquisa realizada no desenvolvimento, podemos afirmar que a cultura da indústria dos jogos digitais está repleta de misoginia e impregnada na ideologia do neoliberalismo.

Os jogos digitais surgiram como parte de pesquisas militares, portanto, o militarismo está diretamente ligado à indústria de *games*. No início, a cultura predominan-

te no imaginário dos jogadores era uma cultura de masculinidade militarizada, podendo vê-la em diversos jogos como as franquias *Arma* e *Call of Duty* (Johnson, 2018).

A indústria é formada, em sua maioria, por funcionários que cresceram fazendo parte dessa cultura tóxica de masculinidade, onde são valorizados os homens de ação forte, dominantes e com perspicácia física. Porém, vem surgindo uma nova cultura tão prejudicial quanto a primeira com o passar dos anos. A masculinidade agora, além de estar interligada com o militarismo, também é associada a conhecimentos avançados de informática, a chamada tecnomasculinidade (Johnson, 2018).

Tal cultura afeta diretamente e indiretamente o desenvolvimento de jogos digitais. Quando tradicionalmente, os homens detém o monopólio da tecnologia e as definições do que é um trabalho tecnológico especializado. A aptidão para o trabalho com computadores em níveis técnicos é incentivada desde a infância para os homens e se torna algo básico para o *status* masculino e autoestima, enquanto trabalhos menos técnicos são reservados para as mulheres (Johnson, 2018).

Porém, a tecnomasculinidade tende a ser subordinada à masculinidade militar, que desvaloriza seu capital cultural, fazendo com que os donos de grandes empresas que possuem a segunda masculinidade dominem com os seus funcionários. E essa tensão entre culturas na produção de jogos manifesta um elemento reprodutivo da estrutura de hegemonia de gênero (Johnson, 2018).

Trabalhar em uma indústria orientada para a tecnologia que também eleva uma masculinidade heroica e militarizada cria um local ativo de negociação de identidade. Isso afeta tanto o ambiente de trabalho quanto as identidades de quem não expressa as masculinidades aceitas pelo mercado. Enquanto um indivíduo estiver sintonizado com a tecnomasculinidade e com as idealizações de masculinidade militarizada, será mais provável que ele se encaixe no mercado, faça parte das piadas opressivas a outras pessoas e trabalhe até mais tarde sem perceber o tempo (Johnson, 2018).

Fazendo assim um ambiente insuportável para as pessoas marginalizadas dessa indústria, proporcionando mais facilidade para os casos de assédio e abuso, tanto moral quanto sexual, como nos exemplos da Activision Blizzard, Ubisoft, Riot Games e Wildlife Studios.

Adicionar mais mulheres à indústria não a tornará melhor, pois existem restrições específicas incorporadas às práticas organizacionais e cotidianas de trabalho que dificultam a vida das pessoas não homens, heterossexuais, brancas e cisnormativas. E a tendência atual é continuar assim, pois os circuitos de produção, *marketing* e tecnologia contribuem para tal situação. Quando falamos da cultura geral, os jogos são vistos como um local da masculinidade tóxica (Johnson, 2018), gerando assim um ciclo onde jogos criam homens tóxicos que vão crescer com o sonho de produzir um jogo e, assim, farão uma próxima geração nociva para os marginalizados.

Mas não são somente os grupos excluídos do padrão que sofrem com a indústria; existe um problema que afeta todos os funcionários desse mercado. Os direitos trabalhistas são frequentemente ignorados pelos patrões.

A burguesia sabe afetar a mente dos seus empregados; quase metade dos trabalhadores passam pelos processos de *crunch*, sendo que uma parcela faz isso voluntariamente. Os jogos digitais se tornaram uma paixão, amor e uma obsessão que transcende o interesse (Johnson, 2018). Os proletários se sujeitam a isso por conta de um fascínio que os faz renunciar a um bem-estar, tempo de qualidade com a

família e saúde mental, que, diversas vezes, adoece tanto psicologicamente quanto fisicamente devido ao desgaste e estresse (Major; Klein; Ehrhart, 2002).

Podemos ver isso no caso de Mata Haggis-Burridge, que devido à sua carga horária de dez a doze horas diárias, desenvolveu LER (Lesão por Esforço Repetitivo). O relato do ex-funcionário da Eletronics Arts nos mostra a malícia que existe no meio da indústria; os patrões afirmaram que a equipe trabalharia oito horas diárias, seis dias por semana, para evitar que em breve isso não acontecesse. Mas mesmo com o projeto fazendo progressos, a carga horária dos funcionários aumentou para doze horas diárias, os burgueses mentiram para os desenvolvedores. Mais um caso que deve chamar muita atenção é o de David Lam, que se sujeitou ao diversas horas de *crunch* e perdeu tempo de qualidade com sua família. Mas algo no relato que deve se destacar é que ele afirmou que, caso não passasse por isso, provavelmente não teria trabalhado na indústria. Isso nos mostra que não é um caso isolado e sim parte da cultura do mercado dos jogos.

David Graeber, em seu trabalho *Bullshit jobs: The rise of pointless work, and what we can do about it*, afirma que tudo isso é calculado pelos donos do meio de produção. Exploram os funcionários dessa maneira, adoecendo-os, aproveitando-se de suas obsessões e os deixando-os sem tempo, assim, eles terão um lucro maior, enquanto os proletariados não terão forças ou consciência de classe para lutar por seus direitos (Graeber, 2019).

Tais situações só são possíveis dentro do sistema político-social chamado neoliberalismo, sobre ele, Harvey (2007, p. 2) afirma:

Neoliberalismo é, em primeira instância, uma teoria de práticas político-econômicas que propõe que o bem-estar humano pode ser avançado de melhor forma através da libertação, do empreendedorismo e das habilidades individuais dentro de um sistema caracterizado por direitos à propriedade privada fortes, livre mercado e livre troca. O papel do Estado é criar e preservar um sistema institucional apropriado para tal prática. O Estado deve garantir, por exemplo, a qualidade e integridade do dinheiro. Ele também deve providenciar forças militares, polícia e estruturas legais para garantir os direitos à propriedade e garantir, mesmo que à força, o funcionamento adequado dos mercados. Além disso, se mercados não existem (em áreas como terra, água, educação, saúde, segurança social ou meio ambiente e poluição), então eles devem ser criados, por ação do Estado se necessário. Para além dessas funções, o Estado não deve se envolver.

Em um sistema onde o Estado não tem o dever de auxiliar os trabalhadores e/ou garantir leis trabalhistas de qualidade, o proletário se torna somente uma estatística na empresa, onde pode ser explorado ao máximo humano para gerar ainda mais lucros.

Na indústria dos jogos também podemos ver isso através da rotatividade de funcionários. Em uma pesquisa, foi indicado que 70% dos trabalhadores possuíam contratos permanentes, 3% tinham contratos temporários, 19% eram autônomos e 8% trabalhavam com contratos independentes. Apesar da grande maioria trabalhar com contratos permanentes, os dados apontam que esses entrevistados fixos das empresas tiveram 2,2 empregos em média nos últimos cinco anos, enquanto os

contratados independentes tiveram 3,6 e os autônomos 2,9. Podemos, então, afirmar que a categoria que deveria possuir mais estabilidade possui uma rotatividade bem alta, enquanto os de maior flexibilidade possuem mais estabilidade do que o padrão. Com isso em mente, podemos afirmar que as grandes desenvolvedoras demitem seus funcionários quando não são mais necessários para cortar gastos e acabam recontratando-os mais tarde (Woodcock, 2020). E com a flexibilização de leis trabalhistas no neoliberalismo, isso se torna legalizado, e os proletariados perdem seus empregos durante longos períodos e tornam-se cada vez mais dependentes das empresas.

As horas estendidas são uma tentativa de aumentar o valor produzido pelo trabalho. Marx descreve duas maneiras que a mais-valia pode ser gerada. Primeiro, se tem o aumento da exploração da “mais-valia relativa”, que reduz o total de tempo trabalhado necessário para produzir o equivalente ao valor do salário dos trabalhadores. A segunda maneira é pelo aumento da “mais-valia absoluta”, que aumenta o tempo produtivo no trabalho, fazendo com que as pessoas trabalhem por mais tempo (Woodcock, 2020).

Vendo a conjuntura atual e com os levantamentos dessa pesquisa, fica claro que o *crunch* é uma estratégia de gestão deliberada. Existem diversos relatos que afirmam que os projetos *mainstream* já começam seu planejamento calculando a quantidade de *crunch* que será utilizada para conteúdo ou produtividade, ignorando totalmente o tempo necessário para um desenvolvimento saudável e visando o máximo de lucro que podem retirar de seus funcionários, mesmo que isso custe suas vidas (Woodcock, 2020).

A alternativa para as condições dessa indústria que o presente trabalho apresenta é a cena independente, tanto de desenvolvimento quanto de distribuição. Estudos apontam que os estúdios *indie* estão mais voltados para a saúde do trabalhador e com mais leis trabalhistas voltadas para os proletariados. Diversas vezes, são políticas internas dos estúdios, e/ou culturas do ambiente de trabalho, onde vemos um nível maior de satisfação entre os desenvolvedores e maiores inovações no mercado de jogos (Carpenter, 2021).

Os jogos AAA estão em um padrão onde a própria indústria afirma que é impossível desenvolver um jogo com escopos tão grandes sem realizar *crunch* (Woodcock, 2020). Porém, é necessário mudarmos a visão que temos dos jogos, onde um jogo grande, com mais de 70 horas de jogatina e de mundo aberto, é mais valioso que as vidas das pessoas que trabalham nessas mercadorias.

Considerações finais

A cena independente oferece uma alternativa real e já muito bem estabelecida, onde os trabalhadores possuem uma qualidade de vida melhor e sem sangue nos jogos digitais quando comparada a indústria “tradicional”. Se faz necessário realizar mais estudos na área para criação de uma indústria saudável e atraente no cenário nacional, evitando assim que erros cometidos em outros países sejam replicados no Brasil.

Referências

ARRAZ, L. Ubisoft: RH ignorava denúncias de assédio, diz advogada. **The Enemy**, 16 jul. 2021. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/home-the-enemy/ubi-soft-rh-ignorava-denuncias-de-assedio-diz-advogada>>. Acesso em: 16 nov 2021.

CARPENTER, N. Indie studios are making workers' right trendy, Smaller developers are showing that crunch-free games are possible. **Polygon**, 01 mar. 2021. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2021/3/1/22297644/games-labor-movement-next-generation>>. Acesso em: 07 mar 2021.

CONTE, Antonio Lázaro. Qualidade de vida no trabalho. **Revista FAE business**, Curitiba, v.7, p. 32-34, 2003.

D'ANASTASIO, C. Inside The Culture of Sexism at Riot Games. **Kotaku**, 19 fev. 2019. Disponível em: <<https://www.kotaku.com.au/2019/02/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games/>>. Acesso em: 17 nov 2021.

DATAFOLHA; BGS. **Mercado de Games no Brasil**. Disponível em: <<https://www.brasilgameshow.com.br/estudo-mercado-de-games/>>. Acesso em: 07 mar 2021.

EA: THE HUMAN STORY. **Live Journal**, 10 nov. 2004. Disponível em <<https://ea-s-pouse.livejournal.com/274.html?thread=12050>>. Acesso em: 23 out 2021.

ELLIS, N.; PELTZ, J.; ORMEROD, A. Internal report reveals “moral harassment” at Brazilian gaming unicorn Wildlife Studios. **Rest of World**, 14 dez. 2021. Disponível em: <<https://restofworld.org/2021/brazil-wildlife-report-harassment/>>. Acesso em: 23 fev 2022.

ESA. **2019 Essential Facts About the computer and Video Game Industry**. Disponível em <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf>. Acesso em: 07 mar 2021.

FERREIRA, Emmanoel. Diz-me com quem andas e direi o quão ‘indie’ és: relações entre gênero e mercado no cenário dos videogames independentes. In: **Congresso Internacional Comunicação e Consumo**, 2014, São Paulo: ESPM, 2014. p. 1-15.

FERREIRA, V. Activision Blizzard é processada por denúncias de assédio e abuso sexual. **The Enemy**, 22 jul. 2021. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/pc/activision-blizzard-e-processada-por-denuncias-de-assedio-e-abuso-sexual>>. Acesso em: 15 nov 2021.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

GDC. **State of the game Industry 2019**. Disponível em: <<https://reg.gdconf.com/e/f2?LP=2913>>. Acesso em: 07 mar 2021.

GRAEBER, David. **Bullshit jobs**: The rise of pointless work, and what we can do about it. New York: Simon & Schuster, 2019.

HARVEY, David. Neoliberalismo Como Destruição Criativa. **InterfaceEHS**, São Paulo, v.2, n.4, p. 1-30, ago 2007.

IGDA. **Developer Satisfaction Survey 2017**. Disponível em <<https://igda.org/resources-archive/developer-satisfaction-survey-summary-report-2017/>>. Acesso em: 07 mar 2021.

IZIDRO, B. Criando games sob pressão. **UOL**, São Paulo, 21 ago. 2019. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/reportagens-especiais/crunch-criando-games-sob-pressao>>. Acesso em: 06 mar 2021.

JOHNSON, Robin. Technomascularity and its influence in video game production. In: **Masculinities in play**. Cham: Palgrave Macmillan, 2018. p. 249-262.

KLEINMAN, Z. Microsoft four-day work week 'boost productivity'. **BBC News**, 04, nov. 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-50287391>>. Acesso em: 22 mar 2021.

MAJOR, Virginia; KLEIN, Katherine; EHRHART, Mark. Work Time, Work Interference with Family, and Psychological Distress. **Journal of applied psychology**, v.87, n.3, p. 427-436, 2002.

MUSSA, Ivan. O deserto do ideal: neoliberalismo, tecnomasculinidade e o sono precário de trabalhar com videogames. **Contracampo**, Niterói, v.40, n.2, p. 01-06, maio/ago 2021.

NASCIMENTO, E. S. L.; ALCÂNTARA, D. F.; CARVALHO, L. L.; MEDEIROS, E. C.; SERRANO, P. S. M. Aspectos Gerais dos Games Indies. **Temática**, João Pessoa, v.10, n.8, p. 152-163, 2014.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama**: Videogames e luta de classes. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

Estratégias editoriais e econômicas das revistas de RPG no Brasil: Um estudo de caso da Dragão Brasil e Dragonslayer

Diogo de Almeida Camelo¹
Paula de Souza Paes²

Introdução

Este capítulo é resultado de uma pesquisa de mestrado, em andamento, que tem por objetivo discutir os modelos de negócio das revistas de *role-playing game* (RPG)³ Dragão Brasil (DB) e *DragonSlayer* (DS). As revistas passaram por mudanças de formato (papel-digital), o que acarretou mudanças na sua forma de sustentabilidade econômica. Ambas as publicações estudadas têm foco nos jogos de RPG, que segundo Deterding e Zagal (2018), são interseção de quatro fenômenos: papéis, brincadeiras, jogos e cultura midiática.

Os RPGs, sobretudo os do tipo RPG de mesa, em que os jogos acontecem utilizando dados, livros e papéis, na representação clássica deste tipo de jogo (MacCallum-Stewart; Stenros; Björk, 2018) têm crescido em popularidade na última década. A cada ano, novos jogos são lançados no Brasil e no mundo, movimentando cifras na casa dos milhões, sobretudo em campanhas de financiamento coletivo para custear a produção de jogos e artigos derivados. (Carneiro, 2023, p. 13). Além disso, alguns RPGs clássicos — como o primeiro RPG da história, *Dungeons & Dragons* (D&D), e *Cyberpunk 2020* (hoje em sua nova versão, *Cyberpunk Red*) — tem ganhado adaptações em formato de filmes, desenhos animados, séries de televisão e videogames.

O impacto do RPG na cultura contemporânea foi objeto de análise dos pesquisadores MacCallum-Stewart, Stenros e Björk (2018), que salientam o quanto os jogos de interpretação de personagem modificaram as narrativas de produtos culturais, a ponto de observarem a migração de clichês, conceitos, tipos e estereótipos de narrativas comuns aos RPGs para outros meios culturais (MacCallum-Stewart; Stenros; Björk, 2018, p. 184), como por exemplo a representação de partidas de RPG nas séries de TV *The Big Bang Theory*, *Stranger Things*, *Community*, entre outras.

1 Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

2 Professora do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

3 Em português, convencionou-se a tradução do acrônimo RPG para jogo de interpretação de personagens (ou de papéis).

A Dragão Brasil surgiu em um contexto de efervescência do RPG no Brasil, e desde então, passou a servir como o principal meio de comunicação entre os produtores dos jogos, o mercado do RPG, e os jogadores. A *DragonSlayer*, “sucessora espiritual” da DB, e posteriormente a Dragão Brasil digital, assim como outras revistas semelhantes ao redor do mundo — *Dragon*, nos Estados Unidos (Sevillano Pareja, 2012), *Magia i Miecz*, na Polônia (Mochocka; Mochocki, 2016), e *Casus Belli*, na França (Pamart, 2020) —, atuam como “um veículo de comunicação, um produto, um negócio, uma marca, um objeto, um conjunto de serviços, uma mistura de jornalismo e entretenimento” (Scalzo, 2011, p. 11-12), e são fundamentais para a definição e para a própria existência da subcultura do RPG, conforme apontou Gary Alan Fine em sua clássica etnografia de grupos de RPG do fim dos anos 1970: *Shared Fantasy* (Fine, 1983).

No caso em particular da DB, a revista ajudou a construir a própria história do mercado de RPG no país (Mesquita, 2015; Fraga, 2022), tendo sido responsável, em particular, por cunhar o termo “RPGista”, para se referir aos fãs e jogadores de RPG (Cassaro, 2021), de uma forma semelhante à como as revistas de videogame foram fundamentais na criação da identidade *gamer* (Medeiros; Barcelos, 2022; Kirkpatrick, 2015). As revistas aqui investigadas podem ser consideradas revistas especializadas, e podemos compará-las às estratégias de nicho também operadas pelas plataformas de filmes sob demanda, a partir da contribuição de Thuillas e Wiart (2019).

Este capítulo se divide em três partes. Em um primeiro momento, propomos um estudo de caso (Braga, 2008) ao apresentar um breve histórico das revistas Dragão Brasil e *DragonSlayer*, com o objetivo de caracterizar as revistas e os principais atores por detrás delas. Ao final da primeira parte, encontra-se uma tabela em que mostra cada fase da revista, de acordo com as editoras responsáveis pela publicação, a equipe editorial e os anos de circulação (Tabela 1).

Em um segundo momento, vamos focar na produção editorial que começou nas páginas da revista e evoluiu para produtos independentes, em um contexto transmidiático (Jenkins, 2015), com o objetivo de demonstrar as mudanças — editoriais e econômicas — pelas quais as revistas passaram. Por fim, na terceira etapa, o foco é nas mudanças e dinâmicas sociopolíticas, sobretudo pela DB digital, versão atual do periódico, visando mostrar como são abordadas questões sociais e políticas; e como funciona a relação entre editores e apoiadores, no contexto do financiamento coletivo ou *crowdfunding*. Para isso, realizamos um levantamento de todas as revistas, repertoriando os editoriais e sumários desde 1994 até abril de 2023.

Um breve histórico das revistas Dragão Brasil e Dragonslayer

A revista Dragão Brasil surgiu em agosto de 1994 e foi lançada durante a Bienal de São Paulo, pela editora Trama (Imagem 1) (Trevisan, 2021a). Na sua primeira e segunda edição, a revista se chamava *Dragon*, porém, para evitar problemas com a editora TSR, que publicava nos Estados Unidos uma revista de RPG também chamada *Dragon* — que passou a ter uma versão brasileira lançada pela editora Abril Jovem, no mesmo ano de 1994 —, passou a se chamar Dragão Brasil a partir da terceira edição (Imagem 1). (Cassaro, 1994).

Imagem 1 - Capas das edições 1 e 3 da Dragão Brasil



Fonte: Reprodução do acervo do autor

O periódico passou a ser publicado mensalmente, com exceção de alguns números que saíram de forma bimensal, sendo editado inicialmente por Marcelo Cas-saro, com assistência de Grahall Benatti e Roberto Moraes, e, após algumas edições e na maioria de sua existência, por Cassaro, com J. M. Trevisan e Rogério Saladi-no como editores assistentes. O conteúdo era composto de adaptações⁴ de jogos para diversos sistemas e cenários⁵ de RPG; dicas; entrevistas; contos; cobertura de eventos; notícias; quadrinhos; cartas dos leitores; cotações de *card games*⁶, entre outros conteúdos sobre o hobby e assuntos afins. Em 1997, a DB se tornou a única revista de RPG do país, após todas as concorrentes fecharem. (Fraga, 2022, p. 118).

O mesmo trio de editores permaneceu à frente da revista até a edição número 111, em 2005, quando eles saíram da editora Talismã (nome que a Trama passou a adotar desde 2002). A partir da saída do trio, a DB passou a ser feita pela equipe

4 As adaptações, no RPG, são obras de outras mídias que ganham versões (licenciadas ou não) jogáveis, com regras, estatísticas de jogo de personagens e criaturas, além de trechos da ambientação da obra original, sendo parte do que ficou conhecido como cultura do remix. (LESSIG, 2008). Adaptações e conteúdos de cultura pop incorporados às revistas ajudam a prover a base para a cultura compartilhada dos grupos de RPGistas, como já havia observado Fine (1983, p. 35).

5 Resumidamente, sistemas são as regras de um jogo de RPG, e cenários são as ambientações dos jogos, os universos ficcionais onde as histórias se passam.

6 Jogos de cartas colecionáveis, a exemplo de Magic The Gathering, Pokémon Trading Card Game, e Yu-Gi-Oh!.

do site RedeRPG, sob a tutela de Marcelo Telles como editor-chefe. (Telles, 2021; Cassaro, 2021).

Telles permaneceu à frente da revista por um ano e a equipe da RedeRPG saiu após nove edições. (Telles, 2021). A Talismã mudou de nome novamente e passou a se chamar Melody, em 2007 e a DB passou, então, a ser publicada por outra equipe, com Silvio Compagnoni Martins como editor-chefe. Após três edições, ela foi encerrada. (Martins, 2021).

Paralelamente, após a saída da Talismã, Cassaro, Trevisan e Saladino se juntaram aos irmãos Ricardo e Marcelo Wendel, editores da revista D20 Saga⁷, na editora Manticora, e fundaram a revista DragonSlayer, em 2005, mantendo o mesmo tipo de conteúdo da DB (Cassaro; Trevisan; Wendel, 2005) (Imagem 2). No mesmo ano, Cassaro ainda chegou a editar a revista RPGMaster, pela editora Mythos, com um formato semelhante ao da Dragão Brasil, porém ela durou apenas duas edições (Imagem 2).

Imagem 2 - Capas das edições Nº 1 da DragonSlayer e RPGMaster



Fonte: Reprodução do acervo do autor

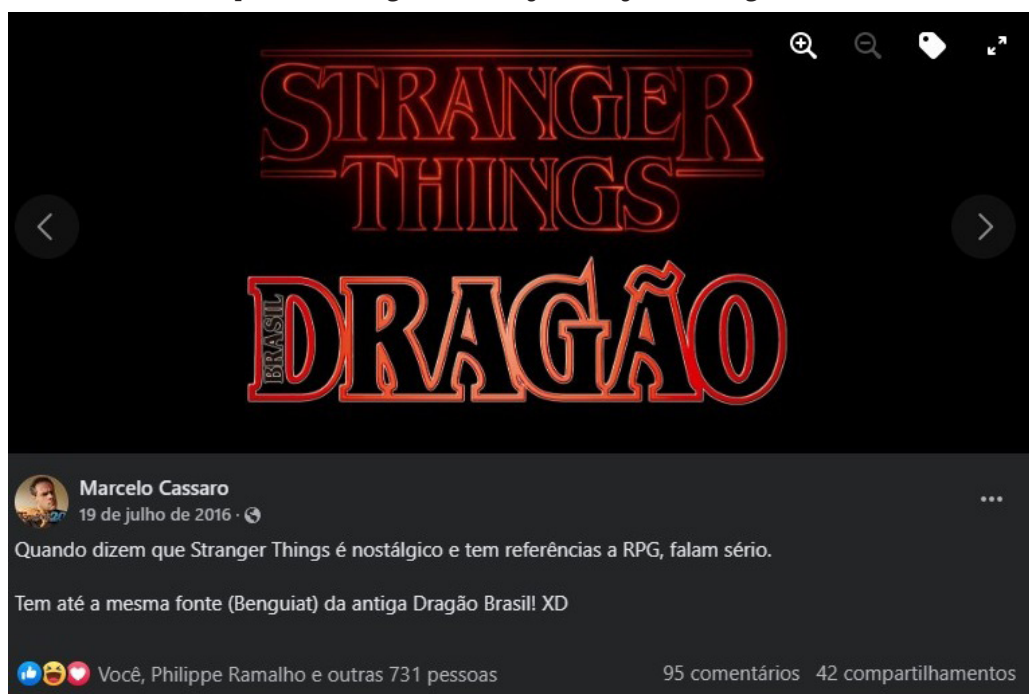
Após três edições, a DS passou a parte de distribuição para a editora Escala, em 2006. A parte de produção continuou sendo feita pelo trio, ainda pela Manticora, por mais 20 edições, sendo que em 2007, nas mãos dos mesmos editores, se tornou

⁷ Também uma revista de RPG.

também a única revista de RPG do país, após o fim de sua antecessora. Em 2009, Cassaro, Trevisan e Saladino deixaram a responsabilidade editorial para outro trio: Guilherme Dei Svaldi, Gustavo Brauner e Leonel Caldela, da editora Jambô, passando o trio original a participar apenas como colaborador (Dei Svaldi *et al.*, 2009). A DragonSlayer continuou a ser publicada até 2013, quando foi encerrada pela Escala após sua 40ª edição. Com o fechamento, deu-se o primeiro passo na migração para o formato digital: o conteúdo produzido pelos editores e colaboradores foi direcionado para o site da Jambô (Mesquita, 2015).

Três anos depois, a DB “voltou” como uma brincadeira. O criador e primeiro editor-chefe, Marcelo Cassaro, notou que a tipologia do logo da série *Stranger Things*, da Netflix, era a mesma da DB, e publicou sobre isso no Facebook (Imagem 3).

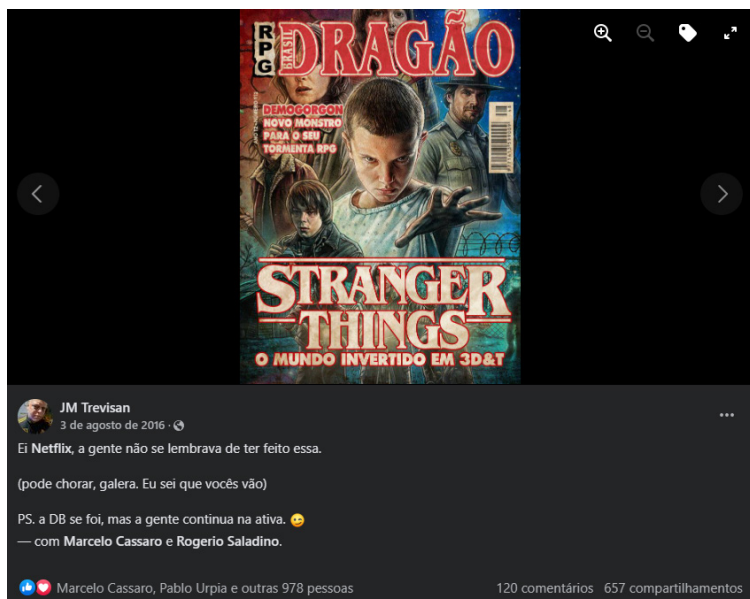
Imagem 3 - Post de Marcelo Cassaro, no Facebook, comparando as logos de *Stranger Things* e da Dragão Brasil



Fonte: Facebook, reprodução feita pelos autores em 7 de maio de 2023

A repercussão da comparação, aliado ao sucesso da primeira temporada de *Stranger Things*, cuja trama sempre evoca partidas, criaturas e outros temas relacionados a D&D, fez com que o antigo editor-assistente da DB, J. M. Trevisan, fizesse uma capa falsa da revista, com o seriado como manchete (Imagem 4).

Imagem 4 - Capa falsa da DB com *Stranger Things* como manchete, que posteriormente se tornou uma mini-edição



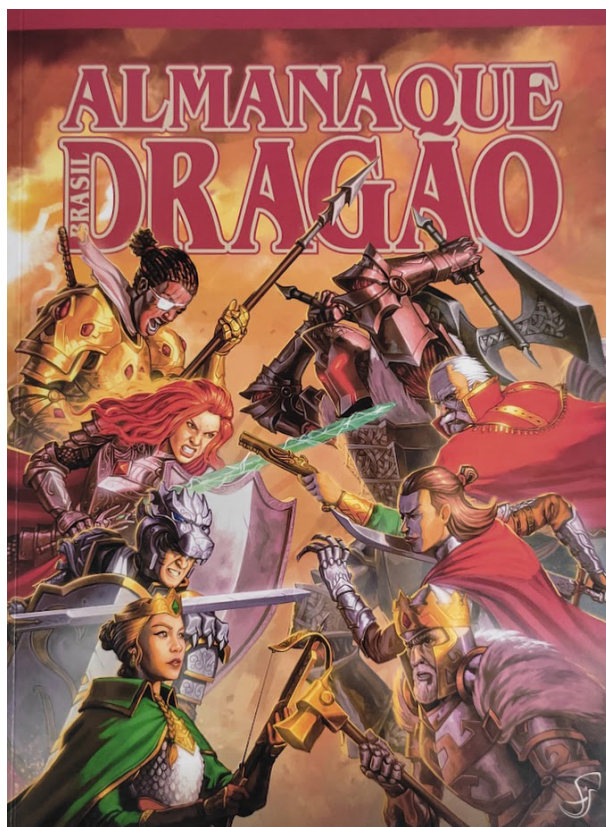
Fonte: Facebook, reprodução feita pelos autores em 7 de maio de 2023

As postagens repercutiram nas redes sociais, o que motivou a montagem de uma “mini-edição” com um compilado de conteúdos de jogo publicados no site da Jambô, todos relativos à *Stranger Things*. (Cassaro; Saladino; Trevisan, 2016, p. 2). A mini-edição fez com que os fãs questionassem os ex-editores sobre retomar a publicação do periódico. A editora e o trio de editores repensaram a forma de produção da revista e encontraram no financiamento coletivo a melhor forma de viabilizar a volta da DB, sendo que em formato digital. (Trevisan, 2021a).

A DB digital passou a ser publicada mensalmente — com financiamento por meio de *crowdfunding* recorrente na plataforma Apoia.se⁸ —, a partir de agosto de 2016, com a edição 113 (Brauner et al., 2016, P. 2), em um formato *widescreen*, acompanhada de um podcast semanal (Imagem 5). Desde fevereiro de 2017, J. M. Trevisan passou a ser o único editor-executivo, que ainda conta com textos colaborativos dos antigos editores. Em 2021, foi lançado o Almanaque Dragão Brasil, versão especial da revista, que foi custeado por *crowdfunding* e publicado apenas em versão impressa (Imagem 5). Os apoiadores da versão digital no nível mais alto de apoio puderam votar quais colunas e matérias (entre as edições 113 e 150) foram atualizadas para os sistemas de RPG atuais da editora e impressas junto a uma matéria de capa inédita e exclusiva. Em abril de 2023, foi publicada a edição número 190 da Dragão Brasil, que segue sendo sustentada por meio de financiamento coletivo e da participação colaborativa dos fãs.

⁸ Disponível em: <http://apoia.se/dragaoabril>

Imagem 5 - Capas da edição 113 da Dragão Brasil, agora digital, e do Almanaque Dragão Brasil, impresso



Fonte: Reprodução do acervo dos autores

**Tabela 1 - Detalhes de publicação das revistas
Dragão Brasil, RPG Master e DragonSlayer**

Revista	Tipo	Editora	Editores/conselho editorial	Período de publicação
Dragon9	Física	Trama	Marcelo Cassaro, Roberto Moraes e Grahall Benatti	1994
Dragão Brasil	Física	Trama	Cassaro, Moraes e Benatti	1994-1996
Dragão Brasil	Física	Trama	Cassaro, J. M. Trevisan e Rogério Saladino	1996-2002
Dragão Brasil	Física	Talismã	Trevisan e Saladino	2002-2004
Dragão Brasil	Física	Talismã	Marcelo Telles	2005-2006
RPG Master	Física	Mythos	Cassaro	2005
DragonSlayer	Física	Manticora	Fabio Fugikawa, Gisele Saiz, Trevisan, Gustavo Brauner, Marcelo Acerbi Wendel, Cassaro, Ricardo Acerbi Wendel, MEDC e Saladino	2005-2009
DragonSlayer	Física	Escala	Guilherme Dei Svaldi, Leonel Caldela e Brauner	2009-2013
Dragão Brasil	Física	Melody	Silvio Compagnoni Martins	2007
Dragão Brasil	Digital	Jambô	Cassaro, Trevisan e Saladino	2016
Dragão Brasil	Digital	Jambô	Trevisan, Cassaro, Saladino, Caldela, Dei Svaldi e Brauner	2016-2017
Dragão Brasil	Digital	Jambô	Trevisan	2017-atual
Almanaque Dragão Brasil	Física	Jambô	Trevisan e Felipe Della Corte	2021

Fonte: levantamento dos autores

Produção editorial transmídia

As revistas passaram por diferentes mudanças. Primeiro, a mudança editorial com novas estratégias de produção, depois, uma mudança econômica com as novas formas de financiamento, sustentabilidade e de consumo. Como lembra Henry Jenkins, “a construção de universos segue sua própria lógica de mercado” (Jenkins, 2015, p. 158-159). A participação dos leitores, jogadores e fãs das revistas passou a ser um eixo estruturante na prática do seu consumo. Dessa forma, podemos pontuar três dinâmicas que caracterizam essas mudanças e que serão abordados neste e no próximo tópico.

A primeira se refere aos conteúdos originais que a revista apresenta, ou seja, versões próprias de jogos, ao criar cenários (ambientação) e sistemas (regras do jogo). Elas se caracterizam por uma especialização da oferta, em que a expertise e a dimensão editorial são mais afirmadas. Essa criação editorial se torna ainda mais

9 Não confundir com a Dragon da editora Abril Jovem, lançada em 1994, ou com a Dragon norte americana.

relevante se lembrarmos que, até a criação da DB, praticamente os jogos e cenários de RPG que chegavam ao Brasil vinham de outros países, com exceção dos sistemas nacionais Tagmar (1991) e O Desafio dos Bandeirantes (1992) (Fraga, 2022, p. 66). A partir do momento em que uma base de fãs foi sendo consolidada, sobretudo a partir de 1997, quando a DB se tornou a única de RPG em circulação no Brasil, os editores começaram a trabalhar com conteúdo autoral, confiando no próprio trabalho e expandindo a própria linha da DB para outras revistas, como a revista Só Aventuras e Dragão Brasil Cards, por exemplo. (Fraga, 2022; Cassaro, 2021; Mesquita, 2015).

Para ilustrar essa dinâmica, podemos citar dois exemplos: o sistema Defensores de Tóquio, e o cenário — e posteriormente, também sistema — Tormenta. Defensores de Tóquio surgiu em 1995, como um encarte da DB, e consiste em um sistema para aventuras de RPG baseadas em videogames, desenhos animados e séries japonesas. Foi o primeiro criado pelos editores da revista.

[...] a gente percebeu que não podia depender [...] de outros jogos. [Pensamos] ‘poxa, nós podemos ter o nosso próprio jogo. RPG são livros, nós publicamos revistas, publicamos livros, sabemos escrever, sabemos diagramar, não tem porque a gente não ter o nosso próprio jogo’ (Cassaro, 2021).

No ano seguinte, foi lançada a segunda edição do jogo, Advanced Defensores de Tóquio, e em 1998, “é criada a terceira e mais bem sucedida edição deste sistema: 3D&T (em uma referência jocosa a D&D)” (Fraga, 2022, p. 120). O sistema evoluiu, ganhou novas versões (Imagem 6); uma quarta edição 4D&T (lançada na época da DragonSlayer); um *remake* de 3D&T, na versão Alpha; e em 2023 está prevista a quinta edição, batizada de 3DeT Victory, que já é antecipada em artigos na DB digital, e conta com dois romances de apoio, em um cenário próprio, já lançados pela Jambô.

Imagem 6 - Capas das várias versões do sistema Defensores de Tóquio



Fonte: colagem feita pelos autores a partir de capas dos livros do acervo dos autores

Já Tormenta surgiu como um cenário, inicialmente multissistema, e como um encarte comemorativo da edição número 50 da Dragão Brasil, em 1999. Marcelo Cassaro, J. M. Trevisan e Rogério Saladino juntaram todos os conteúdos de ambientação autoral que já haviam sido lançados na revista, criaram conteúdos novos e, desta colcha de retalhos, foi criado o cenário, explorado a fundo na tese de doutorado de Viviane Lima Ferreira (2021).

Assim como Defensores de Tóquio, Tormenta também evoluiu e ganhou novas versões, incluindo livros de jogo dedicados a alguns sistemas em particular. O cenário ainda passou a convergir com outras mídias, a partir do momento em que deixou de ser somente uma ambientação para jogos de RPG, com livros de regras suplementares, e passou a contar com HQs, romances, livros-jogos, videogames, histórias de RPG transmitidas em plataformas de *streaming* e até com um curta-metragem já gravado e em fase de edição — este último surgido como meta estendida alcançada na campanha de *crowdfunding* de Tormenta20, versão mais atual do cenário, lançada em 2020, e que também é um sistema próprio, evoluído a partir de Tormenta RPG, que saiu em 2010. A franquia Tormenta (Tabela 2) também gerou outros *spin-offs*, como o Reinos de Moreania e Império de Jade, estes surgidos já a partir das fases DragonSlayer e Dragão Brasil digital, respectivamente.

Tabela 2 - Produtos da franquia Tormenta e spin offs, até maio de 2023

Produtos	Títulos
Sistemas ¹⁰	Tormenta 1ª Edição (1999); Tormenta 3D&T (2ª Edição) (2000); Tormenta 3ª Edição (2001); Tormenta D20 (2003); Tormenta Daemon (2006); Tormenta RPG (2010); Tormenta Alpha (2016); Império de Jade (2018); Tormenta20 (2020)
Romances	O Inimigo do Mundo (2006); O Crânio e o Corvo (2007); O Terceiro Deus (2008); Crônicas da Tormenta Vol. 1, 2 e 3 (2011, 2016, 2021); A Joia da Alma (2017); A Flecha de Fogo (2018); A Deusa no Labirinto (2019)
HQs	Holy Avenger (1999-2002); Dado Selvagem (2001); Dungeon Crawlers (2003); DBride: A Noiva do Dragão (2005); Ledd Vol. 1, 2, 3, 4 e 5 (2011, 2012, 2013, 2015, 2019); 20 Deuses Vol. 1 e 2 (2015, 2022); Khalifor Vol. 1 e 2 (2016, 2022); Holy Avenger: Paladina Vol. 1 e 2 (2019, 2022)
Cenários	Tormenta (1999); Reinos de Moreania (2005); Império de Jade (2018)
Videogames	Tormenta - O Desafio dos Deuses (2015); Holy Avenger (2017); Reverie Tactics Knights (2021)
Livro-jogos	Ataque a Khalifor (2016); O Senhor das Sombras (2016); O Labirinto de Tapista (2019); Deus da Guerra (2022)
Streamings	Guilda do Macaco (2016); Fim dos Tempos Arco 1: Colinas Centrais e Arco 2: Valkaria (2020, 2022); Lágrimas da Dragoa Rainha (2020); Legado do Ódio 1ª, 2ª e 3ª Temporadas (2021, 2022, 2023); Rastros do Terceiro (2021); Ossos Afogados (2021); Arena de Valkaria 1ª e 2ª Temporadas (2021, 2022); Mesa Especial com os Autores (2022); Fala Crítica (2022); Oito Nuvens (2022)

Fonte: levantamento dos autores, em maio de 2023

10 Aqui focamos apenas nos livros básicos de regras, excetuando os livros de regras suplementares, por serem numerosos demais para inclusão nesta pesquisa.

Nesse sentido, a partir das contribuições de Jenkins (2015), consideramos essas produções como transmidiáticas, uma vez que narrativa transmídia:

[...] refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias — uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades do conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (Jenkins, 2015, p. 48).

Dessa forma, podemos perceber que tanto a DB quanto a DS abordam temáticas como o RPG de mesa, séries de TV, filmes, HQs, videogame, literatura, *card games* e jogos de tabuleiro, ou seja, assuntos correlatos ao que Ronaldo Henn e Christian Gonzatti (2021) classificam como jornalismo de cultura pop, mais especificamente nas categorias de cultura pop, geek/nerd e cinema e séries (Henn; Gonzatti, 2021). Nas revistas, também são abordados *reviews* de produtos de cultura pop, com atribuição de valor ao material analisado, se utilizando de parte do papel que o jornalismo de estilo de vida¹¹ tem de ser intermediário entre os produtores culturais e o público, característica que foi incorporada pelo jornalismo de jogos (Perreault, Vos, 2020, p. 162). Importante salientar, entretanto, as lógicas econômicas — motivadas pela convergência entre as indústrias do entretenimento, midiática e do marketing (Alcaraz, 2013) — a partir das quais são elaboradas as narrativas transmídias de jogos de RPG.

Alexander Carneiro (2023), em sua dissertação de mestrado, trouxe alguns dados recentes sobre a indústria do RPG. Internacionalmente, o autor destaca o sucesso do grupo *Critical Role*, que reúne milhares de pessoas para assistir partidas de D&D na plataforma de *streaming* Twitch, e que em 2019 arrecadou mais de 11 milhões de dólares em um financiamento coletivo¹² para uma série animada para a plataforma Amazon Prime Video. O *crowdfunding* bateu todos os recordes de arrecadação da plataforma Kickstarter (Carneiro, 2023, p. 13). Além deste exemplo, podemos citar a mais recente adaptação de D&D para o cinema, com o filme *Dungeons & Dragons: Honra Entre Rebeldes* (2023), e o jogo *Cyberpunk 2077* (2020), que é uma adaptação do RPG *Cyberpunk 2020* (1988).

No Brasil, Carneiro (2023) traz como exemplos financiamentos coletivos de sucesso baseados em RPG, a exemplo do Nerdcast RPG: Coleção Cthulhu¹³, do grupo Jovem Nerd em parceria com a editora Jambô, que arrecadou mais de R\$ 5 milhões na plataforma Catarse, e superando o recorde anterior, que era o videogame Or-

11 Tradução livre de *lifestyle journalism*, campo do jornalismo focado em artigos de opinião e notícias, geralmente em tom de entretenimento, acerca de bens e serviços usados pelos consumidores no dia a dia, a exemplo de viagens, moda, gastronomia, arte, entre outros. (HANUSCH, 2013).

12 Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vo-x-machina-animated-s>.

13 Disponível em: <https://www.catarse.me/nerdcastrpg>.

dem Paranormal: Enigma do Medo¹⁴, também um projeto que surgiu a partir do RPG, neste caso o *streaming* do cenário criado pelo youtuber brasileiro Rafael Lange, conhecido como Cellbit, e que arrecadou mais de R\$ 4 milhões. O sistema de RPG de Ordem Paranormal foi lançado pela Jambô em 2022, e em maio de 2023 a editora publicou uma HQ adaptando a primeira temporada do *streaming*.

Antes destes dois, em 2019, o recorde do Catarse era o do financiamento coletivo de Tormenta20¹⁵, edição comemorativa de 20 anos do cenário e que foi o primeiro projeto do Catarse a passar de R\$ 1 milhão. Em 5 maio de 2023, a Jambô lançou outro *crowdfunding*¹⁶, desta vez para financiar livros suplementares que expandem o jogo Tormenta20. Os R\$ 350 mil da meta inicial foram atingidos em uma hora de campanha, e todas as primeiras metas estendidas, no valor de R\$ 1 milhão, foram atingidas no primeiro fim de semana. Em 15 de maio, última data consultada, a campanha já havia arrecadado R\$ 1,4 milhão.

Curiosamente, todos os projetos nacionais citados como recordistas de *crowdfunding* foram criados e/ou têm participação da equipe por trás das revistas Dragão Brasil e DragonSlayer, seja para produtos desenvolvidos pela própria equipe (Tormenta20); seja como apoio operacional e co-criação de produtos (Nerdcast RPG: Coleção Cthulhu, onde a equipe desenvolveu os romances e o livro-jogo); e seja como adaptação e transformação em jogo próprio do cenário criado por um terceiro, (Ordem Paranormal RPG); o que sugere que a exploração das franquias em um universo transmidiático tem contribuído para a expansão dos produtos criados pela editora, que se converte também em aumento de lucro e de movimentação financeira em diversos campos.

RPG e dinâmicas sociopolíticas

A segunda dinâmica diz respeito ao posicionamento das revistas em relação a questões sociopolíticas contemporâneas, ao pautar ou participar de debates sobre temas da agenda pública. Certos grupos que pertencem às comunidades do entretenimento têm usado sua visibilidade para incentivar jovens a participar do processo político (Jenkins, 2015). As revistas de RPG produzem conteúdo atual sobre entretenimento e cultura, “conferindo aos temas um ar de novidade e de ligação entre diferentes atores sociais, não limitado a um aspecto espacial/físico, e também ligado ao compartilhamento de sentidos e à orientação sobre formas de ação social” (Schwaab; Tavares, 2009). Elas fazem circular narrativas sobre o presente (Leal, 2022), que são socialmente constituídas, já que mesmo o jogo de RPG sendo ficção, ele dialoga com a realidade.

Assim como em diversos produtos culturais, os jogos muitas vezes trazem à tona questões de interesse social e humano, e a cultura *gamer* encontra mecanismos para discutir tais assuntos. A comunidade de jogadores é um ambiente propício a entrar em contato com eles, o que é indissociável de jogar (Lima, Santos, 2019, p. 5).

14 Disponível em: <https://www.catarse.me/ordem>.

15 Disponível em: <https://www.catarse.me/tormenta20>.

16 Disponível em: <https://www.catarse.me/arton>

Henn e Gonzatti (2021) identificaram como uma das características do jornalismo de cultura pop desenvolver produtos em que os espaços midiáticos destinados aos fãs funcionam como local de ativismo político, que “faz referência a maneira como fãs dão visibilidade a questões políticas sobre cidadania, sexo/gênero, raça identificando mudanças em níveis de representatividade e conscientização social” por meio da crítica e/ou da discussão da representatividade e das “barreiras/avanços das narrativas de cultura pop no tratamento ficcional de mulheres, pessoas LGBTQ e questões étnico-raciais.” (Henn; Gonzatti, 2021, p. 452).

A partir da coleta dos editoriais e sumários das revistas, observamos que algumas dessas temáticas estão presentes, sobretudo na *Dragão Brasil* digital:

- **Racismo e homofobia** foram abordados em edições recentes (2019, 2022, 2023). A exemplo de editoriais sobre como incluir diversidade cultural no jogo; e sobre a equipe atual da revista ser mais diversa em gênero e raça;
- **Pandemia e vacinação.** Em 2020 a revista abordou a pandemia no mês em que saiu o decreto recomendando o distanciamento social. No editorial, o editor-chefe incentivou as pessoas a ficar em casa e a própria revista fez reportagens ensinando os jogadores de RPG a criar sessões de jogo online, disponibilizando este material gratuitamente. Em maio de 2021, houve um editorial incentivando a vacinação, e com uma crítica direta ao negacionismo e ao governo Bolsonaro pela “crueldade e incompetência de quem deveria ter zelado por nós” (Trevisan, 2021b, p. 2), em relação ao atraso das vacinas¹⁷.
- **Xenofobia e fascismo.** Na edição de fevereiro de 2022, o editorial “FCK PRSTS” aborda os “Puristas”, uma facção fictícia dentro do cenário de *Tormenta* e que foi criada como equivalentes aos nazistas, propositalmente feitos vilões para serem combatidos pelos jogadores, por serem xenófobos, fascistas, eugenistas, entre outros. O editorial foi publicado no mesmo mês em que o podcaster Bruno Monteiro Aiub, conhecido como Monark, defendeu a existência de um partido nazista¹⁸.
- **Acessibilidade:** Em maio de 2021, a *Dragão Brasil* apresentou uma reportagem escrita por Jarbas Carneiro Trindade, abordando inclusão e acessibilidade em mesas de RPG. Jarbas é deficiente visual e ao longo daquele mês havia debatido, no grupo exclusivo de apoiadores da revista que pagam o valor mais alto, alguns aspectos sobre a falta de acessibilidade no RPG.

Enfim, apresentamos a terceira dinâmica: um modelo de negócio independente para o financiamento coletivo: a participação do leitor. Isso permite aos leitores ocuparem diferentes posições na hierarquia da edição a partir do “cargo” de conselheiro, que é quem apoia com o valor mais alto. Na prática, funciona como uma espécie de assinatura, em que os assinantes (chamados de colaboradores), apoiam a revista com uma quantia específica por mês (em três níveis de apoio diferentes) e, após atingir uma meta, a revista é garantida e publicada.

¹⁷ Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2021-05-13/diretor-da-pfizer-escancara-atraso-letal-do-governo-bolsonaro-na-compra-de-vacinas.html>. Acesso em: 13 maio. 2023.

¹⁸ Disponível em: <https://www.estadao.com.br/politica/monark-defende-partido-nazista-no-brasil-e-contraria-principios-da-constituicao/>. Acesso em: 13 maio. 2023.

No nível de apoio mais alto, que custa R\$ 20 e se chama “Conselheiro”, os apoiadores têm acesso um grupo restrito no Facebook onde estão os demais “Conselheiros” e também os editores e colaboradores da revista¹⁹. Neste grupo são debatidos assuntos sobre a publicação, e a partir disso, a dinâmica de escolha dos temas que vão ser abordados na revista - incluindo a matéria de capa - mudou. Agora, além de consumidores, os leitores passaram também a participar do processo de produção, atuando como *prosumers*²⁰ (Toffler; 1980).

Neste grupo, além do contato direto com os editores e poder sugerir pautas para a revista, os “Conselheiros” também acabam se beneficiando da relação próxima. Em algumas ocasiões, a editora disponibiliza *previews* de conteúdos da revista e de produtos futuros, e também já sorteou e distribuiu ingressos para eventos na qual estava com estande montado. Criações de fã apresentadas também já foram elogiadas pelos editores e existem casos em que os autores destas criações passaram a ser incorporados à própria revista, como colaboradores remunerados, passando assim de *prosumers* a produtores.

Em adição ao grupo, os “Conselheiros” também dispõem de benefícios como descontos nas compras da editora, e são os únicos tipos de leitores que podem enviar perguntas para serem respondidas no *podcast* Dragão Brasil e no “Supremo Tribunal Regreiro”, espaço da Dragão Brasil que substituiu o “Pergaminho dos Leitores” (“Encontros Aleatórios”, na DS; e “Covil do Ninja”, na RPG Master) como ambiente do tipo “carta do leitor” para responder questionamentos e comentários.

Embora essa participação editorial e financeira indique uma tendência em curso que permite estabelecer novas relações entre produtores e consumidores, é importante salientar que o *crowdfunding* contribui para a organização das indústrias em si já que permite conhecer melhor os gostos dos seus leitores, podendo, assim, testar ou promover novas criações. É importante observar também que as práticas de financiamento coletivo podem ensejar “tensões” que se estabelecem entre “formas de sujeição ainda mais sutis e sedutoras” (Felinto, 2012, p. 149) dos consumidores e possibilidades criativas.

Considerações finais

Quando a Dragão Brasil surgiu como a primeira revista de RPG do Brasil, a cultura da convergência ainda estava começando a caminhar. Com o avanço da internet, das mídias digitais e da globalização, esta cultura se tornou mais evidente, e a revista soube entender este fenômeno e aproveitar-se da interação imprevisível entre os produtores e consumidores do conteúdo e, com isso, passaram a explorar outras mídias. Ao longo dos anos, não só a DB impressa, como também a DragonS-layer, sua sucessora espiritual, e posteriormente a DB digital, sua fênix renascida em um novo formato, se estabeleceram como referência entre o público para o qual escreviam, o de RPGistas, como cunhado pelos próprios editores, na primeira edição, em 1994.

19 Conforme informações na página do projeto de financiamento coletivo da revista, disponível em: <https://apoia.se/dragaoobrasil>. Acesso em: 10 maio. 2023.

20 O neologismo combina, em inglês, as palavras *producer* e *consumer* (produtor e consumidor). A definição do *prosumer* em português, *prossumidor*, seria “o consumidor que produz”.

A convergência começa e acontece conforme os consumidores interagem entre si, unidos pela sensação de fazer parte de um grupo, o de fãs, e a partir deste grupo os vários sistemas midiáticos coexistem e trocam conteúdo. As comunidades de conhecimento se formam em torno de interesses em comum, e os editores responsáveis pelos periódicos estudados souberam filtrar quais critérios tinham mais relevância social entre seus fãs, aliá-los aos interesses comerciais da empresa que representam, e conseguiram ampliar a margem de produção auto-agendada de seus conteúdos, sem que, com isso, deixassem de atender às expectativas dos consumidores.

É possível observar que os periódicos passaram cada vez mais a incluir conteúdos transmidiáticos autorais criados a partir das próprias revistas em suas páginas, de papel e digitais, não só por interesse comercial, mas também pela relação que criaram com seus fãs ao longo dos anos. As revistas são especializadas, mas são também objetos complexos que podem ser investigados pelo entrecruzamento da indústria criativa, editorial e midiática produzindo conteúdos sobre entretenimento e cultura, politicamente situados.

Referências

- ALCARAZ, F. T. Impacto de las TIC en las Industrias culturales. **Eptic**, n. 15, p. 104-114, 2013.
- BRAGA, J. L. Comunicação, disciplina indiciária. **MATRIZES**, n. 2, p. 73-88, 2008. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38193/40936>. Acesso em 14 dez. 2022.
- BRAUNER, G.; et al. Hoje sim! **Dragão Brasil**, Porto Alegre, a. 12. n 113. p. 2. 2016. Editorial.
- CARNEIRO, A. C. **Jogo e capitalismo de plataforma no Sul Global**: um estudo do coletivo de criadores RPGLatam. Dissertação (mestrado em comunicação). Orientador: Thiago Falcão. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2023, 111 p.
- CASSARO, M. **História do RPG no Brasil**: Marcelo Cassaro [Dragão Brasil, 3d&T, Tormenta etc]. [Entrevista concedida a] Rafael Carneiro Vasques. YouTube, 19 jan. 2021. 1 vídeo (02:06:59). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_mTPsCn2p0g. Acesso em: 8 abr. 2022.
- CASSARO, M. O dragão cresceu! **Dragão Brasil**, São Paulo, a. 1, n. 3. p. 4, 1994. Editorial.
- CASSARO, M., TREVISAN, J. M., WENDEL, M. **Entrevista com a equipe da Dragon Slayer**. [Entrevista concedida a] Raphael Di Cunto. SoBReCarGa. [s.l.] 30 mai. 2005. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20061129080133/http://www.sobrecarga.com.br/node/view/5775>. Acesso em 19 abr. 2022.
- CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M.; Coisas Estranhas! **Dragão Brasil**, Porto Alegre, a. 12, n. 112, p. 2, ago 2016. Editorial.
- DEI SVALDI, G.; et al. Nada de novo no front. **DragonSlayer**, São Paulo, n. 24, p. 2, 2009. Editorial.
- DETERDING, S.; ZAGAL, J. P. The many faces of role-playing game studies. In: ZAGAL, J. P.; DETERDING, S. (Eds.) **Role-playing game studies**: transmedia foundations. Nova York: Routledge, 2018. p. 2-16.
- FELINTO, E. Crowdfunding: entre as Multidões e as Corporações. **Comunicação, mídia e consumo**, v. 9 n. 26, p. 137-150, 2012.
- FERREIRA, V. L. **Imaginação e liberdade**: produção narrativa no fenômeno Tormenta RPG. Tese (doutorado) Orientadora: Gilka Girardello. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2021. 247 p.

- FINE, G. A. **Shared fantasy**: role-playing games as social worlds. Chicago: The University of Chicago Press, 1983.
- FRAGA, A. M. **Livros e revistas para jogar RPG (1980-2000)**: da importação às primeiras edições nacionais. Dissertação (mestrado em filosofia). Orientador: Rogério Monteiro de Siqueira. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2022. 204 p.
- HANUSCH, F (Ed.) **Lifestyle journalism**. Nova York: Routledge, 2013.
- HENN, R.; GONZATTI, C. Jornalismo de cultura pop: aproximações através de territorialidades semióticas no contexto digital. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 18, n. 53, set-dez 2021. p. 438-458
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015
- KIRKPATRICK, G. **The formation of gaming culture**: UK gaming magazines, 1981-1995. Nova York: Palgrave Macmillan. 2015.
- LEAL, B. S. **Introdução às narrativas jornalísticas**. Porto Alegre: Editora Sulina. 2022.
- LESSIG, L. **Remix**: making art and commerce thrive in the hybrid economy. Londres: Bloomsbury Academic, 2008.
- LIMA, T. A. A. M.; SANTOS, F. C. Jornalismo de games e interesse público: Estudo de caso da Eurogamer. **Anagrama**, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 1-16, 2019. DOI: 10.11606/issn.1982-1689.anagrama.2019.159460. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/159460>. Acesso em: 7 jul. 2022.
- MacCALLUM-STEWART, E.; STENROS, J.; BJÖRK, S. The impact of role-playing games on culture. In: ZAGAL, J. P.; DETERDING, S. (Eds.) **Role-playing game studies**: transmedia foundations. Nova York: Routledge, 2018. (p. 172-187).
- MARTINS, S. C. **História do RPG no Brasil**: Silvio Compagnoni Martins [Devir]. [Entrevista concedida a] Rafael Carneiro Vasques. YouTube, 11 mar. 2021. 1 vídeo (02:06:02). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=N_Qzh8a3eCs. Acesso em: 11 abr. 2022.
- MEDEIROS, K. A. C.; BARCELLOS, J. D. Revistas de videogames: um breve histórico sobre a compreensão da identidade gamer. **Animus - Revista Interamericana de Comunicação Midiática**. v. 21, n. 45. p. 245-268. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/2175497765377>. Acesso em: 12 jul. 2022.
- MESQUITA, S. A. M. **Das masmorras à Tormenta: a jornada editorial do RPG no Brasil**. 2015. Orientador: Jean Pierre Chauvin. Monografia (graduação em comunicação social com habilitação em editoração). Escola de Comunicação e Artes, São Paulo, USP. 2015.

MOCHOCKA, A.; MOCHOCKI, M. Magia i Miecz magazine: the evolution of tabletop RPG in Poland and its anglo-saxon context. **Homo Ludens**, v. 1, n. 9. 2016, p. 167-194.

PAMART, N. **Valeur et place du jeu de rôle en bibliothèque et ludothèque**: réussite ou «échec critique»? Mémoire d'étude (diplôme de conservateur de bibliothèque). Directeur de mémoire: Grégory Miura. École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques. Université de Lyon. France. 2020. 134 p.

PERREAULT, G.; VOS, T. P. Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism. **New Media & Society**, v. 22 (I), 2020, p. 159-176.

SEVILLANO PAREJA, H. Historia de una publicación periódica: el caso de la revista Dragón (edición norteamericana). **El Futuro del Pasado**, n. 3, 2012, p. 503-521.

SCALZO, M. **Jornalismo de Revista**. 4ª Ed. São Paulo: Contexto, 2011.

SCHWAAB, R. T.; TAVARES, F. M. B. O tema como operador de sentidos no jornalismo de revista. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 18, p. 180-193, dez. 2009.

TELLES, M. **História do RPG no Brasil**: Marcelo Telles [Rede RPG, Epifania]. [Entrevista concedida a] Rafael Carneiro Vasques. YouTube, 17 fev. 2021. 1 vídeo (01:56:03). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k2OwmkhPBJk>. Acesso em: 8 abr. 2022.

THUILLAS, O; WIART, L. Plateformes alternatives et coopération d'acteurs: quels modèles d'accès aux contenus culturels? **tic&société**, n. 13.1-2, 2019, p. 13-41.

TOFFLER, A. **A Terceira Onda**. Rio de Janeiro: Record, 1980.

TREVISAN, J. M. **História do RPG no Brasil**: J. M. Trevisan [Dragão Brasil, Tormenta]. [Entrevista concedida a] Rafael Carneiro Vasques. YouTube, 9 jan. 2021a. 1 vídeo (01:41:46). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=UsD-V_8FAXI. Acesso em: 17 abr. 2022.

TREVISAN, J. M. "Apesar de você". **Dragão Brasil**. Porto Alegre, a. 18, n. 167, p. 2, mai. 2021b. Editorial.

Desafios político-institucionais na formação de designers de jogos do Brasil

Jeferson Antunes¹
Bernadete de Souza Porto²

Introdução

Os cursos de graduação em desenvolvimentos de jogos (e outras nomenclaturas) são recentes no Brasil, datando de 2002. O primeiro bacharelado público, em uma Instituição de Ensino Superior (IES) Federal, foi formalizado no ano de 2022 pela Universidade Federal de Pelotas (UFPe).

Nesse sentido, a política educacional e as políticas institucionais pouco tem se inserido no bojo da profissionalização e do reconhecimento de uma carreira de designer de jogos no Brasil. Mesmo que a institucionalização e a educação formal não sejam condição *sine qua non* para profissionais de design de jogos, essa se apresenta como condição suficiente, que nos leva a questionar: quais as determinantes político institucionais estão relacionadas a formação de designers de jogos no Brasil?

O presente estudo tem por objetivo explicitar as determinantes políticas e institucionais relacionadas a formação de designers de jogos no Brasil. Para atingir o objetivo de pesquisa, utilizou-se da natureza qualitativa de pesquisa, através da entrevista semiestruturada como método de coleta de dados, em que participaram 20 designers de jogos do Brasil, tendo suas percepções ponderadas a partir da análise de conteúdo.

Explicitar o cenário político institucional das formações em design de jogos do Brasil, a partir da percepção de respondentes, nos auxilia na reflexão sobre a realidade dessas formações a partir de seus contextos. Em que procurasse contribuir com uma análise material, para o entendimento de problemas reais, para que profissionais do campo tenham base para a discussão e resolução de problemas.

1 Pós-doutorando em Educação pela Universidade Regional do Cariri (URCA), Doutor em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Mestre em Desenvolvimento Regional Sustentável pela Universidade Federal do Cariri (UFCA), Licenciado em História pela URCA. Crato, Ceará, e-mail: jeferson.kalderash@gmail.com

2 Doutora em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará (UFC), professora adjunta I do departamento de teoria e prática de ensino (FACED/UFC). Fortaleza, Ceará, e-mail: bernadete.porto@gmail.com

Metodologia

O presente estudo, de natureza qualitativa, parte das entrevistas semiestruturadas (FLICK, 2009) realizadas com 20 designers de jogos do Brasil, no ano de 2022, se concentrando no questionamento: Designers de jogos do Brasil possuem muito tempo de estudo, a maior parte possui graduação, especialização e/ou mestrado. Um fator interessante é que, mesmo possuindo alto grau de escolaridade, essas formações não são ligadas a profissão. A que motivos você acha que isso se deve?

Os dados coletados foram analisados a partir da análise de conteúdo (BARDIN, 1977), as categorias então sistematizadas são apresentadas em um quadro, com seus respectivos percentuais demonstrando a presença de cada categoria (ver Quadro 1).

Quadro 1 – Categorias analíticas

Categorias	f%
1. Poucas instituições que ofertam formações em design de jogos	25,00%
2. Os cursos de renome internacional são muito caros	5,00%
3. Os cursos são relativamente recentes no Brasil	25,00%
4. Precariedade de oportunidade de formação	12,50%
5. Falta de um mercado consumidor para os produtos desenvolvidos	7,50%
6. Os cursos ofertados são, em sua maioria, de instituições privadas	5,00%
7. Existe um risco econômico em se investir na profissão	10,00%
8. A escolha do design de jogos por paixão	10,00%

Fonte: Elaborado pela autoria com dados da pesquisa.

Os dados apresentam um desvio padrão de 3,25, com média de 5, sendo 5 as categorias mais representativas, acrescido o desvio padrão a média como limite de erro (8,25). Essas cinco categorias são analisadas a seguir.

O desafio da formação em design de jogos

Nossa primeira categoria “Poucas instituições que ofertam formações em design de jogos” (ver Quadro 1), diz respeito a oferta de formação, em vários níveis, na área de atuação de design de jogos.

Em relação aos cursos de desenvolvimento de jogos, opta-se por consultar os cursos cadastrados no Ministério da educação utilizando a plataforma e-MEC (E-MEC, s. d.), por ser uma fonte de dados centralizada e segura, com dados de documentação, ato de sanção e categorias de sistematização. Dessa forma, utilizando a plataforma e-MEC (E-MEC, s. d.), foram realizadas duas pesquisas por nomes de curso, buscando os termos jogo e game, recuperando todos os dados, em seguida, mesclamos esses dados, excluindo repetições.

Em 2002, a Universidade Anhembi Morumbi tem ato de criação sancionado pelo Ministério da Educação, com autorização para 250 vagas em seu curso de Design de games, que teve suas primeiras aulas em fevereiro de 2003 de forma presencial. Essa foi a primeira instituição reconhecida pelo Ministério da Educação. Em seguida a Unisinos e a Faculdade de Tecnologia Interamérica, no ano de 2004, iniciam seus cursos de forma presencial. O primeiro curso a distância é da Universidade Metodista de São Paulo, com ato de criação de 2012, iniciado em 2015, com autorização de 120 vagas.

Os nomes dos cursos variam bastante: jogos digitais, design de jogos para entretenimento, modelagem gráfica e jogos de computador, design de games, desenvolvimento de jogos de entretenimento, game design; sendo o mais comum Jogos Digitais. Usemos, doravante, *curso de Design de Jogos* para nos referir a esse conjunto.

Entre as classificações de área geral dos cursos de Design de Jogos temos Arte e Humanidades (16) e Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) (146), tendo como área específica Artes (16) e Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) (146). Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), seguida de Artes e Artes e humanidades. O rótulo da classificação desses cursos é animação (15), design gráfico (1), jogos digitais (146) e seu detalhamento na classificação de cursos é Produção audiovisual, de mídia e cultural (16) e Produção de Software (146).

Do total de cursos, 90,12% está ligado a tecnologia e computação, nas áreas das ciências exatas e engenharias. Esses dados evidenciam a proximidade do design de jogos, como formação, aos cursos tecnológicos.

Ao total temos 265 cursos sancionados, desses, 10 (3,77%) estão em processo de extinção, 32 (12,8%) foram extintos, 79 (23,02%) não foram iniciados e desses não iniciados, 3 estão em processo de extinção e 15 foram extintos. Em funcionamento pleno, portanto, temos 162 (61,13%) cursos no Brasil reconhecidos pelo Ministério da Educação. Esses 162 cursos, estão divididos em 136 instituições, sendo 94 (58,02%) instituições privadas com fins lucrativos, 60 (37,04%) privadas sem fins lucrativo, 5 (3,09%) públicas estaduais e 3 (1,85%) públicas federais.

Nos 162 cursos sancionados pelo Ministério da Educação, temos 20 cursos de bacharelado, 142 cursos tecnológicos. Ao total são sancionadas 98093 vagas, sendo 84943 (86,60%) vagas para o ensino a distância e 13150 (13,40%) vagas para ensino presencial. Não obstante, temos 59 (36,42%) cursos sancionados a distância e 103 (63,58%) cursos sancionados presenciais.

A discrepância entre cursos presenciais e a distância é expressa nessa proporção, a maior parte das vagas 84943 (86,59%) está nas instituições de ensino a distância, privadas, mesmo que essas instituições representem apenas 36,42% de todas as instituições.

Entre os cursos com mais vagas autorizadas estão o da Universidade da Amazônia, com 8850 vagas autorizadas; Universidade Universus Veritas Guarulhos, 8850; Centro Universitário Maurício de Nassau, 8850 vagas autorizadas; Centro Universitário Joaquim Nabuco de Recife, 8850 vagas autorizadas; Centro Universitário Leonardo da Vinci, 7610 vagas autorizadas; Universidade Cesumar, 5000 vagas autorizadas; Universidade Anhanguera, 3000 vagas autorizadas; Centro Universitário Anhanguera Pitagoras Unopar de Campo Grande, 3000 vagas autorizadas; todas ins-

tuições privadas de ensino a distância que correspondem a 5% das instituições com mais vagas autorizadas e concentram 55,06% de todas as vagas autorizadas no Brasil, enquanto as 75% de instituições com menos vagas autorizadas, apresentam 15600 (15,90%). Esses dados demonstram que os cursos têm alta concentração em poucas instituições e que a prevalência para formação é do ensino a distância.

Sendo os jogos uma mídia massificada, estabelecemos um comparativo com os cursos de Música e Cinema, por pertencerem a essa categoria, bem como, com os cursos de Administração, Pedagogia e Direito, que são os três cursos com mais estudantes matriculadas e matriculados. Esses dados são úteis para que possamos compreender de forma comparativa o universo estudado.

Tabela 1 - Dados comparativos dos cursos de design de jogos, cinema, música, administração, pedagogia e direito reconhecidos pelo Ministério da Educação

Curso	Design de jogos	Cinema	Música	Administração ³	Pedagogia ⁴	Direito ⁵
Quantidade de cursos sancionados	265	80	500	4213	3565	1991
Quantidade de cursos ativos ⁶	162 (61,13%)	65 (81,25%)	381 (76,2%)	2900 (68,83%)	2433 (68,25%)	1911 (95,98%)
Quantidade de instituições ⁷	136 (0,84)	53 (0,82)	118 (0,31)	1783 (0,61)	1351 (0,56)	1499 (0,96)
Instituições privadas com fins lucrativos	94	21	17	1473	1046	1090
Instituições privadas sem fins lucrativos	60	22	138	994	725	624
Instituições públicas	8	22	226	420	648	183
Quantidade de cursos presenciais	103	63	358	2424	527	1911
Quantidade de cursos a distância	59	2	23	476	1906	0
Quantidade de vagas ativas	98093	7381	41230	1094301	1025255	364342

3 13 cursos estão em categoria administrativa especial.
4 14 cursos estão em categoria administrativa especial.
5 14 cursos estão em categoria administrativa especial.
6 O percentual entre parêntesis se refere a relação entre sancionados e ativos.
7 O valor entre parêntesis se refere a proporção entre cursos ativos e instituições, quanto mais próximo do valor 1, a proporção se aproxima de 1:1.

Curso	Design de jogos	Cinema	Música	Administração	Pedagogia	Direito
Quantidade de vagas presenciais ativas	13150	1500	18115	638036	773455	364342
Quantidade de vagas a distância ativas	84943	5881	23115	456265	251820	0
Média de tempo de atuação (anos) ⁸	5,79	11,46	35,06	18,11	17,38	30,99
Mediana de tempo de duração (anos) ⁹	4,75	11,08	17,17	16,68	14,15	16,06
Concentração de vagas nos 5% superior	55,06%	25,20%	56,02%	48,86%	58,91%	11,09%
Quantidade de cursos dos 5% superior em vagas	8	3	19	145	122	96
75% inferior de vagas	15,90%	43,10%	17,01%	25,62%	19,20%	48,02%
Quantidade de cursos do 75% inferior em vagas	122	48	286	2175	1825	1433

Fonte: Elaborado pela autoria com dados do e-MEC (s. d.).

Em um comparativo com os cursos de Cinema e Música, os cursos de Design de Jogos estão em meio termo. A Música tem mais que o dobro de cursos ativos, enquanto Cinema tem menos que a metade. Já em relação à proporção entre quantidade de cursos e quantidade de instituições, os cursos autorizados de Design de Jogos têm maior relação, similar aos cursos de Cinema, mas diferente dos cursos de Música, que possuem menos instituições, com mais cursos.

Quando tratamos de vagas, os cursos de Cinema têm 7,52% da oferta sancionada do curso de Design de Jogos, enquanto as vagas sancionadas dos cursos de Música são 42,03% das vagas de Design de jogos. O que ocorre é que as vagas sancionadas para ensino a distância sempre são em grande número: enquanto as vagas de Design de Jogos na modalidade presencial tem maior sanção para Universidade Morumbi Anhembí, com 300 vagas e média de 127,67 vagas no universo das presenciais; a sanção de vagas para o ensino a distância na Universidade do Amazonas é de 8850, e a média de vagas sancionadas na modalidade é de 1439,71 entre todas as instituições que ofertam ensino a distância.

Então a diferença de vagas entre os cursos de Música e Design de Jogos pode ser explicada com o superdimensionamento das vagas para o ensino, em sua maio-

8 Esse tempo em anos conta da ativação do curso até a data de 01/04/2022.

9 Esse tempo em anos conta da ativação do curso até a data de 01/04/2022.

ria, concentrado em vagas a distância, uma vez que apenas, 6,04% dos cursos de Música se encontram na modalidade a distância.

Quando comparamos com os cursos que tem mais estudantes com matrícula efetuada, notamos que a quantidade de cursos ativos de Design de Jogos representa, 5,59% dos cursos de Administração, 6,68% dos cursos de Pedagogia e, 8,48% dos cursos de Direito. Ou seja, existem 94,41% mais cursos de Administração, 93,32% vezes cursos de Pedagogia e, 91,52% mais cursos de Direito, que cursos de Design de Jogos. Nesse comparativo, podemos afirmar que os cursos de Design de Jogos ofertam poucas vagas.

Quanto as instituições que ofertam esses cursos Direito e Design de jogos tem uma relação estatística próxima, respectivamente 0,96 e 0,84, enquanto Pedagogia e Administração têm, respectivamente, 0,56 e 0,61. Enquanto no Direito e no Design de Jogos existem mais instituições, com menos cursos sancionados, Pedagogia e Administração têm uma maior quantidade de cursos concentrando sanções. Os cursos de pedagogia têm quase duas sanções por instituição, o que amplia a oferta de cursos em uma mesma instituição e direciona as matrículas de forma regional nos cursos presenciais. Esse é um indicativo da pulverização das matrículas nos cursos de Design de Jogos, uma vez que, quanto menor a relação entre quantidade de cursos ativos e quantidade de instituições, maior é a oferta de vagas presenciais em uma instituição.

Quando tratamos de vagas, a situação é similar a quantidade de instituições. Os cursos de Administração possuem 91,94% mais vagas, os cursos de Pedagogia possuem 90,43% mais vagas, os cursos de direito possuem 73,08% mais vagas, que os cursos de Design de Jogos. Essas vagas, também divididas entre presencial e a distância, em sua maioria são concentradas em cursos presenciais e, nos cursos de Direito, são a totalidade. Nos cursos de Administração, 58,31% são vagas presenciais; nos cursos de Pedagogia, 75,44% são vagas presenciais; nos cursos de Direito, 100% são vagas presenciais.

Levando em consideração que a maior parte das matrículas são da rede presencial, 56,02% contra 43,08% da rede a distância (INEP, 2020), a proporção de ensino a distância nos cursos de Design de jogos, 86,59% e a proporção do ensino presencial, 13,41%, é inversamente proporcional aos cursos com maior número de matrículas. Logo, a proporção nos cursos de Design de Jogos entre vagas e matrículas, também é inversamente proporcional aos cursos de Administração, Pedagogia e Direito. Esse comparativo é outra evidência do superdimensionamento de vagas no ensino a distância em cursos de Design de Jogos.

Assim, quando respondentes afirmam que “Poucas instituições que ofertam formações em design de jogos”, temos como múltiplas determinantes dessa baixa oferta: a concentração das vagas em poucas instituições de ensino a distância, a proporção entre ensino presencial e a distância supera a média nacional, baixa presença na rede pública de ensino, superdimensionamento das vagas sancionadas para cursos à distância e que as matrículas presenciais são pulverizadas em várias instituições.

A terceira categoria “Os cursos são relativamente recentes no Brasil” (ver Quadro 1), diz respeito ao tempo de atuação dos cursos de Design de Jogos no Brasil.

Nos dados coletados no sistema e-MEC (s. d.) acerca dos cursos de Design de jogos, 31 desses cursos têm 10 anos ou mais, 42 desses cursos têm menos de cinco

e mais que 10 anos, 89 cursos têm menos de 5 anos. Em média, os cursos de Design de Jogos têm 5,79 anos, a maioria desses tem 4,75 anos, enquanto os cursos de Cinema tem, em média, 11,46 anos, com a maioria tendo 11,08 anos; os cursos de Música tem em média 35,06 anos, com alguns deles com mais de 175 anos e a maioria com 17,17 anos; Os cursos de Administração tem, em média, 18,11 anos, com a maioria tendo 16,68 anos; os cursos de Pedagogia tem em média 17,38 anos, com a maioria deles tendo 14,15 anos e; os cursos de Direito tem em média, 30,99 anos, com a maioria tendo 16,06 anos.

Logo os cursos, em ordem média, têm, ao menos, o dobro de tempo de atuação ativa do curso de Design de jogos, chegando a mais de 7 vezes. Esse tempo de atuação médio recente dos cursos de Design de Jogos reverbera nas diretrizes curriculares, da publicização e na avaliação do curso.

Os cursos de Design de jogos, na modalidade bacharelado, não possuem diretrizes curriculares, enquanto os cursos tecnológicos utilizam as diretrizes gerais. A falta dessas diretrizes curriculares específicas faz com que os currículos dos cursos sejam distantes, dispersos e limitados em uma conjuntura local, além de proporcionar maior legitimidade positiva aos cursos de Design de Jogos e, propor princípios norteadores da construção do conhecimento que possam ser compartilhados por uma comunidade acadêmica (ADAMS, 2012).

Essas diretrizes curriculares contribuem para que possamos entender o perfil de egressos e egressas, os componentes curriculares dos cursos, suas matrizes curriculares, as relações com os projetos pedagógicos, que influenciam todo o cotidiano da formação em Design de Jogos e nos possibilitam uma base para um aporte crítico de desenvolvimento tecnológico, científico e educacional desses cursos (LONA; BARBOSA, 2020).

A falta de diretrizes curriculares comuns a todos os cursos de Design de Jogos, portanto, impacta na construção de uma identidade a partir de referências comuns, bem como no reconhecimento da área de atuação profissional, uma vez que, como não existe uma base comum a todos os cursos, não se pode subsidiar a sociedade de informações para a tomada de decisão.

Uma outra questão diz respeito a avaliação desses cursos. Apenas dois cursos de bacharelado, 20% dos bacharelados e 1,23% de todos os cursos, realizaram avaliação realizaram Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes, a Universidade Anhembí Morumbi e a Universidade do Vale do Itajaí, ambos em 2012.

Por não existirem Diretrizes Curriculares Nacionais, o Ministério da Educação não tem como propor um Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes. As instituições que foram avaliadas estavam na área de Artes, sendo avaliadas, na área de Design. Isso prejudicou o curso da instituição Universidade Morumbi Anhembí, que obteve nota 2 no exame.

Esse exame, mesmo que de necessária crítica, possibilita a gestão dos cursos de Design de jogos, reconhecer algumas fragilidades no processo de ensino, auxiliada por indicadores que conduzem a construção de estratégias, para um processo de Governança Acadêmica (VASCONCELOS; SANTOS; FOSSATTI, 2018).

O Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes, além de mensurar de forma sincrética a qualidade da educação e gerar indicadores sincréticos que podem

ser utilizados na Governança Acadêmica, é utilizado, no sentido utilitarista, por instituições de ensino privadas para publicizar os seus cursos.

Ser um curso recente, portanto, pode levar a uma série de determinantes que influenciam, em múltiplas determinações, sua existência e a manutenção: a falta de diretrizes curriculares, falta de avaliação, avaliações inadequadas, problemas para a credibilidade dos cursos, dispersão do perfil de pessoas egressas, custos a empregabilidade de profissionais formadas, dificuldades na gestão dos cursos de Design de Jogos. O reconhecimento da profissão de Designer de Jogos e a publicização dos cursos de Design de Jogos no Brasil são afetadas pelos cursos não terem uma trajetória histórica antiga no Ensino Superior brasileiro.

Analizando a quarta categoria “Precariedade de oportunidade de formação” (ver Quadro 1), retrata os anseios de respondentes sobre o acesso e a qualidade da formação acerca de design de jogos.

Como a renda de designers de jogos do Brasil que participam dessa pesquisa, não é, em sua maioria, advinda do desenvolvimento de jogos, a profissão acaba se tornando uma dupla jornada (ANTUNES, 2022).

Esse acúmulo de trabalho não remunerado também se interliga com a precariedade da empregabilidade no Brasil, em que pessoas tem vários empregos para complementar a renda. Tempo de trabalho se torna um “empecilho” para uma formação continuada, é uma variável que limita a atuação. Em trabalhos que sobrecarregam pessoas, como essas vão conseguir tempo para essa formação continuada? Não irão, essa é uma questão de exploração da mais-valia, absoluta e relativa, pelo sistema capitalista de produção, com uma lógica centrada no valor de troca, em que tudo se torna produto e o papel de quem gera esse valor é relegado a sobrevivência.

Nesse sentido, uma formação em design de jogos não é precária em si, mas precária pelo contexto. O sentido de precário vem às custas da sobrevivência do ser no sistema econômico, para se incluir em um processo formativo, existe um custo material, intelectual e social.

Existe uma concentração de cursos em poucas instituições (55,06%), que são instituições privadas de ensino a distância e concentram a maioria das vagas (86,59%). Em um exercício de análise da realidade, quais seriam os custos para ingressar e se manter em uma formação desse tipo para um brasileiro ou brasileira média?

O perfil social de estudantes de graduação das universidades públicas brasileiras nos ajuda nesse exercício. Estudantes de graduação são 54,6% de mulheres e 43,4% de homens; desses 51,2% de negros e negras (descendentes ou não de quilombolas e pardos), 43,3% são brancos e brancas, 2% são amarelos e 0,9% são povos tradicionais; 60,4% cursou apenas escola pública e 26% cursou apenas escola particular, 50,8% tem nível de escolaridade maior que o de seus pais e mães (ANDIFES, 2019).

Referente as questões de trabalho no Brasil, 29,9% de estudantes estão ocupados e ocupadas, correspondente a 27,1% de mulheres e 33,2% de homens, 44,4% dessas pessoas estão em condições de trabalho precário, 75,7% desses trabalham até 40 horas por semana, 24,3% desses trabalham mais de 40 horas semanais (ANDIFES, 2019).

Entre as atividades acadêmicas de estudantes no Brasil temos 43,9% são estudantes de período integral, 29,3% são estudantes de período noturno, onde 49,4%

são trabalhadoras e trabalhadores e 37,3% são pessoas desempregadas e; 26,8% são estudante de período diurno (ANDIFES, 2019).

Participam de atividades acadêmicas (ensino, pesquisa, extensão, cultura) 45,1% de discentes (53,4% participam de forma remunerada), 65,5% estuda até 10 horas semanais, 18,3% utilizam a biblioteca uma vez por semana, 26,7% utilizam a biblioteca duas ou três vezes por semana, 10,3% utilizam a biblioteca quatro ou mais vezes por semana e 44,8% utilizam a biblioteca menos de uma vez por semana ou não a frequentam (ANDIFES, 2019).

A maior parte de estudantes de ensino superior são mulheres negras e homens negros. Soma-se a isso o fato de que a maior parte da população vive com até um salário mínimo per capita, sendo grande parte da jornada de trabalho de estudantes 40 horas semanais. A maioria dos cursos de Design de Jogos privados e de ensino a distância, com valor aproximado de R\$250,00, temos um investimento de 20,63% do ordenado, para o ingresso em um curso a distância de Design de jogos.

Não obstante, para se cursar a distância é necessário um equipamento com acesso à internet, ambos custos. No caso de design de jogos, para se assistir aulas, pode-se utilizar um equipamento de menor valor, como um celular, mas não para praticar os conteúdos das aulas, uma vez que os principais softwares têm requisitos mínimos. Tomemos como exemplo a Unity, que tem como requisitos mínimos para sistemas Windows uma *grafic processor unit* que suporte DirectX 12 (UNITY, 2020).

Para cursar Design de Jogos, existe um investimento de tempo mínimo. Nos cursos de graduação presencial teríamos 20 horas semanais de aulas e um tempo de estudos de 10 horas semanais. Extrapolando esses dados, apenas para análise, digamos que uma pessoa invista a metade do tempo, 15 horas semanais entre aulas, estudos, práticas e atividades online.

Nossa pessoa padrão, estudante padrão, brasileira padrão, proletária padrão, investe 41,26% do seu salário nos dois primeiros anos e, 20,63% nos dois últimos anos; 15 horas semanais, acumuladas para 65 horas semanais com sua jornada de trabalho, para poder cursar Design de Jogos no melhor dos cenários possíveis. Esse é um investimento impraticável, ser designer de jogos com uma formação é exceção, não regra.

A forma como os cursos de Design de Jogos está posta no Brasil gera exclusão. Esse não é um curso para 75% da população brasileira, o que torna precária a oferta de formação. Existe uma determinante objetiva, material, que limita o acesso ao padrão descrito por Leandro Lima (REGRAS DO JOGO #141, 2022): pessoas de classe média ou média alta, que tem um investimento familiar em suas formações e uma série de privilégios, para que possam investir tempo e dinheiro para ter uma história de vida e formação ligada a Design de Jogos.

Quando tratamos de “Precariedade de oportunidade de formação”, temos como múltiplas determinantes renda, tempo investido na formação, dupla jornada, acúmulo de trabalho, exploração da mais-valia, concentração de cursos em poucas instituições, oferta de vagas em sua maioria em cursos à distância, custos para se manter no curso, custos para adquirir bens e serviços necessários à formação.

Nossa sétima categoria “Existe um risco econômico em se investir na profissão” (ver quadro 1), diz respeito ao investimento pessoal para se formar na carreira de designer de jogos.

Estudar design de jogos, como abordado na categoria “Precariedade de oportunidade de formação”, é um privilégio. Não se pode associar a formação a renda, uma vez que pouco menos de 65% de respondentes dessa pesquisa informam que a atividade de desenvolvimento de jogos não afeta a sua renda (ANTUNES, 2022).

Design de jogos, como trabalho precário, se manifesta no trabalho temporário, contratos a termo, trabalho em tempo parcial, em domicílio, por peça – sejam eles considerados formais ou informais, e até clandestinos, adquirindo uma dimensão estrutural e permanente para os trabalhadores [e trabalhadoras] que são subordinados a modalidades de trabalho instável, flexível e desprotegido (MOTA, 2013, p. 82).

O trabalho em coletivos independentes chega a ser uma aposta, uma aposta do coletivo, que investe seu tempo e recursos no desenvolvimento de um produto, geralmente essas pessoas trabalham em tempo parcial, mantém outros empregos para subsistência e, na precariedade da informalidade, estão desprotegidas na instabilidade do resultado econômico atingido pelo jogo desenvolvido dividindo lucros com plataformas de distribuição.

Em desenvolvedoras independentes e nas grandes desenvolvedoras as questões são outras. Trata-se do trabalho assalariado, geralmente envolvendo *crunch* (ALPAÑES, 2021; TERRES, 2021), que também causa instabilidade, incerteza, em um trabalho por entrega de peças que não é valorado pelo uso, mas pela troca.

É comum que profissionais, dentro de grandes desenvolvedoras, criem métricas dentro dos próprios jogos para que possam demonstrar, a partir de dados coletados de quem joga, que seu trabalho foi relevante para o desenvolvimento de um jogo (REGRAS DO JOGO #143, 2022). Trata-se de desassociar o trabalho a resultado, não de uma forma positiva, mas como forma de superexploração do proletariado em que profissionais que desenvolvem jogos têm de provar seu trabalho, sendo suas próprias supervisoras, gerando as métricas, informando as métricas, explicando as métricas, para demonstrar que são merecedoras dos cargos que ocupam, um super-utilitarismo.

Você deve conseguir provar para empregadoras que é produtivo, que você a vale a pena, que você merece. Nesse sentido, isso reforça um discurso que é contra intuitivo, meritocrático e que reforça os contratos de trabalho flexíveis.

No Brasil, essa não é uma profissão regulamentada, o que reduz os direitos trabalhistas, a força de possíveis sindicatos, traz instabilidade jurídica e econômica. Sem regulamentação específica de jornadas de trabalho, especificidades de profissão e faixa salarial preconizadas por lei, profissionais que desenvolvem jogos estão sujeitas e sujeitos a subjetividade de quem as emprega.

Partindo da premissa, idealista e irreal, de que profissional com formação tem emprego garantido, mesmo assim, a instabilidade profissional é um elemento real, que existe para todas as profissões, mas que no desenvolvimento de jogos assume outras nuances: *crunch*, racismo estrutural e misoginia para ficar apenas nesses exemplos.

Quando respondente afirma “Existe um risco econômico em se investir na profissão”, esse risco tem como múltiplas determinações a empregabilidade de profissionais, trabalho flexível e instável, jornadas de trabalho extenuantes, um super-u-

tilitarismo, a falta de regulamentação da profissão e a submissão a subjetividade de quem emprega.

A oitava categoria “A escolha do design de jogos por paixão” (ver Quadro 1), retrata uma relação afetiva com os jogos como influência da escolha profissional.

Essa escolha profissional, menos ligada à formação e mais ligada a história de vida e formação é influenciada por fatores psicológicos (SOARES, 2002). Desenvolver jogos por interesse nos jogos é parte do processo de escolha profissional, que está ligada a habilidades e competências desenvolvidas ao longo da vida, essas mediadas pelo jogar.

Nesse sentido, a escolha é intuitiva, mantida por outras escolhas profissionais, sendo o design de jogos motivado por um desejo criativo. A formação, nesse sentido, ocorre em espaços não formais de ensino, na relação com outras pessoas, esse design por paixão ou intuição pode ou não conduzir as pessoas para um processo formativo formal.

Em nossa pesquisa, a maior parte de respondentes não tem formação em design de jogos. Isso não significa que elas não estudam, mas reforça uma experiência de desenvolvimento intensiva no fazer prático, criar e experimentar um jogo, antes de pensar o que um jogo é e o que ele não é.

Esse também é um espaço de privilégio, já que as pessoas podem desprender tempo em errar, com menores custos, uma vez que o design de jogos é tido como uma paixão, e não a profissão que gera renda e sustento da pessoa.

Existe, portanto, um grupo de pessoas que não pensa a profissão de designer de jogos como uma atividade laboral, mas como um hobby, desprendido de valor de troca, em que o sentido da atividade está no uso do tempo e dos recursos para a satisfação pessoal do criar livre.

Essa prática remete ao ócio criativo, o pensar que não tem regras obrigatórias, em que as pessoas não são assediadas pelo cronometro, sem obedecer a percursos ou a uma racionalidade limitada a produtividade, é aquela trabalhadora mental, quando estamos imóveis a refletir sobre algo ou mesmo a noite quando dormimos (MASI, 2000).

Preenchendo o tempo com ações escolhidas por vontade própria, em vez daquelas que se faz por coação, como o trabalho de escritório ou na linha de montagem. A criatividade se nutre de desperdício: de milhares de horas de reflexão ou exercício, que vistas de fora podem parecer pura perda de tempo. Mas na verdade são uma perambulação do corpo e da mente, que mais cedo ou mais tarde acaba desembocando numa ação positiva: numa obra de arte, num novo teorema, num romance (MASI, 2000, p. 267).

Para essas pessoas, o design de jogos é um momento de fruição criativa, desligada da realidade material, um momento necessário e que, com o advento da sociedade voltada ao trabalho e a sobrevivência, se torna raro, um privilégio inconstante.

Quando respondentes afirmam “A escolha do design de jogos por paixão”, temos, como múltiplas determinantes desse fenômeno: influência da história de vida, o interesse nos jogos, a escolha por design de jogos de forma intuitiva, foco no processo criativo, design de jogos como espaço de privilégios, a conexão emocional e não material com a profissão, o design de jogos como manifestação do ócio criativo.

Conclusão

A partir das evidências coletadas, tendo como ponto de partida as falas de respondentes, análise do contexto ao qual as falas se inserem, as categorias analisadas e sua presença no todo do discurso, compreendemos que existe um desafio político e institucional, presente na formação de designer de jogos no Brasil.

A falta de oferta de formações em design de jogos pode ser atribuída a várias determinantes, como a concentração de vagas em instituições de ensino a distância, a proporção desequilibrada entre ensino presencial e a distância, a baixa presença em instituições públicas de ensino e a distribuição pulverizada das matrículas presenciais em várias instituições. Além disso, a falta de diretrizes curriculares, avaliações inadequadas, dispersão do perfil de egressos, custos de empregabilidade, e dificuldades na gestão dos cursos também afetam a existência e a credibilidade dos cursos de design de jogos, que são relativamente recentes no ensino superior brasileiro.

A precariedade de oportunidades de formação em design de jogos é influenciada por múltiplos fatores, como renda, tempo investido na formação, dupla jornada de trabalho, exploração da mais-valia, concentração dos cursos em poucas instituições, oferta majoritária de vagas em cursos a distância, custos para se manter no curso e para adquirir bens e serviços necessários à formação.

O risco econômico de investir na profissão de designer de jogos é determinado por vários aspectos, incluindo a empregabilidade de profissionais, a natureza flexível e instável do trabalho, jornadas de trabalho extenuantes, um enfoque excessivo no utilitarismo, a falta de regulamentação da profissão e a submissão à subjetividade dos empregadores.

Todas essas evidências apontam para a necessidade dê-se repensar o modelo de formação superior em Design de Jogos a partir da realidade do campo de atuação e do campo de estudos, desenvolvendo uma cultura acadêmica inclusiva a partir do ensino presencial em instituições públicas de ensino superior. Nesse sentido, o fomento a economia criativa a partir das incubadoras das instituições de ensino superior, poderiam ofertar respostas as demandas sociais da profissão.

Para estudos futuros, uma análise do currículo em ação, dos cursos de Design de jogos faz-se necessária, para que possamos compreender, a partir do contexto explorado nessa pesquisa, como as múltiplas determinantes se manifestam na política educacional.

Agradecimentos

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq e Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Funcap.

Referências

ADAMS, Berenice Gehlen. A importância da Lei 9.795/99 e das diretrizes curriculares nacionais da Educação Ambiental para docentes. **Revista monografias ambientais**, Santa Maria, v. 10, n. 10, 2012.

ALPAÑES, Henrique. **La explotación en la industria de los videojuegos, contada desde dentro**. [2021] Disponível em: <https://elpais.com/tecnologia/2021-02-19/historias-del-crunch-la-explotacion-de-la-industria-de-los-videojuegos-contada-desde-dentro.html> acesso: 14 mar. 2022.

ANDIFES, Associação Nacional dos Dirigentes das Instituições Federais de Ensino Superior. **V Pesquisa Nacional de Perfil Socioeconômico e Cultural dos (as) Graduandos (as) das IFES**. Uberlândia, mai., 2019.

ANTUNES, Jeferson. **Ideias pedagógicas e design de jogos na educação**. Orientadora: Bernadete de Souza Porto. 2022. 474 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Ed. 70, 1977.

E-MEC. **Cadastro Nacional de Cursos e Instituições de Educação Superior Cadastro e-MEC**. [s. d.] Disponível em: <https://emec.mec.gov.br/> acesso: 9 abr. 2022.

FLICK, Uwe. **Introdução a pesquisa qualitativa**. 3ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

LONA, Miriam Therezinha; BARBOSA, Ana Mae. O Ensino de Design no Brasil: Formação das Escolas, Diretrizes Curriculares Nacionais e ENADE. **DAT Journal**, São Paulo, v. 5, n. 2, 2020.

MASI, Domenico de. **O ócio criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

MOTA, Ana Elizabete. Superexploração: uma categoria explicativa do trabalho precário. **Revista Online do Museu de Lanifícios da Universidade da Beira Interior**, Covilhã, v. 2, 2013.

REGRAS DO JOGO #141: Estudando o desenvolvimento de jogos no Brasil. [Locução de]: Fernando Henrique, Gamer Antifacista, Leandro Lima. [S.l.]: Regras do Jogo - Holodeck, 24 mar. 2022. Podcast. Disponível em: https://www.holodeckdesign.com.br/regras-do-jogo-141/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=regras-do-jogo-141. Acesso em: 28 mar. 2022.

REGRAS DO JOGO #143 - Elden Ring e UX design. [Locução de]: Fernando Henrique, Guilherme Zaffari. [S.l.]: Regras do Jogo - Holodeck, 7 abr. 2022. Podcast. Disponível em: <https://www.holodeckdesign.com.br/regras-do-jogo-143/>. Acesso em: 10 abr. 2022.

SOARES, Dulce Helena Penna. **A escolha profissional**: do jovem ao adulto. São Paulo: Sammus, 2002.

TERRES, Pedro Toniazzo. **Produção de Presença e Aceleração Social pela representação do passado em jogos digitais**. 2021. 64 p. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em História) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.

UNITY. **System requirements for Unity 2020 LTS**. [2020] Disponível em: <https://docs.unity3d.com/Manual/system-requirements.html> acesso: 6 abr. 2022.

VASCONCELOS, Rafael; SANTOS, Joanah Dal Mas dos; FOSSATTI, Paulo. **O ENADE como ferramenta para uma gestão de excelência no Ensino Superior**. in: FOSSATTI, Paulo; JUNG, Hildegard Susana. *Investigação Em Governança Universitária: Memórias*. Canoas: Unilasalle, 2018. Volume 2.

