



Videogames e Política: uma reflexão sobre crise de representatividade na indústria de jogos¹

Bruno Nogueira Galvão Pereira²

José Eugênio de O. Menezes³

RESUMO

Este artigo contextualiza a atual conjuntura da indústria de jogos eletrônicos e mostra alguns exemplos de disputas políticas no universo das comunidades de jogadores. Para compreender os confrontos presentes neste ambiente comunicacional recorre aos pontos de convergência das teorias políticas de Jacques Rancière, Chantal Mouffe e Slavoj Žižek, às pesquisas sobre a identidade do público gamer e aos estudos sobre a lógica do esvaziamento das imagens de Norval Baitello Junior. Aponta as novas demandas de representatividade na mídia, assim como as forças de manutenção do *status-quo* dos que rejeitam a política nos games em razão de uma “neutralidade” da mídia.

PALAVRAS-CHAVE: videogame; política; despolitização; identidade gamer

INTRODUÇÃO

O videogame enquanto mídia tem se tornado cada vez mais influente no mercado de entretenimento geral. Como os números apontam, é o segmento da indústria que mais registra lucro, movimentando apenas em 2019 mais de 120 bilhões de dólares⁴. A consolidação do videogame como o produto de maior rentabilidade de seu meio é consequência, dentre outros fatores, da expansão do público ao qual se destina.

Mesmo no Brasil, com todas as dificuldades de acesso -- devido a condição socioeconômica da população e custo elevado de consumo -- pesquisas⁵ mostram que 73,4% dos brasileiros jogam algum tipo de videogame, sendo o celular a plataforma preferida para jogar, usada por 87% dos jogadores. A popularidade do smartphone reforça seu papel fundamental de democratizar o acesso aos jogos digitais no país, antes pouco acessíveis devido ao preço dos jogos nas plataformas tradicionais. Pode indicar também, em última análise, uma reconfiguração do “público gamer”.

¹ Este artigo foi apresentado no Congresso Nacional da Intercom em dezembro de 2020

² Estudante de graduação 4º semestre do Curso de Jornalismo da Cásper Líbero, e-mail: ngpb Bruno@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor da graduação, pós-graduação e mestrado da Cásper Líbero, e-mail: jeomenezes@casperlibero.edu.br

⁴ Dados obtidos pela empresa SuperData, que anualmente analisa as movimentações financeiras do mercado de games. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/2019-year-in-review/>>.

⁵ Levantamento realizado pela “Pesquisa Game Brasil 2020”.



FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet
Especialização e Mestrado em Comunicação

Os primeiros videogames eram feitos para um público mais abrangente porque não havia uma audiência separada de especialistas em games naquela época. Entre os arcades do início de 1980 até os dias de hoje, videogames amadureceram como mídia, desenvolveram diversas convenções, crescerem e especializaram um público de fãs... e alienaram muitos jogadores (JUUL, 2010, p.2).

Como argumenta Juul, o crescimento da indústria de games ao longo dos anos foi também um processo de compressão do público, culminando na figura do “*gamer*” contemporâneo. Juul (2010, p.29) explica como o estereótipo do “*gamer hardcore*” está ligado à dedicação excessiva ao jogo, em que o jogador deve priorizar a jogatina sobre outras atividades, além de exigir constante engajamento e necessidade de performar bem. Alternativamente, o “*gamer casual*” seria o jogador que investe pouco tempo na atividade, jogou apenas alguns jogos e está disposto a jogar games menos complexos. Porém, tais definições devem ser entendidas apenas como estereótipos, já que um jogador dificilmente se encaixaria perfeitamente nestas categorias.

O estereótipo do *gamer hardcore* nos é relevante pois, como argumenta Shaw (2012), há a percepção que esse representaria o “*gamer de verdade*”; tanto pelo mercado, que identifica o público hardcore como consumidor ideal e mais engajado, quanto pela própria comunidade *gamer*, que menospreza o público casual e deslegitima quem joga pelos aparelhos mobile. A identidade *gamer* está intrinsecamente ligada ao consumo e ao investimento atribuído na atividade de jogar, ao ponto dos jogadores casuais, mesmo compondo a maioria numérica, não se reconhecerem como “*gamer*” e nem consideram os jogos casuais e mobile como legítimos (Shaw, 2012).

Se o progresso do mercado de games foi marcado pelo afunilamento de um público especializado, seria incoerente dizer que seu sucesso atual se deve à expansão do público. Porém, é justamente esse o efeito da “revolução casual”: com os meios de jogar se tornando mais acessíveis e apelativos, novos grupos se atrelam a cultura *gamer*. A consequência disso é que o mito da identidade *gamer* já não representa uma categoria homogênea. O mito do *gamer* como homem branco, jovem, hetero e classe média não representa mais a realidade.

A indústria passa agora por um processo oposto ao descrito por Juul: ela busca novos mercados e novos consumidores. Os games hardcore, que antes representavam a normatividade, foram responsáveis por apenas 37% das movimentações financeiras em 2020 (somando PC e consoles), enquanto somente o mercado mobile realizou 53%. No entanto, se identificar como *gamer* é diferente de ser contado como um (Shaw, 2012).

Mesmo não representando uma categoria homogênea, a figura do *gamer hardcore* ainda domina o espaço e é quem se faz contado como “*gamer*”. É justamente nesse “fazer-se contar” que reside o litígio



FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet
Especialização e Mestrado em Comunicação

fundamental de reações como o #metoo⁶ ou o famigerado #Gamergate. Ambos os movimentos, apesar da diferença crucial, se originam do mesmo problema, o problema de contagem do público gamer.

O Gamergate em particular evidenciou proporções extremas de um conflito latente da comunidade, a ponto de estudiosos o definirem como um dos pilares da alt-right americana. O movimento, protagonizado por gamers que resultou em um ataque sistemático a mulheres ligadas à indústria, compartilha uma série de estratégias com a extrema direita online. De acordo com Nagle (2017), ambos se enxergam como defensores da liberdade de expressão, que lutam contra a censura do “politicamente correto” e a invasão SJW⁷. No caso do Gamergate, mulheres estariam invadindo a cultura gamer e a intoxicando com ideologia feminista.

A contradição – e conflito – criada entre a suposição de uma “identidade gamer padrão” por homens brancos e a realidade da diversidade do público, tanto na indústria quanto online, levou à percepção por parte desses gamers da alt-right (que foram, afinal, um dos primeiros a se identificar como “alt-right”) que eles estavam de alguma forma sendo “forçados” para fora da comunidade gamer. (BEZIO, 2018, p.560)

O público consumidor de jogos se ampliou e, com isso, se diversificou. A hipótese deste artigo é que, com o público se tornando mais diversificado, a mídia tende a refletir o comportamento e se tornar mais representativa diante desse novo grupo, outrora marginalizado, compreendendo o desejo por games mais representativos como uma demanda deste novo mercado diverso. No entanto, a demanda por jogos que representem esses grupos minoritários atinge o mito da “identidade gamer”, e justamente neste momento surgem os conflitos na comunidade.

Há, na realidade, uma batalha discursiva que determina os termos que nos vêm à mente quando falamos tanto em “cultura gamer” e seus membros típicos. Essa batalha e as imagens que dela nascem influenciam públicos-alvo de campanhas de marketing, formação de mercado consumidor, perfis de gênero e raça contratados por empresas da área etc. (MOSSA, 2019, p.58).

O movimento das minorias de “fazer-se visível” na indústria dos games faz com que a figura do gamer padrão se sinta invadida, como se estivessem sendo substituídos por mulheres ou tendo sua comunidade destruída pelo público LGBT+ (Nagle, 2017, Bezio, 2018). Desse sentimento surge a reação adversa por uma parte vocalmente ativa da comunidade gamer, que busca combater a participação das

⁶ Movimento que ganhou visibilidade na indústria cinematográfica hollywoodiana ao expor relatos de mulheres vítimas de abuso por parte de homens do meio. Recentemente o movimento chegou à indústria dos games, e já atingiu grandes figuras do meio. Além de dar luz às práticas de assédio, o movimento busca, em ultimato, questionar a posição da mulher em uma indústria predominantemente masculina. Mais detalhes em: <<https://www.theverge.com/21307560/gaming-abuse-harassment-systemic-ubisoft-chris-avellone>>.

⁷ Abreviação de “Social Justice Warriors”, termo pejorativo para designar pessoas que lutam por justiça social.



minorias no cenário dos games hardcore. São vozes que, por mais que não sejam a maioria, asseguram algum poder institucional e fazem com que seu discurso seja propagado, ouvido e até mesmo atendido (Goulart; Nardi, 2017).

O exemplo recente do game *The Last of Us Part II* (2020) elucidada bem essa questão. É um dos jogos de maior orçamento já produzido, totalmente voltado ao público hardcore. No entanto, foi fortemente criticado na internet, a ponto de se tornar impossível ver qualquer coisa na web sobre o game sem se deparar com críticos. A equipe por trás do jogo, em especial o diretor e as atrizes principais, chegaram a receber diversas ameaças de morte e estupro⁸. A razão da revolta, de acordo com os críticos, seria agenda política inserida no game, como a participação feminina forte e fora dos padrões, além de personagens não-heteronormativos. Ainda assim, o jogo alcançou recordes de venda, o que pode indicar que esse grupo seria, afinal, uma minoria bem articulada na comunidade.

Política costuma ser um tópico evitado na comunidade *gamer*, por haver um entendimento que jogos devem ser apenas entretenimento e, portanto, apolíticos. Dessa forma, o debate político na comunidade ocorre quando jogos representam características desviantes da identidade *gamer* padrão. Assim, se debate justamente quem tem o direito de participar da comunidade, que é precisamente a definição de política (Rancière, 1996). Há de se questionar se a representação de minorias nos games seria de fato política, ou apenas adequação do mercado ao novo consumidor. Para tanto, o próximo tópico buscará as bases de uma conceituação teórica da ação política.

O PERIGO DO CONSENSO

O arcabouço político deste trabalho é fornecido por pensadores como Jacques Rancière, Chantal Mouffe e Slavoj Žižek. Apesar de eventualmente divergirem em suas formulações, há pontos de convergência entre os autores que serão explorados aqui, no que tange a política enquanto produção do dissenso e o consenso enquanto inibidor da pluralidade.

Jacques Rancière retoma o conceito de “demos” ateniense pois, como argumenta, teria sido ali o início da política propriamente dita. Para ele, a política não se cristaliza nas representações institucionais de poder, na diplomacia parlamentar ou no processo eleitoral. A demos era composta por aqueles que não ocupavam espaço na esfera pública, uma parcela da sociedade que não possuía espaço definido em seu corpo social, os despossuídos ou “a parcela dos sem parcelas”. O movimento político do demos foi

⁸ Mais detalhes em: <<https://www.polygon.com/2020/7/6/21314543/the-last-of-us-2-harassment-neil-druckmann-laura-bailey-naughty-dog-abby-death-threats-ps4>>.



FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet
Especialização e Mestrado em Comunicação

justamente questionar sua parte na “divisão”, fazer com que sua fala fosse ouvida e reconhecida como igual por aqueles que estavam no poder.

Em síntese, o conflito político designa a tensão entre o corpo social estruturado -- no qual cada parcela tem seu lugar -- e “a parcela dos sem-parcela” que perturba essa ordem em nome do princípio vazio da universalidade -- do que Balibar chama de *égaliberté*, a igualdade, baseada em princípios, de todos os homens enquanto seres falantes (ŽIŽEK, 2016, p.213).

Aqui se encontra uma divergência fundamental do pensamento político de Rancière em relação a definições anteriores, que proclamavam a política como o processo de negociação entre os participantes em busca do consenso. Para Rancière é justamente o contrário: a política ocorre em uma “cena de dissenso”, isto é, quando há um conflito entre a “parte dos sem-parte” e a ordem social vigente. “A política existe quando a ordem natural da dominação é interrompida pela instituição de uma parte dos sem-parte” (Rancière, 1996, p.26).

Para Rancière, em toda vida social ocorre uma distorção, um dano produzido na distribuição hierárquica dos lugares e funções, e que gera relações de opressão e identidades subalternas. Ocultar parte desta distorção é indispensável para a naturalização da distribuição das partes de uma sociedade, e a política interrompe este processo a partir de uma nomeação polêmica deste dano, questionando assim a naturalidade da distribuição hierárquica das partes a partir da contingência absoluta, que se manifesta nesta igualdade fundamental (MACHADO, 2013, p.8).

Ao ocultar o dano resultante da distribuição das partes para naturalizar a organização desigual das partes, nega-se por consequência uma parte àqueles que não as têm, que é precisamente a negação da política, afinal, “o fundamento da política não é uma questão de convenção nem de natureza: é a ausência de fundamento, é a pura contingência de toda ordem social” (Rancière, 1996, p.31).

Existe política porque aqueles que não têm direito de ser contados como seres falantes conseguem ser contados, e instituem uma comunidade pelo fato de colocarem em comum o dano que nada mais é que o próprio enfrentamento, a contradição de dois mundos alojados num só: o mundo em que estão e aquele em que não estão, o mundo onde há algo "entre" eles e aqueles que não os conhecem como seres falantes e contáveis e o mundo onde não há nada (RANCIÈRE, 1996, p.40)

A política acontece, portanto, quando a parte dos sem-partes reconhece esse princípio da igualdade e “desloca um corpo do lugar que lhe era designado ou muda a destinação de um lugar; ela faz ver o que não cabia ser visto, faz ouvir um discurso ali onde só tinha lugar o barulho, faz ouvir como discurso o que



só era ouvido como barulho” (Rancière, 1996, p.42). Em outras palavras, quando a parte dos sem-parte busca ressignificar sua posição perante a ordem hegemônica.

A oposição lógica aqui se dá entre o corpo social estruturado -- denominado “polícia” pelo autor -- que abrange a universalidade, o senso comum e a “normalidade”, que se opõe aos “sem-vozes”, que lutam pela reconfiguração da ordem policial. A polícia, em outras palavras, é o que define a organização dos corpos na partilha do sensível. Ela atribui funções, lugares e identidade aos corpos – tal como a ausência destes. A política causa um dano na distribuição policial das partes.

Poderíamos inferir, então, que a indústria dos jogos eletrônicos passa por um momento de dissenso? Os até então “sem-parte” da comunidade (mulheres, negros etc.) questionando a organização policial -- que os excluía como “*gamer*” — e sendo mais representados na mídia, com cada vez mais minorias em papel de destaque nos games, poderia nos indicar que sim. Inversamente, temos uma parcela hegemônica da comunidade que rejeita a inclusão de minorias e nega sua participação, “que é muito precisamente a negação da política: não há parte dos sem-parte” (Rancière, 1996, p.29).

Antes de compreendermos como essa cena de dissenso pode reconfigurar o espaço social, mostra-se necessário entender a configuração do consenso, que sempre promove algum tipo de exclusão (Mouffe, 2015). Argumentamos que o consenso *gamer* está atrelado a uma identidade padrão do consumidor, e o conflito se deve à inserção de novas identidades na comunidade, que por conseguinte gera uma reação de recusa e, mais profundamente, uma negação dessas identidades desviantes.

Aproximando-se de Rancière, Chantal Mouffe entende o “político”⁹ como “a dimensão de antagonismo que considero constitutivas das sociedades humanas” (Mouffe, 2015, p.8). Se apoiando na definição de Carl Schmitt sobre a política como a dicotomia amigo/inimigo, a autora argumenta ser impossível se livrar do caráter antagônico da política, mas que ele deve ser contido de forma agonística, isto é, que as partes conflitantes, ainda que representem projetos hegemônicos incompatíveis, se reconheçam como adversários legítimos ao invés de inimigos.

A abordagem agonística, no entanto, não se mostra presente na comunidade *gamer*; pelo contrário, a “política” (aqui representando a presença de minorias) é amplamente rejeitada e vista como um “mal”. Mouffe (2015, p.14-15) afirma que “no campo das identidades coletivas, estamos sempre lidando com a criação de um ‘nós’ que só pode existir pela demarcação de um ‘eles’”, ou seja, uma exterioridade constitutiva, que pode vir a se tornar uma relação amigo/inimigo, ao invés de adversários, “quando se acredita que o ‘eles’ está questionando a identidade do ‘nós’ e ameaçando sua existência”.

⁹ A autora se apropria do repertório heideggeriano para definir a “política” ao nível ôntico, isto é, o campo empírico das práticas da política convencional e da ciência política, enquanto reserva o nível ontológico para a investigação sobre a essência do “político”.



A constituição afetiva das identidades coletivas é central para o pensamento de Mouffe, entendendo a identidade coletiva como resultado de um investimento libidinal que, conforme a psicanálise, “é sempre possível manter unido um grupo considerável de pessoas por meio do amor, desde que haja outras pessoas que possam receber as manifestações de agressividade do grupo” (Freud apud Mouffe, 2015, p.25). A dimensão afetiva também pode, de acordo com sua leitura de Žižek, se cristalizar no antagonismo.

Para Žižek, o ódio nacionalista surge quando acreditamos que outra nação representa uma ameaça ao nosso gozo. Ele tem origem, portanto, na forma como os grupos sociais lidam com sua falta de gozo, atribuindo-a à presença de um inimigo que o está “roubando”. (MOUFFE, 2015, p.27)

Essa redução do conflito político em termos morais (com a exterioridade constitutiva de um grupo formada por um “eles” inimigo, moralmente condenável, intolerável, usurpador; o “eles do mal”) ocorre quando a dimensão afetiva da política não se extravasa “agonisticamente” (Mouffe, 2015). Na teoria mouffeana “fica claro que a tarefa da política – das práticas e das instituições – é domesticar o antagonismo próprio do político, moldando-o de forma a permanecer compatível com a institucionalidade democrática”¹⁰ (Miguel, 2014, s/p).

É nesse sentido preciso da “política moralista” que Mouffe tece críticas aos “teóricos do consenso” como Habermas, já que a teoria democrática pluralista da autora se baseia justamente no reconhecimento do dissenso como expressão democrática. A busca por um consenso racionalista (objetivo, apartidário) fere o núcleo adversarial do “político”. Essa tendência “pós-política” (que Rancière chama de “pós-democracia”), de camuflar e despolitizar o litígio das partes, impossibilita a formação do oponente em termos políticos, restando sua formação como inimigo em termos morais.

EXPONDO O LITÍGIO

Recapitulando: o público consumidor de games expandiu, como consequência da própria indústria de jogos eletrônicos buscando expansão de mercado. O novo público atingido trouxe consigo novas identidades e, com elas, novas demandas. O ato do público *outsider* de fazer sua voz ser ouvida no todo da comunidade causa um dano, um litígio na organização policial dos corpos, que constitui em outras palavras

¹⁰ Apesar de manter posição contrária a tentativas de despolitizar as práticas hegemônicas do consenso, a teoria da democracia radical proposta por Mouffe (e Ernesto Laclau) recebe críticas, incluindo as do próprio Žižek, pois, ao propor que as práticas anti-hegemônicas ocorram somente dentro dos limites da democracia liberal e do legalismo constitucional (similar a “parapolítica” denunciada por Rancière), estariam inconscientemente considerando o consenso da democracia liberal como a única alternativa viável e, assim, minando a possibilidade de suspender suas estruturas em busca de outras alternativas, como visa o horizonte revolucionário. “O ato político (intervenção) propriamente dito não é aquilo que funciona bem no interior da estrutura das relações existentes, mas o que muda a própria estrutura que determina como as coisas funcionam” (ŽIŽEK, 2016, p.220).



FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet
Especialização e Mestrado em Comunicação

a ordem hegemônica da comunidade *gamer*. A política, que nada mais é que a enunciação do dano (Rancière, 1996), causa conflito na ordem policial do público *gamer* estabelecido, que entende a presença dos sem-parte como um ataque a sua identidade coletiva, uma ameaça ao seu divertimento, seu gozo e, portanto, sua exterioridade constitutiva se cristaliza na identificação do grupo *outsider* em termos morais (Mouffe, 2015), como um inimigo a ser removido do campo ou, mais profundamente, negar a existência do litígio, como forma de suprimir as demandas dos sem-parte na formação de um consenso “neutro” que, no entanto, os exclui.

Esse conflito na comunidade *gamer* pode ser observado toda vez que um jogo representa aquilo que antes não era visto. As recentes acusações que trouxeram à tona casos de assédio e cultura machista no ambiente de trabalho da empresa Ubisoft¹¹ podem nos indicar que o conflito não está presente apenas entre o público, mas enraizado nas práticas empresariais. Um dos relatos mais interessantes da denúncia diz que a equipe de desenvolvedores de *Assassin's Creed Odyssey* planejava apenas uma protagonista feminina para o jogo, mas teve que incluir uma alternativa masculina por pressão da equipe de marketing, afirmando que “mulheres não vendem”. Além do mais, a orientação da empresa era que os protagonistas deveriam ser homens brancos e másculos.

A Ubisoft é particularmente conhecida por negar qualquer associação política em seus jogos¹², ainda que alguns deles sejam ambientados em um Reino Unido distópico pós-Brexit, uma seita de supremacistas brancos tomando conta dos Estados Unidos ou uma guerra civil entre o exército e “terroristas antifas”. A mesma negação pode ser vista na *Activision* com a franquia de guerra *Call of Duty*, ou na *Square Enix* e a trama anticorporativista presente em *Final Fantasy VII Remake*.

Campbell (2019) argumenta, de acordo com depoimentos de suas fontes ligadas à indústria, que os games se utilizam da iconografia dos conflitos sociais contemporâneos para ganharem relevância e atenção do público, enquanto evitam endereçar a política propriamente para evitar represaria. “‘É tudo pelo dinheiro’, eles dizem. ‘Jogos com um senso de relevância soam inovadores e artísticos. Mas falar sobre política é correr risco de retaliação. Retaliação custa caro’” (Campbell, 2019, s/p).

A ordem de negar qualquer mensagem ideológica nos jogos vem, de acordo com as fontes, dos executivos de alto escalão das empresas, com a intenção de não impactar nas vendas. “As desenvolvedoras e publicadoras que são vistas “compactuando” com valores progressistas são geralmente alvejadas pela multidão online” (Campbell, 2019, s/p). Ainda que haja a intenção de se produzir jogos carregados de

¹¹ Disponível em: <<https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse>>.

¹² Disponível em: <<https://www.theverge.com/2019/5/9/18563382/ubisoft-ghost-recon-breakpoint-politics>>.



FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet
Especialização e Mestrado em Comunicação

“mensagem política”, os criadores encontram resistência por parte do público e são desencorajados até pelo próprio consenso empresarial.

Ainda que os jogos abordem uma visão de mundo levemente progressista, o departamento de marketing das empresas compreende que declarar de forma explícita uma discordância para com posições mais reacionárias é ganhar a inimizade do campo mais à direita da mídia, dos *streamers* e das comunidades online. Eles têm medo, acima de tudo, de se encontrar no centro de um inferno publicitário do estilo Gamergate (CAMPBELL, 2019, s/p).

Ora, não estaríamos então diante de uma ordem policial “que define as partilhas entre os modos do fazer, os modos de ser e os modos do dizer” (Rancière, 1996, p.43) que suprime as vozes dissidentes em busca da manutenção de um status-quo consensual, onde a distribuição desigual das partes é naturalizada em prol de evitar conflito com o público *gamer* estabelecido?

No âmbito dos ambientes comunicacionais, há de nos perguntarmos se o uso compulsório de iconografia dos atuais conflitos sociais não nos remete a uma lógica de esvaziamento das imagens por uma saturação, uma inflação de suas superfícies em razão de suas profundezas. “Em vez de remeter ao mundo e às coisas, elas passam a bloquear seu acesso, remetendo apenas ao repertório ou repositório das próprias imagens” (Baitello Jr, 2014, p.74). As retratações de movimentos sociais no universo dos games, apresentados aqui de forma despolitizada, poderiam nos apontar para o alerta de Baitello (2014) acerca da perda da “função janela” das imagens, imersas na lógica de reprodutibilidade mercadológica – imagens que devoram imagens; imagens que apontam apenas para outras imagens, como numa lógica de eco, onde se consome apenas sua epiderme, e já não há resquícios de sua função emancipadora.

Não há memória profunda, há apenas lembranças epidérmicas. Assim também atuam as séries de imagens reproduzidas: repetem-se suas superfícies, sem memórias viscerais. Aparentemente iguais, mas no fundo e de verdade, já se revelam vitimadas pela fadiga da imagem-mãe, pois já não há mais resquício das coisas, apenas o eco de suas superfícies (Baitello Jr, 2014, p.72).

Desta mesma rarefação se embebedam os jogadores. De acordo com Mossa (2019), a indeterminação do termo “política” é essencial para que se possa contestar a participação dos sem-parte enquanto, ao mesmo tempo, nega-se a existência do litígio. Logo, não estariam se manifestando politicamente, mas se posicionando em defesa da “diversão” nos jogos; não estariam atacando minorias, mas se defendendo de sua invasão. “Alguns exemplos demonstram a natureza obnóxica de uma parte do público *gamer*, que está convencida que os jogos estão sendo sabotados por uma conspiração de ‘SJW’ e se transformando em uma plataforma para valores progressistas” (Campbell, 2019, s/p).



FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet
Especialização e Mestrado em Comunicação

O mesmo comportamento – de identificar minorias como inimigos sabotando os games – foi comentado anteriormente (Neagle, 2017, Bezio, 2018, Shaw, 2012, Goulart; Nardi, 2017, Bossa, 2019), entre outros. Porém, este artigo pretende encará-lo não enquanto fruto de uma polarização política, mas um efeito da despolitização. Esta deve ser compreendida não só como o esvaziamento dos significantes (Baitello Jr, 2014) mas, em um primeiro momento, como as forças despolitizadoras que se movem para uma “volta à normalidade”, que se traduz aqui como o consenso racionalista criticado por Mouffe (2015); é o clamor pelo retorno ao status-quo policial dito como neutro, apolítico, que todavia se manifesta como antipolítico: afinal, “a polícia pode ser doce e amável. Continua sendo, mesmo assim, o contrário da política” (Rancière, 1996, p.44).

O consenso é um certo regime do sensível. É o regime em que as “partes” são pressupostas como já dadas, sua comunidade constituída e a contagem de sua palavra idêntica à sua performance linguística. O que o consenso pressupõe, portanto, é o desaparecimento de toda distância entre a “parte” de um litígio e a “parte” da sociedade (Rancière, 1996, p.114)

A política é o oposto do consenso policial justamente por realocar a distribuição dos corpos que, no consenso, “já é dada”, definida “naturalmente”. “A ordem policial tende a fixar identidades, de modo que o ordenamento social apareça como dado, ocultando ou naturalizando os danos que produz e organizando a heterogeneidade do demos” (Machado, 2013, p.268). Logo, o ato dos sem-parte (jogadores casuais, mulheres etc.) reafirmarem-se como parte da comunidade é um ato político por reconfigurar a distribuição policial, que não os conta como “*gamer* de verdade” ou clamam que “mulheres não vendem”.

A despolitização ocorre em função das forças que se direcionam em favor do retorno ao consenso, no qual games são apenas entretenimento e não há espaço para “demandas políticas”. O que não passa de uma farsa, pois “o político é o princípio estruturador englobante, de modo que toda naturalização de um conteúdo parcial como ‘não político’ é um gesto político por excelência” (Žižek, 2016, p.212). Esse consenso, é claro, apenas se apresenta como neutro, enquanto privilegia certos grupos. A “neutralidade”, afinal, “é a eliminação, pela abordagem pós-política, da dimensão adversarial que é constitutiva do político e que dá à política democrática sua dinâmica própria” (Mouffe, 2015, p.28).

Ao invés da disputa hegemônica entre distintos projetos de sociedade, resta uma política estéril de busca por um consenso onde cada participante deve se despojar de sua identidade/particularidade a fim de se orientar para um bem comum que é e só pode ser, na verdade, a aceitação acrítica do status quo (BORDIN, 2015, p.145)



FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet
Especialização e Mestrado em Comunicação

O já citado caso do *The Last of Us Part II* pode esclarecer essa questão. Assim que chegou o dia do seu lançamento, o game recebeu milhares de avaliações negativas de usuários do *Metacritic*¹³, plataforma que compila notas da crítica especializada e também reúne a dada pelos usuários. Em menos de um dia já havia mais de 5 mil avaliações -- tempo insuficiente para completar o jogo, que dura cerca de 35 horas. Em poucos dias o game se tornou o mais avaliado da plataforma, atualmente com mais de 144 mil. Por trás dessa façanha está uma horda de *gamers* irritados com o roteiro do jogo, que vazou na internet um mês antes do lançamento, e que alimentaram sua histeria coletiva em redes como YouTube, Twitter e Reddit.

Muitos criadores de conteúdo e influenciadores manifestaram preocupação com o rumo do game, que poderia estar sendo comprometido por uma agenda progressista e “inclusão forçada” de minorias¹⁴. Entre as críticas mais comentadas estão a orientação sexual da protagonista e o físico de uma personagem, já que no mundo apocalíptico que se passa o game “não haveria tempo para pensar questões de sexualidade” e “seria impossível uma mulher ter um corpo musculoso desses”. O problema da “inclusão forçada”, então, é que ela “estraga a imersão do jogador na história”. Em suma, o jogo havia sido estragado pelo “politicamente correto”.

O preconceito precisa ser camuflado, de modo que aqueles que a propaguem – como Cr1T1KaL – possam alegar que estão apenas protegendo a “identidade gamer” (ou algum termo equivalente) quando estão, de fato, protegendo o desequilíbrio de poder responsável pela conformação desta e tantas outras normatividades (MOSSA, 2019, p.60).

A despoltização, seguinte ao debate em torno do político expropriado de seu significante -- isto é, fazer política enquanto se nega política – acontece, em um segundo momento, quando o conflito é reduzido em termos morais (Mouffe, 2015). Aqui, a disputa não é vista como política, pois o grupo estabelecido não se enxerga como “enviesado”; os games são neutros, é a agenda progressista que força uma politização e arruína a diversão nos jogos. Portanto, seria preciso eliminar a presença dos “SJW”, das minorias e do politicamente correto, que vieram roubar o gozo da comunidade.

Nessa dinâmica moralista do “nós contra eles”, a estigmatização exerce papel importante na construção das identidades coletivas. Dessa forma, é essencial a identificar e atribuir o grupo *outsider* de maneira pejorativa. De certa maneira, é precisamente isso que a organização policial faz: atribui funções inegociáveis na organização das partes.

¹³Conferir em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2020/the-last-of-us-part-ii-notas-negativas.html>

¹⁴ Conferir em: https://www.youtube.com/watch?v=7s6_dLHX1ZI, <https://www.youtube.com/watch?v=sZwYcGnkmFY>, <https://www.youtube.com/watch?v=cTmgLlrvdXM>



Em seu seminal livro sobre a dinâmica grupal estabelecidos-outsiders, Elias e Scotson (2000) endereçam a importância da estigmatização na relação de poder entre os grupos: “a exclusão e a estigmatização dos outsiders pelo grupo estabelecido eram armas poderosas para que este último preservasse sua identidade e afirmasse sua superioridade, mantendo os outros firmemente em seu lugar” (Elias;Scotson, 2000, p.22).

Elias e Scotson também evidenciam como “a complementaridade entre o carisma grupal (do próprio grupo) e a desonra grupal (dos outros) é um dos aspectos mais significativos do tipo de relação estabelecidos-outsiders encontrada aqui” (Elias;Scotson, 2000, p.25). A situação descrita se encaixa perfeitamente bem na política moralista descrita por Mouffe (2015) e no conflito descrito aqui, onde o grupo de jogadores estabelecidos se identifica como “*gamer* de verdade” em contraste aos SJW, que só querem forçar sua agenda política e estragar os jogos, e portanto não são *gamers*.

“Os conceitos usados pelos grupos estabelecidos como meio de estigmatização podem variar, conforme as características sociais e as tradições de cada grupo. Em muitos casos, não têm nenhum sentido fora do contexto específico em que são empregados” (Elias;Scotson, 2000, p.26). Portanto, por mais que os conceitos utilizados pelos estabelecidos possam por vezes parecer infantil e inofensivo (e deve ser, afinal, a discussão é despolitizada, e nomear o litígio político é propositalmente evitado) a estigmatização continua servindo para excluir a parte dos sem-parte do todo da comunidade *gamer*. Não ser contado como *gamer* implica não só na impossibilidade de participar dos vínculos comunitários, como também contribui para sua invisibilidade no mercado, enquanto público consumidor de jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A indústria de games frequentemente se encontra envolvida em alguma polêmica envolvendo as “partes” de sua comunidade, e talvez seja possível compreender que tal conflito se realiza justamente pelo problema de contagem das partes: a indefinição sobre quem são os participantes de tal comunidade.

Nesse interregno que se encontra, dividida entre seu público tradicional estabelecido e a inserção de novas vozes *outsiders* no mercado, vemos a tentativa de tentar alcançar o público *outsider* sem perturbar a ordem dos estabelecidos (Campbell, 2019). Essa busca pelo consenso, como já citada por Bordin (2015), ignora a disputa por projetos hegemônicos inconciliáveis afim de preservar o status-quo, que é excludente por definição (Mouffe, 2015). Por essa razão, a representatividade por parte das empresas não poderia ser um ato político -- mas talvez mercadológico. Afinal, nos lembra Žižek:



FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet
Especialização e Mestrado em Comunicação

Nesse sentido preciso, política e democracia são sinônimos: o alvo básico da política antidemocrática é sempre, e por definição, a despolitização, isto é, a exigência que “as coisas voltem à normalidade”, com cada indivíduo realizando sua tarefa específica... Além disso, assim como Rancière prova contra Habermas, a luta política propriamente dita não é um debate racional entre interesses múltiplos, mas uma luta para que uma voz seja ouvida e reconhecida como a voz de um parceiro legítimo (Žižek, 2016, p.207).

A política para Rancière pressupõe um ato de subjetivação: uma “desidentificação” de sua identidade dada pela ordem policial, seguida de uma “reidentificação” que reestrutura a posição de sua identidade na partilha do sensível. Portanto, a política só ocorre quando os sem-parte ressignificam sua estigmatização dada, o que não pode ocorrer em um contexto de despolitização. Não por acaso, Rancière afirma que a política é um acontecimento extremamente raro.

Em primeira análise, o grupo estabelecido ainda possui o domínio discursivo e, por esse motivo, temos um cenário despolitizado. Ainda que numericamente o estereótipo gamer possa ser minoria, os casos de mobilização para ataques online em massa evidenciam seu grau de organização. “Um grupo tem um índice de coesão mais alto do que o outro e essa integração diferencial contribui substancialmente para seu excedente de poder” (Elias; Scotson, 2000, p.22)

Mouffe categoriza a hegemonia como um “particular que se torna universal”. Em outras palavras, uma visão particular que, por pura contingência, se tornou consensual. Só pode haver política quando esse mecanismo de exclusão é devidamente reconfigurado por aqueles que outrora foram excluídos. “A crítica feminista [por exemplo] desmascara o particularismo que se oculta detrás dos chamados ideais universais que, na realidade, sempre foram mecanismos de exclusão.” (Mouffe apud Bordin, 2015, p. 144).

Ainda que a representação dos sem-parte na mídia ocorra dentro dos limites da organização policial e a comunidade estabelecida ainda exerça mais dominância, as tentativas cada vez mais intensas de negar o litígio podem nos indicar que os lados da balança estejam se revertendo. “Daí tornar-se visivelmente mais forte a onda de contra-estigmatização em uma batalha de poder na qual o equilíbrio entre os diferenciais de poder vai se reduzindo aos poucos” (Elias; Scotson, 2000, p.25).

REFERÊNCIAS

BAITELLO Jr, N. **A era da iconofagia**. São Paulo: Ed. Paulus, 2014.

BEZIO, K. MS. **Ctrl-Alt-Del**: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership*, vol. 14, 5: p. 556-566, 2018.

BORDIN, J.G.V. **Contra o consenso**: o “político” em Chantal Mouffe e os desafios na construção de uma nova hegemonia democrática radical. Florianópolis: Em Tese, v. 12, n. 1, p.126-154, 2015.



FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet
Especialização e Mestrado em Comunicação

CAMPBELL, C. **Why are game companies so afraid of the politics in their games?** Polygon, 2018. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2018/6/20/17480666/video-games-companies-lying-politics>>. Acesso em 03 out. 2020.

ELIAS, Norbert; SCOTSON, John L. **Os estabelecidos e os outsiders**: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2000.

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

JUUL, J. **A Casual Revolution**: Reinventing Video Games and Their Players. Cambridge: Ed. The MIT Press, 2012.

MACHADO, F. V. **Subjetivação política e identidade**: contribuições de jacques rancière para a psicologia política. São Paulo: Revista psicologia política, v. 13, n. 27, p. 261-280, 2013.

MIGUEL, L.F. **Consenso e conflito na teoria democrática**: para além do "agonismo". São Paulo: Lua nova, n. 92, p.13-43, 2014.

MOUFFE, C. **Sobre o político**. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2015

MUSSA, I. **Ódio ao jogo**: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. Rio de Janeiro: Logos 52, v.26, n.2, p.57-71, 2019.

NEAGLE, A. **Kill all normies**: online cultural wars from 4chan and Tumblr to Trump and the alt-right. Winchester: Ed. John Hunt Publishing, 2017.

RANCIÈRE, J. **O desentendimento**: política e filosofia. São Paulo: Ed. 34, 1996.

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

ŽIŽEK, S. **O sujeito incômodo**: o centro ausente da ontologia política. São Paulo: Ed. Boitempo, 2016.