
Games e Violência: Os Efeitos de Sentido Veiculados no Discurso do Estado¹

Angelica CANIELLO²
Luciana Coutinho Pagliarini de SOUZA³
Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP

RESUMO

O artigo propõe reflexões acerca de temática recorrente a certos games: a disseminação da 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.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo, parte de pesquisa cujo tema está na interface games e violência, se propõe a refletir sobre discursos que permeiam o universo dos games⁴ de conteúdo violento. Elegemos, 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 em que trabalhamos a nossa análise inscreve-se em um fato trágico, ocorrido em Suzano (SP) – em março de 2019 – em que oito pessoas foram assassinadas pela ação dos dois jovens, um de 17 e outro de 25 anos, que entraram em uma escola, atirando contra alunos e funcionários e depois se suicidaram. As primeiras investigações, por parte da polícia e dos jornais, foram direcionadas a estabelecer o que teria motivado

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Docente da Universidade de Sorocaba. Doutoranda do Programa de Pós-Graduação da Uniso, e-mail: angelica.caniello@prof.uniso.br.

³ Orientadora do trabalho. Docente do Programa de Pós-Graduação da Uniso, e-mail: luciana.souza@prof.uniso.br.

⁴ Utilizamos os termos game, jogo eletrônico e videogame como sinônimos e alusivos a jogos no ambiente digital, independentemente da plataforma.

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 o *Call of Duty* e o *Counter-Strike*, centrados no uso de armas. Essa descoberta suscitou inúmeras discussões nas mídias em torno da hipótese de os games 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 é o objetivo principal deste artigo. Os objetivos específicos são 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.

Com a finalidade de embasar o nosso estudo, recorreremos a Zizek (2014), para contextualizar a violência social nos dias de hoje e à 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 de pesquisa se deu por entendermos que é o mais adequado para os nossos objetivos, por nos possibilitar detectar, através 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

Começamos 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 e, no caso de Suzano, o fato dos assassinos frequentarem Lan House⁵ 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. 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

⁵ Estabelecimento que disponibiliza computador e internet. Muito utilizado para acesso a jogos eletrônicos online.

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 automaticamente. 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 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” (URIBE, 2019). Na ocasião, Bolsonaro 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 (TEIXEIRA, 2019).

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.

Daí 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 repercussão 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 criminoso que atua na Deep Web 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 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 argumentação 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.

Cabe ressaltar que no decorrer das investigações sobre o massacre de Suzano (SIQUEIRA; GUIMARÃES, 2019) se descobriu que uma organização criminosa que atua na Deep Web⁶ 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 nos faz refletir sobre as consequências da excessiva violência presente nossa sociedade: "Nascemos falhos, mas partiremos como heróis".

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.

⁶ Conteúdo que não pode ser acessado por mecanismos de busca padrão e onde pessoas anônimas incitam crimes de ódio e intolerância em grupos

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.

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”.

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 Zizek para melhor compreender como um objeto simbólico (a língua) é capaz de produzir esses sentidos negativos em relação aos videogames. O gamer,

para quem não joga e não frequenta as comunidades de fandoms⁷, pode ser rotulado como ameaça ao equilíbrio social: “(...) essa garotada viciada 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 Zizek (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 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. Desse modo, 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)

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

⁷ Termo usado para se referir a uma subcultura composta por fãs

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.

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: constituírem-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?

3 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, 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

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, pudemos constatar que essa violência simbólica é instrumental, 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 a agressividade e se desligar do stress cotidiano, além da oportunidade de pertencer a uma comunidade de afinidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MARTINS, J. P. Jogos não geram violência em adolescentes, diz estudo. **Revista Encontro**. 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, Porto Alegre, nº 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.

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. 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**. 1. Ed. Tradução Miguel Serras Pereira. São Paulo. Boitempo, 2014.