

Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames

Hatred to the game: crypto-fascism and anti-playful communication in video game culture

RESUMO

Este artigo objetiva investigar uma dimensão anti-lúdica da cultura dos videogames: o uso de jogos e conteúdos ligados ao tema para propagar símbolos, afetos e discursos associados à extrema direita. Recorreremos à ideia de cripto-fascismo – a prática de esconder ideias fascistas sob disfarces socialmente aceitáveis –, expondo como os videogames se inserem nesta tática. Demonstraremos o uso dos videogames como um mecanismo retórico nos discursos de produtores de conteúdo ligados à cultura dos videogames, expondo a fraqueza de sua aliança com a dimensão lúdica desta cultura e sua muito mais forte adesão às premissas ideológicas cripto-fascistas. Por fim, abordaremos o modo como o ódio anti-lúdico atinge a própria dinâmica de inovação e invenção inerente ao mundo dos jogos, encarnada no ataque ao gênero emergente dos *walking simulators*.

Palavras-Chave: cripto-fascismo; cultura dos videogames; comunicação

ABSTRACT

This article aims to investigate an anti-playful dimension of video game culture: the use of games and content related to the theme to propagate symbols, affections and discourses associated with the extreme right. We will resort to the idea of crypto-fascism - the practice of hiding fascist ideas under socially acceptable disguises - exposing how video games fit into this tactic. We will demonstrate the use of video games as a rhetorical mechanism in the discourses of content producers linked to the culture of video games, exposing the weakness of their alliance with the playful dimension of this culture and its much stronger adherence to the crypto-fascist ideological premises. Finally, we will discuss how anti-playful hatred reaches the very dynamics of innovation and invention inherent in the gaming world, embodied in the attack on the emerging genre of walking simulators.

Keywords: crypto-fascism; video game culture; communication.

IVAN MUSSA

Professor substituto do Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (DECOM/UFRN). Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj).

INTRODUÇÃO

“Por que os videogames não podem apenas ser divertidos?” é o título do vídeo postado pelo youtuber Cr1T1KaL em 6 de julho de 2019. Sua principal reclamação é a de que, nos últimos anos, haveria uma pressão sobre os desenvolvedores para que “temas políticos e sociais” fossem incluídos nas narrativas e temáticas abordadas pelos videogames. Para Cr1T1KaL, jogos são, em sua essência, um divertimento, uma válvula de escape da realidade. Ignorantes disso, jornalistas, críticos e alguns desenvolvedores estariam interessados em que os jogos retratassem a realidade social e política do mundo. Para o youtuber, este é o verdadeiro pesadelo: porque a realidade chata e banal deveria contaminar o mundo de prazeres e distrações dos videogames?

O objetivo deste artigo não é contra-argumentar as premissas do vídeo. Em primeiro lugar, essa tarefa representaria um esforço inútil: seu criador jamais se dá ao trabalho de elencar quais exatamente seriam os elementos “sociais” que estariam sendo empurrados goela abaixo dos jogadores. Seriam personagens homossexuais? Protagonistas femininas ou não-brancos? E o que exatamente significa dizer que jogos misturam política e diversão? Seria possível ignorar os inúmeros marcos da indústria em que os assuntos tratados tenham refletido, por vezes de forma crítica, guerras (*Red Orchestra: Ostfront*, 2006; *Spec Ops: The Line*, 2012), colonização (*Populous*, 1989; *Assassin’s Creed III*, 2012), diáspora (*Oregon Trail*, 1985), entre inúmeras temáticas sociopolíticas?

Ao invés de aprofundar a crítica acima, este trabalho se interessa por outra discussão. A hipótese que nos orienta é a de que a superficialidade e vacuidade de termos como “política” e “questões sociais” não é acidental. Ela reflete, como demonstraremos, o emprego dos videogames como um revestimento retórico que camufla um processo subjacente: o ataque a pautas progressistas perpetrado pela extrema direita e reproduzida por setores significativos do que se convencionou chamar de “cultura gamer” (SHAW, 2010).

A composição dessa cultura (que envolve produtores de conteúdo, jogadores, jornalistas, desenvolvedores amadores e profissionais) segundo Adrienne Shaw, não pode ser relegada ao senso comum. Há, na realidade, uma batalha discursiva que determina os termos que nos vêm à mente quando falamos tanto em “cultura gamer” e seus membros típicos^[1]. Essa batalha e as imagens que dela nascem influenciam públicos-alvo de campanhas de marketing, formação de mercado consumidor, perfis de gênero e raça contratados por empresas da área, etc. É uma ideologia (ZIZEK, 2008^[2]) que enviesa a percepção, e que precisa ser abordada criticamente. Nosso intuito com este trabalho é prover essa crítica, do ponto de vista dos *game studies*.

A cultura gamer, nesse sentido, é tão suscetível à penetração de discursos de extrema-direita quanto qualquer dimensão política, cultural ou social da atuação humana. Para além dessa suscetibilidade, podemos enxergar, sobretudo a partir do surgimento da direita alternativa (*alt-*

right) nos EUA, o contágio desses discursos nos âmbitos ligados à cultura gamer. Tal inoculação, no entanto, funciona de maneira implícita, de modo que talvez nem mesmo Cr1T1KaL se dê conta de que, com seu discurso inócuo e reativo, esteja preparando o terreno para que parte dos mecanismos ideológicos da *alt-right* se desenvolvam.

Com isso em mente, voltemos à nossa hipótese: por que motivo a indeterminação dos termos “política” e “questões sociais” é essencial? Obviamente, o intuito é atacar, por exemplo, a ascensão de personagens femininas e homossexuais (em jogos como *The Last of Us 2* e *Uncharted: The Lost Legacy*) sem nomear explicitamente o alvo de seu incômodo. Além disso, essa indeterminação permite que a insatisfação seja disfarçada como defesa do traço que Cr1T1KaL considera primordial e absoluto nos jogos: a “diversão”. Assim, pode angariar simpatizantes e incentivar sua aderência à causa. Afinal de contas, não estariam sendo preconceituosos: estariam apenas defendendo o seu hobby.

Aqui, chegamos a uma outra definição mal acabada, ainda mais crucial para o objetivo deste artigo: o que significa a palavra “diversão”? Tudo e nada ao mesmo tempo: desde acadêmicos dos *game studies*, como Ian Bogost^[3], até designers de jogos renomados, como Jonathan Blow^[4], já chamaram atenção para vacuidade e ambiguidade do termo. Este último, como ex-jogador competitivo de *Counter-Strike* (1999), usa como exemplo o intenso estresse emocional e intelectual que um jogador de esportes eletrônicos (*e-sports*), mesmo amador, precisa suportar para sustentar uma atuação competitiva. A atmosfera de seriedade em partidas ranqueadas^[5], a disciplina, a frustração dos longos regimes de treinamento necessários para que um jogador novato evolua dentro de um cenário competitivo contrastam pesadamente com as imagens inocentes de lazer e distração que costumamos associar à palavra “diversão”. E, no entanto, a indústria dos *e-sports* dificilmente torna-se alvo de críticas por estar transformando um hobby essencialmente divertido em uma atividade que envolve estudo, trabalho e frustrações.

Portanto – e este é apenas um exemplo – a defesa da diversão e da redoma que protegeria os videogames de uma realidade não-divertida é tão ilusória quanto sua suposta distância de temas “sociais” e “políticos”. O que nos interessa, novamente, não é a imprecisão do uso das palavras, mas o que essa imprecisão esconde: um ódio aos movimentos desviantes da indústria de jogos, que exploram novas premissas narrativas, outros modos de jogar e, por motivos inclusive mercadológicos, a transformação da demografia consumidora.

Um jogador como Cr1T1KaL, portanto, sente-se como um fã dos faroestes de John Ford provavelmente se sentia quando a década de 1960 trazia os *spaghetti western*: onde estariam seus heróis à moda antiga, representantes da lei e da ordem? Foram substituídos por anti-heróis ambíguos, sem a moralidade e valores tradicionais. Essa sensação de abandono talvez indique que este e outros tantos youtubers não necessariamente espalham ódio contra minorias de forma proposital. No entanto, esse alibi não pode ser estendido a

todos os produtores de conteúdo dessa videosfera: há aqueles que se aproveitam da atração exercida pelos videogames para propagar, por meio deles, um conjunto de afetos e práticas que nada possuem de lúdicas: pelo contrário, reforçam vetores enrijecedores que são, em diferentes graus, sintomas do capitalismo global e de seu modo de produção cognitivo (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009).

Nesse cenário, a captura ideológica dos videogames é, na melhor das hipóteses, circunstancial: são usados como isca para levar quem a morde a um conjunto de premissas ideológicas completamente desvinculados do mundo do jogo e da ludicidade. Para que isso aconteça, o preconceito precisa ser camuflado, de modo que aqueles que a propaguem – como Cr1T1KaL – possam alegar que estão apenas protegendo a “identidade gamer” (ou algum termo equivalente) quando estão, de fato, protegendo o desequilíbrio de poder responsável pela conformação desta e tantas outras normatividades.

O objetivo deste trabalho é, por fim, demonstrar esse processo de mascaramento em três fases: na primeira, abordaremos a ideia de cripto-fascismo (GRIFFIN^[6], 2011), a prática de disfarçar a ideologia fascista com termos, imagens e mecanismos retóricos não-estigmatizados, fazendo com que as ideias circulem com maior eficiência. Na segunda parte, demonstraremos o uso dos videogames como uma das camuflagens que impulsionam o cripto-fascismo no YouTube. Por último, propomos uma análise dos jogos do gênero *walking simulator* sob o prisma da relação entre fascismo e videogames – tentando mostrar como o ódio inerente a esse movimento acaba por atingir a cultura dos jogos pela culatra.

Com isso, almejamos uma crítica que aborde uma dimensão perigosa e problemática da cultura dos jogos (Cf. SHAW, 2010, p. 416), mas que ao mesmo tempo argumente a favor da ideia de que se trata de uma dimensão anti-lúdica. Politicamente, este trabalho se posiciona como uma tentativa de apontar os caminhos para a expurgação das forças normalizadoras e enrijecedoras do cripto-fascismo, sublinhando a dimensão verdadeiramente lúdica que pode vir a dominar uma futura cultura dos videogames, baseada na inventividade e na diferença.

■ CRIPTO-FASCISMO E ESTRATÉGIAS DE COMUNICAÇÃO ANTI-LÚDICAS

O processo de recobrimento característico do cripto-fascismo consiste em um movimento duplo: ao mesmo tempo em que se esconde os traços mais incisivos do discurso, deixa-se transparecer rastros-chave. Tais indícios são fortes o suficiente para atrair atenção de

simpatizantes potenciais para as causas cripto-fascistas, mas, ao mesmo tempo, são demasiado fracos para serem identificados de forma precisa com o fascismo tradicional.

Na marcha de Charlottesville^[7], perpetrada em 2017, por exemplo, o cripto-nazista Richard Spencer repensou sua estratégia de comunicação: ao contrário do que se espera de uma reunião neonazista, não foram vistas suásticas, emblemas da Gestapo ou bandeiras da SS: no lugar dos símbolos estigmatizados, os diversos simpatizantes trajavam roupas sociais arrojadas e penteados “*high-and-tight*” semelhantes a de jogadores de futebol, atores de Hollywood e músicos pop.

Trata-se da tática do “*dog whistling*”^[8] (apito canino), em que aqueles acostumados com a retórica fascista identificam as claras alusões à ideologia. O penteado *high-and-tight* era utilizado na Alemanha nazista, por exemplo. No entanto, caso confrontados com tais fatos, os cripto-fascistas podem, facilmente, alegar que o acusador está sendo paranoico. A mudança visual era conjugada com um uso mais cuidados das palavras. Richard Spencer, por exemplo, não fala mais em ódio contra etnias e povos não-brancos, mas sim em um “etnoestado” para o “povo branco” - algo que supostamente poderia ser alcançado sem violência. A fantasia que embasa a narrativa é a de que países como Israel ou Japão já são etnoestados - respectivamente para os povos judeu e japonês - e que os EUA deveriam originar uma nação semelhante, que aninhasse os “valores da civilização ocidental” e a “etnia branca” que os teria inventado.

É fato que os dados históricos e sociológicos desmontam facilmente as premissas básicas do movimento: não há qualquer unidade étnica que justifique a defesa de um “povo branco”; não se encontra sequer um rastro de consistência em torno do que alguns chamam de “valores ocidentais”; e, mais do que qualquer coisa, não há sinal no consenso científico que aponte a uma correlação direta entre questões sociais (religião, costumes, índices de criminalidade, educação, etc) e fatores genéticos. A fragilidade desses pilares não interessa tanto a este trabalho quanto a efetividade da comunicação e viralização de crenças atreladas a eles. E, assim como acontece com os conceitos de “política” e “diversão” no vídeo descrito na nossa introdução, a maleabilidade e inocuidade dos termos contribui para a sua dinâmica cripto-fascista: afinal, como atacar o que não possui bases estabelecidas?

Parte da estratégia responsável por essa eficiência é, notadamente, o que se convencionou chamar de cripto-fascismo^[9] (GRIFFIN, 1991): o acobertamento de traços reconhecíveis de ideologias fascistas - sobretudo a nazista - com camadas discursivas mais facilmente digeríveis pelo discurso liberal dominante: exatamente a estratégia executada por Richard Spencer. No entanto, se sua empreitada chama atenção (inclusive pelo escape de gestos, símbolos e cânticos antisemitas e racistas), a tática comunicativa vem sendo aperfeiçoada ao menos desde o surgimento do partido britânico BNP (British National Party), especialmente a partir de 1999, sob a liderança de Nick Griffin (BRUN, 2013). O político reorganizou o sistema de símbolos e palavras-

chave do partido, vendendo-o como “protetor da identidade britânica” (a despeito do fato de que seus principais membros e simpatizantes continuavam nutrindo as mesmas visões, pautas e crenças racistas e supremacistas).

A reconstrução da marca do BNP elevou o partido do nicho insignificante aos mais de 1 milhão de votos na eleição parlamentar de 2009, quando Griffin e mais um membro foram eleitos, pela primeira vez, para ocupar cadeiras na casa mais importante da democracia britânica, a Câmara dos Comuns. Embora Nick Griffin tenha deixado o partido em 2011, o *status quo* do discurso liberal já havia aceitado o BNP como parte da discussão democrática e da suposta diversidade de ideias que circulam no *mainstream* midiático. Griffin chegou a ser convidado para *talk shows*, palestras e debates - algo impensável para um neonazista clássico.

Nisso consiste o objetivo último do cripto-fascismo: fazer suas ideias circularem em um âmbito antes inacessível. Essa versão aparentemente enfraquecida dos ideais supremacistas são paradoxalmente, mais efetivas que as suas versões mais fortes, já que se infiltram no discurso dominante, permitindo que, uma vez disfarçados, “atraiam membros fascistas e financiamento de simpatizantes do fascismo; e, por meio de suas afiliações e atividades públicas, sirvam de ponte entre a extrema-direita e a ultra-direita”^[10] (GRIFFIN, 1991, p. 168). Essa ponte ajuda a alargar a margem de discursos politicamente aceitáveis (*Overton window*) para a direita - mais especificamente, para que ideias fascistas caiam do lado de dentro da margem (BEVENSEE; ROSS, 2018).

Para compreender o papel dos videogames nesse contexto, é preciso retornar à genealogia da “direita alternativa” (“*alternative right*”, ou simplesmente “*alt-right*”), movimento cujo título Richard Spencer reivindica autoria. As premissas políticas da *alt-right* são propositalmente evasivas e plásticas, esticando-se desde pessoas insatisfeitas com a política de imigração dos países ocidentais até anti-semitas e defensores do “realismo racial” – que supõe uma diferença biológica e, por conseguinte, uma incompatibilidade cultural entre as diversas etnias e nacionalidades).

Na videosfera do Youtube, há diversos exemplos de extremismo aberto, como nos criadores Lauren Southern, Nick Fuentes e Stephen Molyneux (RIBEIRO et al., 2019). Embora miremos principalmente na política de imigração, usam como base argumentativa justamente a ideia de que culturas diferentes são incompatíveis, e que sua eventual mistura poria em risco as “vitórias” conquistadas pela “civilização ocidental”. A aparentemente inocente valorização da suposta herança cultural do ocidente esconde o objetivo real de tornar válida uma ideologia em que certas culturas, nacionalidades, religiões e até cores de pele são, de alguma forma, vistas como inferiores. Baseiam-se na notoriedade e na respeitabilidade de influenciadores como Jordan Peterson, Sam Harris e Ben Shapiro que, embora não possuam qualquer autoridade científica ou intelectual para fazê-lo, defendem uma espécie de escala numérica (que se apropria desde testes

de QI e estatísticas descontextualizadas, por exemplo^[11]) segundo a qual seria possível definir as civilizações mais ou menos avançadas.

O grupo mais brando, também chamado de *alt-light* (WENDLING, 2018, p. 11-12), é representado por produtores de conteúdo auto-identificados como liberais, tais como Carl Benjamin (Sargon of Akkad), Dave Rubin (Rubin Report) e Brooks Heatherly (NoBullshit). Neste polo do espectro, as pautas concentram-se quase totalmente em atacar o que se rotula de “cultura do politicamente correto” e seus defensores, definidos sarcasticamente como guerreiros da justiça social (*social justice warriors*, ou *SJWs*) (NAGLE, 2017).

Angela Nagle apresenta, e que podemos propor como uma das inovações retóricas do cripto-fascismo da *alt-right* no Youtube é o cinismo daqueles que a propagam. Encarnada na figura do *troll*, o simpatizante da *alt-right* compreende muito bem que está contaminando a discussão e embaçando as lentes que deveriam servir para analisar as questões lúdico-políticas. O *troll*, pode-se propor, é uma figura lúdica pelo menos no seu caráter transgressivo (CONSALVO, 2019). No entanto, quando essa transgressão se volta contra a própria cultura dos jogos (como abordaremos na terceira parte deste trabalho) e contra uma parcela daqueles que pretendem adentrar seu território, a figura do *troll* abandona o território do jogo transgressivo para encarnar o papel que Johan Huizinga denomina de *spoilsport* (2004, p. 12), responsável não por testar os limites do jogo, mas pela atitude essencialmente anti-lúdica de sequer permitir que ele se inicie.

Com isso, torna-se necessário responder de que modo a *alt-right* usa os videogames para a tarefa anti-lúdica de empurrar ideais fascistas para o lado aceitável da margem de discursos políticos possíveis. Desde já, porém, é possível ressaltar a dimensão anti-lúdica do discurso cripto-fascista, já que seus idealizadores optam, deliberadamente, por esconderem seus verdadeiros objetivos e crenças, evitando pô-los em jogo para que sejam debatidos de forma explícita. Além disso, como demonstraremos a seguir, se utilizam de uma suposta paixão por jogos para defendê-los da influência do “politicamente correto” ou de “agendas políticas”.

Conscientemente ou não, é no momento que assumem essa posição discursiva que os responsáveis pelo discurso deixam de colocar o jogo no centro de seu interesse, passando a priorizar uma certa pureza que jamais se verificou na história dos jogos eletrônicos. Ironicamente, a videosfera da extrema direita produz com o discurso anti-político o efeito inerentemente político de alargar a janela do discurso aceitável para o lado direito do espectro ideológico, dificultando a discussão de temas ligados a sexualidade, raça, gênero e injustiça social nos videogames.

■ O PROCESSO PARASITÁRIO: VIDEOGAMES CONTRA CRIPTO-FASCISMO

Em suma, a função dos videogames no discurso cripto-fascista da esfera anglófona do YouTube é de constituir o plano de fundo à frente do qual são desenvolvidas as versões criptografadas dos ideais fascistas. O maior exemplo disso é, sem dúvida, o movimento #Gamergate (GG) e, aproximadamente cinco anos após sua emergência, é possível dizer com apoio empírico e analítico (MORTENSEN, 2016; BUTT; APPERLEY, 2016; GOULART; NARDI, 2017) que, embora os jogos viessem na vanguarda do movimento, seu protagonismo era pesadamente influenciado por discussões de cunho antiprogressista, quando não abertamente misógeno e racista.

Cabe aqui ressaltar um aspecto já observado por Torill Mortensen (2016): a dimensão secundária - e por vezes simplesmente ausente - que a experiência lúdica assume no discurso do movimento:

Embora tenha sido associado a subculturas ligadas aos jogos, GG foi principalmente um evento acontecido em diferentes mídias sociais. Alguns dos atores principais não eram jogadores, e alguns haviam deliberadamente criticado a cultura gamer, como Milo Yiannopoulos [...]. Apesar de reivindicarem representação de todos os jogadores, [...] GG foi importante sobretudo para uma comunidade online engajada em ativismo em *image boards*^[12]. (MORTENSEN, 2016, p. 4)

Assim, temos pelo menos três níveis em que a cultura dos jogos perde relevância em comparação com outros motores do fenômeno GG. No primeiro nível, a exemplo de Yiannopoulos, temos o discurso que, abertamente ou não, atribui aos videogames uma carga negativa.

Nesse âmbito, temos, por exemplo, o youtuber Paul Joseph Watson, que em 2015 se juntou ao movimento GG, realizando um vídeo sobre a escritora feminista Anita Sarkeesian^[13] e uma entrevista com a youtuber conservadora Syrian Girl^[14]. Especialmente neste último, Watson demonstra simpatia aberta pela "comunidade GG", alegando que a defesa de diversidade nos jogos escondia uma agenda relacionada ao "marxismo cultural", "terceira onda do feminismo" e tentativas de "engenharia social" para inseminar essas ideologias no tecido social.

Essa defesa conspiratória da comunidade gamer, no entanto, esconde uma espécie de repulsa pela tecnologia e pela cultura pop. Seus vídeos apresentam perspectivas pessimistas sobre a dependência humana de redes sociais^[15], conteúdos questionáveis da televisão^[16] e, finalmente, o papel dos videogames em tornar os homens avessos a relacionamentos^[17]. Qual é a verdadeira posição de Watson quanto aos jogos eletrônicos? É impossível definir com certeza: o que se pode depreender desses e de outros vídeos, é que o fator dominante de seu discurso é a propagação de ideias conservadoras. Durante 2014 e 2015, quando o GG estava plenamente ativo, os videogames serviam como carona para este destino. Em momentos distintos, não necessariamente: assumem papel negativo.

Para ilustrar o segundo nível em que os videogames perdem relevância na videosfera gamer, recorreremos a Carl Benjamin, conhecido online como Sargon of Akkad: um dos principais atores do movimento GG. Passados 5 anos, Sargon - que antes produzia um volume tímido de conteúdo sobre jogos de estratégia - abandonou completamente o interesse pelos videogames. Sua atuação no Youtube limita-se à crítica do que ele e outros chamam de "PC Culture" ("cultura do politicamente correto"), perpetrada pelos "SJWs" (os "guerreiros da justiça social"). Novamente, embora não expresse desprezo aberto pelos videogames, sua campanha no GG usou-os apenas como veículo para propagar mensagens anti-progressistas.

Por último, este sequestro da cultura dos videogames por parte de um movimento essencialmente anti-progressista, manifesta-se inclusive no discurso de Youtubers especializados em jogos. O caso mais extremo é o do sueco PewDiePie e sua insistência em rejeitar a hipótese^[18] de que o uso constante de piadas sobre judeus e negros tenha, de alguma forma, alimentado um *fandom* intensamente pautado pelas paixões da extrema direita. Quando seu canal começa a sofrer com essa associação, PewDiePie anuncia uma doação de 50 mil dólares para a organização *Anti-Defamation League*, concentrada especialmente em combater o anti-semitismo na internet. Seus inscritos, no entanto, iniciam um escândalo que rapidamente pressiona o YouTuber a cancelar a doação.

Este e outros tantos casos demonstram que a construção de uma base de fãs abertamente alinhada aos objetivos cripto-fascistas, por definição, não passa pela pregação aberta de anti-semitismo, racismo ou misoginia. O enfraquecimento relativo da intensidade destas mensagens, acrescido de um revestimento temático - videogames, no caso - diminui a agressividade das ideias e, justamente por isso, possibilita que elas naveguem mais longe (aos 100 milhões de inscritos de PewDiePie, neste caso).

Assim, indivíduos que supostamente não acreditam na ideologia fascista de antemão, ajudam a cimentar a arena em que ela terá facilidade de se propagar. É o caso do youtuber RobinGamer que, a despeito de parecer bem-intencionado e legitimamente preocupado com o futuro da empresa Naughty Dog, da qual ele se considera fã, parece reproduzir exatamente o mesmo discurso de figuras mais alinhadas às demandas anti-políticas como as de Cr1TiK4L e Paul Joseph Watson, por exemplo. No seu vídeo "The Naughty Dog "Agenda" - An Honest, Open Conversation"^[19], o criador de conteúdo se incomoda com a inserção "forçada" de personagens femininas e homossexuais em situações de protagonismo. É difícil não creditar sua insatisfação à uma comunicação efetiva cripto-fascista. Trata-se de um novo público alcançado, que passa a demandar posições parecidas de outros produtores semelhantes, e assim sucessivamente.

O ATAQUE AO HOSPEDEIRO: WALKING SIMULATORS E ÓDIO À DISSONÂNCIA NOS JOGOS

De que modo, especificamente, esse ódio transborda da dimensão dos temas políticos e adentra o território do jogo em si? O sinal para responder a essa pergunta está na fragilidade da definição de “diversão”, a suposta essência dos jogos que tanto o movimento GG quanto a onda de insatisfeitos com a mistura entre política e videogame tanto tentam proteger. Qualquer entidade que ataque essa essência é merecedora de escárnio e desprezo. E em alguns casos o ódio é direcionado a formas de jogo específicas que não necessariamente estão atreladas a essas temáticas. É o caso do gênero de jogos que surge em meio ao boom da indústria independente de videogames, os *walking simulators*.

O jogo *Dear Esther* (2012) é um emblema da proposta: nos *walking simulators*, a meta é explorar um mundo que se abre ao movimento e à contemplação, mas não necessariamente à manipulação e a desafios tradicionais. Percorremos um cenário, escutamos e lemos uma narrativa, à medida que nossos passos nos levam a lugares-chave, que disparam novos diálogos e animações (com as quais não se pode interagir) sobre eventos da história: quem é Esther? Qual a significação dessa paisagem natural e arruinada que exploramos? Como o jogador é limitado a andar pelo cenário e assistir cenas pré-renderizadas, a experiência foi sarcasticamente batizada de “simuladores de caminhada” (tradução livre de “*walking simulators*”).

Paweł Grabarczyk (2016) identifica uma série de controvérsias no surgimento do gênero e na tensão que sua chegada gerou na indústria. Especificamente, o autor ressalta os ataques sofridos pelos desenvolvedores de jogos do gênero, sobretudo por parte de jogadores mais apegados às definições e conformações clássicas dos videogames:

Acredito que, mesmo que as motivações dos detratores dos *walking simulators* sejam muitas vezes ideológicas, pois resultam de uma visão reacionária e excessivamente conservadora da mídia, a avaliação crítica dos argumentos apresentados pode revelar-se útil. A razão disso é que descobrir as intuições que sustentam esses argumentos pode nos ajudar a melhor entender o gênero e a mídia dos videogames. ^[20] (GRABARCZYK, 2016, p. 253).

O entendimento estabelecido por Grabarczyk é de que a polarização motivada pelo gênero parece não se esgotar pela insatisfação do público com sua interatividade limitada. O discurso, segundo o autor, consiste em descreditar o gênero, afirmando que não se tratam de jogos – afinal de contas, não possuem, por exemplo estados de derrota e vitória. No entanto, como lembra Grabarczyk, o mesmo pode ser dito de *Tetris* ou *Space Invaders*: nesses jogos, não podemos ganhar, apenas perder. Outra reclamação é que o gênero depende excessivamente da narrativa. No entanto, o gênero *adventure*, a exemplo dos clássicos da Lucas Arts, como *Full Throttle*, *Loom* e *The Secret of Monkey Island*, também são carregados por seus personagens

e diálogos. “Mas estes possuem puzzles”, diriam os detratores. No entanto, *visual novels*, um gênero comum no mundo dos videogames, dependem de narrativas, não costumam apresentar puzzles, e oferecem pouca capacidade de interação além de avançar para a próxima cena. E, no entanto, jamais sofreram com os ataques e a ironia destilada contra os *walking simulators*. De onde vem esse ódio?

Enquanto Grabarczyk limitará sua análise às características formais do gênero, este estudo pretende relacionar suas contribuições à dimensão política que abordamos até aqui, tentando demonstrar como as duas camadas se entrelaçam. O melhor jogo para cumprir essa missão é *Gone Home* (2013), lançado às vésperas da crise do movimento GG e que, rapidamente, se viu capturado na guerra ideológica perpetrada pelos simpatizantes da causa. *Gone Home* foi rapidamente adesivado com o rótulo de *walking simulator*. No entanto, propomos, seu enquadramento foi motivado pelos temas que abordou, muito mais do que simplesmente por representar uma ameaça ao design clássico dos jogos. Trata-se, afinal de contas, de um jogo que conta a história de um romance entre duas garotas.

Analisemos três atributos mecânicos de *Gone Home*: 1) a progressão da narrativa; 2) a manipulação de objetos; 3) a investigação de subtramas e do que chamaremos de “segredos” do jogo. O primeiro aspecto é o mais banal e que se assemelha aos traços comuns a *walking simulators*. Encarnamos uma personagem que retorna de suas férias, perambulando por uma casa abandonada enquanto tentamos descobrir para onde foi o restante dos personagens (sua irmã e pais). A segunda camada, por si só, talvez seria suficiente para desqualificar *Gone Home* como *walking simulator*: para progredir na narrativa, precisamos achar objetos espalhados pela casa e resolver problemas – como, por exemplo, descobrir a senha do cofre da irmã da protagonista, Sam.

A última camada, no entanto, pode ser suficiente para deslegitimar o ataque anti-lúdico contra os *walking simulators* como gênero. Embora possuam interações limitadas, isso não significa que as caminhadas e perambulações que estes jogos incentivam estejam livres de desafios. No caso de *Gone Home*, há um punhado de informações sobre os familiares da protagonista que requer atenção aguda e busca de documentos, anotações e contemplação cuidadosa do espaço da casa. Trata-se não só de um desafio de nível elevado, como de um estilo de interação pouco experimentado, que leva os jogos a terrenos inexplorados – algo que deveria ser prezado por uma cultura lúdica, mas que é desprezado em troca da proteção de uma identidade normativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse sentido, nos aproximamos da argumentação de Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter, na oposição que estabelecem entre os “jogos do Império” e “jogos de multidão”, especificamente, dentro desta última categoria, do que chamam de “desenvolvimento dissonante”: “a emergência de conteúdo crítico em alguns jogos *mainstream*”^[21] (DYER-WITHEFORD; GREIG, 2009). Os *walking simulators*, como prolongamento da tradição dos *adventure games*, refletem práticas dissonantes despertadas pelo *boom* do mercado independente de desenvolvimento de jogos.

Não que este mercado tenha suscitado apenas em dissonâncias, ou que a dissonância venha apenas de empresas independentes. Mas, inegavelmente, a margem de manobra dos desenvolvedores se estendeu e, com isso, certas temáticas e subgêneros puderam se erguer. E o ataque que sofreram de dentro da cultura dos jogos demonstra que há, de fato, uma força anti-experimentação (e, portanto, anti-lúdica) que renega qualquer movimento na direção de um território que ameace a estabilidade da concepção inócua de “diversão” que valoriza. Inevitavelmente, o ataque à essa concepção rasa de “diversão”, é sentido como uma ameaça à “identidade gamer”, tal como foi consolidada pelos discursos dominantes. A defesa cripto-fascista dessa identidade e a reatividade à dissonância nos jogos andam lado a lado.

Este trabalho desenvolveu uma crítica a essa dimensão anti-lúdica da atual cultura dos jogos, germinada a partir de sua apropriação por parte do cripto-fascismo. Com essa abordagem, procuramos posicionar a argumentação de forma a expor os mecanismos de cooptação da ideologia cripto-fascista. Além disso, procuramos demonstrar seu funcionamento parasitário: no momento em que se vê ameaçada, a normatividade que orienta a ideologia atacará não só entidades externas (minorias, veículos progressistas, etc.), como abandonará e até mesmo hostilizará seu próprio hospedeiro: a cultura dos jogos.

Em suma o jogo é apropriado enquanto um elemento excessivo provocador de desejo (ŽIŽEK, 2008), mecanismo de uma ideologia que não apenas se propaga de maneira cínica, como depende do cinismo para sobreviver. Consideramos como essencial a tarefa de desmembrar essa dimensão anti-lúdica do cerne da cultura dos videogames. No âmbito dos *game studies*, essa tarefa só é possível com as necessárias e cada vez mais recorrentes problematizações da cultura dos videogames. Mas também deve passar pelo estudo e – por que não? – pela celebração do excesso desejoso provocado pelos jogos dissonantes: um resgate do gozo de jogar, raptado e relegado à condição de isca pelo cripto-fascismo.

REFERÊNCIAS

- BEVENSEE, Emmi; ROSS, Alexander Reid. *The Alt-Right and Global Information Warfare*. 2018. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8622270>. Acesso em 30/09/2019.
- BUTT, Mahli-Ann; APPERLEY, Thomas. *Vivian James – The politics of #Gamergate’s Avatar*. 2016. Disponível em: https://e-channel.med.utah.edu/wp-content/uploads/2017/02/paper_154.pdf. Acesso em 30/09/2019.
- CONSALVO, Mia. *Kaceytron and Trasgressive Play on Twitch.tv*. In: JØRGENSEN, Kristine. *Transgression in Games and Play*. Cambridge: MIT Press, 2019.
- DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greid de. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- GRABARCZYK, Pawel. *It’s like a walk in the park: On why are walking simulators so controversial*. 2016. Disponível em: <https://philpapers.org/rec/GRAILA-5>. Acesso em 30/09/2019.
- GRIFFIN, Roger. *The Nature of Fascism*. Londres: Printer, 1991.
- GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. *GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina*, 2017.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 5 ed., 2004.
- MELEAGROU-HITCHENS, Alexander; BRUN, Hans. *A Neo-Nationalist Network: The English Defence League and Europe’s Counter-Jihad Movement*. 2013. Disponível em: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1235939/FULLTEXT01.pdf>. Acesso em 30/09/2019.
- MORTENSEN, Torill. *Anger, fear, and games: The long event of# GamerGate*. 2016. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412016640408>. Acesso em 30/09/2019.
- NAGLE, Angela. *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Winchester: Zero Books, 2017.
- RIBEIRO, Manoel Horta et al. *Auditing Radicalization Pathways on YouTube*. 2019. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1908.08313>. Acesso em 30/09/2019.
- SHAW, Adrienne. *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*. 2010. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412009360414>. Acesso em 30/09/2019.
- TUCKER, Gabriel. *Maga, Memes, and Magnificent Hair: How Have Alt-Right, White Supremacy, and White Nationalism Become Rooted in American History?* 2018. Disponível em: <https://digitalcommons.augustana.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1020&context=polsoped>. Acesso em 30/09/2019.

WENDLING, Mike. *Alt-Right: From 4chan to the White House*. Londres: Pluto Press, 2018.

ŽIŽEK, Slavoj. *The Sublime Object of Ideology*. Londres: Verso Books, 2008.

-
- [1] Por esse motivo, como alega Torill Mortensen (2016, p. 5-6), a crítica contra o termo “gamer” - e, por tabela, contra a “cultura gamer” enquanto um organismo estável e imutável - não é um ataque aos videogames e seus jogadores, mas à sua redução ao público masculino, heterossexual, cisgênero e branco. Dentre todas as configurações possíveis, essa prevaleceu e prevalece e, portanto, a frustração de Cr1T1KaL - conscientemente ou não - é contra os ataques a essa normatividade.
- [2] A concepção de ideologia de Slavoj Zizek nos é cara por tratar de duas camadas do fenômeno ideológico: suas premissas rígidas (ódio às minorias, manutenção de valores reacionários, etc.), mas por se preocupar sobretudo com o seu revestimento estético e afetivo (nesse caso os videogames e a cultura gamer). Zizek também alerta para o fato de que esse revestimento é um excesso totalmente desvinculado da matéria prima: o fascismo captura um excesso (Cf. Žižek, 2008, p. 50) que gere afeto e desejo. Na segunda guerra, este excesso foi a estética militar do culto à disciplina corporal e ao trabalho. Na década de 2010, os videogames, a cultura pop e a estética dos memes servem a mesma função. Em ambos os casos, o excesso que provoca o desejo não pode ser igualado à ideologia que o tenta manipular.
- [3] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=BUI49OJfh6o>.
- [4] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=SqFu5O-oPmU>.
- [5] Em partidas ranqueadas, jogadores são premiados com pontos em caso de vitória e punidos com descontos em sua pontuação em caso de derrotas. A função do sistema é separar os jogadores por desempenho, para que o sistema de seleção de jogadores possa balancear as disputas e impedir que jogadores muito habilidosos sejam pareados para jogar contra iniciantes, por exemplo.
- [6] Roger Griffin, autor de “The Nature of Fascism”, não confundir com Nick Griffin, neonazista inglês que será mencionado adiante.
- [7] A marcha foi batizada de “Unite the Right”, ou “Uma a Direita”, e envolveu uma pletera de setores conservadores.
- [8] Conferir: <https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2016/11/30/does-this-haircut-make-me-look-like-a-nazi/>.
- [9] A primeira aparição do termo é creditada a Thodor Adorno, no livro *Der getreue Korrepetitor*.
- [10] Livre tradução de: “attract fascist members and funding, and through their publicistic activities and affiliations, act as bridges between the far right and the ultra-right”.
- [11] Essa inconsistência torna-se arma ideológica na mão da extrema-direita, que busca por formas de legitimar cientificamente seu racismo. Conferir: <https://theoutline.com/post/4024/andrew-sullivan-sam-harris-jordan-peterson-the-bell-curve?zd=1&zi=v7yKx4d4>.

- [12] Livre tradução de: “Despite being an event that resonated with the subcultures around games and gaming, it was mainly played out in different social media. Some of the lead actors were not gamers and had previously been deliberately critical of gamers, such as online writer Milo Yiannopoulos [...]. Despite their claim to represent all gamers, [...] GG was mainly important to a relatively small group of the online community engaged with image board activism”
- [13] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=OAI2SWIvrkc>.
- [14] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=edUKU88r9jM>.
- [15] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=PgwluZdJwpo>.
- [16] Conferir: https://www.youtube.com/watch?v=gK_0Yo-0r08.
- [17] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=uwPFnvnIA7w>.
- [18] <https://pewdie.tumblr.com/post/157160889655/just-to-clear-some-things-up>
- [19] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=sZwYcGnkmFY>.
- [20] Livre tradução de: I believe that even if motivations of the detractors of walking simulators are often ideological as they stem from a reactionary and overly conservative view on the medium, critical evaluation of the arguments they give may prove to be useful. The reason for it is that uncovering the intuitions which back these arguments might help us understand the genre and the medium of videogames better.
- [21] Livre tradução de: “the emergence of critical content in mainstream games”.