

Percepção de discursos de ódio em jogos eletrônicos online por adolescentes de Alagoas

Ritaciro Cavalcante da Silva¹
Sérgio Ifa²

Resumo: Este artigo discute sobre discursos de ódio e preconceito veiculados em ambientes de jogos eletrônicos na modalidade online, através das falas de adolescentes praticantes destes jogos que relataram sofrer ou testemunhar discursos proferidos contra gêneros ou etnias percebidos como não padrão, além de formular reflexões dos processos envolvidos na construção e manutenção destes discursos (MORTENSEN, 2018; DOWLING, 2020; BULUT, 2021). Este estudo se insere na Linguística Aplicada (FABRICIO, 2006; MAGNANI, 2014) porque entendemos a prática de jogar como portadora de ideologias que podem promover discursos de ódio através de ideais de maestria tecnológica e autopercepção (KOCUREK, 2015). Discorremos sobre a modalidade de jogar em aparelhos celulares, citando o exemplo do jogo *Free Fire*, e como as condições de produção e o consumo deles podem promover discursos de ódio. Analisamos falas de três adolescentes e suas reações aos discursos sofridos ou testemunhados. Percebemos uma falta da percepção da gravidade de tais discursos por parte de jogadores e desenvolvedores dos jogos, e que a permissividade com discursos de ódio em ambientes online precisa ser combatida.

Palavras-chave: Discurso de ódio; Jogos eletrônicos; Jogos online.

Introdução

Este artigo discorre sobre discursos de ódio e preconceito veiculados em ambientes de jogos eletrônicos na modalidade online, através das falas de adolescentes praticantes destes jogos que relataram sofrer ou presenciar tais discriminações em suas práticas, além de formular reflexões dos processos envolvidos na construção e manutenção destes discursos.

Com o advento da internet, é possível interagir com pessoas ao redor de todo o mundo via jogos eletrônicos. Porém, estes lugares ficaram infames pela toxicidade e discursos de ódio desferidos durante o jogar. Rogers (2012) alcunha o termo “vestiário virtual”, evocando a imagem de crianças sofrendo *bullying* de seus colegas em vestiários, longe da supervisão adulta. O ambiente do jogar online é entendido como livre para se desferir insultos, sem consequência.

¹ Professor de Educação Básica, Técnica e Tecnológica do Instituto Federal de Alagoas. Doutorando em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura pela Universidade Federal de Alagoas. Mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura pela Universidade Federal de Alagoas. E-mail: ritaciro.silva@ifal.edu.br. ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0001-6861-3899>.

² Professor Adjunto da Universidade Federal de Alagoas. Doutor em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. E-mail: sergio.posgraduacao@gmail.com. ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0002-6586-0154>.

Como diz o autor: “[...] jogos eletrônicos, baseados em sua estrutura, as normas de seus usuários e o objetivo final da diversão, podem encorajar o uso de discursos de ódio”³ (ROGERS, 2012, p. 1).

Os jogos eletrônicos e sua relação com as sociedades que os jogam mudou muito durante sua história. Há uma crescente miniaturização do jogar eletrônico, na forma dos *smartphones*, e “barreiras” de entrada para os jogos eletrônicos começam a ser quebradas. Há um escrutínio muito maior às questões problemáticas que acompanharam o desenvolvimento e veiculação de jogos eletrônicos, desde questionamentos diretos em relação a representatividade de parcelas da população historicamente negadas, como a revelação de comportamentos inaceitáveis por uma parte de seus entusiastas. O espaço do jogo eletrônico como exclusivo predominante de uma determinada demografia (masculina, hétero, cis, jovem e jovem-adulto) começa a ser diretamente questionado e desafiado.

Ainda assim, o jogo eletrônico ocupa um espaço de contradição peculiar a outros objetos lúdicos. Ele nasceu e se desenvolveu há cerca de cinquenta anos, no berço do capitalismo desenfreado que impulsionou os Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial. Dyer-Witheford e De Peuter (2009, p. xxix) classificam o jogo eletrônico como a “mídia exemplar do Império”, um conceito proposto pelos filósofos Michael Hardt e Antonio Negri, que descreve o complexo econômico, social e cultural favorecido por e realizado através do capitalismo. A indústria de produção, publicidade e distribuição de jogos eletrônicos é multimilionária, comparável à de cinema, apesar das inúmeras peculiaridades. Por causa disso, segundo seus detratores, seu funcionamento alimenta e incentiva a repetição de tarefas através de estímulos constantes, a ponto de levar a um suposto “vício”. De certa forma, o jogo eletrônico poderia ser considerado a caixa de Skinner do século XXI.

Explicitadas algumas situações relevantes, perguntamos: num mundo com tantas desigualdades, em que as necessidades básicas para a sobrevivência não são supridas por boa parte da população, seria um dispêndio de tempo e esforços voltar nosso olhar a estes objetos? Defendemos que não. Ao invés de uma simples caixa de Skinner a ser banida dos círculos acadêmicos, ou um artigo supérfluo que não merece sua consideração, acreditamos que o jogo eletrônico é uma entidade textual-discursiva válida, um gênero, capaz de carregar, produzir e modificar sentidos, que têm o potencial de ser percebidos pela população que os jogam.

³ No original: “video games, based on their structure, the norms of their users and the end goal of enjoyment, might encourage the use of hate speech.” Todas as traduções neste trabalho são de responsabilidade dos autores.

Compartilhamos da opinião de Woodcock (2019) quando defende uma leitura marxista dos jogos eletrônicos:

[...] jogos eletrônicos não são simplesmente alguma diversão, ou um ópio do povo, mas uma produção cultural complexa. Marxistas deveriam se interessar por eles porque sua produção, circulação e consumo podem nos proporcionar visões importantes de como o capitalismo contemporâneo funciona (WOODCOCK, 2019, p. 143)⁴.

Portanto, argumentamos que, ao entendermos como o jogo eletrônico consegue produzir sentidos e fomentar discursos, inclusive aqueles que podem promover ódio e desigualdade, podemos assim promover formas de combatê-los e fazer dos ambientes online lugares mais inclusivos, nos quais pessoas não precisam se sentir diminuídas.

O papel da Linguística Aplicada

Nesta subseção, discutimos o papel da Linguística Aplicada (LA) como área de pesquisa, no que tange a interface entre os estudos da linguagem e os *game studies*. Para tanto, trago os estudos de Fabricio (2006) e Magnani (2014) sobre a LA como espaço de estudo de incertezas na linguagem e o estabelecimento do videogame como objeto epistemológico, respectivamente.

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

⁴ No original: “videogames are not simply some diversion, or opium of the people, but a complex cultural commodity. Marxists should be interested in videogames because their production, circulation, and consumption can provide important insights into the inner workings of contemporary capitalism.”

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

Fabricio enumera alguns procedimentos metodológicos que ajudam a pesquisa em LA a segui-lo: questionar a relevância sociocultural, tomar cuidado com generalizações e definições engessadas, estabelecer os diferentes contextos relacionados ao objeto, questionar a si mesmo e seu papel como pesquisador, estar aberto ao diálogo, etc. Fazer isto requer uma desaprendizagem de preceitos arraigados em nossa prática de pesquisa e a aceitação da incerteza.

Por último, a autora responde a uma possível crítica a esta visão de se fazer pesquisa: se a verdade não é concreta, qualquer resposta seria válida. Para a autora, no lugar da verdade, a ética dita os “limites” da pesquisa, usando “valores democraticamente definidos na esfera pública e no diálogo aberto” (FABRICIO, 2006, p. 62).

Magnani, por sua vez, critica abertamente a configuração de saberes e conhecimentos em formas estanques, imutáveis, típicos de uma sociedade altamente automatizada como as que geram jogos eletrônicos. Evocando o conceito de “monocultura do saber” do sociólogo Boaventura de Sousa Santos, Magnani (2014, p. 39) percebe o pensamento científico ocidental moderno como incapaz de retratar objetos como o *videogame* em sua complexidade, uma vez que este se configura de forma volúvel, tanto em sua composição como artefato computacional, capaz de ser alterado por atualizações e *hacks*, como em seu uso e interação por parte de jogadores. O jogo eletrônico é, então, caracterizado pela sua incompletude, pela lacuna deixada deliberadamente em seu ser, que é preenchida pela ação do jogar. Apesar de ter natureza algorítmica, de ser composto ultimamente por instruções de máquina que obedecem à lógica fria dos aparelhos computacionais, o videogame não se caracteriza por previsibilidade ou perenidade. Ao contrário, ele se estabelece como objeto epistêmico quando compreendido como mutável e maleável pelas ações de seus jogadores, que implantam e resgatam sentidos através da prática do jogar.

Por estes motivos, entendemos que a LA se situa em uma posição adequada para servir como área de pesquisa que relacione o ato de jogar com o estudo de linguagens. Entendida a importância da LA, passo a discutir questões relacionadas aos discursos de ódio nos jogos eletrônicos online.

***GamerGate* e a “morte” dos gamers: problematizando discursos de ódio em jogos online**

Nesta seção, problematizamos o termo *gamer* como portador de ideologias que podem promover discursos de ódio através de ideais tecnomasculinos (KOCUREK, 2015). Entendemos discurso de ódio como “a expressão de opiniões que incitam ódio direcionado a indivíduos ou grupos, isto é, dar às palavras o poder de dor física⁵” (COSTA *et al.*, 2020, p. 36).

Uma das perguntas realizadas pela Pesquisa Game Brasil, o maior esforço censitário de hábitos de jogar dos brasileiros registrado até então (SIOUX GROUP, 2020), nos chamou a atenção por causa de seu questionamento: “Você se considera um *gamer*?”. Perguntou-se aos participantes se eles se viam como *gamers*, ou seja, se a atividade de jogar os definem a ponto de se identificarem como pessoas que jogam. Surpreendentemente, uma parcela considerável de participantes alegou não ser *gamers*. 66,5 % rejeitaram o termo para si e, se levarmos em consideração as informações de gênero fornecidas⁶, este número aumenta para 76,7% no caso de jogadoras. A pesquisa não define exatamente o que é um *gamer*, apenas que usou estes dados para diferenciar quem tem na prática do jogar seu principal hobby contra quem não tem. Mas a mesma pesquisa declara que 73,4% de seus participantes têm o costume de interagir com jogos eletrônicos, portanto desconfiamos que há questões bem mais problemáticas por trás desta pergunta aparentemente inócua.

Apesar de ser um termo comum para uma parcela de jogadores se identificarem, evitamos usar o anglicismo *gamer* para identificar jogadores de jogo eletrônico, sejam casuais ou entusiastas dedicados. Há um motivo específico para esta recusa: enxergamos dentro do termo “*gamer*”, quando interposto no ambiente semiótico dos entusiastas de jogos eletrônicos

⁵ No original: “Expressing opinions that incite hatred towards individuals or groups, i.e. giving words the power to hurt physically.”

⁶ Na pesquisa citada, apenas dois gêneros aparecem como opções: masculino ou feminino.

e dos discursos veiculados por eles, uma carga ideológica pesada, quase nociva. Investigamos aqui os motivos para tal posição.

Acreditamos que nenhuma discussão que relacione jogos eletrônicos com questões identitárias está completa sem menção ao que ficou conhecido como “*GamerGate*”, um movimento de mobilização virtual capitaneado por uma parcela de entusiastas de jogos, a grande maioria homens, contra uma suposta “perseguição” contra eles partindo de visões críticas, vindas de setores historicamente excluídos dos jogos eletrônicos, como mulheres, LGBTQIA+ e etnias não-brancas, aos aspectos mais problemáticos percebidos por estes em diferentes jogos eletrônicos. Na prática, o movimento foi meramente uma tentativa de deslegitimar estudos críticos sobre jogos eletrônicos, sob um pretexto de buscar a “ética” no jornalismo especializado, ética que parece se traduzir na manutenção do *status quo* no que diz respeito à indústria de entretenimento.

O estopim deste movimento aconteceu em 2014, quando a desenvolvedora independente Zoe Quinn foi acusada de adultério em busca de promoção favorável ao seu jogo, *Depression Quest*, de caráter autobiográfico e totalmente gratuito. Rumores teriam sido plantados por seu ex-namorado em fóruns de discussão frequentados por jogadores. Segundo Mortensen (2018), tais acusações se expandiram a outras mulheres que direcionavam olhares críticos aos jogos⁷, como Anita Sarkeesian, acusada de fraude financeira por ter arrecadado fundos através de um site de financiamento coletivo para a produção de uma série de ensaios em vídeo sobre tropos comuns relacionados a mulheres nos jogos eletrônicos⁸.

Mortensen reitera que estes ataques surgiram de uma parcela pequena dos autoproclamados “gamers”, e mesmo dentro do movimento havia dissidências e desacordos. Mas isto não lhes tira o mérito dos ataques e perseguições realizados em nome de uma suposta “integridade” dos jogos eletrônicos como eles são, que estariam sendo “envenenados” por forças consideradas prejudiciais, como o feminismo ou o chamado “marxismo cultural”. Identificar-se como *gamer* tornou-se uma chaga pelos olhos de muitos jornalistas de jogos eletrônicos, vistos como “cúmplices” das mulheres citadas acima. Como alertaram Fron *et al.* (2007):

⁷ A própria autora relata ter sido vítima de *doxxing*, ou seja, de publicação de dados pessoais sem seu consentimento.

⁸ Série disponível na plataforma YouTube: <https://www.youtube.com/user/feministfrequency>

A noção de “gamer” que definiu a retórica do marketing de jogos e seus fãs criou uma subcultura excludente e alienante a muitos que jogam videogames, mas não querem ser associados com as características e estilos comumente associados a jogadores aficionados. Este estereótipo pode na verdade fazer com que pessoas sequer joguem⁹ (FRON *et al.*, 2007, p. 310).

Mortensen (2018, p. 13) denomina o *GamerGate* como o “ponto fraco da cultura de participação”, e um exemplo de como tecnologias criadas para dar voz podem também silenciá-la. Como diz Chess (2020), também vítima do assédio de “gamers”:

O GamerGate tem sido uma força antagônica feita para manter neófitas longe da cultura dos jogos, ou ao menos mantê-las no canto delas, e tem tido relativo sucesso em fazer isto¹⁰. (CHESS, 2020, p. 93).

O estudo de Dowling *et al.* (2020), um *post mortem* do movimento *GamerGate* através de análise linguística e discursiva do compartilhamento de *links* pela rede social Twitter com *hashtags* que relacionam gênero e jogos eletrônicos, liga diretamente a identidade de *gamer* a comportamentos machistas, intentos em configurar o campo de discursos sobre jogos eletrônicos como território exclusivamente masculino. Pelo lado dos desenvolvedores de jogos, Bulut (2021) vê um viés enraizado de expectativas e crenças que reificam o padrão branco e masculino, percebido por eles como uma identidade que se configura a partir de habilidades e práticas tecnológicas, em detrimento de outros traços como gênero ou etnia. A autora dá o nome de “religiosidade lúdica” a esta sobreposição de técnica sobre pessoa: se você é capaz de “jogar bem”, em tese não importa quem você é. Não é assim que acontece, já que pessoas fora do padrão continuam sendo discriminadas por quem são, não importando sua performance no jogo. Aliás, argumentam as autoras, a própria ideia de igualar habilidade em uma certa atividade, como o jogo, com o pertencimento a um certo círculo, como o dos *gamers*, pode ser vista sob uma ótica machista de ritualismo e exclusão.

Pode-se teorizar que tais reações virulentas a olhares não-masculinos, não-brancos, não-cis e não-heteros aos jogos eletrônicos e a seu lugar excludente se devem justamente a posições

⁹ No original: “The notion of the “gamer” which has defined the rhetoric of game marketing and fandom, has created a sub-culture which is exclusionary and alienating to many people who play games, but who do not want to be associated with the characteristics and game play styles commonly associated with “hardcore gamers.” This stereotype may actually prevent some people from playing games entirely.”

¹⁰ No original: “GamerGate has been an antagonistic force that was meant to keep newcomers out of gamer culture—or at the very least, in their own corner—and has been relatively successful in doing so.”

defensivas tomadas pelas vozes dominantes em relação a outros temas, como os pânicos morais relacionados a jogos eletrônicos de cunho violento. Ao promover uma defesa acirrada de que os jogos eletrônicos seriam totalmente incapazes de influenciar seus jogadores a cometer atos violentos, *gamers* podem ter negado o potencial dos jogos eletrônicos exercerem *qualquer* influência, o que não se sustenta se considerarmos os jogos como os produtos culturais que são. Dyer-Witheford e De Peuter (2020) apontam que o movimento da *alt-right*, uma alternativa à direita política famosa por sua presença em fóruns online, cooptou os *gamers* e os direcionou a tomar atitudes reacionárias baseadas numa visão deturpada de integridade incólume, comum a este movimento. Os autores lamentam que “o lado errado aprendeu as lições sobre as implicações políticas dos jogos eletrônicos¹¹” (DYER-WITHEFORD; DE PEUTER, 2020, p. 6).

Tal entendimento pode ser oriundo da noção do “círculo mágico”, que tem suas origens nos estudos do filósofo Johan Huizinga (HUIZINGA, 2010). Segundo ele, o momento do jogar se desenvolveria em um espaço à parte do “mundo real”, dentro do qual haveria uma série de regras diferentes e que proporcionaria experiências e sensações distintas. Supõe-se, então, que jogos não teriam compromisso de retratar ou comentar sobre a realidade, uma vez que eles não se pretendem a isso. Mas, como lembra Consalvo (2009), este círculo mágico não se configura da forma como foi proposto por Huizinga, ou seja, jogos não podem ser um espaço desprovido de contexto, um vácuo cultural e social que não quer dizer nada. A autora argumenta que é impossível não trazer nada do mundo real para o jogo:

[...] jogadores nunca jogam algo novo ou deixam de trazer conhecimento de fora dos jogos para suas práticas de jogar. Estes eventos são talvez “manchados” pelo conhecimento anterior. Não existe jogar inocente¹² (CONSALVO, 2009, p. 415).

Apesar da pretensão de falta de seriedade, considerar todo ato de jogar como não sério e protegido por um “círculo mágico” pode ter consequências muito reais. Dowling *et al.* (2020) enxergam o estabelecimento deste círculo por parte de *gamers*, codificados como seres masculinos, como uma “bolha impermeável”, da qual apenas seus iguais pertencem. Qualquer

¹¹ No original: “[...] the wrong side learned the lessons about the political implications of games.”

¹² No original: “[...] players never play a new game or fail to bring outside knowledge about games and gameplay into their gaming situations. The event is “tainted” perhaps by prior knowledge. There is no innocent gaming.”

crítica direcionada a este círculo é recebida com insultos e assédios. O lamento de Leonard (2003, p. 4) infelizmente continua válido: “Os jogos eletrônicos continuam sendo um meio único onde o mantra “é só um jogo” repele críticas¹³”.

Sobre Jogos Mobile

Nesta seção, discorreremos sobre a modalidade de jogar em aparelhos celulares, citando o exemplo do jogo *Free Fire*, e como as condições de produção e o consumo deles podem promover discursos de ódio.

A experiência de jogar um determinado jogo pode variar drasticamente de uma pessoa para outra, ou mesmo em várias instâncias do jogar de uma mesma pessoa. A portabilidade e a ubiquidade do *smartphone*, por exemplo, faz com que jogos projetados para esta plataforma reforcem certos aspectos mais do que outros. Por exemplo, o jogar nestes aparelhos tem duração curta, e seu acesso precisa ser quase instantâneo, o que não dá muito espaço para aspectos como contexto histórico e apresentação detalhada, já que estes demandam recursos que podem não ser eficientemente executados pelo aparelho. Isto faz com que a maioria dos jogos de celular precise sacrificar contextos mais detalhados e nuançados, em favor de experiências cinestéticas de rápida gratificação. Jogos como *Angry Birds* ou *Fruit Ninja* têm jogabilidade simples e contexto quase inexistente. Com o aumento no potencial de processamento gráfico, além da tela maior e o barateamento dos smartphones, outros gêneros tiveram a chance de se popularizar. Jogos de gráficos e controles simples como os citados acima deram lugar a jogos de tiro complexos como *Free Fire*. Porém, estes jogos ainda apresentam jogabilidade baseada em satisfação hedonística e conflitos de complexidade moral quase nula.

Um paralelo que fazemos com estes jogos vem dos arcades, ou fliperamas, muito populares entre os anos 1980 a 2000. Jogados em ambientes como bares e restaurantes, jogos como *Street Fighter II* e *Final Fight* tinham também objetivos e morais ridiculamente simples: use da força física para derrotar e subjugar quem esteja em sua frente e conquiste a vitória, seja num torneio de artes marciais ou resgatando uma mulher sequestrada por uma gangue. As partidas também eram rápidas, com uma diferença: por um preço módico, com o qual se compra

¹³ No original: “Video games thus continue to represent a unique medium where the mantra “it’s just a game” repels criticism.”

fichas, um jogador pode começar uma partida deste jogo. Mas jogos como estes são deliberadamente programados de forma a impossibilitar o sucesso do jogador com apenas uma partida. A não ser que o jogador conheça muito bem o jogo, ele irá falhar em algum momento, e para continuar, precisa inserir uma nova moeda. No caso de jogos de luta um-a-um como *Street Fighter II*, também é possível desafiar outro jogador pelo espaço do jogar, o que também exige o uso de fichas. O consumo constante, que se traduz em ganho monetário aos estabelecimentos que abrigam estes arcades e, ultimamente, às produtoras e desenvolvedoras do jogo eletrônico, e é diretamente ligado ao progresso dentro do jogo e à dominância de um jogador sobre outro, reforça e deifica a competitividade e a maestria tecnológica. Como diz Kocurek:

O jogar em arcades privilegia e valoriza a competição individual, a fluência em tecnologias e um tipo de consumo semelhante a apostas; também reforça o que se tornaram ideais prevalentes de masculinidade [...]O arcade pode ter sido um espaço de entretenimento para a juventude, mas também foi um espaço de treinamento: o primeiro lugar onde uma geração encontrou os computadores e aprendeu a jogar, a trabalhar e a viver na era da computação¹⁴ (KOCUREK, 2015, p. 21).

De fato, para uma criança ou adolescente da época, que não tinha computador ou console em casa, os fliperamas, locadoras ou *LAN houses* pode ter sido seu primeiro contato com um aparelho computacional, com tudo o que isso implica. Quando nos lembramos que o *smartphone* é um dos poucos, se não o único, aparelho com acesso à internet que uma grande parte da população brasileira possui acesso, é bastante possível que muitos jogadores nesta plataforma não reconheçam seus jogos como capazes de gerar sentidos. Porém, não devemos esquecer que mesmo jogos eletrônicos com menos potencial gráfico podem, de fato, suscitar efeitos de normalização de discursos nos jogadores, quer eles estejam conscientes disso ou não.

Uma consequência desta normalização é a consideração da construção de discursos de ódio como algo normal ou esperado durante o jogar online. Afinal, todos estão competindo, e

¹⁴ No original: “Gameplay in arcades privileges and values individualized competition, technological fluency, and a type of consumer spending often likened to gambling; it also reinforces what have become prevailing ideas about masculinity [...] The arcade may have been an entertainment space for youth, but it was also a training ground: the first place a generation encountered computers and learned what it meant to play, to work, and to live in the age of computerization.”

insultos fazem parte do jogar. O problema, segundo os jogadores, surge quando estes insultos desembocam para injúrias baseadas em critérios como gênero e etnia.



Fig. 1 Captura de tela de *Free Fire* (à esquerda) e adolescente jogando *Free Fire* em frente à sua casa na periferia da zona sul de São Paulo (à direita). Fontes: VALADÃO (2021); RODRIGUES (2021).

Dito isto, passemos a discutir o jogo *Free Fire* (Figura 1), inscrito no gênero *battle royale*¹⁵. Jogado exclusivamente por múltiplos jogadores conectados via internet, jogadores disputam em combate, individualmente (*solo*) ou em grupos (*squads*) em uma ilha deserta, coletando armas e itens pelo caminho. Os *squads* são grupos de até quatro jogadores que se registram como tal no jogo, e disputam partidas com outros times no modo “Contra Squad”: ao invés de se enfrentarem entre si, o objetivo é derrotar o time oponente em uma sucessão de partidas, com acesso imediato a itens e em um espaço menor do que o do modo solo. Aqui, o foco está totalmente voltado à competição, enquanto no modo solo esta competição divide espaço com o desenvolvimento do avatar, através do acúmulo de níveis de experiência. Cada partida começa com um número alto de jogadores, de 50 a 100. As partidas duram cerca de 15 minutos, e se encerra quando sobra apenas um jogador, declarado vencedor com a expressão *booyah*, que acabou se tornando um sinônimo para a vitória em si.

Curiosamente, estudos empíricos como o de Rosenbusch, Röttger e Rosenbusch (2020) mostram que, ao contrário do que se possa imaginar, não há uma relação forte entre vitórias e níveis de habilidade dos jogadores de jogos *battle royale* como o *Free Fire*. Isto é, nem sempre o melhor jogador vencerá a partida, e isto não parece afetar profundamente a relação dos jogadores com o jogo, fazendo-os desistir de jogar, por exemplo. Os aspectos periféricos à

¹⁵ Entenda-se “gênero” como um agrupamento, criada pelos agentes do jogo como desenvolvedores e jogadores, entre jogos que compartilham características entre si. O gênero *battle royale* faz referência ao filme japonês homônimo, no qual adolescentes se encontram trancadas em uma escola e só poderão sair se matar um ao outro, até que sobre apenas um.

atividade central do jogar ajudam a explicar esta relação. Fora dos confrontos, o jogador pode personalizar a aparência de seu avatar através do uso de diferentes itens chamados *skins*. Algumas delas podem ser adquiridas enquanto se joga, e outras ainda podem ser compradas com diamantes, créditos virtuais adquiridos com dinheiro real. Há uma divisão artificial entre quem compra os itens acessórios e quem não os compra, que é alimentada pela própria comunidade ao redor do jogo. Como dizem Carter *et al.* (2020) sobre *Fortnite*, um jogo semelhante a *Free Fire*:

Ter ou não *skins* e danças específicas dá o desejo de jogar, de poder mostrar sua identidade favorita dentro do jogo, vista também em sentimentos contra microtransações e atitudes negativas aos jogadores “padrão”, quando seu avatar se mostra com a aparência padrão do jogo. Videogames são locais-chave de construção de identidade e da performance de social capital para crianças¹⁶ (CARTER *et al.*, 2020, p. 14).

Além disso, *Free Fire* também se configura como um *eSport*, ou seja, um esporte eletrônico espectativo, e partidas individuais e torneios são frequentemente transmitidas em sites de *streaming*¹⁷ como *Twitch*¹⁸, dando um engajamento vicário aos seus atuais jogadores e servindo como porta de entrada a consumidores em potencial.

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

¹⁶ No original: “To have, or not to have, specific skins and dances available to them drives a desire to play, to be able to display their preferred identity in-game, seen also in anti-microtransaction sentiments and negative attitudes toward “defaults,” when the player avatar has the default appearance. Games are key sites of identity construction and the performance of social capital for children.”

¹⁷ *Streaming* é o termo usado para a transmissão ao vivo, pela internet, de áudio e vídeo de um jogo eletrônico. Outros detalhes também são geralmente transmitidos, como a filmagem do jogador no ato do jogar via *webcam*, interações em bate-papo e informações adicionais, como doações e patrocínios.

¹⁸ <https://twitch.tv>.

também através do assistir ao jogar de outras pessoas, como aquelas que realizam *streaming*, que também pode ser feito via celular.

Existe ao redor de *Free Fire* um ecossistema de compartilhamento de valores, sejam eles monetários ou culturais. É possível para uma pessoa agregar valor a uma conta, ou seja, todas as informações relacionadas ao avatar (itens, armas, *skins*, nível de experiência). Estas pessoas entram no mundo do jogo com um determinado conjunto de credenciais (login, senha, etc.), joga com esta conta, acumula itens, como armas e *skins* atrativas a outros jogadores, e depois a repassa, por um preço, a outra pessoa que não precisará se dar ao trabalho de fazer tudo o que o vendedor fez. Tal transação é, teoricamente, ilícita, por ferir os termos de uso do jogo, mas isto não impede os jogadores interessados de fazê-la. De fato, em uma atualização da nomenclatura “jogos do Império” fornecida por Dyer-Witthford e De Peuter (2009), Nieborg (2021) chama jogos como *Free Fire* de “aplicativos do Império” (*apps of Empire*), uma nova configuração de estabelecimento e manutenção de controle e poder através de trocas monetárias dentro dos jogos eletrônicos.

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

A importância do jogar digital não é somente o acesso a uma comunidade maior, mas também que jogar jogos eletrônicos e ser parte de suas comunidades propicia o desenvolvimento de habilidades favoráveis ao comportamento e participação cívicas¹⁹ (APPERLEY, 2015, p. xx).

Enxergamos aqui uma tensão entre as oportunidades de cidadania digital e o consumo fomentado pela máquina neoliberal, ambas perpassando o mesmo objeto, o jogo eletrônico, e tendo os jogadores no centro. Por este motivo, entendemos que é necessário nos atentarmos aos discursos veiculados através das comunidades que circundam estes jogos, uma vez que eles também são uma prática crescente entre jovens em formação.

¹⁹ No original: “The importance of digital play is not solely that it allows access to a wider community; also, the process of playing digital games and being a part of gaming communities fosters the development of skills that support civic behavior and participation.”

Metodologia

Nesta seção, descrevemos a metodologia que utilizamos ao incluir o tipo de pesquisa, seus participantes, os instrumentos de coleta e o procedimento de interpretação.

Este artigo é um recorte da pesquisa realizada “Em Busca de um Ludoletramento Digital Crítico”, aprovado pelo Conselho de Ética²⁰. Todos os participantes da pesquisa se declararam como alunos do Ensino Médio. A escolha desta faixa em específico se justifica por dois motivos: como professores e pesquisadores de Linguística Aplicada, entendemos que este é o público ao nosso maior alcance, e o que mais conseguiria causar um impacto positivo com esta pesquisa. A segunda vem do fato que o público jovem e jovem-adulto (de 14 a 24 anos) é uma demografia mais atrativa ao mercado que cerca o complexo de jogos eletrônicos, especialmente jogos online como *Free Fire*, e consideramos seus hábitos de jogar como relevantes para seu desenvolvimento como seres ativos na sociedade. Assim, ao buscar entender as questões críticas relacionados ao jogar de indivíduos nesta faixa etária, podemos assim contribuir para suas formações como cidadãos críticos, capazes de desvelar discursos subjacentes em suas mídias de consumo, como o jogo eletrônico.

Os participantes da pesquisa foram sondados através de formulários online, distribuídos em redes sociais do Instituto Federal de Alagoas. A forma de coleta de dados foi a marcação de conversas no Google Meet com participantes de um projeto de extensão. As conversas duravam entre 20 minutos e 1 hora, realizadas individualmente ou em dupla, devido à incompatibilidade de muitos dos participantes em participarem em um único horário durante a semana. As conversas eram marcadas, de acordo com a disponibilidade dos participantes e foram, na sua maior parte, informais. Interagimos com os participantes sobre o que eles estavam jogando no momento, fazendo comentários e perguntas sobre algumas questões que acreditávamos ser relevantes para a discussão. Estes temas surgiam, muitas vezes, dos próprios participantes, com pouca intervenção, apenas quando sugeria um certo jogo ou mostrava uma certa visão sobre algum jogo eletrônico que o participante tinha experienciado. Não houve planos ou roteiros para estes encontros. Começamos cada encontro perguntando o que cada participante jogou durante a semana e desenvolvia os temas a partir de suas respostas. Após a coleta de dados das conversas, passa-se à transcrição e análise feita por temas, através de procedimentos como

²⁰ Parecer Consubstanciado nº 4.171.033 do Comitê de Ética em Pesquisa, referente à submissão CAAE nº 32874920.3.0000.5013.

bracketing, divisão de dados, categorização em temas, interligação de temas e construção de mapas de significados (*meaning maps*). Foram feitas, durante o período da pesquisa, 26 conversas com oito participantes. Destaco entre estas as falas de três participantes: Jonathas, Leonardo e Lívia. Foram escolhidos estes três especificamente por causa da relevância de suas falas para o assunto abordado aqui, além de suas perspectivas e opiniões no que dizem respeito a discriminações online.

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

Os outros dois participantes, Leonardo e Lívia, se identificam como mulher cis branca e homem cis branco, respectivamente. No tempo da coleta de dados, os dois eram namorados e participavam das conversas juntos. Os dois têm o costume de jogar *League of Legends*, outro jogo online semelhante ao *Free Fire* no que diz respeito a comunidade que o cerca. Lívia relatou jogar online por valorizar as interações e relações entre pessoas, e foi neste ambiente que ela encontrou Leonardo. Ambos os participantes relataram presenciar episódios de disseminação de discursos de ódio em ambientes online, e se sentem desapontados com a comunidade que os permitem, porém de formas diferentes. Lívia pareceu ser mais otimista e empática do que Leonardo, que demonstra estar decepcionado com o comportamento de seus pares.

Interpretação

Analisamos e interpretamos aqui algumas falas dos participantes, comparando-as com nossas experiências como professor e como professor-jogador. Por entendermos o jogo eletrônico como artefato cultural, com implicações tanto econômicas como sociais, argumentamos que é necessário levar em conta estas duas dimensões para compreender como os participantes percebem sua prática de jogar. O jogo eletrônico tem suas raízes no bojo da expansão capitalista desenfreada do pós-guerra, que proporcionou a informatização da parcela

economicamente ativa da sociedade, e muitos dos valores difundidos pela e através de tecnologias digitais como os jogos eletrônicos encontram-se imbricados na concepção, produção, execução e discussão destes jogos por parte de seus agentes. Esta interpretação busca pô-los em evidência e, a partir desta exposição, propor perspectivas deslocadas do discurso pragmatista comumente associado aos jogos eletrônicos.

A pergunta que surgiu com frequência durante as conversas com os participantes foi: o que fazem jogadores de jogos eletrônicos online como *League of Legends* e *Free Fire* continuarem a jogá-los, apesar de reputação infame da comunidade que os cerca como locais de disseminação de discursos discriminatórios e toxicidade? Vários relatos de participantes sobre suas práticas de jogar online consistiram de queixas comportamentais surgidas das interações entre jogadores em uma determinada instância do jogar. Comportamentos que vão desde insultos ao jeito de jogar até, em casos graves, exemplos de discursos racistas, classistas e/ou machistas, velados ou não, por parte de jogadores. Há três trechos da conversa com Jonathas, nos quais ele descreve o que chama de “player tóxico”, ou seja, um jogador que se engaja em comportamento danoso a outros:

J: depende da pessoa, por exemplo eu tô jogando Free Fire aqui, aí eu caio numa partida com players aleatórios, aí os cara tão longe, logo eles não vão ter filtro de pensar e falar, sabe, aí alguém faz jogada errada no time, aquele player tóxico

R: mas tipo como é que você define esse player tóxico, pra você como é que é

J: Eu acho um cara chato, só isso mesmo porque... não é pra fazer muita coisa não, sabe, só denunciar, não dar ban não...

R: Como assim não dá pra fazer muita coisa?

J: por exemplo, eu caio numa partida com o cara, o cara tá chatão lá, é só denunciar e sair da partida, bola pra frente e bora procurar outra. (Conversa com Jonathas, 7 dez. 2020).

É interessante notar como este “player tóxico” dito por Jonathas é sempre outro que não o próprio participante, ou alguém conhecido a ele. É um elemento externo à vivência do participante. É “um cara”, “um chatão”, alguém que atrapalha o fluxo do jogo e pode ser removido com o toque de um botão. De fato, estas relações efêmeras parecem ser comuns entre jogadores, devido a quão fácil é cortar a relação entre jogadores, em um instante, e na próxima partida encontrar alguém mais agradável. Sim, no jogar online há uma facilidade de descarte de pessoas, o que pode ser visto como algo bom ou ruim. Se há, por um lado, a possibilidade de

criar um número potencialmente infinito de novas relações sociais através de tecnologias como o jogo eletrônico online, por outro estas relações não parecem ser relevantes o bastante para uma gerar uma resposta emocional por parte dos jogadores. Parece haver um instrumentalismo nas relações humanas do jogar online, o que parece tornar o ser humano não tão diferente de um robô. De fato, alguns jogos inserem inteligências artificiais, os “bots”, em partidas online, e alguns jogadores nem percebem a diferença. Isto fez a palavra “bot” se tornar um termo pejorativo para jogadores que não se encaixam nos padrões impostos pela comunidade, como relata Jonathas:

J: aí ele usa umas roupa feia, tá ligado, porque o jogo dá umas roupas, tá ligado, só que essas roupas que são dadas de graça, a maioria dos players dizem “não, é roupa de ‘bot’, roupa barata, roupa de graça”, essas coisas

R: roupa de que, de ‘bot’?

J: ‘bot’, porque quando você ficar away na base no CS, os caras expulsam você e entra o bot, que o jogo manda um bot pra jogar por você, aí o bot não sabe jogar, não...

R: ah sim, entendo

J: geralmente a Garena faz isso, quando sai da partida, quando sua internet cai, substitui por um bot e deixa lá, só que ele não joga bem e aí a galera que joga usa essa expressão. (Conversa com Jonathas, 7 dez. 2020).

Ainda sobre a natureza efêmera das relações construídas durante o jogar online, em jogos como *Free Fire* existem modelos de progressão vertical e horizontal, denominados “elos” em *League of Legends* e “patentes” em *Free Fire*. Para subir ao próximo elo ou patente, o jogador precisa cumprir determinados critérios, atingidos pelo acúmulo de pontos e itens, obtidos através de partidas dentro do jogo e com outros jogadores, que também estão em busca destes mesmos pontos e itens. Em um período de algumas horas, um jogador médio destes jogos entrou em contato, mesmo que superficialmente, com dezenas de pessoas, seja como aliados em seus times, ou inimigos em outros. Como as partidas não duram muito tempo, sendo limitado a 15 minutos no *Free Fire*, a interação verbal entre jogadores se limita a instruções do que realizar durante a partida, e alguns jogadores até esperam que outros saibam o que fazer, sem instruções. Todos estes fatores contribuem para uma interação entre indivíduos truncada e repleta de ruídos, o que dá vazão a pensamentos impulsivos que podem desembocar em injúrias.

Muitas vezes, durante o jogar de uma partida de um jogo eletrônico online, algo não vai de acordo com o que foi planejado, seja por falta de atenção de um jogador que não está tão concentrado no jogar quanto seus colegas, ou mesmo devido a questões fora do controle do

jogador, como falhas na conexão de internet. Isto pode causar a derrota do time, e a perda da oportunidade de acumular pontos necessários para a progressão nos elos ou patentes. Jogadores podem reagir de forma virulenta, insultando o colega que eles percebem como culpado pelo fracasso. Tais insultos podem se limitar à incompetência percebida pelos jogadores, mas frequentemente desembocam para discriminações relacionado a cor, gênero, etnia e local. Jonathas, inclusive, relatou sofrer discriminações deste tipo por parte de participantes fora de seu círculo de amizades:

J: tipo bullying, racismo, os caraio a 4, faz tudo, está ligado, os cara fica assim ‘oxe, mas os cara não sabe nem tua cor, chama de macaco, pinta a gota do rato, os cara chama mesmo’

R: chama mesmo?

J: os cara chama, ‘você é um macaco’, não sei o quê, os cara pratica bullying sem nem saber se o cara, racismo, tá ligado, sem nem saber se o cara é branco, preto, azul, os cara fala mesmo os

R: os cara que você tá dizendo é quem?

J: os aleatórios, tá ligado. (Conversa com Jonathas, 21 jan. 2021).

Há aqui uma desqualificação automática do ser negro apenas por ser negro. A denominação racista se torna um instrumento de desumanização do indivíduo, percebido apenas como elemento da interface do jogo e não como pessoa. Como o próprio Jonathas fala, o outro jogador sequer sabe a cor do alvo de suas injúrias, mas as profere mesmo assim. Jonathas também relatou sofrer perseguição por parte de jogadores “aleatórios” em uma ocasião. Por estar vencendo com frequência no jogo *Free Fire*, um ou mais de seus oponentes realizaram denúncias em massa contra ele, alegando que Jonathas havia trapaceado através do uso de *hacks*, programas de computador usados para dar vantagens indevidas a um jogador, como invencibilidade ou itens e armas normalmente inacessíveis pelo jogar normal. Isto alertou a empresa desenvolvedora do jogo, que decidiu bloquear Jonathas das partidas online por dois meses, até que ele pudesse provar que não tinha usado qualquer ferramenta para trapacear no jogo. Em um relato revelador, Jonathas comparou seu episódio de perseguição com ataques de discriminações online, dizendo que a empresa desenvolvedora do jogo e a comunidade ao redor dele se importam mais com supostos trapaceiros, que podem tomar vantagem do sistema econômico simulado do jogo e causar prejuízos financeiros, do que o comportamento tóxico que pode causar episódios de injúria:

J: só não vão dar o item, ele está meio que errado numa coisa e a Garena ainda mesmo assim houve, tá ligado, agora eu se eu chegar ‘pô, o cara foi xenofóbico comigo’ a Garena não vai nem ligar, a Garena tá ligada no dinheiro, quero dinheiro e tchau. (Conversa com Jonathas, 21 jan. 2021).

Outro ponto a se destacar é a aceitação e abnegação por parte dos participantes desses ambientes como tóxicos, apesar de eles alegarem não participarem deste tipo de interação maldosa. Esta atitude se reflete nas atitudes de ignorar discursos odiosos em vez de confrontá-los, como Lívia parece demonstrar abaixo:

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

Li: não sei, porque mudar o outro não tem como, mas às vezes não reagir da mesma forma que o outro reage com a gente, ignorar muitas coisas, aprender a lidar com isso, e não ser o que a gente não quer receber, ser diferente. (Conversa com Leonardo e Lívia, 8 mar. 2021).

Por causa dessas limitações na forma de interação, é possível que haja um processo de coisificação do outro que está jogando, visto como uma mera ferramenta se estiver no time aliado, ou mero obstáculo se estiver no time oposto. Mesmo em espaços de tempo e formas de comunicação limitados durante o jogar, as palavras proferidas pelos jogadores possuem um efeito real de construção de sentido, e podem estar impregnadas de preconceitos que afloram em momentos acalorados ou de frustração. Isto dá vazão a discursos racistas, machistas, xenofóbicos, entre outros. Muitas vezes, as vítimas dos ataques precisam recorrer a estratégias de naturalização. Como diz Ortiz (2019) sobre o racismo sofrido por homens negros como Jonathas em ambientes de jogo online:

O advento da internet e dos jogos online criaram mais um lugar para o surgimento de um racismo historicamente específico. Há pouco diálogo em como lidar com ou resistir a estas experiências, e participantes se sentiam incapazes de mudar as condições de sua racialização. Eles podem sair do espaço do jogo online, mas isto não nega suas experiências, ou como estes confrontos podem se combinar com formas de racismo em pessoa para moldar a percepção do indivíduo do mundo ao redor dele.²¹ (ORTIZ, 2019, p. 12).

²¹ No original: “The advent of the Internet and online gaming has created yet another site for the emergence of a historically specific racism. There is little socialization on how to manage or resist these experiences, and

Outro fator a se levar em consideração diz respeito a ideais de maestria de habilidades tecnológicas que jogadores esperam de si e dos outros. Estes ideais podem ser explicados sucintamente através do meme “*git gud*”: uma corruptela intencional da frase “get good” (“fique bom” ou “melhore”), ela é geralmente usada, com um toque de ironia comum ao círculo de *gamers*, a qualquer pessoa que sinta dificuldade em superar algum desafio proposto pelo jogo, como um *boss*²² ou um enigma complicado. Espera-se que o jogador continue a praticar, mesmo após repetidas falhas, em vez de pedir ajuda, o que pode demonstrar fraqueza ou falta de comprometimento. Há aqui uma valorização do desafio e da persistência como elementos ideais para o jogar. Idealmente, quanto mais se joga, mais o ambiente do jogo é compreendido e mais fácil o jogo se torna. Superar esta curva de aprendizagem inicial, portanto, é entendido como um rito de passagem que todos precisam seguir para serem reconhecidos como “gamers” verdadeiros, o que não acontece caso o jogador escolha não se submeter a isto, ou mesmo que o próprio jogo dê condições do desafio ser superado de forma mais fácil.

Embora seja compreensível que tais elementos de fato contribuem para os sentimentos hedonísticos suscitados durante o jogar, como a frustração de não conseguir ultrapassar um desafio que lhe causa dificuldade por muito tempo, seguido pela euforia quando o jogador consegue sucesso, não é difícil ver os ideais tecnomasculinos de autossuficiência e dominação codificados em atitudes como esta.

Tal visão machista das expectativas de jogadores em jogos online pode explicar e ser explicada pela naturalização de discriminações, dentro e fora do jogo. Jonathas relaciona um suposto discriminações sofrido em casa por parte destes agressores anônimos com discriminações realizadas no ambiente do jogo:

R: tu acredita mesmo que o cara tem esse ódio pela raça da pessoa, não é só uma zoeira?

J: tem uns caras que falam só pelo ódio, o cara sente que é do coração dele, o cara olha assim e diz ‘caralho, o cara tá revoltado’

R: oxe, meu irmão, vei

respondents feel unable to change the conditions of their racialization. These respondents may be able to leave the online space of Xbox Live, but this does not negate the significance of their experiences, or how these confrontations may combine with in-person forms of racism to shape individuals’ perceptions of the world around them.”

²² Oriundo da palavra inglesa para “chefe”, diz respeito a um oponente mais difícil de ser derrotado, geralmente enfrentado ao final de uma fase ou momento do jogo. A terminologia vem de jogos no gênero *beat-em-up*, no qual tal oponente era geralmente um antagonista, como o líder de uma gangue, e é precedido de seus lacaios, mais fáceis de superar que o chefe e que precisam ser derrotados para que se chegue a ele.

J: acho que os cara pensa ‘porra, eu vou falar uma coisa que me machucaria com esse cara’ se tem uma coisa que tem a capacidade de me deixar mal, vou falar pra esse cara só para ver como é que vai reagir aqui

J: porque o cara, sei lá, apanha em casa ou sofreu algum bullying, apanhou do pai demais, tipo porque o cara para fazer isso, aí ou ele deu na mãe ou apanhou do pai. (Conversa com Jonathas, 21 jan. 2021).

É preciso destacar também como os jogadores percebem quem é responsável pelo comportamento indevido de jogadores antes, durante e depois das partidas. Alguns põem a responsabilidade diretamente às pessoas com quem estão jogando, ou as empresas que criam e mantêm ambientes online. Leonardo e Livia veem a responsabilidade como compartilhada entre os jogadores que frequentam o ambiente online e os desenvolvedores que o mantêm, mas reconhecem que as duas partes não se comprometem como deveriam, tendo interesses outros em mente:

Le: eu concordo com que Livia falou, e até a própria Riot sabe que o LoL tem a comunidade que é bem problemática, ela até tenta fazer algumas coisas em relação a isso, ela tenta aprimorar o sistema de você reportar um jogador que geralmente trollou a partida, então xingou alguém, eles vêm aprimorando, tanto que entrou com as ações novas recentemente, eles tinham um evento, que não tá acontecendo mais, mas que era chamado de acampamento Yordle, eles dividiam toda a comunidade em dois grupos, o grupo vermelho e o grupo azul, o grupo que tivesse o maior número de reports, de banimento, de punição, o grupo perdia, e o grupo que sobressaísse ganharia um prêmio, é uma forma da própria empresa tentar controlar o nível de toxicidade da comunidade

R: não sei se é muito cedo para ver resultado, vocês veem resultado nisso, vocês acreditam nessas medidas, ou acham que não vai adiantar?

Le: na verdade, Autor, acho que é uma medida um pouco falha, até um pouco inocente, porque de fato melhorava, mas era só durante enquanto estava rolando o evento, depois que acabava o evento, tudo voltava ao normal, as pessoas não falavam durante o evento, melhorava, mas quando acabava parecia que nada tinha acontecido

R: então não aprenderam nada, você acha

Le: é, foi só pelo prêmio mesmo. (Conversa com Leonardo e Livia, 8 mar. 2021).

Uma consequência infortunada desta falta de repercussões, aliada à lógica capitalista por trás do jogar, faz com que vítimas de injúrias como Jonathas relatarem se preocupar menos com insultos, proferidos por pessoas que não estão em sua presença pessoal e física e, portanto, parecem não merecer atenção dele, e mais com fatores econômicos como o valor monetário de sua conta no *Free Fire*:

J: ó, se eu tivesse perdido minha conta naquele tempo, minha conta tá valendo hoje uns 2500 reais, dá pra vender, assim ‘eu tô vendendo minha conta do Free Fire’, vale 2500 reais

R: tem isso também, você pode transferir, você pode vender sua conta

J: dois conto, aí se minha conta tá banida e eu olho o preço da minha conta hoje, eu não fico doido? Eu gastei 2 mil conto, jogado no lixo! é complicado. (Conversa com Jonathas, 21 jan. 2021).

Tanto do lado de quem profere a injúria, tanto do lado de quem a recebe, há um conformismo que impede que se vejam os discursos de ódio com a gravidade necessária. Como diz Fabricio (2006, p. 57), há um “vínculo indissociável entre linguagem, produção de sentidos, contexto, comportamento social e atividades humanas”, das quais o jogar online também se configura como tal. O que é dito antes, durante ou depois de uma partida podem ser percebidos como falas inócuas por jogadores, mas não deixam de significar. Para um “*player tóxico*”, chamar alguém de “macaco” ou outro termo racista tem o mesmo peso de chamá-lo de “bot” ou outro termo estritamente relacionado ao jogo, o que perpetua este tipo de discursos nestes meios.

Considerações

Neste artigo, argumentamos que a natureza fugidia do jogar online, causada por interações breves e aparentemente inconsequentes, somadas ao ambiente competitivo fomentado pelos ideais tecnomasculinistas de maestria tecnológica e os ideais neoliberais de acumulação monetária, que geram sentimentos de frustração por parte de jogadores, favorecem a produção e disseminação de discursos que têm o poder de diminuir o ser em aspectos como gênero e etnia. Também, na visão de jogadores e desenvolvedores, estes mesmos ideais parecem sobrepor a gravidade de tais discursos, entendidos como ruído de pessoas indesejadas e não como palavras capazes de ferir. Como Consalvo (2009) nos lembra, os atos realizados dentro do jogo encontram respaldo na vida real, e vice-versa, e o espaço do jogo como livre de consequências precisa ser questionado de forma a reconhecer os discursos de ódio que podem ser veiculados por esses. Após interpretação das falas dos adolescentes, entendemos que precisa haver um esforço de conscientização por parte dos desenvolvedores de jogos online, de forma a coibir tais discursos danosos, e que jogadores não devem se deixar levar pelas tendências das grandes empresas, contribuindo assim para o desnível social e econômico. É necessário atender

o apelo de Magnani (2014) e ver o videogame para além de um jogo e como o meio de construção e veiculação de sentidos que é.

Referências

- APPERLEY, T. The Right to Play in the Digital Era. *In*: DEWINTER, J.; CONWAY, S. (org.). *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2015. p. 193-205.
- BULUT, E. White Masculinity, Creative Desires, and Production Ideology in Video Game Development. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 16, n. 3, p. 329-341, 2021.
- CARTER, M. *et al.* Situating the Appeal of Fortnite Within Children’s Changing Play Cultures. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 15, n. 4, p. 453-471, 2020.
- CHESS, S. *Play like a feminist*. Cambridge: Massachusetts: The MIT Press, 2020.
- CONSALVO, M. There is No Magic Circle. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 4, n. 4, p. 408-417, 2009.
- COSTA, S. *et al.* Playing Against Hate Speech. *Journal of Digital Media & Interaction*, Aveiro, v. 3, n. 6, p. 34-52, 2020.
- DOWLING, D.; GOETZ, C.; LATHROP, D. One Year of #GamerGate: The Shared Twitter Link as Emblem of Masculinist Gamer Identity. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 15, n. 8, p. 982-1003, 2020.
- DYER-WITHEFORD, N.; DE PEUTER, G. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- DYER-WITHEFORD, N.; DE PEUTER, G. Postscript: Gaming While Empire Burns. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 16, n. 3, p. 371-380, 2021.
- FABRICIO, B. Linguística Aplicada como Espaço de “Desaprendizagem”: Redescrições em Curso. *In*: MOITA LOPES, L. (org.). *Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar*. São Paulo: Parábola, 2006. p. 45-65.
- FRON, J. *et al.* *The Hegemony of Play*. Tokyo: University of Tokyo, 2007.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura*. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010. Originalmente publicado em 1938.
- KOCUREK, C. *Coin-operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

LEONARD, D. “Live in Your World, Play in Ours”: Race, Video Games, and Consuming the Other. *SIMILE: Studies In Media & Information Literacy Education*, Toronto, v. 3, n. 4, p. 1-9, 2003.

MAGNANI, L. *Isto Não é Só Um Jogo: Videogames e Construção de Sentidos*. 2014. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

MORTENSEN, T. *Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate*. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 13, n. 8, p. 787-806, 2018.

NIEBORG, D. Apps of Empire: Global Capitalism and the App Economy. *Games and Culture*, Thousand Oaks, v. 16, n. 3, p. 305-316, 2021.

ORTIZ, S. “You Can Say I Got Desensitized to It”: How Men of Color Cope with Everyday Racism in Online Gaming. *Sociological Perspectives*, Thousand Oaks, v. 62, n. 4, 2019, p. 572-588.

RODRIGUES, T. Sem futebol ou bicicleta, game ajuda jovens da periferia a fazer amigos. *Quebrada Tech*, [s. l.], 2021. Disponível em: <https://quebradatech.blogosfera.uol.com.br/2020/03/25/juventude-da-periferia-usa-jogos-online-para-socializar-e-se-comunicar/>. Acesso em: 31 out. 2021.

ROGERS, R. The Virtual Locker Room: Perceptions of Hate Speech in Online Gaming. *The Journal of New Media & Culture*, Indianapolis, v. 8, n. 1, n. p., 2012.

ROSENBUSCH, H.; RÖTTGER, J.; ROSENBUSCH, D. Would Chuck Norris Certainly Win the Hunger Games? Simulating the Result Reliability of Battle Royale Games Through Agent-Based Models. *Simulation & Gaming*, Tilburg, v. 51, n. 4, p. 461-476, 2020.

SIOUX GROUP. Pesquisa Gamer Brasil 2020. *Material Gratuito PGB*, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>. Acesso em: 20 out. 2021.

VALADÃO, W. Assim como o Counter-Strike 1.6, o Free Fire marcará época nas periferias do Brasil. *Medium*, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://owellitu.medium.com/assim-como-o-counter-strike-1-6-o-free-fire-marcara-epoca-nas-periferias-do-brasil-77d16447745e>. Acesso em 31 de out de 2021.

WOODCOCK, J. *Marx at the Arcade: Consoles, Controllers, and Class Struggle*. Chicago: Haymarket Books, 2019.

Perception of hate speech in online video games by teenagers in Alagoas

Abstract: This article discusses hate speech and prejudice conveyed in online video game environments, through reports of practicing teenagers who stated to have suffered or witnessed hate speech against people perceived as nonstandard, in addition to formulating reflections on the processes involved in the construction and maintenance of these discourses (MORTENSEN, 2018; DOWLING, 2020; BULUT, 2021). This study belongs to Applied Linguistics (FABRICIO, 2006; MAGNANI, 2014) since we understand the practice of playing as the bearer of ideologies that can promote hate speech through ideals of technological mastery and self-perception (KOCUREK, 2015). We discussed the modality of playing on cell phones, citing the example of the game Free Fire, and how their production and consumption conditions can promote hate speech. We analyzed the speeches of three teenagers and their reactions to hate speech suffered or witnessed. We noticed a lack of awareness of the seriousness of such speeches by gamers and game developers, and that permissiveness with hate speech in online environments needs to be fought.

Keywords: Hate speech; Video games; Online gaming.

Recebido em: 31 de outubro de 2021

Aceito em: 27 de maio de 2022.