

Angelica Caniello

ORCID iD

<https://orcid.org/0000-0003-0075-530X>

Faculdade Belas Artes e
Universidade de Sorocaba

Luciana Coutinho

Pagliarini de Souza

ORCID iD <https://orcid.org/0000-0002-1995-8791>

Universidade de Sorocaba

- Uniso

**Games e violência:
os efeitos de sentido
veiculados no
discurso do Estado**

**Games and violence: sense
effects in State speech**

**Games y violencia: efectos
del significado en el
discurso del Estado**

RESUMO

O artigo propõe reflexões acerca de temática recorrente a certos games: a violência. O contexto de que nos valem é a tragédia ocorrida em uma escola de Suzano (SP), em 2019, fato que suscitou debates nas mídias sobre o potencial dos games de conteúdo violento, parte do cotidiano de ambos os atiradores, de inspirar atos de violência. Em meio a vozes que polemizaram esse pensamento, elegemos os pronunciamentos dos representantes do Estado, sobretudo o do vice-presidente, Hamilton Mourão, com o objetivo de verificar como se estabelece a relação games/violência. Alicerçadas na análise do discurso de linha francesa, buscaremos os possíveis efeitos de sentido neles inscritos, não sem antes apresentarmos o conceito de violência, que permeia nosso trabalho, a partir de Zizek (2014).

Palavras-chave: Games; Violência; Análise de Discurso.

ABSTRACT

The article proposes reflections on a recurring theme to certain games: violence. The context that we use is the tragedy that occurred in a school in Suzano (SP) in 2019, a fact that provoked debates in the media about the potential of games with violent content, part of the daily life of both shooters, to inspire acts of violence. In the midst of the voices that polemized this thought, we focus pronouncements of state representatives, especially that of the vice-president, Hamilton Mourão, with the objective of verifying how the games/violence relationship is established. Based on the analysis of the French line discourse, we will seek the possible effects of meaning in them, not without first presenting the concept of violence that permeates our work, starting with Zizek (2014).

Keywords: Games; Violence; Discourse Analysis.

RESUMEN

El artículo propone reflexiones sobre un tema recurrente en ciertos juegos: la violencia. El contexto que utilizamos es la tragedia ocurrida en una escuela de Suzano (SP) en 2019, hecho que provocó debates en los medios de comunicación sobre el potencial de los juegos con contenido violento, parte de la vida cotidiana de ambos tiradores, para inspirar actos de violencia. En medio de las voces que polemizaran este pensamiento, elegimos los pronunciamentos de los representantes del Estado, especialmente el del vicepresidente, Hamilton Mourão, con el objetivo de verificar cómo se establece la relación entre juegos/violencia. A partir del análisis del discurso de la línea francesa, buscaremos los posibles efectos de sentido en ellos, no sin antes presentar el concepto de violencia que impregna nuestra obra, empezando por Zizek (2014).

Palabras clave: Juegos; Violencia; Análisis del discurso.

Submissão: 9-12-2020

Decisão editorial: 30-1-2023

1. Introdução

Este artigo, parte de pesquisa em desenvolvimento, propõe-se a refletir sobre discursos que permeiam o universo dos games¹ de conteúdo violento. Elege-mos, aqui, o ponto de vista do Estado, representado, sobretudo, pelo vice-presidente da república e, na esteira da análise do discurso de linha francesa, buscamos penetrar os possíveis efeitos de sentido desencadeados na sociedade.

O contexto da análise inscreve-se em um fato trágico, ocorrido em Suzano (SP) em março de 2019, quando oito pessoas foram assassinadas pela ação de dois jovens, um de 17 e outro de 25 anos, que entraram em uma escola, atirando contra alunos e funcionários e depois suicidaram-se. As primeiras investigações, por parte da polícia e dos jornais, foram direcionadas a estabelecer o que teria motivado esses dois jovens a cometerem tal ato de violência. Um dos primeiros indícios apontados foi de que os assassinos eram aficionados por games violentos, entre eles *Call of Duty* e *Counter-Strike*, centrados no uso de armas. Essa descoberta suscitou inúmeras discussões nas mídias em torno da hipótese de os games

¹ Utilizamos os termos game, jogo eletrônico e videogame como sinônimos e alusivos à jogos no ambiente digital, independentemente da plataforma.

de conteúdo violento inspirarem atos de violência, se seriam eles possíveis inspiradores de atiradores em massacres coletivos.

Em uma sociedade na qual o game é um meio de entretenimento cada vez mais consumido – haja vista que o Brasil ocupa o 13º lugar no ranking mundial da indústria de games e o número de jogadores no país é estimado em 80 milhões (PENAFORTE, 2019) – estudar os discursos que são gerados nesse ambiente constitui-se tarefa relevante. Verificar como se estabelece a relação games/violência e os efeitos de sentido gerados pelos discursos proferidos no dia da tragédia pelos atuais representantes do Estado brasileiro delinea o objetivo principal deste artigo. Os objetivos específicos consistem em colher notícias e comentários que relacionaram os assassinatos ocorridos na escola de Suzano com motivações ligadas ao consumo de games de conteúdo violento; analisar o contexto em que os discursos sobre violência relacionados a games foram produzidos (quem fala, para quem fala, como fala e em quais condições); categorizar os tipos de violência; observar o modo como o termo “violência” é (re)significado nos diferentes discursos e identificar os possíveis sentidos produzidos nos conjuntos de enunciados presentes no discurso do governo.

Para contextualizar a violência, nos valem dos estudos de Žižek (2014); para o exame dos sentidos produzidos pelos discursos a serem analisados, lançamos mão da Análise de Discurso (doravante AD) de linha francesa, formulada por Pêcheux na década de 70 e reformulada, no Brasil, pela linguista Eni Orlandi. A escolha desse instrumental se deveu por entendermos ser o mais adequado para os nossos objetivos, por nos possibilitar detectar, por meio da linguagem, como

sujeitos e sentidos se constituem e se posicionam em um determinado contexto político-sócio-histórico.

Este artigo espera contribuir para estudos sobre significados atrelados a games de conteúdo violento e violência, além de práticas da Análise de Discurso de linha francesa.

2. A associação entre games e violência inscrita na linguagem via pressupostos da AD

Comecemos por demarcar o modo como a violência será tratada nesse artigo. Partimos de seu significado etimológico: o termo violência deriva do latim *violentia*, ato de violar a outros ou a si mesmo. Em todas as suas formas, a prática da violência é uma ação contrária à liberdade e à vontade alheia, residindo nisso sua dimensão moral e ética. É consenso que todo ato de violência gera comoção e indignação na sociedade. Esses sentimentos costumam ser acompanhados da necessidade imediata de se entender as causas. No caso de Suzano, o fato de os assassinos frequentarem Lan House² para praticar videogames de tiro foi determinante para associar o ato de violência aos games.

Alguns tipos de violência, como ataques terroristas, têm clara motivação política, religiosa, ideológica ou étnica. Porém, quando uma pessoa promove um ataque violento sem motivação aparente, a busca por uma explicação lógica se faz mais intrincada. Por mais que se busque 'objetivar um culpado', é sempre complexo refletir sobre as reais origens da violência, que variam conforme o contexto socioafetivo, a am-

² Estabelecimento que disponibiliza computador e internet. Muito utilizado para acesso a jogos eletrônicos online.

biência, fatores econômicos, entre outros. Isso sem contar os eventuais problemas psíquicos do responsável pelo ato. Mas é a linguagem usada para falar sobre violência, que é revestida de pressupostos ideológicos, uma das principais responsáveis por condicionar a nossa forma de pensarmos e nos expressarmos sobre o tema. São esses os pressupostos da Análise de Discurso que pinçaremos para nossas reflexões.

Para a AD, um discurso não opera sobre a realidade das coisas, mas sobre outros discursos, e a linguagem é, fundamentalmente, heterogênea. Considerando-se tratar-se de um processo em curso, no qual o discurso atual refere-se a um discurso anterior e aponta para outro superveniente, como uma teia de relações, o discurso não se fecha. É o que na AD se denomina 'interdiscurso'. Adquirimos nossas ideias por meio da linguagem e, conseqüentemente, adquirimos também a ideologia desta língua, uma vez que ela é social. Sob esse aspecto, o sujeito é sempre dependente, condicionado por fatores extrínsecos a ele e é, exatamente, por essa dependência que a teoria se posiciona como um campo investigativo da sociedade, pois busca averiguar os processos de reprodução de poder a que são submetidos os indivíduos.

Cabe ao analista de discurso observar que posição ocupa o sujeito que produz o discurso; em que condições históricas, políticas e sociais ele o produz, assim, será possível analisar o efeito ideológico que se instaura no funcionamento do discurso. Vale lembrar que o dizer implica em uma série de não ditos que também significam, sendo esta ausência encampada pelo interdiscurso, pela ideologia e pela formação discursiva.

Orlandi (2007, p. 44) explicita que as formações discursivas podem ser vistas como regionalizações do interdiscurso: "é preciso não pensar as formações discursivas como blocos homogêneos funcionando auto-

maticamente. Elas são constituídas pela contradição, são heterogêneas nelas mesmas e suas fronteiras são fluidas, configurando-se e reconfigurando-se continuamente". A formação discursiva é o lugar de constituição do sentido e identificação do sujeito. É nela que o sujeito adquire identidade e que o sentido adquire unidade. Vejamos, agora, como esses conceitos se ligam com os discursos do governo sobre a violência, em ocasião dos assassinatos ocorridos na escola no interior paulista.

3. Os discursos do Estado à luz da AD

No dia em que ocorreu a tragédia de Suzano, o presidente Jair Bolsonaro (apud URIBE, 2019) escreveu a seguinte mensagem, no Twitter, que tem sido o seu canal preferencial para se comunicar com a opinião pública: "Presto minhas condolências aos familiares das vítimas do desumano atentado ocorrido na escola Professor Raul Brasil, em Suzano. Uma monstruosidade e covardia sem tamanho. Que Deus conforte o coração de todos". Na ocasião, Bolsonaro (apud TEIXEIRA, 2019) evitou discorrer mais sobre o assunto e não fez nenhuma referência à indústria de games, diferentemente do que ocorrera em 2013 quando disse, em um programa televisivo, que considera "um crime" o uso de videogames por crianças.

Em contraposição ao tom do presidente, os jornalistas colheram o seguinte depoimento do vice-presidente da república, Hamilton Mourão: "Hoje a gente vê essa garotada viciada em videogames e videogames violentos. Só isso que fazem. Quando eu era criança e adolescente, jogava bola, soltava pipa, jogava bola de gude, hoje não vemos mais essas coisas. É isso (*sic*) que temos que estar preocupados". Mourão também lembrou de um outro massacre em escola, ocorrido em 2011, em Realengo (RJ), em que um ex-aluno matou 12 pessoas: "tem que chegar à

conclusão porque (*sic*) isso está acontecendo. Essas coisas não aconteciam no Brasil, ocorriam em outros países". Na conjuntura política em que se discutia sobre a flexibilização do uso de armas por parte do cidadão, jornalistas questionaram Mourão se a permissão do porte de armas não poderia aumentar esse tipo de crime, ao que ele retrucou: "não tem nada a ver com o caso. Vai dizer que a arma que os caras tinham lá era legal?" (MOURÃO..., 2019).

Para Zizek (2014), a violência é própria do ser humano, da cultura e das organizações sociais. O filósofo divide a violência em três tipos: uma mais aparente e outras duas mais invisíveis. Aquela mais aparente, chamada de subjetiva, é a noticiada pelas mídias e a que costuma causar uma sensação de insegurança e medo, como o ocorrido em Suzano, quando muito se debateu sobre vulnerabilidade dos ambientes escolares.

Contudo, segundo Zizek, a violência subjetiva ofusca um outro tipo de violência, chamada de objetiva, que é menos visível, porém mais efetiva. Esta mantém-se oculta aos olhos da maior parte das pessoas e se subdivide em sistêmica e simbólica. A primeira leva esse nome porque é inerente ao funcionamento do sistema socioeconômico. A violência sistêmica nem é considerada uma violência, é "apenas o jeito como as coisas são". Exemplo são as crises econômicas, que percebemos como cíclicas e normais ao sistema. É aí que reside a violência sistêmica fundamental do capitalismo, muito mais inquietante, segundo o autor, do que qualquer forma pré-capitalista, porque não pode ser atribuída a indivíduos concretos e às suas 'más' intenções, mas é puramente anônima. Uma das implicações dessa violência sistêmica é a naturalização desse modelo de governabilidade, calcada na ideia de que o bem-estar social justifica o uso de uma violência transversal. Nesse sentido, o

senso comum nos leva a entender também o roubo, a corrupção, a 'desordem social', como parte 'colateral' da nossa vida e que deve ser combatida com o emprego do policiamento, repressão, criminalização como forma de restabelecer a normalidade.

O caso de Suzano reacendeu os debates sobre a falta de segurança nas escolas públicas do Brasil, que são alvo constante de depredação, roubo e de traficantes que procuram vender drogas aos alunos. As medidas de enfrentamento, pelas autoridades, foram canalizadas em promessas de aumento da ronda policial e instalação de câmeras de segurança. É o enfrentamento da violência social com a violência policial. Essa normalização da violência, percebida como um mal inerente à vida em sociedade entra em sintonia com a fala resignada do presidente, que apesar de ser representante de um estado laico, se comunica em tom religioso para a nação: "Presto minhas condolências aos familiares (...) que Deus conforte o coração de todos". Esta é uma ilustração da faceta da violência objetiva sistêmica.

Dáí também decorre a forma imediata e reducionista com que o nosso vice-presidente aponta para um culpado, sem indagar sobre as condições que podem ter levado os jovens a agir de modo violento: "Hoje a gente vê essa garotada viciada em videogames e videogames violentos. Só isso que fazem. (...) É isso (*sic*) que temos que estar preocupados". E na sequência: "tem que chegar à conclusão porque (*sic*) isso está acontecendo. Essas coisas não aconteciam no Brasil, ocorriam em outros países". Essa urgência em chegar a uma 'conclusão', sugere objetivar o pronto restabelecimento da ordem pública. Uma pronta resolução neste sentido surgiu poucos dias depois, quando o deputado Júnior Bozella propôs um projeto de lei que criminaliza a distribuição de jogos considerados violentos (PL1577/2019). Segundo essa

lógica, ao proibir a difusão de games de conteúdo violento o governo estaria solucionando o problema.

O discurso jornalístico tem também um papel fundamental nessa construção de sentido, ao reforçar, nas manchetes dos jornais, a suposição de que existe um culpado pontual.



Imagem 1 – Manchetes de jornais sobre os assassinatos na escola

Fonte: Folha online. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/03/massacre-de-suzano-reacende-debate-sobre-ma-influencia-de-games-violentos.shtml>.
Acesso em: 13 jul. 2020

Fonte: Portal G1. Globo. Disponível em <https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2019/03/14/assassinos-de-escola-em-suzano-frequentavam-lan-house-juntos-para-participar-de-jogos-online-de-combate.ghtml>; <https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2019/03/13/perito-vasculham-casas-dos-dois-assassinos-que-mataram-8-pessoas-em-suzano.ghtml>.
Acesso em: 13 jul.2020

De acordo com a AD, o funcionamento da linguagem se dá pela tensão entre processos parafrásticos (o igual) e processos polissêmicos (o diferente). Os primeiros são aqueles pelos quais em todo o dizer há sempre algo que se mantém, isto é, produzem-se diferentes formulações do mesmo dizer sedimentado. Se a paráfrase é a repetição de sentido, a polissemia é a produção de novos sentidos, o deslocamento, a ruptura de processos de significação. Orlandi (2007, p.38) observa que o que se vê com maior frequência na mídia é a produtividade (paráfrase) e não a criatividade polissêmica: "assistimos à 'mesma' novela contada muitas e muitas vezes, com algumas variações. Para haver criatividade é preciso um trabalho que ponha em conflito o já produzido e o que vai se instituir".

Corroborando com isto, é possível afirmar que a paráfrase é a matriz do sentido, que se perpetua pela repetição. E é ela que se faz presente quando ocorrem assassinatos em multidões, seja em escolas ou em espaços públicos e o agente é um jovem. A pronta associação entre games e violência, no imaginário de parte da sociedade, produz efeitos na constituição da atual identidade do gamer. Quando a mídia aponta para os games como possíveis motivadores do crime, automaticamente se reacendem os famigerados debates com especialistas e autoridades sobre os possíveis malefícios dos jogos eletrônicos. Esse padrão de discurso, que negativiza os games e os gamers, se repete sempre que algum episódio semelhante ao de Suzano acontece. Esses discursos parafrásticos se fixam na mente dos interlocutores que, sem perceber, repercutem esses mesmos estereótipos.

Entre o dizer e o não dizer há um espaço para interpretação, no qual se movimenta o sujeito. Para Orlandi (2007) não há sentido sem interpretação, fato esse que comprova a presença da ideologia, pois quando o interlocutor é levado a interpretar determinado objeto simbólico, nesse movimento já aparece um pré-sentido cristalizado, que vai interferir na forma como o objeto é interpretado e ressignificado. A evidência de sentido faz com que uma palavra designe uma coisa, apagando o seu caráter material, fazendo vê-la como transparente quando remetida a um conjunto de formações discursivas que funcionam como dominante, pelo efeito de determinação do interdiscurso. A relação entre língua e objeto é sempre atravessada por uma memória do dizer, por discursos já cristalizados, legitimados na sociedade e que são reavivados no interdiscurso.

É o que acontece quando Mourão lembra, no seu pronunciamento, de um outro massacre em escola, ocorrido em 2011, em Realengo (RJ), e se mostra preocupado com as motivações, declarando que é preciso “chegar à conclusão de porque (*sic*) isso está acontecendo”. Ele omite o que as investigações de Realengo apontaram, em um segundo momento, para uma provável ligação do assassino com grupos fundamentalistas muçulmanos, a situação conflituosa do jovem com os familiares, além do *bullying* que sofreu na escola onde estudou por dez anos. O vice-presidente prefere reiterar o discurso, já consolidado, de incriminação dos games.

E quando diz que “essas coisas não aconteciam no Brasil, ocorriam em outros países” provavelmente faz referência aos Estados Unidos, onde é mais frequente esse tipo de atentado, vale lembrar a re-

percussão do massacre de Columbine, ocorrido em 1999, que ainda povoa o imaginário social. O discurso de Mourão ecoa o do presidente americano, Donald Trump, que costuma responsabilizar as ações de atiradores em multidões ao consumo de games “cada vez mais violentos”, alegando que estes têm contribuído para “uma juventude perturbada e impressionável a sentir-se parte de uma cultura que celebra a violência”. Um discurso que ofusca, para a opinião pública americana, o debate sobre a falta de controle na venda de armas (SILVA, 2019). Aqui no Brasil, a flexibilização do porte de armas se deu pelo decreto do presidente, no início de 2019. Essa questão foi apresentada pelos jornalistas, na entrevista com Mourão, como eventual fator que facilitaria esse tipo de crime. Ao que ele retruca, com veemência e sem possibilidade de contestação: “não tem nada a ver com o caso”.

No decorrer das investigações sobre o massacre de Suzano (SIQUEIRA; GUIMARÃES, 2019) se descobriu que uma organização criminosa que atua na Deep Web³ pode ter sido a inspiração dos assassinos. O canal em questão é o fórum “Dogolachan” e se supõe que integrantes deste fórum teriam auxiliado os jovens a cometer a chacina. Segundo o que foi apurado, os jovens frequentavam esse fórum há mais de um ano e vinham tornando público os planos sobre o atentado. Lá, eles receberam informações de onde conseguir armamento e até dicas táticas de como cometer os assassinatos. Dias antes do crime, um dos jovens deixou a seguinte mensagem no fórum, que

³ Conteúdo que não pode ser acessado por mecanismos de busca padrão e onde pessoas anônimas incitam crimes de ódio e intolerância em grupos

nos faz refletir sobre as consequências da excessiva violência presente nossa sociedade: "Nascemos falhos, mas partiremos como heróis".

É parte integrante da produção discursiva a fala 'precedente' que afeta o modo pelo qual um sujeito atribui significação a um discurso. Isso tem a ver, na AD, com o conceito de memória, ou seja, o conjunto de formulações feitas e já esquecidas que determinam o dizer atual (ORLANDI, 2007). Por conta desse fenômeno, o sujeito acredita ser a origem de seu dizer, quando na verdade ele sempre retoma sentidos pré-existentes, como faz Mourão ao parafrasear os reiterados discursos do presidente americano a respeito dos games. Nesses processos, entendemos a relação entre sujeito e ideologia e sujeito e inconsciente, uma vez que a língua é o lugar onde se materializam as leituras que esse mesmo sujeito faz do "real", filtrando-o e construindo-o. A partir disso é possível identificar a tomada de posição de um determinado sujeito, suas crenças. Essa exterioridade (ou interdiscurso) significa que é fundamental, ao analisar qualquer discurso, considerar a língua, a história e o contexto sócio-histórico ou ideologia: "As palavras simples do nosso cotidiano já chegam até nós carregadas de sentidos que não sabemos como se constituíram e que, no entanto, significam em nós e para nós" (ORLANDI, 2007, p.18).

Outra característica do discurso é ser presidido por "formações imaginárias" (antecipações): a imagem que o sujeito faz dele mesmo, a imagem que ele faz do seu interlocutor, a imagem que ele faz do objeto do discurso. Antecipação é, então, a forma como o sujeito é capaz de colocar-se na situação de seu interlocutor, antecipando o sentido que suas palavras irão produzir e articulando sua argumenta-

ção de acordo com o efeito que pensa produzir no ouvinte. No dizer de Pêcheux:

O que funciona nos processos discursivos é uma série de formações imaginárias que designam o lugar que A e B se atribuem cada um a si e ao outro, a imagem que eles se fazem de seu próprio lugar e do lugar do outro. Se assim ocorre, existem nos mecanismos de qualquer formação social regras de projeção, que estabelecem as relações entre as situações (objetivamente definíveis) e as posições (representações dessas situações). Acrescentamos que é bastante provável que esta correspondência não seja biunívoca, de modo que diferenças de situação podem corresponder a uma mesma posição e uma situação pode ser representada como várias posições, e isto não ao acaso. (PÊCHEUX, 1997, p. 82-83).

Nesse jogo de projeções imaginárias, o interlocutor tenta prever – antecipar – os sentidos que suas palavras irão produzir. A antecipação “implica que o orador experimente, de certa maneira, o lugar de ouvinte a partir de seu próprio lugar de orador: sua habilidade de imaginar, de preceder o ouvinte é, às vezes, decisiva se ele sabe prever, em tempo hábil, onde este ouvinte o ‘espera’” (PÊCHEUX, 1997, p. 77).

Quando Mourão retruca os jornalistas que questionaram se a permissão do porte de armas de fogo não poderia facilitar esse tipo de crime, ele demonstra estar preparado (antecipação) para esta alegação, pois argumenta que as armas utilizadas foram adquiridas ilegalmente: “não tem nada a ver com o caso. Vai dizer que a arma que os caras tinham lá era legal?” É, de novo, uma forma de argumentação que neutraliza eventuais contestações.

Voltemos, agora, à categorização da violência proposta por Zizek (2014). Depois de descrevermos a

violência subjetiva e a objetiva sistêmica, chegamos ao terceiro tipo de violência, a simbólica, que age no interior da linguagem e interfere diretamente na violência subjetiva, sendo seu pano de fundo. É esta categoria de violência que impõe um universo de sentidos e seus efeitos são indissociáveis das complexas relações sociais que se estabelecem dentro do sistema econômico e político vigente. É, portanto, nos discursos que reside um forte motivador da violência factual, subjetiva. O filósofo esloveno enfatiza o paradoxo que existe em combater a violência subjetiva se servindo de uma violência sistêmica, que acaba gerando o que se pretende evitar: “situamos a causa definitiva da violência no medo do próximo e mostramos como este se fundava na violência inerente à própria linguagem, que é justamente um meio de superar a violência direta” (ZIZEK, 2014, p. 161).

Seguindo esse pensamento de Zizek, deveríamos refletir sobre o quanto a violência sistêmica a que esses dois jovens assassinos de Suzano foram submetidos possa ter influenciado o ato de violência subjetiva, que foi o massacre na escola. Não é incomum, como já dissemos, associar o videogame a comportamentos violentos, sobretudo quando o protagonista é jovem. Além disso, games de tiro, como o *Counter Strike*, colocam o jogador no papel de executor, o que acentua a impressão de que o jogo é uma arena de treino. Contudo, ao culpabilizar os jogos, mídia e autoridades desconsideram aspectos multifatoriais e privilegiam as significações já consolidadas.

Como lembra Morin (2003, p. 9), no século passado imaginava-se que o cinema estimulava a violência e a delinquência juvenil. Depois, passou-se a fazer a mesma acusação contra a televisão. O autor refuta

esse pensamento, afirmando que as causas da violência juvenil não estão na mídia (e o game é uma mídia), mas na desintegração familiar, no ambiente de alguns bairros problemáticos, na pobreza e na falta de perspectivas, entre outros motivos: "a mídia não inventou nada disso, embora torne esses fenômenos mais visíveis. A mídia não inventou o crime, que faz parte da história da humanidade". E ressalta que, mais do que a manipulação, é preciso compreender a relação da mídia com nossos imaginários e que a pesquisa em comunicação, que é multidimensional, exige sempre o exame da interface da comunicação com outras áreas do conhecimento.

A dedução do videogame como causa de atos de violência ganhou mais força no imaginário social após o massacre de Columbine, nos Estados Unidos, em 1999. Na ocasião, os autores do crime, alunos da escola alvo do tiroteio, planejaram o ataque de forma meticulosa, utilizando bombas para afastar os bombeiros, tanques de propano convertidos em bombas colocados na lanchonete, 99 dispositivos explosivos, e carros-bomba. Morreram 12 alunos e um professor, além de mais de 20 pessoas feridas. Depois de trocarem tiros com policiais a dupla cometeu suicídio, como em Suzano. Os motivos do ataque nunca foram esclarecidos, mas os diários pessoais dos jovens assassinos revelaram que eles se inspiraram em outro atentado, o de Oklahoma City e em outros massacres que ocorreram nos Estados Unidos, na década de 90. O incidente provocou debates sobre leis de controle de armas, bullying e, principalmente, a violência dos videogames.

Um dos estudos mais recentes sobre a relação entre games e violência real, publicado em 2019

pela Universidade de Oxford, indica que os jovens que jogam videogame regularmente não são mais propensos à violência do que aqueles que não o fazem. Embora nenhuma correlação tenha sido encontrada, os pesquisadores britânicos enfatizam que isso não significa que algumas situações nos jogos não provoquem raiva e xingamentos (MARTINS, 2019). Toxicidade é um termo utilizado para definir o comportamento do gamer que foge do limite da disputa justa e saudável. Além de agressões verbais, é considerado tóxico se recusar a colaborar com o time, jogar mal 'de propósito' ou abandonar a partida. Todavia, cabe esclarecer que esse ambiente tóxico acontece em todos os tipos de jogos e não somente nos de conteúdo violento.

Quando Mourão afirma que "Hoje a gente vê essa garotada viciada em videogames e videogames violentos. Só isso que fazem" o argumento remete ao uso excessivo e não ao conteúdo. O que o vice-presidente faz é fundamentar um discurso que deprecia os games, desdobrando-os em outros temas que reproduzem os mesmos preconceitos e que correlacionam game a "perigo".

O livro 'Games Viciam: Fato ou Ficção' (FORTIM; SPRITZES; LIMA, 2019, digital) aponta para o fato dos jogos não serem intrinsecamente bons ou ruins, mas que o importante é "entender as formas como as pessoas jogam, porque o fazem, e por que eventualmente se tornam dependentes deles". As pesquisadoras alertam que existem muitas formas de interpretar e analisar contextos complexos, como o relacionado aos games de conteúdo violento e seus efeitos, mas que as relações de causa e efeito são sempre simplistas e deterministas.

As autoras pontuam que os games online multi-player, como os de tipo FPS⁴ – preferidos pelos assassinos de Suzano – implicam em um risco maior de gerar vício, pelo fato de que há sempre parceiros novos para jogar e, por consequência, é preciso jogar muito para permanecer nos rankings mais altos.

Ao mesmo tempo em que se tem um ambiente para se relacionar com os pares, demonstrar habilidades e capacidades, ser reconhecido e valorizado pelos amigos, também se tem mais responsabilidade para com os companheiros. Devido à necessidade de aperfeiçoamento para permanecer no mesmo nível que os outros jogadores, fica mais desafiador parar de jogar para dedicar-se a outras atividades (estudar, dormir, jantar com a família) a fim de não deixar os outros “na mão” (FORTIM; SPRITZES; LIMA, 2019, digital). Concluindo, os games online multiplayer só se tornam um problema quando não se consegue conciliar o jogo com as demais atividades do dia-a-dia. Mas, sinalizam as estudiosas, são raros os casos de dependência.

A “forma sensacionalista” como a mídia costuma abordar o tema contribui, nas palavras das pesquisadoras, para que pessoas que não conhecem essa comunidade se preocupem com os possíveis perigos que as circundam. Mas um olhar mais aprofundado nesse universo dos games de conteúdo violento revela que eles estão entre os que mais agregam jogadores assíduos e apaixonados, que se reúnem em comunidades de fandom e participam de fóruns de discussão, redes sociais, blogs, canais de youtube, twitch, entre outros. Os jogos que fazem parte dos campeonatos eletrônicos (ou eSports) têm clubes de

⁴ FPS = First Person Shooter ou atirador em primeira pessoa

torcedores e jogadores que se tornam celebridades, da mesma forma como ocorre em campeonatos de futebol e outros esportes tradicionais. Essas comunidades são um ambiente de apropriação do jogo e de sociabilização entre os fãs, em que se discutem táticas e estratégias de jogo, disseminam-se conteúdos de interesse mútuo e se criam elos afetivos.

Todo esse rico e complexo universo que envolve a cultura gamer é menosprezado na fala do vice-presidente. Outro discurso recorrente e comum a todas as gerações é a comparação entre o que crianças e adolescentes fazem hoje e o que as de outras gerações fizeram, sendo que a tecnologia frequentemente é apontada como tendo impacto ruim ou negativo: “cada uma delas [as gerações] pensa que usou a mídia de forma correta e que as novas gerações não sabem usá-las, e que estão completamente fora do controle” (FORTIM; SPRITZES; LIMA, 2019, digital). É o que Mourão faz ao dizer: “Quando eu era criança e adolescente, jogava bola, soltava pipa, jogava bola de gude, hoje não vemos mais essas coisas. É isso que temos que estar preocupados”.

Jogar definitivamente não é apenas sobre apenas matar dragões, atirar em terroristas e alcançar piratas, mas sim sobre satisfazer necessidades psicológicas profundas, necessidades estas que podem influenciar (diretamente ou não) o modo de jogar de cada pessoa. Para além das questões psiquiátricas e de comportamentos de dependência, cabe esclarecer qual o significado do jogo para cada jogador. (FORTIM; SPRITZES; LIMA, 2019, digital).

Em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) passou a considerar o vício em videogame um problema de saúde mental. Só que a questão da

violência real segue um viés diferente: a exposição desmedida a jogos violentos, por si só, não é capaz de moldar o caráter do indivíduo a ponto de ele se tornar um assassino. É o que os recentes estudos sobre o tema revelam.

Mas retornemos a Žizek para melhor compreender como um objeto simbólico (a língua) é capaz de produzir esses sentidos negativos em relação aos videogames. Para tanto, vamos exemplificar com as violências sistêmica e subjetiva na realidade das favelas, para depois fazer um paralelo com o nosso objeto de estudo. A conotação negativa da qual a palavra favela se revestiu, ao longo dos anos, usualmente associada a tráfico de drogas e violência, está bem enraizada no imaginário da parcela da sociedade que não vive nesses locais. Favelado se tornou sinônimo de pessoa marginal, mal-educada e malvestida. Essa atribuição genérica de qualidades depreciativas é um forte fomentador do preconceito. Entende-se assim que, por meio de estereótipos, a realidade passa a ser vista de forma distorcida, em que indivíduos e coisas tendem a serem rotulados pela territorialidade com categorias como crime, pobreza e etnia. Isso anula a diversidade cultural dessa população, homogeneizando-a. Por isso, quando no início de 2018, o governo federal decide fazer uma intervenção militar nas favelas do Rio de Janeiro, alegando que o Brasil vive uma grave crise no sistema de segurança pública e que é necessário dar uma resposta à 'sociedade do bem', a violência policial é legitimada pelo Estado, que estabelece uma política de segurança calçada na violência, impondo uma estrutura de controle pautada no medo e na dominação. No discurso do Estado, segurança significa o restabelecimento e a

manutenção da ordem por meio da violência como única forma de restaurar a tranquilidade. Como esse exemplo se conecta com o nosso, sobre games? Da mesma forma como favelado é associado a marginal, o gamer, para quem não joga e não frequenta as comunidades de fandoms⁵, pode ser rotulado como ameaça ao equilíbrio social: "(...) essa garotada vi-ciada em videogames e videogames violentos. Só isso que fazem". Isso implica que se forem proibidos 'certos' games 'perigosos', haverá mais segurança nas escolas e, em consequência, mais tranquilidade para os familiares de crianças e adolescentes.

Outra consequência da violência simbólica é que, ao se produzir a evidência, silencia-se aqueles que a sofrem. A linguagem é um dos meios mais eficazes de silenciamento. Esse desnível entre a fala do Estado e a das minorias é ressaltado por Žižek (2014), que observa que os interlocutores nunca estão em um mesmo patamar, ou seja, a linguagem se dá em uma relação de desequilíbrio entre os interlocutores. Assim, enquanto o discurso dos nossos representantes políticos é reverberado pela imprensa e debates trazem a fala dos especialistas – psicólogos, sociólogos, psiquiatras – pouco 'ouvimos' do lado dos gamers que se manifestam, geralmente, no Twitter, entre eles próprios. Exemplo disso é a manifestação #SomosGamersNaoAssassinos; nela, o sujeito 'gamer' se diz a partir do que é dito sobre ele: "não somos assassinos", e não sobre o que realmente são.

Lembramos que para a AD os sujeitos que interagem no processo discursivo são sujeitos marcados social, histórica e ideologicamente. Consequentemente, cada sujeito enuncia a partir dos lugares sociais que

⁵ Termo usado para se referir a uma subcultura composta por fãs

ocupa. Assim, um político ocupa, hierarquicamente, uma posição superior a de um gamer, e no processo discursivo ocorre uma série de formações imaginárias que designam o lugar que os interlocutores se atribuem cada um a si e ao outro, a imagem que eles fazem de seu próprio lugar e do lugar do outro. Vale dizer que, na relação discursiva, são as imagens que constituem as diferentes posições, de modo que o imaginário é parte constitutiva da linguagem, estando enraizado nas relações sociais que são sempre regidas pelo poder. Esse jogo imaginário produz diferentes efeitos de sentido em um discurso e define a forma como ele vai acontecer; motiva, mesmo que inconscientemente, a seleção das palavras, a sequência argumentativa, do que é necessário para a produção do enunciado (ORLANDI, 2007).

Orlandi traz uma reflexão a respeito dos discursos sobre a subjetividade, ou seja, como é individuado o sujeito contemporâneo, em particular “as minorias”. A ideologia que “afeta” o indivíduo contemporâneo, defende a linguista, advém da mundialização (ou globalização), que surgiu após a guerra fria, como um processo de extensão mundial de uma única ideologia, a capitalista. Os discursos que derivam desse processo de globalização compreendem a formação discursiva sobre migração, terrorismo, delinquência, entre outros: “esse complexo de formações discursivas são as manifestações, na linguagem, do fato de que o capitalismo mantém-se em sua dominância, praticando-se por estas diferentes falas da mundialização. Sustentadas por um mal-estar de raiz: o preconceito” (ORLANDI, 2009, p. 223).

Esse ‘preconceito’, de natureza sócio histórica se sustenta, portanto, no fator econômico. Vivemos

em um sistema capitalista onde o indivíduo, defende a pesquisadora, é visto somente como um potencial consumidor. A sociedade capitalista, que se sustenta pela desigualdade e relações de poder, determina os processos de constituição das identidades do indivíduo contemporâneo e seus discursos. Os discursos da mundialização produzem, segundo Orlandi, o esquecimento do social, das experiências confrontadas entre sujeitos das mais variadas formas identitárias, culturais, sociais, ideológicas. O discurso do multiculturalismo do mundo globalizado, na verdade silencia a pluralidade linguística, que é necessária à dinâmica das sociedades e dos sujeitos no mundo. E isso vale para também para a cultura gamer.

Para Orlandi (2002, p. 14) existe um silêncio entre as palavras, "que indica que o sentido pode sempre ser outro, ou ainda que aquilo que é o mais importante nunca se diz". Ou melhor, em todo texto existe um outro texto, excluído, mas que o constitui. O silêncio tem uma dimensão política, podendo ser considerado tanto como parte da retórica do opressor, como da retórica do oprimido.

Orlandi (2002) exemplifica o silenciamento com o que ocorreu com o índio, a sua exclusão da identidade cultural brasileira. A pesquisadora salienta que o índio não fala nos textos sobre a história do Brasil. Ele é falado pelos missionários, pelos cientistas, pelos políticos.

Mesmo se eles têm boas intenções, como mediadores, eles reduzem os índios a argumentos da retórica colonial. Eles falam do índio para que ele não signifique fora de certos sentidos necessários para a construção de uma identidade brasileira determinada em que o índio não conta". (ORLANDI, 2002, p. 59).

A pesquisadora faz uma reflexão sobre a importância de re-significar o que nos chega dos discursos sobre mundialização, segundo nossas condições materiais concretas, nossa historicidade. Desmundializar significa encontrar outros sentidos para a sociedade, "de modo que os laços sociais sejam a nossa força, e não nos deixem dispersos, frágeis e sem referências" (ORLANDI, 2002, p. 233).

Como dito anteriormente, se a paráfrase é a repetição de sentido, a polissemia é a produção de novos sentidos, o deslocamento, a ruptura de processos de significação. Muitas vezes repetimos, nos nossos discursos, aquilo que aprendemos com os nossos pais, com a escola, com a igreja, com o que a mídia propaga e que, enfim, é o que se cristaliza em nós em forma de crenças. Mas, por vezes, conseguimos romper com essas relações estabelecidas e instauramos novos procedimentos discursivos, uma nova forma de dizer, criativa. Esse é o campo da polissemia.

Por isso, dizemos que a incompletude é a condição da linguagem: nem os sujeitos nem os sentidos, logo nem o discurso, já estão prontos e acabados. Eles estão sempre se fazendo, havendo um trabalho contínuo, um movimento constante do simbólico e da história. É condição de existência dos sujeitos e dos sentidos: constituir-se na relação tensa entre paráfrase e polissemia (ORLANDI, 2007, p. 37).

Seria esse re-significar o que Zizek prega como um meio de enfraquecer a violência sistêmica e, conseqüentemente, a subjetiva?

4. Considerações finais

Neste estudo que traz reflexões sobre games e violência, utilizamos como base teórica a Análise

de Discurso de linha francesa com o propósito de compreender como um objeto simbólico (a língua) produz sentidos. A linguagem, na visão de Pêcheux, não pode ser desvinculada do homem, por tratar-se de uma instituição social e veículo de ideologias. O discurso é mais o lugar da reprodução de outros discursos já consolidados do que de ruptura; mais paráfrases do que polissemia. Nessa perspectiva, a linguagem é transmissora de estereótipos, que determinam certos modos de significar as coisas.

A pronta associação entre games e violência, no imaginário de parte da sociedade, produz efeitos na constituição da atual identidade do gamer. Esse padrão de discurso, que negativiza os games e os gamers, repete-se sempre que algum episódio semelhante ao de Suzano acontece. Esses discursos paráfrásticos se fixam na mente dos interlocutores que, sem perceber, repercutem esses mesmos estereótipos

Posicionar os games de conteúdo violento como 'culpados' por atentados é, como vimos, a forma mais simples e imediata de se restabelecer uma aparente normalidade social e de silenciar discursos que defendem políticas públicas voltadas para o jovem, enfrentamento da desigualdade social, desemprego, valores morais, educação, entre outros. Esse silenciamento é agravado pelo fato de a cultura gamer não ocupar uma posição-sujeito para falar e produzir outros sentidos.

Zizek (2014), que nos guiou nas tipologias de violência, alerta para o tipo de violência – invisível, mas insidiosa – que se dá no campo simbólico. Fazendo um contraponto dessas ideias com os discursos do governo sobre os fatos ocorridos em Suzano, podemos constatar que essa violência simbólica é instrumen-

tal, serve para um determinado fim e está ligada ao aumento da força coercitiva e preservação de um *status quo*.

Isto não significa que a violência ou comportamentos nocivos não devam ser debatidos no universo gamer, em quesitos como o vício, comportamento tóxico entre jogadores, ansiedade gerada pela alta competitividade de alguns gêneros, banalização da forma como a violência é tratada, entre outros. Mas também é fundamental trazer à tona os inúmeros benefícios que o jogo traz, como a diversão, o uso da fantasia para dar vazão à agressividade e desligar-se do estresse cotidiano, além da oportunidade de pertencer a uma comunidade de afinidade.

Referências

FORTIM, I; SPRITZES, D.; LIMA, M.T.A. **Games viciam: fato ou ficção?** Barueri: Estação das Letras e Cores, 2019.

MARTINS, J. P. Jogos não geram violência em adolescentes, diz estudo. **Revista Encontro**, 15 mar. 2019. Disponível em: <https://www.revistaencontro.com.br/canal/comportamento/2019/03/jogos-nao-geram-violencia-em-adolescentes-diz-estudo.html>, 15 mar. 2019. Acesso em: 100 de jul. 2020.

MORIN, Edgar A comunicação pelo meio (teoria complexa da comunicação). **Revista Famecos**, n. 20, abr. 2003.

MOURÃO lamenta massacre em Suzano e culpa games violentos. R7, 13 mar. 2019. Disponível em: <https://noticias.r7.com/brasil/mourao-lamenta-massacre-em-suzano-e-culpa-games-violentos-13032019>. Acesso em: 9 jul. 2020

ORLANDI, Enni Puccinelli. **As formas do silêncio: no movimento dos sentidos**. Campinas: Editora da Unicamp, 2002.

ORLANDI, Enni Puccinelli. **Análise de Discurso**. Campinas: Pontes Editores, 2007.

ORLANDI, Enni Puccinelli. **Espaço de violência**: o sentido de delinquência. Cadernos de Estudos Linguísticos, Campinas, v. 51, n. 2, jul.-dez., 2009

PÊCHEUX, M. Análise automática do Discurso. In: Gadet, F.; Hak, T. (Org.) **Por uma análise automática do discurso**: uma introdução à obra de Michel Pêcheux. Tradução de Eni P. Orlandi. Campinas: Editora da Unicamp, 1997.

PENAFORTE, Raquel. Facilidade de acesso, pelos smartphones, tem aumentado busca de brasileiros por jogos virtuais. **O Tempo**, 16 fev. 2019. Disponível em: https://www.otempo.com.br/interessa/tecnologia-e-games/mercado-de-games-cresce-15-no-brasil-1.2137277_
Acesso em: 6 mai. 2019

SILVA, Rafael R. Mais uma vez, presidente Trump culpa videogames por atentados com arma de fogo. **Canaltech**, 5 ago. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mais-uma-vez-presidente-trump-culpa-videogames-por-atentados-com-arma-de-fogo-145869/>. Acesso em: 13 jul. 2020

SIQUEIRA, F; GUIMARÃES, C. Em fórum extremista, atiradores pediram 'dicas' para atacar escola. **R7**, 13 mar. 2019. Disponível em: <https://noticias.r7.com/sao-paulo/em-forum-extremista-atiradores-pediram-dicas-para-atacar-escola-13032019>. Acesso em: 15 jul. 2020

TEIXEIRA, Chandy. Tragédia em Suzano gera ofensiva de parlamentares contra games violentos; Jair Bolsonaro é crítico. Sportv, 4 abr. 2019. Sportv.com. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/tragedia-em-suzano-gera-ofensiva-de-parlamentares-contra-games-violentos-jair-bolsonaro-e-critico.ghtml>. Acesso em: 13 jul. 2020

URIBE, Gustavo. Após 6 horas de silêncio, Bolsonaro define tragédia em Suzano como 'monstruosidade'. **Folha de São Paulo**, 13 mar. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/03/apos-silencio-bolsonaro-define-tragedia-em-suzano-como-monstruosidade.shtml>. Acesso em 9 de jul. 2020.

ZIZEK, Slavoj. **Violência**: seis reflexões laterais. Tradução Miguel Serras Pereira. São Paulo. Boitempo, 2014.

DADOS DOS AUTORES

ANGELICA CANIELLO

ORCID iD <https://orcid.org/0000-0003-0075-530X>

Faculdade Belas Artes e Universidade de Sorocaba

Doutora e Mestre em Comunicação e Cultura pela Universidade de Sorocaba (Uniso). Sua linha de pesquisa é a linguagem dos games e educomunicação. Pós-graduada em Planejamento, Implementação e Gestão de Educação a Distância (UFF/RJ) e bacharel em Sociologia da Comunicação (Napoli/Itália) e em Publicidade e Propaganda (FAAP/SP). Leciona na Uniso cursos tecnológicos, de graduação e de pós-graduação lato sensu nas áreas de ciências sociais e sociologia. Leciona na Faculdade Belas Artes disciplinas para o curso de publicidade e propaganda .

LUCIANA COUTINHO PAGLIARINI DE SOUZA

ORCID iD <https://orcid.org/0000-0002-1995-8791>

Universidade de Sorocaba - Uniso

Possui doutorado (2003) e mestrado (1986) em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Possui estágio pós-doutoral na Universität Kassel, Kassel - Alemanha (2008), sob os auspícios da Fapesp. É professora do Programa de Mestrado em Comunicação e Cultura na Universidade de Sorocaba, Uniso.