

A Charge na Construção dos Discursos sobre os *Gamers*

Angelica Caniello

Doutora e mestre em Comunicação e Cultura pela Universidade de Sorocaba. Professora assistente de pesquisa de comportamento, opinião e mercado, marketing e sociologia na Universidade de Sorocaba.

E-mail: angelica.caniello@prof.uniso.br

Luciana Coutinho Pagliarini de Souza

Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Assessora de coordenação pedagógica no Colégio Uirapuru.

E-mail: luciana.souza@prof.uniso.br

Resumo: Este artigo tem como propósito averiguar possíveis efeitos de sentido atrelados aos *gamers*, a partir dos discursos propagados pelas charges. Para tanto, valeu-se da Análise de Discurso da linha francesa, de Michel Pêcheux, amparadas em escritos de Eni Orlandi, a fim de vislumbrar os processos da linguagem no contexto sociocultural e histórico em que eles se situam. O tipo de abordagem que as charges oferecem à identidade do *gamer* concorrem para polemizar o estigma de sujeito com desequilíbrio socioemocional, estereótipo cristalizado na sociedade, que determina o próprio processo de autoimagem do jogador de videogame. Por meio deste artigo, buscamos contribuir com estudos que tenham foco nos discursos sobre *gamers*, bem como com pesquisas sobre a análise das charges.

Palavras-chave: gamers, charges, análise de discurso.

La Caricatura en la Construcción de los Discursos sobre los Jugadores

Resumen: Este artículo pretende investigar los posibles efectos del significado ligado a los jugadores, a partir de los discursos propagados por caricaturas. Para ello, se utilizó el Análisis del Discurso Francés de Michel Pêcheux, apoyado en los escritos de Eni Orlandi, para vislumbrar los procesos lingüísticos en el contexto sociocultural e histórico en el que se sitúan. El tipo de aproximación que la caricatura ofrece a la identidad gamer concurre a polemizar el estigma de sujeto con desequilibrio socioemocional, estereotipo cristalizado en la sociedad, que determina el propio proceso de autoimagen del jugador de videojuegos. A través de este artículo, pretendemos contribuir a los estudios que se centran en los discursos sobre los jugadores, así como a la investigación sobre el análisis de caricaturas.

Palabras clave: jugadores, caricaturas, análisis del discurso.

The Cartoons in the Construction of Discourses about Gamers

Abstract: This article aims to investigate possible effects of meaning linked to gamers, from the speeches propagated by cartoons. To that end, we made use of the French branch of discourse analysis, of Michel Pêcheux, supported by Eni Orlandi's writings, to glimpse the language processes in the sociocultural and historical context in which they are situated. The type of approach that cartoons offer to the gamer identity concurs to polemicize the stigma of subject with socioemotional imbalance, stereotype crystallized in society, which determines the very process of self-image of the video game player. With this article, we seek to contribute to studies that focus on discourses about gamers and with research on the analysis of cartoons.

Keywords: gamers, cartoon, discourse analysis.

¹ Consideramos sinônimos, neste artigo, os termos *games*, videogames e jogos eletrônicos.

² www.pesquisagamebrasil.com.br

³ www.fdcomunicacao.com.br

Nos últimos anos, observamos um aumento exponencial da importância da cultura gamer. Dados do levantamento anual sobre o perfil do jogador e consumidor de jogos eletrônicos¹ realizado pela Pesquisa Game Brasil 2021² revelam que 72% da população brasileira joga *games* e mais da metade desses declarou ter dedicado mais tempo a partidas durante a pandemia do covid-19. Em termos de fatia do mercado de entretenimento, os jogos eletrônicos são o segmento mais rentável. A Newzoo³ – empresa que realiza pesquisas referentes ao setor – prospectou que até o final de 2021, no Brasil, o segmento alcançaria uma receita de US\$ 2,3 bilhões, representando um aumento de 5,1% em relação ao ano anterior.

Todavia, o fato dos videogames fazerem parte do cotidiano dos brasileiros e de alimentarem grandes interesses econômicos não eximiu o *gamer* de ser estigmatizado por preconceitos que o vinculam a um indivíduo inapto socialmente, isto é, submerso em um mundo virtual e alienado da realidade. Esse imaginário se intensifica quando se trata de jogadores aficionados por títulos de conteúdo violento.

⁴ <http://gamers.talkdigital.co/>

A maioria dos *gamers* tem a consciência de pertencerem a uma categoria discriminada conforme levantamento de uma pesquisa desenvolvida, em 2017, pela empresa Talk Inc⁴ junto aos jogadores brasileiros, cujo estudo revelou que esse público se sente incompreendido e julgado negativamente. Quando perguntados sobre quais comentários já ouviram acerca de quem gosta de *games*, as respostas mais frequentes foram de que se trata de “coisa de criança”, de que é um vício, perda de tempo ou é para quem tem problema de socialização.

Considerando a charge um gênero jornalístico que se caracteriza pelo olhar crítico e satírico dos fatos do cotidiano, dela nos valemos para verificar se o imaginário corrompido de preconceitos construído pela opinião pública prevalece em seu discurso ou, se devido ao seu caráter transgressor, seria um contraponto ao discurso instituído. Vem daí o objetivo deste artigo: contribuir para a compreensão de como são estruturados os efeitos de sentidos atribuídos aos *gamers*, a partir dos discursos disseminados pelas charges.

O processo de análise discursiva, para Orlandi (2001), busca interrogar os sentidos estabelecidos, quer nas formas de produção verbais (orais e escritas), quer nas não verbais (imagens e linguagem corporal), desde que sua materialidade produza sentidos para a interpretação. Assim, a nossa análise das charges, que se constitui de ambas as formas de produção, levará em consideração os princípios da Análise de Discurso (AD), de linha francesa, baseados em escritos de Eni Pulcinelli Orlandi, expoente da AD no Brasil

⁵ <https://esportes.yahoo.com/noticias>

A coleta das charges foi feita no mês de maio de 2022, por meio da utilização do buscador Google, que é o sistema utilizado por mais de 90% dos brasileiros para pesquisas⁵. Definimos as seguintes palavras-chave consultadas na aba ‘imagens’: “charges sobre *gamers*”, “charges sobre *videogamers*”, “charges sobre jogadores de *games*”. Foram selecionadas somente aquelas que tinham como temática o perfil do *gamer*. O fato de cada país ter as suas peculiaridades culturais nos levou a privilegiar a realidade sociocultural brasileira e, portanto, somente charges produzidas por brasileiros ou que residem no Brasil.

Encontramos, por esse critério de seleção, cinco charges com essa temática. Constatamos que todas apresentam em comum o fato de terem sido publicadas em 2019, ano em que ocorreu um fato trágico em uma escola de Suzano (SP), na qual oito pessoas foram assassinadas pela ação de dois jovens, aficionados por *games*, que entraram na escola atirando contra alunos e funcionários e depois se suicidaram.

Este artigo assim se estrutura: iniciamos por delinear alguns pressupostos teóricos da AD que servirão de base para a seção subsequente e cujo propósito é analisar algumas charges sobre o perfil do *gamer*. Por fim, com base nos resultados desta pesquisa, nas considerações finais são feitas ponderações sobre os possíveis efeitos de sentido atrelados aos *gamers*, a partir dos discursos propagados pelas charges e em que medida essas são um contraponto inovador às falas já estabelecidas.

Por meio deste artigo, buscamos contribuir com estudos com foco nos discursos sobre os *gamers* e pesquisas sobre o gênero textual charge.

Pressupostos sobre a Análise de Discurso

Na AD pode-se trabalhar com diferentes unidades de texto (palavras, sentenças ou períodos), mas o foco é sempre o discurso, pois importa a maneira pela qual o texto organiza a relação entre língua e história: “O discurso é palavra em movimento, prática de linguagem: com o estudo do discurso observa-se o homem falando” (Orlandi, 2007, p. 15).

Orlandi também observa que todo texto é heterogêneo “quanto à natureza dos diferentes materiais simbólicos (imagem, som, grafia etc.); quanto à natureza das linguagens (oral, escrita, científica, literária, narrativa, descrição etc.); quanto às posições do sujeito” (Orlandi, 2007, p. 70).

A linha teórica aqui adotada tem como idealizador Michel Pêcheux (1938-1983), que nos anos de 1970 pôs em evidência a preocupação com o funcionamento da linguagem em uso, introduzindo componentes pragmáticos e uma dimensão social no estudo da língua.

As palavras, expressões, proposições etc., mudam de sentido segundo as posições sustentadas por aqueles que as empregam, o que quer dizer que elas adquirem seu sentido em referência a essas posições, isto é, em referência às formações ideológicas . . . nas quais essas posições se inscrevem. (Pêcheux, 1995, p. 160)

Ao contrário da língua, que é mais ‘permanente’, a linguagem muda conforme a conjuntura. De fato, segundo a linguista Orlandi (2007), é no funcionamento da linguagem que observamos a relação entre os sujeitos e os sentidos afetados pela língua e pela história. Um discurso não opera sobre a realidade das coisas, mas sobre outros discursos. Ele não se fecha, sendo um processo em curso no qual o dizer atual refere-se a um anterior e aponta para outro subsequente.

Esse encadeamento, denominado interdiscurso, é constituído pela memória de algo já dito antes em algum lugar e é o que torna possível todo dizer. Dessa maneira, as associações entre as palavras e os sentidos que elas vão ativar na memória não são um processo individual. É essa memória coletiva de algo já dito antes que explica por que determinados preconceitos são tão enraizados na nossa sociedade.

Em contrapartida, o fato da língua não ser um sistema fechado, pois a relação do sujeito com o signo nunca se completa, torna-a passível de falhas. Em AD, essas falhas não são entendidas como erros, mas como possibilidade de ruptura e conseqüente desenvolvimento de novos sentidos e diferentes interpretações de um enunciado. Esse fenômeno se coloca no campo da polissemia.

O funcionamento da linguagem se dá, em vista disso, 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 de um mesmo discurso consolidado. No processo de formação das crenças individuais interferem muitos fatores como a escola, a família, os amigos, a igreja, as mídias, entre outros. Porém, todos os discursos reiterados e que se cristalizam na sociedade são frutos de uma ideologia dominante.

Ocasionalmente, essas relações estabelecidas são transgredidas e novos discursos são instaurados num processo de inovação.

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. (Orlandi, 2007, p. 37)

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”.

Em AD, a charge se enquadra no discurso de tipo ‘polêmico’, pois de um lado indica o seu caráter afirmativo, já que o sujeito-autor não rompe completamente com os sentidos cristalizados na sociedade, mas, por outro lado, também é inovador pela crítica ao discurso vigente em direção a novos sentidos.

No livro *A linguagem e seu funcionamento* (Orlandi, 1987), Orlandi faz uma distinção entre os tipos de discurso autoritário, polêmico e lúdico. Essa categorização faz referência à processos parafrásticos e polissemicos que se constituem na relação entre os interlocutores e o objeto do discurso. O discurso autoritário é aquele cuja polissemia quase inexistente. Já o discurso polêmico é aquele em que existe um certo equilíbrio na relação entre a polissemia e a paráfrase, com a reversibilidade se dando sob certas condições. E, por fim, o discurso lúdico é aquele mais inclinado para a polissemia.

O discurso lúdico é aquele em que seu objeto se mantém presente enquanto tal e os interlocutores se expõem a essa presença, resultando disso o que chamaríamos de polissemia aberta (o exagero é o non-sense). O discurso polêmico mantém a presença de seu objeto, sendo que os participantes não se expõem, mas ao contrário procuram dominar o referente, dando-lhe uma direção, indicando perspectivas particularizantes pelas quais se o olha e se o diz, o que resulta na polissemia controlada (o exagero é a injúria). No discurso autoritário, o referente está “ausente”, oculto pelo dizer; não há realmente interlocutores, mas um agente exclusivo, o que resulta na polissemia contida (o exagero é a ordem no sentido em que se diz “isso é uma ordem”, em que o sujeito passa a instrumento de comando). Esse discurso recusa outra forma de ser que não a linguagem. (Orlandi, 1987, p. 15)

Diante disso, a AD nos leva a supor que a maneira como o perfil do *gamer* é “dita” nos discursos sociais condiciona a nossa forma de refletir e nos expressar sobre o tema. Por outro lado, a charge pelo seu caráter polêmico pode contribuir para a ruptura de alguns preconceitos que acompanham o perfil do *gamer*.

Outro aspecto relevante nas ideias de AD e que, como veremos, é manifestado nas charges, diz respeito ao silêncio. Para Orlandi (2007, p. 30), o silêncio é fundamental para pensar a própria noção de discurso: “. . . invertendo a posição que nos é dada pelo senso comum (e sustentada pela ciência) na qual a linguagem aparece como “figura” e o silêncio como “fundo” . . . podemos dizer que o silêncio é que é ‘figura’, já que é fundante”. A pesquisadora identifica duas formas de silêncio:

a) o silêncio fundante; b) a política do silêncio (silenciamento). A primeira nos indica que todo processo de significação traz uma relação necessária ao silêncio; a segunda diz que – como o sentido é sempre produzido de um lugar, a partir de uma posição do sujeito – ao dizer ele estará, necessariamente, não dizendo ‘outros’ sentidos. Isso produz um recorte necessário no sentido. Dizer e silenciar andam juntos. (Orlandi, 2002, p. 53)

A política do silêncio transparece quando, ao dizer algo, outros possíveis sentidos são apagados, pois são indesejáveis em determinada conjuntura:

Se diz ‘x’ para não (deixar) dizer ‘y’, este sendo o sentido a se descartar do dito. É o não dito necessariamente excluído. Por aí se apagam os sentidos que se quer evitar, sentidos que poderiam instalar o trabalho significativo de uma ‘outra’ formação discursiva, uma ‘outra’ região de sentidos. O silêncio trabalha assim os limites das formações discursivas, determinando conseqüentemente os limites do dizer. (Orlandi, 2002, p. 74)

Para Orlandi (2002), existe também 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” (p. 14). Em outras palavras, em todo texto existe um outro texto excluído, mas que o constitui.

A linguista exemplifica o silenciamento com a exclusão do indígena da identidade cultural brasileira. Orlandi salienta que o indígena não possui voz nos textos sobre a história do Brasil. Seu silenciamento é soterrado pelos relatos dos missionários, dos cientistas, dos 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. 58)

Vamos doravante prescrutar algumas charges que têm por tema o perfil dos *gamers* e analisar como se dá a relação entre o parafrástico e o polissêmico ali presentes na formação de sentidos.

Charges sobre Gamers

O termo charge é oriundo do francês *charger* e significa carga, exagero e ataque. As charges retratam situações da atualidade representadas por meio de imagens (ícones), de palavras (símbolos) e geralmente se utilizam da ironia como recurso. O principal objetivo de uma charge é transmitir uma visão crítica e humorada sobre determinado assunto que esteja sob alvo de discussões na sociedade, naquele momento. Como observam as pesquisadoras Pilla e Quadros (2009, p. 227), por trás de uma crítica aparentemente inofensiva e de humor irreverente, a charge “desvela o cotidiano da sociedade, valores, experiências, fraquezas, misérias e grandezas marcadamente humanas. Por isso, as charges são potencialmente decisivas no processo de construção e veiculação de ideologias”.

Toda charge é inspirada por discursos veiculados pela mídia jornalística e outros meios de comunicação. Como observa Flôres (2002, p. 11), a temática abordada é sempre controversa e “é um interessante objeto de estudo por aquilo que mostra e diz de nós mesmos e do mundo em que vivemos, contribuindo, além disso, para moldar o imaginário coletivo”. Para interpretá-la, o leitor, inscrito em uma ideologia, observa as entrelinhas não só o que nela tem de explícito.

As pesquisadoras Recuero e Soares (2013) observaram que, nas charges, as estratégias utilizadas residem também na percepção e no reforço de estigmas:

A graça de uma piada é muitas vezes experimentada diante de características estereotipadas e vistas como negativas dos outros. Assim, uma piada de «português», por exemplo, apenas é engraçada porque fala ao estereótipo associado ao grupo, ao estigma desabonador construído pelo discurso sobre a nacionalidade. (p. 241)

O uso do humor suaviza (camufla) a violência simbólica, afirma Recuero e Soares (2013, p. 251), tornando-a mais aceitável: “o humor, a graça, não apenas auxilia a popularizar o discurso, mas também, a naturalizá-lo, reproduzindo e amplificando o poder simbólico”.

⁶ Para a AD, intertexto é a presença textual de elementos que se referem a outros textos produzidos anteriormente, e que estão lá implícitos.

Escolhemos esse gênero textual, porque nele estão inscritas diversas informações construídas a partir de um processo intertextual⁶, que incita o interlocutor a fazer inferências e a construir analogias interdiscursivas. A charge pode ser considerada uma prática discursiva que alia o linguístico ao histórico-social e, portanto, é passível de ser analisada a partir dos pressupostos da AD.

Na condução do nosso estudo, endossamos a fala de Fiorin (1998, p. 49) ao afirmar que não é problema do analista de discurso pesquisar se o locutor revela sua visão de mundo ao enunciar um discurso, “uma vez que a análise não é investigação policial. Preocupa-se ela não com o enunciador real, mas com o enunciador inscrito no discurso, ou seja, com aquele que no interior do discurso diz eu”. E tampouco, reforça Orlandi (1988), o analista deve atribuir um sentido aos discursos, mas “conhecer os mecanismos pelos quais se põe em jogo um determinado processo de significação” (p. 115).

Começamos por analisar a charge de Alex Soares, que traz uma crítica sobre o suposto malefício do *game*. Ela foi publicada em 19 de março de 2019, seis dias após o massacre de Suzano. As investigações iniciais sobre os assassinatos, por parte da polícia e dos jornais, foram direcionadas a estabelecer o que teria motivado esses jovens a cometer esse ato de violência. Um dos primeiros indícios apontados foi de que os assassinos jogavam *games* de conteúdo violento. Essa descoberta

suscitou inúmeras discussões nas mídias sobre a suposta influência dos *games* de conteúdo violento em massacres coletivos.

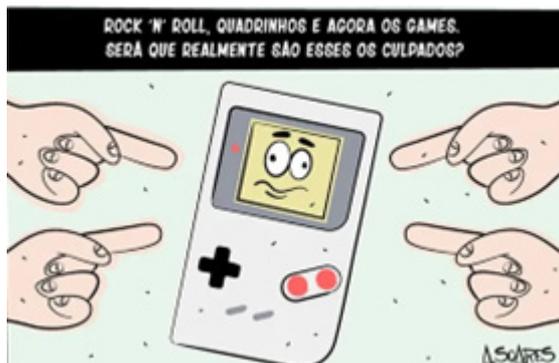


Figura 1: Charge de Alex Soares

Nota. Interweb.

Em uma charge diversas informações podem estar circunscritas por isso devemos recorrer aos processos de construção de inferências e analogias para compreendê-la em sua totalidade e situá-la em seu contexto sócio-histórico para poder ler as entrelinhas.

Destacamos, nessa primeira charge, o caráter polifônico (cruzamento de vozes) do texto, que é detectável gramaticalmente pelo uso da conjunção ‘e’ que remete a outros discursos com os quais dialoga e que reforça o conceito de AD de que um discurso nunca é produto de um único pensamento; ao ser pronunciado, o discurso é sempre mediado por juízos de valor de discursos já ditos. Quando o chargista Alex Soares associa o gênero musical rock, com quadrinhos e *games* e questiona se seriam esses os verdadeiros culpados, ele convida o leitor a refletir sobre quem seriam os verdadeiros responsáveis. E, sobretudo, culpados do quê? O chargista não deixa explícito, porque pressupõe que o leitor seja munido da memória de outros discursos estereotipados sobre os malefícios do rock e dos quadrinhos, vistos no passado como incentivadores de violência. Ao questionar “será que realmente são esses os culpados?” deixa manifestar a sua dúvida sobre a veracidade das acusações representadas na imagem pelos dedos apontados para o console de jogo.

Essa correlação entre *games* e violência real ganhou 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 que eram jogadores contumazes de *games* de conteúdo violento, 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. 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 e de outros massacres que ocorreram nos Estados Unidos, na década de 1990. O incidente provocou debates sobre leis de controle de armas, bullying e, principalmente, a violência dos videogames.

É quase um 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 dos assassinos frequentarem *lan house* 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 ambiência, fatores econômicos, entre outros. Isso sem contar os eventuais problemas psíquicos do responsável pelo ato. Enfim, é a maneira como a violência é dita nos discursos sociais condicionam nosso olhar.

Edgar Morin (2003, p. 9) nos lembra que, 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, mas na desintegração familiar, no ambiente de alguns bairros em situação de vulnerabilidade, na pobreza, 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.

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, como o publicado em 2019 pela Universidade de Oxford que aponta que os jovens que jogam videogame regularmente não são mais propensos à violência do que aqueles que não o fazem⁷.

⁷ www.revistaencontro.com.br

Podemos presumir que os recorrentes discursos da mídia que atrelam violência aos *games* contribuem para essa imagem discriminatória mesmo que infundada.

As próximas duas charges são de autoria de Luiz Fernando Cazo. Na primeira, vemos uma pessoa envolta em uma bandeira do Brasil escrevendo repetidas vezes, na lousa, a frase: “precisamos conversar, orientar e cuidar melhor das nossas crianças”. O título – “obsessão por *games*, abandono dos pais e bullying marcaram a vida de atirador. . .” – reforça o contexto abordado, o massacre de Suzano.

O exercício de escrever inúmeras vezes uma mesma frase, no quadro negro, remete a uma prática antiga na escola que tinha por objetivo punir o aluno e reforçar algum conceito que não tinha sido devidamente assimilado.



Figura 2: Charge de Cazo sobre atirador

Nota. Blogdoaftm.com.br.

Posicionar os *games* de conteúdo violento como ‘culpados’ por atentados é a forma mais simples e imediata de restabelecer uma aparente normalidade social e de silenciar outros discursos que defendem políticas públicas voltadas para o jovem, enfrentamento da desigualdade social, desemprego, valores morais, educação, entre outros. Atribuir culpa ao videogame, mesmo que parcialmente, pode ocultar discursos sobre as causas multifatoriais que envolvem crimes violentos. Uma tentativa dessa culpabilização do *gamer* veio, em 2019, por meio do deputado Júnior Bozella, que propôs um projeto de lei que criminaliza a distribuição de jogos considerados

violentos (PL 1577/2019). Segundo essa lógica, ao proibir a difusão de *games* de conteúdo violento, o governo estaria solucionando o problema.

A paráfrase, referenciando a AD, é a matriz do sentido que se perpetua pela repetição. É ela que se faz presente quando se reacendem os famigerados debates com especialistas e autoridades sobre os possíveis malefícios dos jogos eletrônicos. Esses discursos parafrásticos se fixam na mente dos interlocutores que, sem perceber, repercutem esses mesmos estereótipos, mesmo que não tenham sintonia com os fatos. Prova disso é que no decorrer das investigações sobre o massacre de Suzano (Siqueira & Guimarães, 2019) se descobriu que as razões dos jovens assassinos podem não ter nenhuma relação com o fato de serem *gamers*, mas sim com uma organização criminosa que atua na *Deep Web*.

A outra charge de Cazo mostra as supostas consequências nefastas do videogame para a saúde física do jogador. O resultado do exame do colesterol não foi bom pois, aparentemente, a criança não pratica atividades físicas, já que despence todo o seu tempo estudando (é um ótimo aluno) ou jogando: duas atividades sedentárias. Mas o que tem de expressivo nessa charge não é o malefício do sedentarismo provocado pelo estudo, justificado pelo bom desempenho escolar, mas as consequências do uso contínuo do videogame que teria “reprovado” o menino no exame do colesterol.



Figura 3: Charge de Cazo sobre obesidade infantil

Nota. ResearchGate.

Aqui é apresentada outra discriminação em relação aos *games*; isto é, que os jogos não trariam benefício algum para o desenvolvimento cognitivo da criança, ao contrário da educação formal. Essa concepção de que jogar é uma atividade que desperdiça tempo, contrasta com estudos que evidenciam o contrário. O jogo, conforme defendido na obra *Comunicação ubíqua* (Santaella, 2013), envolve algumas categorias lúdicas como a ordem, a tensão, o movimento e o entusiasmo. Para a autora, o lúdico é o lugar cujas forças da razão e da sensibilidade se fazem presentes e, por ser um componente fundamental em um jogo, é o maior responsável pelo potencial de desenvolvimento de habilidades socioafetivas e cognitivas dos usuários.

Mas os discursos preconceituosos sobre os *games* e sobre os jogadores são tão enraizados na sociedade que influenciam até mesmo a imagem que o *gamer* tem de si. Corroborar essa ideia um estudo de Silva (2017) que teve como objeto as interações de *gamers* por meio de comentários na internet, com a finalidade de identificar e analisar as discussões ali presentes. Uma das constatações derivadas dessas observações foi que o estereótipo vinculado ao *gamer* é, por vezes, um discurso replicado por eles próprios. Um exemplo é o entendimento que eles têm de que a maioria das pessoas que ‘vive neste mundo de jogos eletrônicos’ é antissocial. Entretanto, pondera o pesquisador, o que eles parecem manifestar não é o desejo de se isolar, mas de encontrar pessoas que têm interesses em comum para a troca de experiências ou apenas para bater um papo descompromissado. Além dos ambientes virtuais, a *lan house* é um desses locais de socialização, assim como as arenas dos campeonatos (presenciais ou

virtuais), bem como a própria casa: “os sujeitos podem encontrar neste ambiente um lugar no qual possam superar as taxações e estereótipos que lhe são impostos, buscando sociabilidade entre os próprios pares” (Silva, 2017, p. 88).

A quarta charge é de autoria de Malika Dahil Aguiar, uma quadrinista e chargista marroquina que mora no Brasil desde 2015. A imagem do *gamer* que ela desenha reforça outro clichê que o retrata como alguém viciado e completamente desconectado de uma realidade que ele negligencia.



Figura 4: Charge de Malika

Nota. <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br>

Nessa charge nos deparamos com um novo desafio: ausência do texto verbal de apoio. Souza (2001) nos ensina que a busca pelo entendimento de como a imagem se constitui em discurso, ou seja, como ela é utilizada para sustentar discursos produzidos com textos verbais pode se dar por um processo que ela chamou de ‘policromia’, entendido como “lugar que permite, ao interpretar a imagem, projetar outras imagens, cuja materialidade não é da ordem da visibilidade, mas da ordem do simbólico e do ideológico. Da ordem do discurso” (Souza, 2001, p. 72).

A heterogeneidade do texto, no caso de uma imagem, deixa suas marcas em elementos textuais como o implícito, o silêncio e a ironia. O trabalho de interpretação do analista de um objeto não verbal consiste, em vista disso, na busca de ‘outras imagens’, pressupondo o caráter de incompletude inerente à linguagem. Isso remete à noção de intertextualidade. E temos também os apagamentos, os silenciamentos discursivos. Esse processo analítico demanda observar a imagem do ponto de vista ideológico: “a interpretação da forma material da imagem pode se dar a partir da ausência (silenciamento) de elementos próprios da imagem, dando lugar aos apagamentos de natureza ideológica” (Souza, 2001, p. 74).

Seguindo esses direcionamentos, a charge de Malika não deixa dúvidas de que se trata de uma criança jogando *game* há muito tempo, já que há teias de aranha e o redor da casa está sujo e desarrumado. No entanto, chama a atenção a ausência de familiares adultos que presumivelmente impediriam esse ambiente insalubre. De fato, nas recorrentes matérias jornalísticas com especialistas (psicólogos, pedagogos) sobre quais medidas os pais podem tomar para proteger as crianças dos supostos efeitos nocivos dos *games*, a solução envolve uma maior presença mais frequente dos adultos na rotina da criança. Assim como na primeira charge, aqui encontramos um discurso velado que questiona se os *games* são os verdadeiros culpados. A visão que a sociedade tem sobre o *gamer* é baseada, sobretudo, no fato de que eles despendem muito tempo jogando e, portanto, seriam sujeitos predispostos ao risco do vício.

A charge de Arionauro se constitui como outro exemplo desse discurso que reforça a questão do vício no jogo e as consequências para a sociabilidade do indivíduo. Os familiares aqui estão presentes na imagem e aparentemente demonstram preocupação e afeto pelo filho – “estamos com saudades” – mas a charge também sugere uma barreira entre os dois mundos (representada pela parede) e uma dificuldade de convivência e diálogo entre pais e filhos.



Figura 5: Charge de Arionau

Nota. SME Goiânia.

O livro *Games viciam: fato ou ficção* (Fortim et al., 2019) aponta para o fato dos jogos não serem intrinsecamente bons ou ruins, mas que o importante é compreender como e por que as pessoas jogam.

As autoras pontuam que os *games on-line multiplayer* implicam em um risco maior de vício, isto porque há sempre parceiros novos para jogar e é preciso jogar muito para permanecer bem colocado nos *rankings*.

Ao mesmo tempo em que se tem um ambiente relativamente mais seguro 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 muito mais difícil 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 et al., 2019).

Porém, a “forma sensacionalista” como a mídia costuma abordar o tema também contribui, nas palavras das pesquisadoras, para que pessoas que não conhecem esse universo se preocupem com os possíveis perigos que as circundam.

Outro discurso recorrente 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 et al., 2019).

Os jogos propiciam diversão, aliviam o estresse e reúnem amigos. Eles só se tornam um problema, segundo as estudiosas, quando não se consegue conciliar o jogo com as demais atividades do dia a dia. Mas, consoante pontuam as pesquisadoras, são raros os casos de dependência.

Jogar definitivamente não é apenas sobre 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 et al., 2019)

Entendemos que a esfera dos *games*, apesar de bilionária e de envolver um grande contingente de jogadores, apresenta uma minoria no que se refere à apropriação do discurso social, ou seja, fala-se muito sobre *games* e *gamers*, mas quem fala não é, na maioria das vezes, o jogador. Isto também aparece nas entrelinhas das charges que, pelo seu caráter polêmico, tem o potencial para levar o leitor a uma reflexão mais crítica sobre esse universo e os estigmas que o acompanham.

Considerações Finais

Neste artigo, fizemos algumas aproximações entre a concepção crítica que as charges oferecem da figura do gamer e os sentidos discriminatórios que moldam

o imaginário coletivo. Para as análises, utilizamos ideias concernentes ao método investigativo da AD, cujo propósito é compreender como um objeto simbólico produz sentidos.

A paráfrase, como vimos, está presente nas charges sobre *gamers*, porém com um viés satírico e polêmico. Disso decorre a sua aptidão para a geração de novos sentidos.

A heterogeneidade desse gênero jornalístico deixa suas marcas em elementos textuais como o implícito, o silêncio e o humor. O trabalho de interpretação do analista de discurso, em vista do caráter de incompletude inerente à linguagem, nos conduz também na busca do não-dito. Isso remete à noção de intertextualidade, dos apagamentos e dos silenciamentos discursivos de natureza ideológica. Como observamos, muito se fala sobre o *gamer* nas mídias, mas não pela voz do próprio jogador. Além disso, ao atribuir culpa ao videogame, são ocultadas causas mais complexas e multifatoriais.

As charges analisadas têm potencial para conduzir o olhar do interlocutor para aspectos críticos, encobertos pelo discurso hegemônico. Isto vai depender do repertório de cada leitor, que constrói sentidos conforme seus conhecimentos e suas crenças.

Lembremos que a charge é um gênero textual que, em AD, enquadra-se no tipo 'polêmico' em que há um equilíbrio tenso entre paráfrase e polissemia. A AD nos ensina que a incompletude é condição da linguagem e, portanto, os discursos são passíveis de serem resignificados. Por conta disso, a charge pode contribuir para a ruptura de alguns preconceitos que acompanham o perfil do *gamer* e a sua autoimagem.

Referências

Fiorin, J. L. (1998). *Linguagem e ideologia*. Ática.

Flôres, O. (2002). *A leitura da charge*. Editora da Ulbra.

Fortim, I., Santaella, L., & Spritzer, D. T. (2019). *Games viciam: Fato ou ficção?* Estação das Letras e Cores.

Morin, E. (2003). A comunicação pelo meio (teoria complexa da comunicação). *Revista FAMECOS*, 10(20), 7-12. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2003.20.3197>

Orlandi, E. P. (1987). *A Linguagem e seu funcionamento: As formas do discurso*. Pontes.

Orlandi, E. P. (1988). *Discurso e leitura*. Cortez; Editora da Unicamp.

Orlandi, E. P. (2001). *Discurso e texto: Formação e circulação de sentidos*. Cortez; Editora da Unicamp.

Orlandi, E. P. (2002). *As formas do silêncio: No movimento dos sentidos*. Editora da Unicamp.

Orlandi, E. P. (2007). *Análise de Discurso: Princípios e procedimentos*. Pontes.

Pêcheux, M. (1995). *Semântica e discurso: Uma crítica à afirmação do óbvio*. Editora da Unicamp.

Pilla, A., & Quadros, C. B. (2009). Charge: Uma leitura orientada pela análise do discurso de linha francesa. *Revista de Letras, Artes e Comunicação*, 3(3), 226-239.

Projeto de lei 1577/2019, de 19 de março de 2019. (2019, 19 de março). Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências. Assembleia Legislativa de São Paulo. <https://bit.ly/3eA6WUT>

Recuero, R., & Soares, P. (2013). Violência simbólica e redes sociais no Facebook: O caso da fanpage “Diva Depressão”. *Revista Galaxia*, 13(26), 239-254.

Santaella, L. (2013). *Comunicação ubíqua*. Paulus.

Silva, R. L. P. (2017). *O jogo Counter Strike: Interações entre entusiastas por meio de comentários em websites* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Minas Gerais]. Repositório Institucional da UFMG. <https://bit.ly/3VpNACl>

Siqueira, F., Guimarães, C. (2019, 13 de março). *Em fórum extremista, atiradores pediram ‘dicas’ para atacar escola*. R7. <https://bit.ly/3S4a9JT>

Souza, T. C. C. (2001) A análise do não verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação. *Revista Rua*, 7(1), 65-94. <https://doi.org/10.20396/rua.v7i1.8640721>