

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E TERAPIA
OCUPACIONAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS
DO LAZER**

Rodrigo Lage Pereira Silva

**O JOGO *COUNTER STRIKE*: INTERAÇÕES ENTRE ENTUSIASTAS
POR MEIO DE COMENTÁRIOS EM WEBSITES**

Belo Horizonte
2017

Rodrigo Lage Pereira Silva

**O JOGO *COUNTER STRIKE*: INTERAÇÕES ENTRE ENTUSIASTAS
POR MEIO DE COMENTÁRIOS EM WEBSITES**

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação Interdisciplinar em
Estudos de Lazer como requisito para
obtenção do título de Mestre em Lazer
Linha de pesquisa: Lazer e Sociedade

Orientador: Rafael Fortes Soares

Belo Horizonte
2017

Rodrigo Lage Pereira Silva

**O JOGO *COUNTER STRIKE*: INTERAÇÕES ENTRE ENTUSIASTAS
POR MEIO DE COMENTÁRIOS EM WEBSITES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos de Lazer como requisito para obtenção do título de Mestre em Lazer
Linha de pesquisa: Lazer e Sociedade

Aprovada em: ____/____/____

Orientador: Rafael Fortes Soares

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Cléber Augusto Gonçalves Dias

Prof. Dr. Rodrigo Caldeira Bagni Moura

AGRADECIMENTOS

À Deus, que me guiou nos momentos mais difíceis e me deu os dons sem os quais a realização deste trabalho seria impossível.

À minha mãe e meu padrasto, que forneceram a base de meu ser.

Ao meu avô, Odilon, e minha avó, Inês (*in memoriam*) que em nenhum momento de minha vida abriram mão de minha educação e de meu bem.

Ao Victor, meu irmão, por fazer com que eu procure sempre ser uma pessoa melhor e um dos responsáveis por meu interesse por este tema.

À Renata, minha “namorada”, que me aguentou e confortou nos momentos de mais puro estresse e ainda deu inúmeras contribuições para o fechamento deste trabalho. Que acreditou em mim até quando eu não acreditava.

Aos meus familiares, em especial Neyse e Mario, Nicollas e Lucas, que deram imenso suporte ao longo de minha vida, em especial acadêmica.

Ao meu sogro Nilton e minha sogra Eliane, por me fornecer suporte nos momentos difíceis e me aturar.

À Christianne Luce Gomes, a Chris, a responsável pela "picada" do Lazer em mim, um exemplo de pessoa.

Ao Rafael Fortes, pelas inúmeras e valorosas orientações e por sua confiança em meu trabalho.

Aos amigos por apoiarem minhas decisões e rirem junto comigo de meus erros.

Aos competentes Daniel e Cinira do colegiado, que sanaram as dúvidas mais cabeludas que um ser humano possa ter.

Aos membros da banca e da qualificação que fizeram com que eu pudesse extrair o máximo de meu trabalho.

*“E se vierem dizer que você não vai chegar
Que é isso que tem pra hoje, o topo não é seu lugar
Esfregue na cara deles, o que a gente fez
Ganhamos o mundo outra vez”*

Méqui Huê

RESUMO

O presente estudo teve como objeto as interações de usuários do jogo *Counter Strike* por meio de comentários na internet. Essa escrita vislumbrou descrever e analisar de qual modo ocorrem tais interações contidas nos comentários a partir do jogo, objetivando também identificar e analisar aquelas discussões ali presentes que expõem alguma relação com o mesmo e aquelas que extrapolam assuntos relacionados ao *game*. Os dados foram levantados a partir de dois sites: *Reddit* e *TeamPlay*, estes sites que possuem conteúdo voltado para o mundo dos jogos, o primeiro funciona nos moldes de fóruns, sendo os próprios internautas produtores de seu conteúdo e o segundo é um site de notícias, no qual os internautas interagem por meio da caixa de comentários. Foi procurado nestes sites todo material que envolvesse o jogo pesquisado (*Counter Strike*), e a partir daí deu-se início a análise de dados. Verificou-se uma real interação nos comentários entre os internautas que estavam atrelados ao jogo. Primeiramente, atestou-se a partir do material estudado, que a internet é um lugar que fornece elementos para que haja a interatividade ativa entre seus usuários, de forma a torná-los agentes principais da ação. O sentimento de pertencimento ao grupo propicia que os internautas se expressem abertamente. Os internautas formam uma “rede” de ajuda para aqueles que ainda não dominam o jogo, fornecendo dicas e até marcando para jogarem juntos. Os comentaristas se unem para torcer para determinadas equipes ou jogadores profissionais do *game*. Utilizando o ambiente virtual como meio para seus debates sobre quais são os melhores ou piores jogadores e narradores, por exemplo. Os muros do jogo, propriamente dito, começam a ser extrapolados quando observados debates sobre a abertura de estabelecimentos comerciais voltados para um público *gamer*, e avança tornando o jogo secundário nas interações, ao entrar no campo da discussão política, na qual os internautas debatem sobre os acontecimentos recentes do Estado brasileiro, como o impeachment e as ações de intolerância política. Ao final concluiu-se que os internautas interagem entre si por meio dos comentários e suas respostas, tornando-se agentes principais das discussões e não apenas ouvintes. As interações abarcam diversos fatores acerca do jogo, porém não se encerram no mesmo podendo movimentar outros temas que fogem totalmente ao *Counter Strike*.

Palavras-chave: Interação. *Counter Strike*. Lazer. Internet.

ABSTRACT

The present study had as object the interactions of users of the game Counter Strike by means of comments in the internet, this writing glimpsed to describe and to analyze in what way they occur such interactions contained in the comments from the game, aiming also identify and analyze those present discussions that have some relation with the game and those that extrapolate matters related to the game. The data were collected from two sites: Reddit and TeamPlay, these sites are focused on the world of games. The first one works in the molds of forums, once internauts themselves produce the content and the second is a news site, in which the netizens interact through the box of comments. In these sites all material that relates to Counter Strike has been searched, then data analysis was started. There was a real interaction in the comments among the netizens who were linked to the game. There was a real interaction in the comments among the netizens who were linked to the game. First, it was attested from the material studied that the Internet provides elements for active interactivity among its users, becoming the main agents of action. The feeling of belonging to the group allows the netizens to express themselves openly. Netizens form a "network" of help for those who still do not dominate the game, providing tips and combining to play together. The commentators come together to cheer for teams or professional players of the game. Using the virtual environment as a means for your debates about which are the best or worst players and narrators, for example. The walls of the game begin to be extrapolated when debate arises about the opening of commercial establishments aimed at a gamer public, and it advances by making the game secondary in interactions, when entering the field of political discussion, in which the Internet users debate about The recent events of the Brazilian State, such as impeachment and actions of political intolerance, and advances making the game secondary in interactions, when entering the field of political discussion, in which the netizens debate about the recent events of the Brazilian State, such as impeachment and actions of political intolerance. In the end, it is concluded that the netizens interact among themselves through the comments and their answers, becoming the main agents of the discussions and not just listeners. The interactions cover several factors about the game, but do not end in the same and can move other themes that totally escape Counter Strike.

Key Words: Interaction. Counter Strike. Leisure. Internet.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 O CAMPO DE PESQUISA: INTERNET E SUAS POSSIBILIDADES DE INTERATIVIDADE	14
2.1 O ambiente virtual: Espaço para debates	14
2.2 Reddit e Teampay: Os sites onde o internauta fala alto	17
2.3 Counter Strike: que jogo é esse?	22
2.4 Como jogar? A colaboração entre os internautas	23
3 NA INTERNET TAMBÉM HÁ TORCIDA: O E-SPORT NA VISÃO DOS INTERNAUTAS.....	30
3.1 Comentando os comentaristas	34
3.2 Jogadores: Ídolos ou Vilões?	38
4 DO JOGO AO DINHEIRO	48
4.1 Campeonatos e times: um novo mercado	48
4.1.1 As mulheres jogando Counter Strike	54
4.1.2 Counter Strike no cenário mundial: Contratações e investimentos	60
4.2 O jogo como oportunidade de negócio.....	73
5 COUNTER STRIKE E POLÍTICA	89
5.1. A intolerância no meio virtual	89
5.2 “Futebolização” da Política	102
5.3 Outros Olhares Sobre a Polarização	104
5.4 SJW – Os guerreiros da Justiça Social	109
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	116
REFERÊNCIAS.....	124
ANEXO 1 – GLOSSÁRIO DE EXPRESSÕES.....	128

1 INTRODUÇÃO

A discussão sobre jogos é algo que faz parte do cotidiano brasileiro. Todavia, espaços para os debates, assim como jogos vem aparecendo em um novo ambiente, a internet. Nela novas possibilidades surgem ou se remodelam, dentre elas o lazer. Schwartz (2003) ressalta que experiências de lazer podem ser vivenciadas no ambiente virtual, a autora sugere ainda uma nova divisão nos interesses do lazer propostos por Dumazedier (1979) trazendo para o presente os interesses de listados pelo autor, aproximando as classificações ao mundo atual e acrescentando o interesse virtual. Como ressaltado pela autora, diferentes práticas de lazer passam também a acontecer na internet, podendo se encaixar a vivência de jogos (agora eletrônicos), seja por meio do jogar, assistir e/ou comentar.

A internet possibilitou uma maneira inédita de ver e interagir com o mundo e com as pessoas próximas ou distantes, permitindo comunicação rápida de um par de pessoas ou milhares delas. A formação de redes por meio de interesses não é tão nova assim, porém ganharam vida e dinamicidade transformando-se em “redes de informação energizadas pela internet” (Castells, 2003, p.7). Segundo o autor, as novas redes trazem consigo adaptabilidade e flexibilidade, o que é fundamental em um mundo com tanto movimento.

Tendo em vista estas novas possibilidades, o presente trabalho caminha na direção de analisar os debates sobre o jogo online *Counter Strike*, neste novo ambiente de discussão. Assim, a partir de comentários contidos em dois websites que disponibilizam conteúdo sobre o jogo (*Reddit e Teamply*) frequentados por usuários do mesmo, buscamos observar e discutir as manifestações ali presentes.

Com a aparente massificação dos games, observa-se que os sujeitos começam a se relacionar de um modo mais próximo com o jogo, pois passam não apenas a jogar, mas ler e discutir sobre. A visualização de uma transposição entre o virtual e o real também é almejado neste trabalho. Em acordo com o exposto, Pereira (2009) salienta que os indivíduos podem levar a sua realidade para o jogo e vice-versa, como o que aconteceu no mapa *cs_rio*¹, por exemplo, dessa forma os indivíduos criam vínculos com toda a movimentação cultural que pode estar atrelada aquele jogo e não somente com o aparelho eletrônico.

¹ Caso que será explanado no capítulo 1.

Nesse sentido, o lazer virtual também pode ser configurado pelo jogar, assistir, discutir, envolver-se. Dimensionando principalmente seu caráter lúdico, no qual o próprio usuário cria, guia e alimenta as relações ali presentes. Segundo Rodrigues (2011):

[...] a ludicidade, elemento fundamental da vivência do lazer, é também imprescindível para o jogo, no caso, para o jogo eletrônico. A singularidade humana e suas interações sociais e culturais são ressignificadas e novas práticas também emergem no contexto contemporâneo, com o advento das novas tecnologias que contribuem para atribuição de novos sentidos para o lazer, assim como para outras esferas da vida humana. (RODRIGUES, 2011, p.53).

Nesse sentido, é observado que as novas formas de lazer bem como os recentes espaços para o diálogo entre entusiastas de jogos online podem gerar interessantes conteúdos para a pesquisa no âmbito do lazer.

Dessa forma, buscamos por jogos online que permitiam não só o ato de jogar, mas também de se assistir e debater sobre. *Counter Strike* um jogo online de tiro em primeira pessoa foi escolhido como ponto de partida para a investigação. Sendo apontados três fatores para a escolha do jogo: a) existência de grandes campeonatos dos mesmos, que ocorrem durante todo o ano movimentando o cenário da comunidade desses jogos, dentre eles podemos citar: Major League Gaming (MLG), ESL². b) pela boa quantidade de jogadores deste no mundo e no Brasil, apresentando picos diários de cerca de 600 mil jogadores conectados ao mesmo tempo.³ c) pela proatividade da comunidade de jogadores, o que pode possibilitar relações de troca interessantes. Tudo isso culmina no fomento de um ambiente favorável ao partilho de informações, discussões e debate entre jogadores, desenvolvedores, entusiastas e toda a comunidade do jogo, além de mobilizar atualizações e comentários nos sites que serão investigados, fazendo com que haja uma relação forte entre a própria comunidade virtual que o cerceia, o que será discutido mais à frente no trabalho.

A possibilidade de construir e externar comentários, além da discussão com outros usuários sobre aquele interesse em comum pode gerar novas formas de interação social e significado do que foi lido. Como o que ocorre nos fóruns onde o

² Campeonatos nos quais apenas as melhores equipes participam. Trazem consigo alta premiação e grande prestígio. Em uma de suas edições em abril de 2016, o MLG distribuiu 1 milhão de dólares como premiação. Disponível em: <<http://www.majorleaguegaming.com/events/84/mlg-cs-go-major-championship-columbus#event-information>.> Acesso em 02 de novembro de 2016.

³ Disponível em: <<http://store.steampowered.com/stats/>.> Acesso em 22 de novembro de 2016.

leitor, cria um tópico sobre determinado assunto e a partir disso outros leitores comentam e se manifestam. Gerando ali, um canal de comunicação entre eles, que interagem de diversas formas (seja por textos, imagens, vídeos) e que por vezes a discussão central se ramifica, podendo alterar o rumo dos debates. Dessa maneira, o jogo não é experimentado apenas por quem o joga naquele momento, mas também por aqueles que manifestam interesse e se envolvem sendo assistindo, lendo e debatendo sobre o mesmo. Assim, a vivência do jogo eletrônico fomenta diversas formas de jogar, de comunicar-se e interagir com os outros. Enfim, novas formas de se vivenciar o lazer.

Um dos fatores que favorecem a interação entre os usuários segundo Anjos (2012) é a rapidez com a qual as informações são recebidas e enviadas e também o número de pessoas que podem expressar-se, pois quase não há restrições referentes à quantidade de comentários e quem poderá comentar. A partir disso, pessoas conseguem exprimir seus conhecimentos, aspirações, receios e dúvidas com o restante da comunidade virtual ali presente. Sendo que na comunidade virtual oportunidades surgem para que, “as pessoas compartilham ideias, experiências, vivências em torno desse interesse mútuo e, comumente, de outros, estabelecendo relações pessoais” (RODRIGUES, 2011, p.57).

Como evidenciado acima, o trabalho parte da relação entre os próprios internautas em relação a um jogo. Dessa forma, o *Counter Strike* é um ponto em comum entre os que se expressam e muita das vezes não sendo o principal ponto de discussão.

Mas em qual espaços os debates são desenvolvidos? A opção aqui desenhada foi por espaços de discussões e debates que ocorrem dentro da internet. Nesse sentido, fóruns e portais dão a abertura para que o internauta se manifeste e aparecem como uma boa oportunidade de coleta das informações necessárias para o desenvolvimento do trabalho.

Assim, tendo como objeto de estudo as interações de usuários de jogos online por meio de comentários na internet, essa escrita vislumbrou descrever e analisar as interações contidas nos comentários sobre os jogos em dois websites. Objetivando também descrever e analisar discussões sobre o jogo, sobre temas que apresentam alguma relação com o mesmo e aqueles que não apresentam qualquer relação com o *game*. Para tal, as perguntas que nos moveram durante o processo foram: Como o debate aborda o jogo em si (macetes para evoluir, avaliações do jogo, críticas a novas

versões)? Em que situações o debate ali estabelecido extrapola o jogo e toca em questões sociais que, de alguma forma, são relacionadas ao jogar, como preço, formas paralelas de se jogar, influência em relacionamentos fora do jogo e opiniões de membros da família? Terceiro, que assuntos não relacionados ao jogo são abordados (política, religião, futebol, sexo, entre outros) e como se dão estas discussões?

Para o início do trabalho, torna-se pertinente elucidar como ocorreu a escolha dos sites que comporiam a investigação. Pois bem, a priori foram escolhidos 4 sites, sendo eles: *Reddit*⁴, *Omelete*⁵, *TeamPlay*⁶ e *99vidas*⁷. Na procura por notícias no buscador Google os mesmos sempre se faziam presentes, além do conhecimento prévio do autor sobre estes sites. Entretanto, afim de garantir maior profundidade do trabalho apenas dois sites foram eleitos para serem fontes primárias de nossas buscas. Para a escolha destes, foi feito um levantamento observando o número de *posts*⁸ relacionados a *Counter Strike*, quantidade de comentários contidos nestes e como o site era desenvolvido (sendo escolhido um que a comunidade era seu motor principal e outro que contava com redatores). Estes dois parâmetros foram utilizados, pois estão diretamente ligados ao tema que se pretendeu estudar. No site *Reddit* (na versão brasileira) foram encontrados 21 *posts* sobre *Counter Strike* com um total de 489 comentários. Divididos em 2 *subreddits*⁹ (*/r/brasil*; *r/jogatina*).

No site *Omelete* foram encontrados 113 *posts* com 384 comentários, aqui já é possível perceber que o número de comentários por *post* é bem menor que o anterior. No site *TeamPlay* foram encontrados 276 *posts* com 1491 comentários até agosto de 2015, porém o site conta com postagens relacionadas ao jogo desde agosto de 2012 num total de 803, especificamente sobre *Counter Strike*. Já no site *99vidas* foram encontrados 8 *posts*, eles continham 766 comentários.

A procura por *post's* relacionados ao jogo foi realizada por meio do sistema de busca do próprio site e digitado palavras chave como: *counter strike*; *counter strike go*; *cs*; *cs:go*. Todos os *posts* obtidos foram lidos e a quantidade de comentários

⁴ Disponível em: <<https://www.reddit.com>>. Acesso em 05 de maio de 2016.

⁵ Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/>>. Acesso em 05 de maio de 2016.

⁶ Disponível em: <<http://teampay.com.br>>. Acesso em 05 de maio de 2016.

⁷ Disponível em: <<http://99vidas.com.br/>>. Acesso em 05 de maio de 2016.

⁸ Termo utilizado na internet para se referir à postagem, quando se coloca algo na internet para que outros visualizem.

⁹ Uma página criada por usuários dentro do site. Este tipo de nomenclatura será explicado no próximo capítulo.

checada. Após isso, foi feita uma imersão nos sites, na qual o pesquisador navegou livremente por diversas matérias do site, em busca de posts que contenham conteúdos relacionados ao jogo pesquisado e que não foram contemplados com a ferramenta de busca do próprio site. Posteriormente, todos os posts foram salvos juntamente com seu link e número de comentários em um documento Word.

A decisão foi tomada a partir do número de posts com comentários e perfil do site, levando em consideração: a) forma que os comentaristas se envolvem com as notícias (como respondem o que foi postado, a aparente interação entre os internautas e teor/conteúdo dos comentários); b) a maneira a qual os comentaristas se envolvem com o próprio site, bem como o site se posta (com sugestões, postagem de conteúdo, solicitação de intervenção pelos administradores); sendo feita uma leitura preliminar afim de garantir que a fonte escolhida não contenha apenas comentários com palavras soltas (como: *Sim; Não; Nunca; feio; up*; entre outras). Esta triagem teve como objetivo uma escolha adequada e bem informada do material empírico, de forma a selecionar o material com possibilidade de riqueza de conteúdo.

Sendo assim, foram eleitos dois sites para compor nossa pesquisa: *Reddit* e *Teampay*, o primeiro é feito prioritariamente de usuários para usuários, pois trata-se de um site onde as publicações são feitas exclusivamente por internautas que encontram ali um espaço para se manifestar, ao passo que o segundo site conta com uma equipe que produz as matérias, fornecendo um espaço para que os internautas possam se manifestar. Acreditamos que essa mescla de fontes gerou conhecimentos/material que se completam.

Como dito anteriormente, também foi feita uma procura no site por *posts* relacionados ao jogo investigado fora do sistema de busca disponível. Ao navegar pelas postagens no site *Reddit*, foi encontrado o *subreddit* *r/jogatina* que segundo o próprio é “o espaço dos falantes da língua portuguesa partilharem de uma paixão comum a todos, que são os jogos, seja postando notícias, fazendo reviews, divulgando seu trabalho, combinando partidas multiplayer, ou simplesmente jogando conversa fora.”¹⁰

A cronologia de todas as postagens observadas a *priori* vai de oito anos atrás até os dias de hoje, sendo que a cada dia novos posts podem surgir, todavia o assunto se intensificou de 2015 em diante.

¹⁰ Texto retirado da mensagem de apresentação do *subreddit* *r/jogatina*. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/jogatina/>>. Acesso em 18 de outubro de 2016.

Toda discussão, seja ela virtual ou presencial, ocorre num determinado espaço e é dotada de aspectos característicos à sua contemporaneidade, tais como gírias, temas em voga, posturas, embates. Além do mais, afim de garantir uma melhor profundidade na compreensão do material analisado, optamos por fazer um recorte temporal para obtenção de dados de janeiro de 2015 até agosto de 2016.

2 O CAMPO DE PESQUISA: INTERNET E SUAS POSSIBILIDADES DE INTERATIVIDADE

Nossa investigação ocorre em um meio específico, o ambiente virtual. Desta forma, é necessário elucidar o *corpus* da pesquisa. Partindo de que temos que entendê-lo como um espaço para debates, o qual os internautas podem se apropriar, sendo necessário também conhecer os sites que compuseram nossa análise, os quais dão a possibilidade para que os internautas interajam entre si. Além disto, é necessário compreender o jogo que é o eixo central das discussões vistas neste contexto.

2.1 O ambiente virtual: Espaço para debates

A pesquisa se localiza, justamente num espaço que não o físico, mas um espaço virtual. Este ambiente é dotado de aspectos que ora o distancia do físico, ora o aproxima. Focaremos aqui nossa visão na internet, que possui inúmeras facetas, como um espaço para o diálogo e para interações. Luis Adolfo de Andrade (2014) levanta a hipótese que o espaço virtual pode propiciar um lugar temporário para a mediação de debates, uma vez que o debate por ser apagado ou que os internautas podem não mais ali voltar.

Na literatura é comum observar o uso dos termos “lugar” e “espaço” como sinônimos. Entretanto, no contexto de nossa pesquisa, que se passa na interação de usuários por meio da internet, é preciso delineá-los para que seja mais claro o que se quer transmitir ao escrever tais palavras. Para isso Andrade (2014) nos ajuda:

[...]é possível entender que espaço e lugar podem desempenhar funções

específicas em determinados processos de mediação. O espaço, nesse caso, serve de base para a ação social que é praticada nos processos de espacialização. Já o lugar, por sua vez, é resultado desta atividade socializante, podendo ser concebido como produto simbólico e, portanto, mediador.” (ANDRADE, 2014, p.75).

A formação destes espaços para discussão, onde as pessoas distantes podem interagir entre si em simultaneidade é uma característica peculiar da internet. Apesar de outras tecnologias permitirem uma comunicação em tempo real entre pessoas distantes como a televisão, rádio e o telefone. Estes meios apresentam propostas bem diferentes, como uma comunicação hierarquizada, onde apenas um fala e muitos escutam (no caso do rádio e da televisão), na impossibilidade de sentir-se num espaço (no caso do telefone). Esta última diferença é abordada por Suely Fragoso (2012):

A diferença fundamental entre a interação mediada pela internet e a interação por telefone reside na ausência de representação de um espaço simbólico onde as pessoas conversam. Falta à comunicação telefônica o reconhecimento dos espaços comuns para os quais os interagentes convergem – na interação social mediada pela internet, esses espaços de encontro estão localizados nas interfaces. Circulando pelos elementos que compõem as interfaces, os avatares reforçam a impressão de presença e o sentido de compartilhamento, expandindo a percepção dos espaços físico e simbólico de cada sujeito envolvido na comunicação mediada por computador até os espaços dos demais. (FRAGOSO, 2012, p.80)

A criação deste espaço gera um reconhecimento por parte dos internautas, o que pode ocasionar um sentimento de pertencimento permitindo por sua vez, que os mesmos se sintam à vontade para escrever seus pensamentos, compartilhar experiências e debater diferentes temas. Além disso, nestes espaços existe a possibilidade de uma interação não simultânea, na qual o indivíduo deixa ali seu pensamento e em algum tempo depois outra pessoa também se manifestará.

Esse novo ambiente de informações e possibilidades forma o ciberespaço, já as relações construídas e os vínculos estabelecidos nele desenvolvidos formam a cibercultura. Nas palavras do filósofo Lévy (1999):

O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de

pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17.)

Com o crescimento de usuários desta cibercultura, novas maneiras de comunicação entre eles também aparecem. Assim, embalados pela curiosidade, pela busca de conhecimentos e novidades sites, blogs, fóruns tem se dedicado a partilhar conteúdo específicos (neste caso os games) com seus usuários, passando assim a acompanhar e fomentar a expansão desse cenário, no qual mais matérias e discussões sobre jogos são formuladas abarcando cada vez mais interessados.

A cibercultura exemplifica a capacidade de penetração da internet, que no momento atual se faz forte na sociedade, sua vivência seja para informar, divertir, conversar, entre outros está cada vez mais presente em nossas estruturas. Para tanto Castells (2003) salienta:

A influência das redes baseadas na internet vai além do número de seus usuários; diz respeito também à qualidade do uso. Atividades econômicas, sociais, políticas, e culturais essenciais por todo planeta estão sendo estruturadas pela Internet e em torno dela, como por outras redes de computadores. De fato, ser excluído dessas redes é sofrer uma das formas mais danosas de exclusão em nossa economia e em nossa cultura (Castells, 2003, p. 8).

A conversão de aspectos “*off-line*” e aspectos “*online*” faz com que haja uma constante troca entre estes “dois mundos”, de modo que o que é virtual passa a interferir no que é real e vice-versa. Caminhando na direção do que diz Rodrigues (2011), segundo a autora:

[...] é certo que o interesse no jogo e as afinidades em relação a ele possibilitam o surgimento de uma comunidade virtual, seja essa comunidade estabelecida no próprio jogo ou em algum portal da internet, por intermédio das comunidades virtuais, caracterizando o jogo virtual como um instrumento comunitário de aproximação social. (RODRIGUES, 2011, p.37).

Assim, os fóruns e sites sobre os jogos podem formar uma comunidade virtual, na qual os usuários se unem por um (ou mais) interesse comum para debater, vivenciar juntos neste espaço. Nesse sentido Ventura (2009) salienta que os jogos eletrônicos, em especial os *multiplayers*¹¹, são espaços sociais de interação e

¹¹ São aqueles jogos os quais o jogador joga, seja a favor ou contra, com outra pessoa e não com apenas com personagens controlados pelo próprio computador.

ludicidade. De modo que jogadores e simpatizantes vão interagir entre si em função daquele jogo. Ainda segundo o autor:

Os jogadores recorrem a fóruns de sites para partilhar informações com outros utilizadores, fazem download de actualizações dos jogos, procuram mods¹², inserem vídeos no Youtube relacionados com os seus jogos favoritos (táticas para passar níveis, passagens secretas etc.) (VENTURA, 2009, p.25).

Em direção ao que é observado no presente estudo, no qual os sites investigados também podem ser entendidos como ponto de encontro para os jogadores ou entusiastas do jogo, de modo a propiciar uma criação de vínculos e diálogos entre os próprios usuários, envolvendo a interação que aqui se pretendeu estudar.

Dessa forma, é possível argumentar que as interações entre internautas são inerentes a este novo espaço, o ciberespaço. Visto que:

O ciberespaço, em função da rapidez da informação e da comunicação proporcionadas, acaba por possibilitar novas experiências. Independentemente da localização geográfica das pessoas, elas podem se reunir virtualmente, compartilhar ideias e interesses até mesmo simultaneamente (RODRIGUES, 2011, p.35)

Após observarmos as possibilidades abertas pela internet para o debate entre os usuários, passamos à descrição dos sites objetos de nossa pesquisa.

2.2 *Reddit e Teamply:* Os sites onde o internauta fala alto

Para que o *corpus* da investigação estivesse em sintonia com os objetivos propostos, foi necessário que buscássemos sites que oferecem aos usuários a possibilidade de expressar-se. Tal possibilidade de expressão é apresentada nos portais e nos fóruns online, os quais apresentam notícias de acordo com várias categorias. Eles oferecem o conteúdo sem ter horas e dias fixos e de forma diferenciada, podendo ser por vídeos, imagens, tirinhas, textos interativos ou linguagem mais próxima do leitor. Para além disso, fóruns e portais também oferecem espaços para que os usuários se expressem, podendo criar relações entre si e

¹² Oriundo da palavra modificação. Ocorre quando há mudanças no jogo que trazem novos elementos, transformando o jogo. No anexo glossário, constam todas as notas de rodapé referentes à este tipo de vocabulário.

tencionar, criticar, dialogar com conteúdo apresentado.

As interações podem ocorrer de variadas formas, dependendo muito de onde acontecem. Até mesmo dentro da internet, canais de comunicação como portais e fóruns apresentam diferenças na forma na qual as interações ali ocorrem. Os portais virtuais, além de divulgar matérias também dão espaço para que o internauta expresse sua opinião sobre o assunto, por meio de comentários. Assim, abre-se um canal de comunicação com o leitor e também possibilita debates entre os próprios leitores. Sendo que ao expressar um pensamento, respostas a ele possivelmente ocorrerão, o estabelecimento de diálogos cria uma espécie de rede de discussão que poderá se encerrar na própria postagem ou (re) começar em uma outra matéria, uma vez que os internautas podem se encontrar novamente possibilitando assim uma nova interação entre os usuários.

Os fóruns virtuais, que são espaços de discussão que se organizam por assuntos e tópicos, aparecem incrementando as possibilidades de interação entre os usuários. Já que eles são movimentados majoritariamente pelos próprios usuários que criam e respondem a tópicos, pastas e categorias. Por conta desse envolvimento, os fóruns costumam ter público e temas bem específicos, como por exemplo, fóruns de educação, beleza, turismo e jogos online. Suas publicações costumam ficar armazenadas, dessa maneira é possível localizar debates que ocorreram tempos atrás e até mesmo reativar discussões passadas¹³.

Visto isto, buscamos aqueles que se encaixavam nestes parâmetros. Após buscas preliminares, foi optado por trabalhar com dois sites o *Reddit* e o *Teamply*, por motivos anteriormente citados. Assim, podemos já de início entender que a interação é um fator presente ali. Mas o que são estes sites? Qual a sua proposta? Faremos aqui um esforço para elucidar estas questões.

O *Reddit* (<https://www.reddit.com/r/brasil/>) foi criado em 2006¹⁴, é um site norte-americano com funcionamento (páginas locais) em vários países que permite ao usuário, por meio de um cadastro, criar e participar das páginas de debate. O nome “reddit”, é uma junção de “*read it*”, traduzido livremente “leia isso”. Atualmente conta com mais de 7 bilhões de páginas disponíveis, dos mais diversos assuntos, nas quais

¹³ A maneira para localizar discussões passadas podem variar, mas duas são comumente usadas. Sendo uma navegar pelo site e carregando as postagens a medida que for avançando. E a outra utilizar a ferramenta de busca disponibilizada pelo site para procurar por palavras de seu interesse afim de encontrar alguma postagem com o tema.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.reddit.com/about/>> Acesso em 28 de setembro de 2016.

usuários podem comentar e votar. Segundo o próprio site “*Reddit é a fonte para o que é de novo e popular na internet. Os usuários, como você, fornecem todo o conteúdo e decidem, por meio de votação, o que é bom e o que é lixo. Publicações recebem a aprovação da comunidade e são ranqueadas. Assim, a primeira página está em constante mudança e (tomara) recheada de publicações novas e interessantes*” (Tradução Livre do autor)¹⁵

Como mostrado, qualquer publicação pode ser avaliada pelos próprios usuários, dessa forma os usuários se fazem participativos, seja votando¹⁶ ou publicando.

A participação dos internautas é tamanha que o *Reddit* contém inúmeros *subreddits*, que correspondem a pequenas comunidades dentro do site, com regras e temas próprios. Pode-se dizer que o site é composto por milhares destas sub-comunidades cada uma com o próprio foco, perpassando por inúmeros temas: música, política, sexo, educação, jogos, jogos online entre outros.

Há, por exemplo, uma regra de etiquetas, *reddiquetta*¹⁷, escrita pelos editores que contém uma série de comportamentos (mais de 55) desejáveis para o usuário. Nela são descritas como proceder quando for publicar, comentar, votar, relatar algo aos administradores entre outros. Sendo que esta etiqueta não descarta as regras gerais e as regras específicas de cada sub comunidade (*subreddit*). Ainda sobre a relação de hierarquia, existem pontuações que dão alguns privilégios aos usuários, como o ter sua publicação em evidência. Uma pessoa que se cadastra recentemente, não tem direito de fazer uma publicação própria por exemplo, ela deve esperar certo tempo, além de ganhar experiência comentando, votando e sendo votada nas publicações existentes, somente após conseguir certa pontuação que a mesma ganhará o direito de fazer publicações próprias.

Assim, é notado que algumas pessoas que se inserem e ficam nas comunidades tendem a ser membros ativos, pois somente a partir daí poderão se manifestar completamente. Outro fato que sustenta essa relação de identidade com este espaço é que o usuário nunca poderá mudar seu “*nickname*” (apelido) pelo qual é conhecido. Caso queira fazer isso, ele deverá criar uma nova conta, começando do

¹⁵ Disponível em: <<https://www.reddit.com/wiki/faq>.> Acesso em 29 de novembro de 2016

¹⁶ Há no site um sistema de bonificações, que não serão aprofundadas neste trabalho, mas que giram em torno da frequência na qual o usuário posta algo (iniciando um tópico ou respondendo) e qual bem aceito isso é, para isso em todo comentário há a opção de marcar que gostou ou não.

¹⁷ Disponível em: <<https://www.reddit.com/wiki/pt-br/reddiquette>.> Acesso em 29 de novembro de 2016.

zero novamente. Para virar um membro deste espaço, o internauta tem apenas que criar uma conta fornecendo o e-mail, criando uma senha e um *nickname*.

Dado este grande universo de possibilidades, fica claro que para o nosso objetivo é necessário sairmos do global e restringirmo-nos em sub-comunidades específicas. Assim, optamos em focalizar nossas lentes no *subreddit r/brasil* e no *subreddit r/jogatina*.

A sub-comunidade *r/brasil* contém cerca de 99.670 usuários, se autoproclamando “A casa dos brasileiros no Reddit”¹⁸. Sendo o maior *subreddit* brasileiro e escolhido como o *geodefault*¹⁹ do site para o Brasil. Nesse espaço não há restrições de temas nem de assuntos.

Seguindo na mesma direção do *Reddit* o *r/brasil* é movimentado pelos próprios usuários. Sendo que, todas as publicações devem seguir as regras e serão observadas pelos moderadores, 15 no total. Estes moderadores nada mais são que usuários escolhidos para conferir se as regras estão ou não sendo cumpridas. Todavia essa sub-comunidade já tentou um formato diferente de moderação na qual a própria comunidade se moderava por meio de votos negativos sobre o conteúdo postado, entretanto (segundo o FAQ²⁰) as brigas começaram a ser constantes e o espaço estava se tornando um “antro de gente mal educada”²¹, dessa forma a presença de moderadores se fez necessária.

Outra sub-comunidade explorada em nossa investigação foi a *r/jogatina*, como dito anteriormente, é um espaço voltado para os games. Este *subreddit* conta com 821 usuários e 4 moderadores. Os moldes seguem os mesmos do *r/brasil*.

Como é demonstrado este primeiro site dá uma maior autonomia e protagonismo ao usuário, pois é por meio do próprio internauta que o espaço se constrói, sendo justamente as interações entre eles que mantém o ambiente vivo. Entretanto, é possível observar a presença importante dos usuários com outros níveis de responsabilidade sobre o andamento do site. É o caso de nosso segundo espaço o *TeamPlay*.

O site *TeamPlay* como elucidado anteriormente, foi nossa segunda fonte de

¹⁸ Disponível em: <https://www.reddit.com/r/brasil/wiki/index#wiki_sobre_o_.2Fr.2Fbrasil> Acesso em 29 de novembro de 2016.

¹⁹ Página padrão para usuários com acesso localizado no Brasil, de modo que ao entrar no site conectado em uma internet brasileira ou procurar pela palavra “brasil”, o direcionamento para a página ocorrerá.

²⁰ Perguntas mais frequentes.

²¹ Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/brasil/wiki/faq>> Acesso em 29 de novembro de 2016.

comentários. Ele já é conhecido por ser um dos principais sites de notícias sobre o mundo dos jogos online do Brasil, contando com mais de 13 mil notícias de *e-sports*, sendo a maioria sobre *Counter Strike*. Um breve histórico do site conta com dois momentos: O primeiro a partir de sua criação em 2006 como *TeamPlay*, em 2007 fizeram parceria com uma empresa da Dinamarca mudando seu nome para *MYM.br*, entretanto a parceria durou apenas 7 meses, por força de contrato os editores tiveram que ficar ausentes do mundo dos games durante 1 ano, após esse tempo o segundo momento do site começou, em agosto de 2008 quando o mesmo é reativado sobre o antigo nome *TeamPlay*, e assim continua até os dias de hoje.

Ele segue uma proposta diferente daquela que vimos com o *Reddit*, nele a elaboração e publicação das notícias é responsabilidade de uma equipe do próprio site, formada por 4 pessoas (2 donos e 2 redatores extras). É importante ressaltar, que mesmo que as publicações sejam unidirecionais, a equipe é formada por pessoas que tem alguma relação com os jogos online, um dos donos, Alex “*DRZX*”, já foi jogador profissional do Counter-Strike 1.6.

A interação ocorre a medida que os internautas se manifestam nos comentários, seja em relação ao que foi publicado ou em resposta a outro comentário, ao todo são mais de 500 mil comentários²² apenas pela plataforma, pois também é permitido comentar pelo Facebook²³. Além disso, o site também conta com uma plataforma nos formatos de fórum, onde os próprios internautas são responsáveis por toda sua movimentação. Nela também existem regras de conduta que passam pela definição dos temas que podem ou não ser publicados até a proibição de propagandas, denúncias e perseguição por exemplo. Entretanto esta plataforma, não se mostra tão viva e movimentada quanto o site de notícias, pois apresenta pouquíssimas respostas para o que é postado e um grande espaço de tempo entre as publicações, sendo assim optamos por não incluí-la em nossa investigação.

Como demonstrado, a fala dos usuários é nossa fonte de pesquisa e ela pode se manifestar de diferentes formas neste ambiente virtual, seja apenas nos comentários ou na elaboração das publicações.

²² Estas informações do site foram obtidas por meio de contato via facebook no dia 10 de dezembro de 2016.

²³ A site oferece duas possibilidades para comentar uma postagem. Uma é pela caixa de comentários desenvolvida no próprio site e outra é sincronizando com a conta do facebook. Entretanto quaisquer comentários são visíveis nos mesmo lugar, a página da publicação.

2.3 Counter Strike: que jogo é esse?

Counter Strike (CS) é um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS), lançado pela empresa Valve em 1999 apenas como *mod* de um outro jogo. Foi um dos responsáveis pela massificação das lan-houses, dos jogos online e do surgimento do esporte eletrônico. Em sua trajetória foram lançadas 5 versões do jogo: *Counter Strike*; *Counter Strike 1.6*; *Counter Strike Condition-Zero*; *Source*; *Counter Strike: Global Offensive* (GO). O jogo trata do conflito entre terroristas e contraterroristas. Existem diversos objetivos no game, que variam de acordo com os 5 modos oficiais de jogo: Demolição, Corrida Armada, Mata-mata, Casual e Competitivo. Entretanto, o enredo permanece praticamente o mesmo com pequenas variações, um time composto por contraterroristas entra em batalha com o time de terroristas.

Os objetivos, além de eliminar os adversários, podem ser resgatar reféns e desarmar bombas para os contraterroristas ou armar bombas e manter reféns para os terroristas. As disputas ocorrem em diversos mapas disponibilizados pelo próprio jogo, sendo que há um conjunto destes mapas para cada modo de disputa. Neste ponto, CS mostra sua capacidade de interatividade com o usuário, pois é possível que o próprio jogador crie novos mapas, customize armas e compartilhe com a comunidade do jogo o que fez. Sendo realçado o famoso caso do mapa *cs_rio*, produzido por fãs brasileiros, que se inspirava nas favelas brasileiras e que gerou a proibição da comercialização do jogo no Brasil em determinado período²⁴.

Esta e mais inúmeras outras ações podem ser expoentes de como a comunidade virtual do jogo apresentado mostra engajamento e se faz ser ouvida pela indústria dos jogos. Comunidades virtuais podem ser entendidas como:

[...] grupos de pessoas que se unem por um elo comum: por se interessar por filmes ou por gostar de cozinhar, torcer pelo mesmo time, estudar um conteúdo comum, enfrentar o mesmo problema ou simplesmente querer conversar e conhecer outras pessoas, por exemplo. (RODRIGUES, 2011, p.57)

Assim como em outras esferas da vida social, neste ambiente o próprio lazer e trabalho também são observados e podem caminhar lado a lado, aliando simples

²⁴ Disponível em: <

prática por satisfação à grandes espetáculos com audiência, profissionais pagos, premiações, fãs e torcedores. Para se ter uma ideia, a final do campeonato MLG Major Championship Columbus²⁵, considerado um dos campeonatos mais importantes do cenário de *Counter Strike*, teve a distribuição de 1 milhão de dólares de premiação, e teve pico de mais de 1 milhão e 300 mil visualizações simultâneas²⁶ (número de pessoas assistindo a transmissão ao mesmo tempo). No qual uma equipe brasileira se sagrou campeã mundial²⁷ se consolidando entre a elite das maiores equipes do jogo no mundo, agregando mais fãs e fortalecendo o cenário nacional.

O jogo é vendido pela *Steam*, uma plataforma de entretenimento, na qual os usuários podem comprar jogos, jogar, criar modificações e discutir sobre. Nela existem mais de 26 milhões de players ao redor do mundo²⁸, sendo este número referente apenas ao *Counter Strike Go*, lançado em agosto de 2012.

Com este grande número de jogadores é perceptível que a comunidade (incluindo aqui: jogadores profissionais e não profissionais, fãs, torcedores, entusiastas entre outros) também seja bastante movimentada.

2.4 Como jogar? A colaboração entre os internautas

A respeito dos comentários nos sites investigados foi possível perceber que naquele espaço os internautas faziam menções ao jogo propriamente dito, indicando para aqueles que não o conheciam, sanando dúvidas quanto à jogabilidade e aspectos técnicos, além de procurar parceiros para jogar juntos.

Por se tratar de um jogo online existem muitos aspectos que nem todas as pessoas dominam, como configuração do computador e qual internet usar, por exemplo. Assim, fóruns se apresentam como espaços para que os que tem alguma dúvida possam recorrer diretamente à uma comunidade que poderá o auxiliar. Como

²⁵ Campeonato presencial com 16 equipes de todo o mundo, realizado em Columbus, Ohio (EUA), entre os dias 29 de março e 3 de abril de 2016. Disponível em: <<http://www.majorleaguegaming.com/csmajor#home>.> Acesso em 04 de dezembro de 2016.

²⁶ Tal número leva em conta apenas as transmissões oficiais. Disponível em: <<http://cdn2.g2esports.com/wp-content/uploads/2016/04/mlg-columbus-recap.jpg?436b9e>.> Acesso em: 10 de dezembro de 2016.

²⁷ Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/589528_csgo-luminosity-bate-navi-e-conquista-primeiro-major-de-sua-historia.> Acesso em 19 de dezembro de 2016.

²⁸ Disponível em: <<http://store.steampowered.com/app/730/>>. Acesso em de 18 dezembro de 2016.

faz o usuário *Sciidrca*, recorrendo ao *Reddit* para esclarecer suas dúvidas sobre equipamentos necessários para jogar Counter-Strike²⁹.

“Sciidrca - Galera só pra quem for realmente bom em hardware, realmente entende de jogos e games me deem um auxílio. Esse Notebook Dell Inspiron 14 2630 roda CS-GO ??? [...]”³⁰

Na publicação o usuário descreve os componentes de seu computador e pede para que outras pessoas da comunidade o digam se seu material consegue fazer funcionar o jogo *Counter Strike: GO*. Prontamente os internautas o respondem e dão dicas sobre o equipamento, estabelecendo diálogos inclusive discordando em alguns momentos.

“Cenomx - Roda sim, se não for muito exigente tá bom... Eu necessito de 250+ FPS³¹.

Jptavares811 - Não jogo cs, mas parece maluquice precisar de 250 fps pra conseguir jogar.

Idlos - Não é que precise de mais de 250 pra conseguir jogar, mas é um jogo competitivo, a fluidez do movimento e da mira importam bastante. Eu não preciso, por exemplo, de teclado mecânico pra jogar, só que se não tiver eu prefiro nem jogar porque eu não consigo mais. É muito esquisito.”

A interação acima demonstra como a discussão pode se alongar e percorrer outros caminhos que tangenciam o tema inicial. Pois, a *priori* tratava-se apenas de recomendar ao colega se o computador conseguiria ou não, mas no desenrolar preferências pessoais começam a sobressair-se deixando de lado o foco principal.

O trecho também pode nos dar dicas sobre a situação econômica dos comentaristas. Pois para conseguir uma taxa alta de “fps” é necessário certo investimento no computador, como placas de vídeo por exemplo. Além disso, o teclado mecânico também é realçado, peça esta que comumente é mais cara que teclados comuns. Claro que não é possível traçar um perfil socioeconômico a partir

²⁹Disponível em: https://www.reddit.com/r/brasil/comments/4g0ic0/galera_s%C3%B3_pra_quem_for_realmente_bom_em_hardware/ >. Acesso em: 19 de dezembro de 2016.

³⁰ Os comentários utilizados neste trabalho serão apresentados da seguinte forma: o *nickname* do internauta em negrito, seguido de um traço e após isso sua fala. Para melhor visualização dos diálogos as aspas serão utilizadas de formas distintas. Ela virá antes da identificação do internauta e após sua fala, entretanto em casos nos quais as falas citadas forem respostas uma das outras as aspas só se fecharão ao final da fala do último comentarista.

³¹ FPS – sigla de frames per second. É a quantidade de quadros por segundo que são atualizados na tela do computador, ou seja quantas fotos por segundo. Quanto maior esse número maior a sensação de fluidez, quanto menor pior a desenvoltura do que se está vendo.

de um par de comentários, todavia devemos ficar atentos a estes aspectos, além de podermos observar a importância que o jogo tem para cada um dentro de suas prioridades.

O *Counter Strike* é um jogo que se joga em conjunto como dito anteriormente, assim os jogadores também utilizam este espaço para procurar companheiros para jogar. É percebido que em algumas ocasiões o jogar tende a ser mais prazeroso não pelo resultado em si, ganhar ou perder, mas pela satisfação em ter passado um tempo agradável jogando³².

“EPackie - Alguém afim de jogar CS:GO? _Então, estou sem ninguém para jogar, e ter boludo³³ no time toda partida é meio tenso. Sou AK 1, mas não me importo de jogar com gente de patente (mais) baixa.”

Esta fala nos mostra que a intenção do internauta é justamente achar pessoas para desfrutar do jogo de maneira agradável, sem requisitos de habilidades para que participem, pois ele não se importa de jogar com pessoas menos ranqueadas que ele. Ao jogar partidas competitivas o jogador recebe uma patente, à medida que se joga bem a patente sobe de nível à medida que se joga mal a patente cai (num total de 18 patentes).

Esse sistema, foi feito para que ao procurar uma partida aleatória o jogador encontre pessoas num mesmo nível de habilidade, fazendo que o jogo fique mais equilibrado. Em geral, pessoas não procuram aquelas de menor habilidade para se juntar ao time, pois correm o risco de perder e cair de patente, além de se estressarem com os erros. E é neste ponto, que o comentário se faz, ainda mais interessante. Pois, apesar de se incomodar em jogar com jogadores argentinos *EPackie* se mostra aberto para jogar com pessoas com um nível de habilidade menor que o dele.

Essa relação fica evidenciada nas respostas da publicação tais como:

“Marinholog - Sou iniciante e procuro alguém pra me dar umas dicas e tal e jogar uns jogos competitivos, meu nome na steam é o mesmo do Reddit.
EPackie - Adicionei. Aceita lá para trocarmos uma ideia :D.”

³²

Disponível

em:

<https://www.reddit.com/r/jogatina/comments/4f3m5g/algu%C3%A9m_afim_de_jogar_csgo/>. Acesso em: 05 de dezembro de 2016.

³³ Utilizado por jogadores sul-americanos com tom pejorativo entre si. Assim como em outras esferas sociais aqui também se mantém uma rinha entre Brasil e Argentina.

“Halotren23 - Estava meio receoso de comentar aqui, pois sou level 1 no CS:GO. Mas tenho 1600 horas de CS 1.6. Se quiser me adicionar podemos estar fazendo um grupo no Discord do sub³⁴.

EPackie - Como eu disse, não ligo de jogar com gente de patente mais baixa, e você ainda tem 1,6 mil horas de cs já, a adaptação irá ser quase que imediata. O único problema é que o csgo não deixa fazer grupo com pessoas de ranks muito diversos, mas se fecharmos um time de 5 pessoas, ele aceita. [...] Enfim, adicionei lá, poderíamos testar esse discord, faz tempo que estou afim.”

No diálogo do usuário *EPackie* com duas pessoas que responderam sua publicação, é notado o desejo em aprender como se jogar o jogo, não apenas quais as teclas a se apertar, mas sim entender o jogo, por meio de dicas de pessoas mais experientes. Entretanto, o receio por ser “level 1” pontuado por um usuário, demonstra que muitos jogadores se importam com patente, deixando transparecer que o comentarista já presenciou algum tipo de constrangimento entre jogadores com níveis díspares. Mesmo porque é apontado que ele já possui uma bagagem grande na versão anterior do jogo, de maneira que é possível entender que o mesmo tenha experiência com o jogo e com a comunidade. A partir dessas (e outras relações), o site torna-se um espaço para que os jogadores possam encontrar outros para jogarem juntos, sem que necessariamente busquem parceiros com altos rendimentos e sim apenas para desfrutar do jogo e trocar conhecimentos.

Ainda sobre encontrar companheiros, foi observada situação cada vez mais rara no universo dos jogos online, quando pessoas se encontram presencialmente para vivenciar os jogos multiplayer³⁵, uma vez que não se tem a necessidade de estar no mesmo local físico para jogar junto:

“Hearbinge - Quais são os jogos de multiplayer que vocês gostam em uma "lan party"? E aí, pessoal. Eu costumo reunir amigos aqui em casa pra fazer um corujão, cada em seu pc, jogando jogos de multiplayer. A gente joga CS 1.6, Minecraft, Age of Empires 2, Payday 2 e até GTA San Andreas online (o SAMP). Alguém mais tem o hábito de fazer isso? Quais jogos vocês jogam/recomendam? “

“RA2lover - Faz muito tempo em que não tenho uma lan party de verdade, mas vejo as opções hoje em dia meio limitadas já que os desenvolvedores estão tendendo a ignorar multiplayer local - isso quando não abandonam - pra focar em multiplayer exclusivamente online. Combinando com as restrições de uso impostas em jogos atuais, fica difícil realizar uma legalmente hoje em dia. Pelo menos pra mim, um bom jogo para uma lan party tem o elemento social no meio, preferencialmente ligado ao ódio amigável se possível (a faca e tempo de espera entre rounds faz com que o

³⁴ Canal de comunicação em grupo entre os usuários por mensagens no *Reddit*.

³⁵https://www.reddit.com/r/jogatina/comments/35swok/multiplayer_quais_s%C3%A3o_os_jogos_de_multiplayer_que/

CS caia nisso por exemplo, enquanto geralmente não se teria o mesmo efeito em um arena shooter). [...] tem esse elemento social justamente pelo pessoal brigando para ver quem é o menos incompetente.)” .

Na fala acima se destacam dois pontos: o primeiro diz sobre a sociabilidade. A partir do momento que o comentarista levanta a questão sobre os hábitos de jogos dos outros e é respondido, um vínculo social ali é formado, para além disso, a sociabilidade é desenhada por eles nos momentos dos jogos. O comentarista *Ra2lover* expressa o paradoxo entre o ódio e amizade, chegando a retratar momentos que costumam ser tensos. A “faca”, por exemplo, por se tratar de um jogo de tiro, morrer para uma faca é considerado humilhação. Numa situação onde todos estão reunidos, gritos, provocações e chacotas poderão surgir trazendo a questão do ódio e da amizade à tona. O bate-boca parece ser um elemento chave para a socialização neste meio.

O segundo ponto levantado, endossa o que entendo por situação rara, pois os desenvolvedores dos jogos estão a privilegiar o universo online em detrimento do *off-line*. Apontar com exatidão o motivo dessa escolha é difícil, porém algumas circunstâncias como economia (corte de gastos no desenvolvimento do jogo), aumento das distâncias urbanas (com cidades maiores as distâncias entre as moradias podem aumentar), visão de mais lucro com a venda de jogos (caso uma pessoa tenha e possa compartilhar a experiência com outras pessoas, as mesmas poderão não comprar o jogo, ao passo que caso não seja possível o compartilhamento do jogo, o outro se verá obrigado a comprar para desfrutá-lo) podem aparecer como causas da escolha. Dessa maneira, barreiras, mesmo que técnicas são criadas dificultando as interações face a face.

Percebe-se que a comunidade está em constante movimento e isso pode ocorrer por além de ações de marketing da empresa do jogo, mas também pelo boca a boca. Até mesmo para que o usuário se atualize e migre para a versão mais atualizada do jogo³⁶.

“**lamanadviceanimal** - Sempre joguei CS 1.6 em LAN-houses... agora, para matar as saudades, instalei CS1.6 no meu PC. Mas não consigo entender muito bem como conectar para jogar pela internet. Nenhum dos servers que aparecem ali funcionam pra mim. Como faço? Tem algum server brasileiro? Lembrando que sou "n00b!"”)

³⁶ Disponível em: <https://www.reddit.com/r/jogatina/comments/38ipor/como_jogar_counter_strike/> Acesso em 28 de novembro de 2016.

“LeToySoldier - Jogue o CS:GO, tem muito mais gente jogando, gráficos melhores, não é caro e é igualzinho ao CS 1.6.

ColonelSquirre - Apoiado, CSGO pra experiência maxima de CS. (Não gaste dinheiro em cases, mantenha o crosshair no meio da tela, ande pare e atire, cuidado pra não cegar o time amigo”.

Dessa forma, a própria comunidade capta novos jogadores. Os relatos mostrados nos reforçam discussões anteriores, como os aspectos econômicos que podem impedir que uma pessoa jogue ou limitar sua experiência de jogo, ao relatar que o jogo não é caro e também ao indicar que não compre cases.³⁷ Quando o comentarista refere a si próprio como “*Noob*”, ele quer dizer que é ruim e inexperiente no jogo, o mesmo se manifesta dessa forma provavelmente para se identificar e evitar possíveis chacotas por seu desconhecimento sobre o jogo.

A respeito deste crescimento da comunidade de jogadores e simpatizantes Ventura (2009) destaca que:

Muitos jogos têm um número significativo de seguidores, que partilham informações, discutem sobre o jogo, criam amizades, dividem o mesmo espaço virtual [...]. As comunidades de jogadores fazem publicidade aos jogos seja de forma intencional ou não. Quando o interesse global num determinado jogo faz aumentar a curiosidade de possíveis novos adeptos, resulta no alargamento da comunidade de jogadores. (VENTURA, 2009, p.21).

Todavia, nem sempre todas as experiências são agradáveis e rendem mais indicações positivas ao jogo. A comunidade brasileira de jogos online tem a fama de ser bastante tóxica, azeda, ou seja, apresenta um comportamento não amigável. Exibindo suas ambiguidades constantemente, se por muitas vezes jogadores prontamente se dispõem a sanar dúvidas de outros usuários como visto anteriormente, também é percebido um comportamento ácido nos momentos de jogo, principalmente se tratando do modo competitivo no qual jogadores vão subindo de *ranque* e uma derrota pode ocasionar a perda de posições.

Em uma publicação um internauta pede sugestões de jogos de tiro, o *Counter Strike* se faz presente em várias indicações, mas a acidez da comunidade é salientada em algumas respostas³⁸:

³⁷ Cases são caixas contendo pinturas de armas. Este ponto será debatido no capítulo 3.

³⁸ Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/jogatina/comments/3hpeij/to_tentando_achar_um_bom_fps/> Acesso em 27 de novembro de 2016.

Brianostorm - Tente jogar algo que te faça interagir com outros jogadores, mas tente ter alguém que você conhece no seu time, pois a comunidade desses jogos pode ser BEM tóxica pra quem não tá acostumado.

Dovahhatty - Sobre essa ultima sentença, nem me fale, minha esperiencia com CS é ser kickado 3 em cada 5 jogos.

Brianostorm - Não consigo gostar muito do CS por causa da comunidade azeda, mas vira e mexe jogo com uns colegas.”

Entretanto, na mesma publicação uma resposta chama atenção sobre dicotomia citada acima:

Guiltycrow13- Eu gosto de CS. Demorei pra superar a comunidade azeda, mas o negócio do CS é não levar o jogo tão a sério. Raramente jogo com amigos, sempre acabo fazendo solo, mas se você ainda não tem rank, me adiciona que a gente pode até jogar umas partidas do MM.

Outra coisa, o ideal é gostar e saber jogar antes de entrar no competitivo. Tenha em mente que quando você entra no competitivo as pessoas esperam que você tenha o mínimo de ciência do que está acontecendo, pois é um jogo de equipe, eles estão contando com você. Se você começou agora, vá para servidores da comunidade. Eu fico horas rindo e batendo papo em servidores da comunidade.³⁹

Qualquer coisa pode me adicionar, e apoio (inclusive já tentei fazer) o TS.”

O relato acima elucida tal ambiguidade, se por um lado jogar pode ser indigesto por outro, tal prática pode trazer boas risadas, provendo dicas e até se dispondo a jogar junto.

Fica claro que os internautas discutem sobre fatores intrínsecos ao jogo em ambientes fora jogo, os aspectos trazidos anteriormente são exemplos de como a comunidade continua revivendo o game em diferentes ambientes, trazendo em suas opiniões suas experiências e expectativas vividas.

E para além do jogo? Os internautas conseguem fazer uma transição entre o vivido no game e a vida real?

³⁹ São servidores que não são oficiais da empresa Valve. Sendo que os próprios jogadores que elaboram os mapas e os modos de jogo.

3 NA INTERNET TAMBÉM HÁ TORCIDA: O E-SPORT NA VISÃO DOS INTERNAUTAS

Reclamar de jogadores, defender uns, atacar outros, acusar narradores de serem imparciais são aspectos que aparecem comumente nos esportes convencionais⁴⁰. Entretanto, este tipo de comportamento não se restringe apenas a eles e pode ser visto em outros âmbitos. Observaremos aqui a relação construída entre os internautas pelo modo o qual eles veem os *casters* dos campeonatos e os jogadores profissionais. A construção de tais relações é possível, também, graças ao crescimento do *e-sport* ou esporte eletrônico, que segundo Maric (2011) se refere a uma organização e competição de vídeo game (jogos virtuais), situada entre o esporte e o jogo, agregando elementos dos dois.

Interessante frisar que o *Counter Strike* se faz uma manifestação rica também por ser entendido ora como jogo ora com *e-sport*. Numa rápida assimilação com os esportes convencionais tais como voleibol e futebol, vários jogos são popularmente formados inspirados a partir da prática oficial dos mesmos. Que por sua vez não são o esporte propriamente dito, e sim uma variação, todavia se questionados quanto sua vivência, seus praticantes de certo irão afirmar que estão a praticar o esporte e não um jogo. Tal fronteira acontece de modo peculiar no *Counter Strike*, uma vez que muitos experimentam o game com diferentes objetivos, sendo que um destes intuitos pode ser competir profissionalmente, fazendo caminho contrário ao elucidado anteriormente, levando o jogo para a lógica do esporte. Tal comparação se faz necessária para evitar confusões sobre as definições de jogo e esporte, que muitas vezes se embaraçam quando se trata desta manifestação.

Com o avanço do *e-sport* e sua conseqüente popularização, a exposição de jogadores e *casters* se faz cada vez mais presente, levando-se em consideração que o aumento de sua popularidade pode movimentar um maior consumo e produção daquilo referente ao tema. Assim percebe-se que presença destes nas diversas mídias (em especial internet e televisão) também é alimentada pela audiência gerada, Cheung (2011) aponta que entre vários espectadores existe a preferência em assistir jogadores profissionais à jogarem por si só. Segundo o autor:

⁴⁰ Esportes convencionais ou tradicionais são aqui entendidos como aqueles não eletrônicos e que já possuem historicamente sua aceitação por grande parte da sociedade e tem forte ligação com a atividade física, como futebol, vôlei, handebol, basquete, natação, entre outros.

Em oposição ao espectro de jogar x assistir. Existem aqueles que encontram a satisfação em assistir, ao passo que outros preferem jogar. Para aqueles, assistir oferece a experiência de jogar sem passar pelo estresse causado pelo jogo. (CHEUNG, 2011, p.6. Tradução do autor).

Dessa forma, o sentimento de satisfação causado pela visualização de um jogo parece propiciar que mais pessoas passem assistirem os *e-sports*, os espectadores são capazes de fomentar o ambiente virtual por meio de suas visualizações nas transmissões⁴¹ dos *e-sports*, uma vez que o sentimento de satisfação em assistir ao jogo está presente em vários internautas. Além disso, essa movimentação causada pelos espectadores também pode ser refletida em fóruns e sites de notícias sobre o tema, provendo um ambiente propício para interações entre a comunidade neste cenário.

Assim sendo, neste capítulo a primeira parte será focalizada nos comentários relacionados diretamente aos narradores ao passo que a segunda diz respeito as interações estabelecidas pelos internautas ao se referirem aos jogadores.

Muitos campeonatos de *Counter Strike (Majors*, por exemplo) além de narração no *in loco*, possuem transmissão online para diversas pessoas. Sendo assim, equipes com narradores, comentaristas, analistas no jogo são formadas. Os campeonatos são transmitidos, em sua via de regra⁴², em uma plataforma chamada *Twitch*, que segundo o próprio site é “[...] a plataforma social líder em transmissão de vídeos e a comunidade para jogadores, cultura de jogos de vídeo e artes”. Além de ter como objetivo “conectar e possibilitar que jogadores do mundo inteiro possam transmitir, assistir e conversar sobre partidas de videogame onde quer que estejam”. É preciso entender um pouco sobre a plataforma para avançarmos, visto que todos os grandes campeonatos são transmitidos nela, além de diversos outros campeonatos.⁴³

É possível entender que a plataforma não é apenas um lugar para a reprodução de vídeos, mas também para o contato entre produtores e consumidores do conteúdo. O alcance da *Twitch* é grande, segundo o site, com cerca de 9,7 milhões de usuários ativos por dia, e com picos diários de 2 milhões de espectadores simultâneos,

⁴¹ Em sua maioria feita via internet no site *Twitch.tv* que será melhor explicado adiante.

⁴² Alguns campeonatos são transmitidos também no Youtube.com, azubu.tv entre outras opções de sites de transmissão.

⁴³ Dado obtido em consulta ao site “*HLTV*”, que disponibiliza informações sobre diversas partidas competitivas de Counter Strike. Disponível em: <<http://www.hltv.org/matches/>>. Acesso em 03 de janeiro de 2017.

podendo ser batido esse número na ocorrência de grandes campeonatos. Ainda no site são respondidas duas questões que parecem nos importar: por que as pessoas transmitem vídeos e por que as pessoas assistem aos vídeos? Apesar de apresentar respostas genéricas, é possível entender algo delas. Segundo o site as pessoas transmitem, pois é *“divertido e representa uma nova forma de se conectar [...] com amigos e fãs que têm o mesmo interesse por jogos e projetos criativos que você”*, é possível entender que a interatividade com as pessoas é um dos pontos principais para que alguém transmita seus jogos, tendo proximidade com aqueles que o seguem, uma vez que como visto a plataforma pode ser uma forma de conectar com outras pessoas, permitindo que os mesmos troquem entre si conhecimento, informações, expectativas, experiências em geral.

Além disso, existe a possibilidade de ganhar dinheiro com as transmissões *“Muitos streamers estão ganhando dinheiro na Twitch somente devido à sua capacidade de entreter e interagir com o público”*⁴⁴. Mostrando também que monetização de suas atividades também pode chamar a atenção dos que pretendem transmitir suas jogadas, sendo mais um motivo para transmitir os jogos.

Já para o que leva as pessoas a assistirem os vídeos são levantados alguns pontos, dois nos chamam a atenção. O primeiro diz respeito a satisfação de se observar um “jogo bem jogado”, assim o site diz: *“Porque elas gostam de assistir a pessoas que demonstrem grande habilidade ou que tenham a capacidade de entreter falando sobre um interesse em comum”*. Um segundo ponto, diz respeito as descobertas, que podem dar ao espectador novas informações sobre seu tema de interesse *“Jogadores usam a Twitch para descobrir coisas novas, o que de fato influencia a decisão de compra de jogos de vídeo”*.

Nesta plataforma, as organizações dos campeonatos criam os próprios canais que transmitirão os jogos. As transmissões oficiais, em geral, são feitas em inglês por uma equipe formada pela própria organização do evento. Além disso, outros canais são autorizados também a transmitir em seu idioma.

Com uma frequência maior de campeonatos, os *casters* também se fazem mais conhecidos entre o público de *Counter Strike*, uma vez que com mais campeonatos a serem transmitidos mais vezes os espectadores terão contato com a equipe de narração. Assim como o notado nos esportes tradicionais, no cenário aqui descrito as

⁴⁴ Todas informações obtidas da Twitch, estão disponíveis em <<https://www.twitch.tv/p/about>> Acesso em 12 de dezembro de 2016

pessoas que assistem também aparentam ter mais ou menos empatia por aqueles que estão transmitindo, dependendo muito de como os mesmos descrevem e analisam as situações do time para qual elas torcem.

É notada que a relação entre torcedores e narradores não é algo exclusivo dos jogos online, especificamente o *Counter Strike*. Pelo contrário, é possível observar que tal relação pode ser oriunda dos radialistas, naquilo que é conhecido como bairrismo, no qual os locutores, enalteciam os times que eram de seus estados, trazendo um sentimento ora de identificação para aquele que torce para o time ora de desdém para aquele que torce para o outro (Barbosa, 2011).

Entretanto, nos jogos virtuais os narradores aparentam ter sua presença mais forte durante os jogos do que os narradores de esportes convencionais. Pois a narração é constante, de forma intensa, eles narram e comentam a todo momento, quase sem pausa, ao contrário do que se vê em narrações da televisão e rádio, onde a técnica do “sobe som”⁴⁵ é muito utilizada. Além disso, os *casters* utilizam variadas redes sociais emitindo suas opiniões sobre diversos temas e, inclusive, respondendo usuários que acompanham o *Counter Strike*.

Esta denotada presença dos *casters*, juntamente com a criação de bordões pode promover certa aproximação entre os internautas e eles, seja para um sentimento de pertencimento de seu discurso seja para a rejeição do que ele fala. Os modelos apresentados nessas transmissões são semelhantes aos vistos na televisão, com narradores e comentaristas, para tanto a “[...]Twitch se apropria da lógica e da linguagem das transmissões de eventos esportivos de canais de TV [...] adequando-se para adeptos, fãs e espectadores de eventos esportivos eletrônicos” (AMÉRICO, 2014, p. 324). Apesar disso, não é sensato atribuir a crescente popularidade da plataforma a este único fator, uma vez que não podemos afirmar que os espectadores são os mesmos.

Os campeonatos configuram um ponto importante para os jogos online, pois além de premiar vencedores, eles reúnem no mesmo local diversos jogadores e torcedores e conseqüentemente movimentam as mídias por se tornar o assunto principal daquela comunidade, naquele determinado tempo. Saraiva (2013), nos diz que:

⁴⁵ Momento no qual o sonoplasta deve colocar ou destacar determinado som. No caso de estádios, o volume da torcida por exemplo. Para saber mais ler postagem disponível em: <<http://jornal.metodista.br/tele/manual/glossario.htm>>. Acesso em 14 de dezembro de 2016.

[...] a formação de comunidades de gaming multinacionais ou a promoção de eventos mundiais de e-sports possibilitam e originam interações entre membros de comunidades de todo o Mundo, que nestas relações de partilha entre si transformam esta realidade social do desporto eletrónico numa nova forma social moderna e aberta para o Mundo. (SARAIVA, 2013. p.4).

Tais interações entre os membros da comunidade podem extrapolar o limite do próprio local do evento e ocorrer na internet, onde se situa nossa pesquisa. Ademais, as relações de “partilha” nem sempre é existente, de modo que os internautas trazem diferentes experiências e visões sobre os temas, assim os debates podem criar momentos de tensão entre os membros deste ambiente virtual, como xingamentos e divergências de ideias.

3.1 Comentando os comentaristas

Quando se trata da equipe de narração os espectadores não permanecem inertes, indiferentes. Na verdade, posicionam-se à medida que concordam ou não com o que é dito. *“A multidão se envolve em pequenas performances, tentando comentar os comentaristas oficiais com suas próprias análises e previsões, ou despertando as emoções de seus pares[...]”* (CHEUNG, 2011, p.6, tradução do autor).

Um usuário do *Reddit* que demonstra sua insatisfação com a narração de um campeonato e recebe uma série de respostas⁴⁶:

“Fergobirck - A cara da torcida no final da Cache⁴⁷ era impagável. Isso sem falar na bola fora do moses que soltou um "gg motherfuckers" ao vivo no stream, quando tava 15x9 pro TL e o LG⁴⁸ virou.
Por sinal, achei o broadcast zuado. É claro que por estar em casa, a torcida presente no estadio iria pro lado do TL. Até aí tudo normal e aceitável, como qualquer partida de futebol jogada casa, porém a equipe de narração e comentários também estava totalmente parcial pro lado do TL. Querendo ou não ainda é um torneio internacional e a narração oficial deveria ser mais neutra.”

A partida em questão foi uma semifinal, realizada em Columbus, Estados Unidos, no campeonato que o time brasileiro⁴⁹ se sagraria campeão contra um time

⁴⁶ Todos os comentários citados neste subcapítulo são oriundos da mesma publicação. Disponível em: https://www.reddit.com/r/brasil/comments/4d4a01/time_brasileiro_de_csgo_luminosity_games_vence/ Acesso em 11 de novembro de 2016.

⁴⁷ Um dos mapas oficiais do jogo competitivo.

⁴⁸ TL e LG são siglas para os times Team Liquid e Luminosity Gaming.

⁴⁹ Questões relacionadas à nacionalidade dos times serão explicadas no item 2.2

norte americano. *Fergobirck* exemplifica aproximação do torcer do futebol e o do *Counter Strike*.

Ademais, é observado o descontentamento do usuário ao se referir à narração, colocando-se contra a parcialidade da mesma. O comentário chama atenção pois começa com uma crítica ao comentarista *Moses* pela “bola fora” ao dizer “gg motherfuckers”. No *Counter Strike*, GG pode ser traduzido como “bom jogo” (good game), utilizado no final das partidas pelos jogadores para cumprimentar os adversários pela partida. Ao dizer isso, ainda mais com o termo pejorativo subsequente, o comentarista deixou claro que o jogo já estava acabado, sem chances para uma reação. Virada esta que aconteceu, o que pode ter aumentado os ânimos dos torcedores brasileiros e ter gerado ainda mais essa insatisfação com os *casters*.

Outras pessoas se posicionaram quanto ao comentário de *Fergobirck*, seja para concordar ou discordar. O usuário *Mattstst* inicia um diálogo, pois não concorda com o posicionamento anterior:

“**Mattstst** - acho nada a ver. semmler e o anders sempre foram fanboys da LG e do fallen. o unico fanboy total dos times NA⁵⁰ é o moses e ele nunca deixou isso "nas entrelinhas" achei a narraçao super normal e nada parcial pro lado americano.”

É percebido que para o usuário, o torcer também pode ser feito pela equipe de transmissão, que isso não é novidade tampouco é errado da parte do comentarista sendo declarado abertamente pelo próprio profissional. O internauta também entende que os narradores também podem torcer para outros times, sem ser necessariamente “antibrasileiros”. Entretanto, ao dizer que dois comentaristas sempre gostaram dos jogadores brasileiros, é levantada uma questão sobre a imparcialidade dos internautas, pois a partir dos relatos acima é possível compreender que quando a narração é tendenciosa para o time que torcemos, críticas quanto à imparcialidade não aparecem, opostamente quando a narração tende para a outra equipe.

O diálogo se estende e versa sobre a influência dos *casters* na torcida *in loco*:

“**Fergobirck** - Não? E as duzentas vezes que pediram pra torcida fazer barulho, que se não fizessem barulho não ia ter 3 jogos⁵¹, etc. Teve um

⁵⁰ Abreviatura de North America, traduzido como América do Norte.

⁵¹ Jogos decisivos são em sua maioria disputados numa melhor de três. Vencendo aquele que conseguir computar duas vitórias.

momento que um deles (e não foi o Moses) falou "*come on liquid, we need to be in this final*". Isso sem falar na babacao de ovo no pré game.

Mattstst - pedir pra torcida fazer barulho não quer dizer que ele ta torcendo pra um time. tu nunca viu um jogo da *mbl,nhl nfl*⁵²? **MAKE SOME NOOISEEEEEEEEEEEEEEEEEEE.**"

Na primeira fala, é elucidado que um dos comentaristas se refere ao time na primeira pessoa, "*nós precisamos estar nessa final*", mostrando que ele também se incluía na possível vaga, traçando características do bairrismo na narração. O que aparentemente não deixa feliz todos os torcedores. Porém na fala seguinte, o outro usuário faz uma aproximação entre o *Counter Strike* e outros esportes, ressaltando que pedir que a torcida faça barulho não é uma prática única de equipes de narração parciais, mas sim um ato comum entre diversos esportes. O comentário em questão também nos dá pistas do perfil das pessoas⁵³ que assistem tais campeonatos, pois o mesmo conhece elementos da cultura norte americana e apresenta em sua pergunta um tom retórico, como se o outro comentarista também já tivesse assistido os esportes americanos, que por ventura só passam na televisão fechada no Brasil. Além do mais, ao assistir a transmissão com a narração do evento e ainda comentar sobre a mesma, o usuário passa assumir que se vê confortável na língua inglesa, uma vez que existe a transmissão em português brasileiro, mas os comentários observados são direcionados à transmissão americana.

Ainda sobre a narração do campeonato outro usuário relata:

“MrJesusAtWork - Só eu senti que os narradores estavam sempre "desanimados" quando a LG fazia um game? A torcida preciso nem comentar, única coisa que digo é que muita gente chorou, e não foram os br⁵⁴!!”

Neste, o usuário também relata o sentimento quanto à narração do evento causando certa decepção, uma vez que é esperado que a narração traga consigo a emoção. Considerando que o "*comentarista é capaz de transmitir a excitação e a emoção que atrai as pessoas para uma sensação emocional semelhante ao que ocorre no jogo*" (CHEUNG, 2011, p. 6, tradução do autor). Assim, quando os *casters* deixam de trazer a empolgação do jogo para o espectador isso pode trazer certa

⁵² Siglas para ligas americanas de baseball, hóquei no gelo e futebol americano respectivamente.

⁵³ Não se objetiva aqui traçar um perfil socioeconômico dos internautas nem tampouco aprofundarmos nesta questão, todavia não é possível negar que tal situação pode interferir nos comentários proferidos.

⁵⁴ "BR" é uma sigla usada para denominar os brasileiros.

insatisfação. Ainda em seu comentário, o internauta ressalta em forma de brincadeira que apesar da torcida americana, caracterizada não somente pelos torcedores no local e online mas também pela equipe de narração, para o time estadunidense, foram os brasileiros que saíram vencedores.

Entretanto nem todas críticas à transmissão são direcionadas aos *casters*. O site *Teamply* elaborou uma notícia sobre um grande evento que ocorreria no Brasil⁵⁵, em um dos comentários é observada uma crítica direcionada não aos possíveis narradores do evento e sim na plataforma que seria utilizada para a transmissão online.

“**HAHA** - Do que adianta um grande evento no Brasil se a transmissão dos jogos será pela Azubu...Brasil será piada na certa.”

O internauta analisa negativamente o uso da *Azubu*, que é uma plataforma de *streaming*, conhecida entre os internautas por não ter boa qualidade em suas transmissões.

Como afirma Maric (2011) em sua pesquisa em campeonatos de *e-sports*, assim como os esportes tradicionais, o crescimento dos *e-sports* envolve bem mais que apenas competições e das equipes, se trata também dos fãs, espectadores, da transmissão. A autora ainda ressalta, que os espectadores não acompanham as equipes apenas nos campeonatos, mas no dia a dia, assistindo a suas transmissões de treinamentos e partidas amistosas. Ainda segundo a autora, alguns entusiastas, passam a dedicar gratuitamente parte de seu tempo para o jogo, sendo treinando times ou até mesmo fazendo transmissões de campeonatos. O que nos dá a entender que a comunidade que acompanha o jogo, não se interessa apenas pelos campeonatos, mas também por vários tipos de conteúdo produzidos pelos jogadores profissionais.

Ainda neste caminho Saraiva (2013) também salienta que assim como os esportes tradicionais “o desporto eletrônico atrai uma vasta comunidade de elementos: jogadores, equipas, patrocinadores, fãs e, mais importante, espectadores.” (SARAIVA, 2013, p.4). Assim a mídia envolvida, nos moldes dos esportes

⁵⁵ Matéria disponível em: <<http://www.teamply.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13287-grande-evento-de-cs-go-no-brasil>>. Acesso em 11 de novembro de 2016.

tradicionais, produz conteúdo a partir também de divulgação de treinos e bastidores, atraindo mais atenção dos espectadores.

3.2 Jogadores: Ídolos ou Vilões?

Em vários esportes que envolvem torcidas a relação entre os jogadores e fãs é estabelecida de diferentes modos dependendo de vários aspectos como: a simpatia dos jogadores, seu comportamento extrajogo, a identificação por parte da torcida, entre outros. Com a exposição, seja por meio das redes sociais ou constantes aparições nas mídias, espectadores se sentem mais próximos dos jogadores. Saraiva (2013) salienta que o contato com a mídia online pelos jogadores profissionais e espectadores é uma maneira para contribuir com a realidade dos *e-sports*, pois fomenta discussões e visualizações podendo trazer consigo mais divulgação.

Os indivíduos envolvidos na realidade dos *e-sports* utilizam os media online para colmatar essa falta de divulgação⁵⁶. Seja através de contribuições para os portais de notícias, inserção de informações nos sites e nas páginas de Facebook das equipas, participação em fóruns ou blogues, transmissão de streams de competições internacionais ou apenas divulgando os *e-sports* enquanto desporto” (SARAIVA, 2013, p.5).

Assim é possível observar um estreitamento nas relações dos membros dessa comunidade, pelo fato de poderem estar em contato direto com seus fãs, ídolos e espectadores em geral por meio da internet. A proximidade entre os envolvidos juntamente com a exposição podem acentuar ou fazer transparecer características dos jogadores que podem agradar alguns e desagradam outros.

Um fato que faz com que o contato entre jogadores e espectadores possa ser mais intenso, se dá pelo modo no qual a relação entre times, campeonatos e jogadores acontece. No ambiente competitivo do *Counter Strike*, o sistema de times funcionada um pouco diferente dos demais esportes. Há uma liberdade maior dos jogadores em relação às organizações. Pois os contratos afirmados por eles não são específicos da sua área, além de serem desvinculados a legislação trabalhista (talvez pelo fato de muitos países não considerarem como esporte) existindo apenas multa rescisória. Além disso, não existe uma entidade mundial com o poder de

⁵⁶ Contrabalancear a falta de divulgação nas mídias convencionais.

regulamentação⁵⁷, tornando responsabilidade das equipes, campeonatos e *Valve* a elaboração de regras que dite este espaço. Sendo que a *Valve*, empresa que produz o jogo e detentora dos direitos do *game*, possui mesmo que indiretamente, algum poder de influência nas contratações de jogadores⁵⁸ e realização dos campeonatos.

A proximidade e criação de vínculos entre jogadores e torcedores é tamanha que muitas vezes a organização é reconhecida não pela própria marca, mas sim pelos que lá jogam, dando como exemplo uma organização que seja americana e seus jogadores suecos a equipe será entendida, pelos campeonatos e torcida, como sueca. Assim acontece com a organização alemã a qual é composta por brasileiros, apesar de sua nacionalidade, é entendido que ela seja uma equipe brasileira.

De maneira que, caso este time conquiste vaga para algum campeonato e os jogadores troquem de organização, eles levam consigo a vaga. Assim, os torcedores acompanham, na maioria das vezes, os próprios jogadores e não o time propriamente dito. Dessa maneira, o contato entre os dois (torcedores e jogadores) não se encerra ao final de um contrato, quando o jogador sai de uma organização, ou ao iniciar seu trabalho em outra equipe, mas pode perdurar todo esse trajeto, trazendo consigo o sentimento de proximidade muito maior. Em relação a isso é trazida uma entrevista de Maric (2011), feita em um evento internacional, na qual o espectador acompanha o time, não importando qual país ele representa:

Eu não estou muito interessado nos países, mas sim nos times [...] na verdade, eu sigo somente times internacionais⁵⁹ [...], as vezes com jogadores alemães as vezes não, os times também tem jogadores suecos, eu acredito que isso é interessante para o Counter Strike [...] (MARIC, 2011, p.14. Tradução do autor).

Esta fala indica o que foi dito anteriormente, mesmo em um evento que reúne times jogando por seus países⁶⁰, a torcida ali é para os jogadores e não exclusivamente para as nações. Fato é que segundo Cheung (2011), algumas pessoas podem se identificar tanto com o jogo e jogadores que passam a seguir os

⁵⁷ Existem algumas iniciativas isoladas em países como Coréia do Sul e recentemente no Brasil e América do Norte.

⁵⁸ Caso que será melhor relatado no capítulo 4.

⁵⁹ Times internacionais nesse contexto pode ser entendido como uma equipe que possui jogadores de outras nacionalidades que não a da entrevistada, alemã.

⁶⁰ Além de campeonatos entre organizações, existem torneios no modelo "Copa do Mundo" onde os países participantes escolhem os melhores jogadores de seus países para jogar pela seleção.

campeonatos, partidas amistosas, a vida dos jogadores sem nunca terem jogados por si só o jogo.

Entretanto, é notado que alguns times e jogadores parecem não ser tão queridos pelo público, um usuário do *Reddit*, indagou o porquê de as pessoas não gostarem de uma equipe.

“**GPuzzle1** - Cara, eu curto a *Liquid*, não sei porque tanto ódio.”

A partir daí os usuários interagiram entre si, sobre o ponto em questão e mostrando seus pensamentos sobre determinados jogadores e equipes.

“**Walyssonpaiva** - É o time mais tóxico do csgo, tretam com todo mundo. Na verdade tóxico sempre foi o Hiko, onde ele passa fica a toxicidade, e agora com a chegada do s1mple⁶¹ piorou... ainda não entendo pq os gringos pagam tanto pau pra um cara tao merda como pessoa igual esse s1mple”

“**Dkfgo** - É simples (hue)⁶²: é porque o s1mple é muito bom. A mira dele é muito boa. Na minha opinião, em se tratando de mira, agressividade, reflexos, é o melhor assault⁶³ do mundo atualmente [...] Eu não gosto dessas personalidades que falam bosta pra aparecer, mas a maioria das pessoas gosta”.

No diálogo acima, o primeiro comentário responde à questão levantada pelo usuário *GPuzzle1* criticando veemente os jogadores *Hiko* e *S1mple*, por seu comportamento e ainda deixa um questionamento sobre como as pessoas conseguem gostar tanto dos jogadores. O internauta *DKFGO* responde ao questionamento de maneira direta, deixando a entender que suas habilidades no jogo fazem com que ele seja querido por alguns, além de ressaltar também que muitas vezes o que faz sucesso é algo/alguém que gera polêmicas ou que cause algum tipo de reboição em seu meio, movimentando notícias e comentários.

As falas acima, nos fazem pensar quais os critérios usados para se gostar de um jogador e não gostar de outro, elementos como habilidade e personalidade são apontados, todavia tudo vai depender do modo a partir que aquele *player* está sendo olhado e quais pensamentos sobre as diferentes imagens a ele atribuídas, ainda que o seu comportamento seja o mesmo. Pontos citados atrás como o acompanhamento

⁶¹ Jogador profissional de Counter Strike

⁶² “*Hue*”, pode ser entendida como uma risada.

⁶³ Posição ocupado por jogadores que utilizam rifles automáticos sem escopo, mira telescópica.

de perto da trajetória do jogador, por meio da internet, faz com que os comentaristas percebam as características que mais os agradam ou desagradam.

O diálogo se estende:

“Walyssonpaiva- Por isso eu não entendo a pagação de pau kkkkk o cara sim é um monstro, o melhor do mundo atualmente [...]. Mas a personalidade dele é uma merda, o cara treta com todo mundo onde quer q ele passa. Até scammar⁶⁴ um viewer⁶⁵ dele na stream já fez e só não deu certo pq o reddit foi a loucura. Pessoas com skill assim deveriam dar exemplo de personalidade como o FalleN, não tem quem odeia ele no cenário atual.”

Aqui, *Walyssonpaiva*, ressalva que *S1mple* é sim um excelente jogador, mas justamente por sua personalidade ele não deveria ser tão exaltado. Dando exemplo de uma situação na qual o jogador fez um trato de troca⁶⁶ com um espectador e não o cumpriu. Aqui novamente é visto que a habilidade *versus* características pessoais do jogador é levada em consideração. De modo que, segundo o comentário, mesmo apresentando comportamentos vistos como não desejáveis é possível entender o porquê das pessoas tanto gostarem dele, sua destreza dentro do jogo. Ainda é notado o peso da comunidade, pois o golpe só não foi consumado, pois o espectador foi ao *Reddit* e fez um *post*⁶⁷ que teve grande movimentação, fazendo com que o jogador voltasse atrás. Após, isso é falado da importância de uma pessoa pública dar bons exemplos, pois provavelmente outros a seguirão como modelo. Neste ponto, *Fallen*, jogador brasileiro, é citado, pois é conhecido pelos indivíduos envolvidos neste meio, por ter uma personalidade responsável e trazer boa imagem para o cenário do *Counter Strike*.

Prosseguindo, o autor do comentário que gerou a série de respostas se posiciona duas vezes quanto ao jogador *S1mple*.

“GPuzzle1 - Eu acho que em termos de personalidade o s1mple é uma bosta. Em compensação, o moleque tá tentando melhorar, e essas experiências com a Liquid que ele tá tendo vão ajudar o cara [...] Além disso, FalleN é um cara fora de linha. Não espero que ele se torne um FalleN da vida. Talvez um olof ou GeT_RiGhT

⁶⁴ Scammar, vem do inglês “*scam*” que significa golpe. Ocorre quando duas pessoas abrem negociação para trocar itens do jogo (como armas, por exemplo) e uma acaba não cumprindo com o combinado.

⁶⁵ Espectador de transmissão pela internet.

⁶⁶ O jogo conta com várias pinturas para armas, é comum a prática de compra, venda e troca destas armas com pinturas diferentes.

⁶⁷ Post feito pelo usuário disponível em: https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/3iz0r8/is_this_really_news1mple/. Acesso em 03 de dezembro de 2016.

GPuzzle1 - O s1mple é cuzão porque é um filho da puta marrento sem noção novo pra caralho que tem um *skill level* absurdo. Ele ainda tem espaço pra melhorar como pessoa e jogador [...]

O Thorin é um cuzão porque é um cara de 35 anos que posta certas coias só pra conseguir reações e constantemente age como dono da razão, além de fazer piadinhas bestas o tempo todo.”

Neste momento, o usuário exalta que o jogador está em um processo e tende a melhorar por meio de sua passagem (experiências) pela grande equipe juntamente com a convivência de seus companheiros de time. Sendo entendido aqui, “melhorar” aos olhos dos quais comentaram negativamente sobre sua personalidade. Além de ressaltar que sua juventude (20 anos⁶⁸) é um dos fatores que contribui para seu comportamento não aprovado por parte dos espectadores e jogadores. *Fallen* é retomado e novamente é considerado como uma pessoa “fora de linha”⁶⁹ devido ao seu contato com os que o acompanham. Ao citar o nome de outros dois jogadores *Olof* e *GeT_RiGhT* é passada a ideia que ao mudar o comportamento o *player* (*S1mple*) pode ser visto como outros que, por sua vez, não são tão carismáticos, mas também não são conhecidos como tóxicos.

Num segundo momento, explana a diferença entre o jovem jogador e um *caster* (*Thorin*), indicando que o último já é experiente e está em busca de atenção para si próprio. Salientando o que foi dito anteriormente, sobre como as redes sociais permitem um contato maior entre espectadores e *players*, possibilitando um conhecimento maior sobre o outro.

Retomando a discussão sobre o jogador *Hiko*, ao ser anunciado para compor a *Team Liquid*⁷⁰, um internauta comenta que:

“**Wagner Portella** - Líquid merece eterno fracasso. Hiko é um cancer q manda e desagrega a line.

GPuzzle1 - Eu acho que em termos de personalidade o s1mple é uma bosta. Em compensação, o moleque tá tentando melhorar, e essas experiências com a Liquid que ele tá tendo vão ajudar o cara [...] Além disso, FalleN é um cara fora de linha. Não espero que ele se torne um FalleN da vida. Talvez um olof ou GeT_RiGhT

⁶⁸ Disponível em: <<http://wiki.teamliquid.net/counterstrike/S1mple>>. Acesso em 03 de dezembro de 2016.

⁶⁹ Expressão utilizada para definir aquele que está acima dos padrões, neste caso uma pessoa que é de fácil convívio e serena.

⁷⁰ Matéria disponível em <<http://www.teampay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13253-liquid-e-clg-trocam-jdm64-e-koosta>>. Acesso em 19 de novembro de 2016.

GPuzzle1 - O s1mple é cuzão porque é um filho da puta marrento sem noção novo pra caralho que tem um *skill level* absurdo. Ele ainda tem espaço pra melhorar como pessoa e jogador [...]

O Thorin é um cuzão porque é um cara de 35 anos que posta certas coias só pra conseguir reações e constantemente age.”

Ao contrário do observado quando à volta do jogador *Olof*, aqui é demonstrada grande insatisfação de tê-lo no time, discurso que pode ter sido realizado em função de outras ações do jogador. A relação entre os jogadores de um time profissional é importante. Portanto, pode ser prejudicial ter um jogador que não possua boas relações com os companheiros. Segundo Maric (2011), ser jogador profissional em um time exige dois fatores interdependentes “*socialorientated*” e “*gameorientated*”. De acordo com a autora:

A dimensão social se refere a uma relação emocional entre os jogadores. Isso descreve a habilidade deles de se tornar amigos uns dos outros (MARIC, 2011, p.16, tradução do autor).

Dessa forma, observa-se que é desejável que dentro do time haja um ambiente tranquilo e que os jogadores se sintam ali seguros e cercados por amigos. Assim, a entrada de algum membro que não se encaixe nesses critérios pode ser, como o visto, prejudicial ao time.

O usuário *GPuzzle1* levanta que não se trata de ser tóxico e sim de humildade.

“**GPuzzle1** - Hiko não é bem tóxico não, cara. Tóxico é a galera tipo o Semphis, fREAKAZOiD, até o sg@res é bem tóxico. O Hiko é um dos melhores jogadores NA, sabe disso, e não é humilde. É tipo o pessoal da Fnatic⁷¹. Eles são fodas e sabem que são fodas e não vão fingir que não são. [...]Eu curto mais essa honestidade de "sou bom, sei que sou e não vou fingir que não sou" do que o fREAKAZOiD falando pra não fazer bullying e aí agindo como valentão de escola com o s1mple.”

O comentário destaca outros jogadores e até cita o comportamento de um para exemplificar o que é tóxico. É relatado também que falta de humildade não deve ser parâmetro para julgar uma pessoa e sim a honestidade. De modo que a humildade não faz a pessoa ser melhor ou pior que as outras, ao passo que não se pode julgar a pessoa por falar o que pensa de si próprio. Ainda é relatado um episódio⁷² no qual

⁷¹ Organização de E-sports

⁷²

Disponível

em:

<https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/46e7lr/freakazoid_bullying_simple/> Acesso em 20 de novembro de 2016.

o jogador *fREAKAZOid* se desentendeu com *S1mple*. Após o acontecido, pedido de desculpas e respostas foram dadas por parte dos próprios jogadores e também de suas equipes (*Cloud9* e *Liquid Team*, respectivamente).

Na carta de resposta a equipe *Liquid Team* ressalta que é “*cada vez mais importante se concentrar no profissionalismo, integridade e respeito para o crescimento do CS:GO*”⁷³. A carta de desculpas da equipe *Cloud9* também segue o mesmo caminho, salientando que os jogadores “devem se esforçar para dar um exemplo positivo para aqueles que os assistem”⁷⁴. Com isso é observada uma tentativa de fazer com que os jogadores profissionais se tornem bons exemplos para a comunidade que os acompanham, uma vez que seus comportamentos podem servir de espelho para os fãs, ajudando assim a manter um aparente ambiente saudável entre jogadores e espectadores do jogo, demonstrando preocupação com a imagem de todo o cenário.

Assim é observado que neste ambiente algumas regras sociais regem o comportamento desejado e como o mesmo será visto pela comunidade, na medida em que “os jogadores se comprometem a não desapontar os fãs e os espectadores passam a julgar os jogadores de acordo com suas compreensões de desportivismo e más condutas no jogo” (CHEUNG, 2011, p.6, tradução do autor).

Apesar dos discursos apaziguadores feitos pelas organizações, os internautas relembram episódios que indicam as possíveis razões do jogador *Hiko* ser tão criticado por suas atitudes.

“**Walyssonpaiva**- Keyd tava de pouco nos EUA disputando a EEPL⁷⁵, o fer⁷⁶ deu um vacilo de mostrar o IP deles em uma stream e tomaram ddos a vontade. Teve um jogo na Train contra Nihilum, time do Hiko na época. Keyd tomando ddos com 1k de ping⁷⁷ nal conseguiram sair da base, o gordo do Hiko rushando⁷⁸ base pra matar os players, não teve fairplay, não quis nem saber. Esse foi um episódio bem tenso também.”

⁷³ Disponível em: <<https://www.teamliquidpro.com/news/2016/02/19/official-response-c9-freakazoid>>. Acesso em 20 de novembro de 2016.

⁷⁴ Disponível em: <<http://cloud9.gg/news/freakazoid-apology>>. Acesso em 20 de novembro de 2016.

⁷⁵ Campeonato de *Counter Strike*.

⁷⁶ Jogador brasileiro profissional.

⁷⁷ É o tempo levado no trajeto da informação entre o servidor e o computador. Quando menor o número melhor será a sensação de fluidez, quanto maior pior a sensação causando travas na tela.

⁷⁸ Vem do inglês “rush” que significa pressa. No jogo rushar é a ação de sair correndo sem parar até que chegue ao seu objetivo.

No caso relatado acima, um jogador brasileiro mostrou sem querer um código que dá acesso aos servidores dos jogos profissionais (IP), este número é restrito para jogadores e *casters*, com a informação muitos internautas entraram no servidor, o que fez com que o mesmo ficasse sobrecarregado (ddos), impossibilitando que o jogo fosse realizado com fluidez por parte dos brasileiros. Todavia, o jogador *Hiko*, não se importou com a situação e partiu para cima dos brasileiros contabilizando sua vitória facilmente. A insatisfação do comentarista com o jogador se torna clara ao chama-lo de “gordo” em tom pejorativo. Assim o acontecido demonstra um dos possíveis fatores que fazem com que os espectadores, principalmente brasileiros, não gostem do jogador em questão.

Em outro episódio relatado, os internautas lembraram de uma situação, na qual a equipe da *Liquid Team* não teve *fair-play* (*jogo limpo*) contra a equipe brasileira, segundo os brasileiros. Fazendo com que a imagem de toda a equipe fosse “manchada” para os brasileiros.

“**DKFGO** - O computador de um dos jogadores da *Luminosity* foi desligado acidentalmente por um jornalista, e o time brasileiro imediatamente largou tudo e pediu pra recomeçar o round. [...] A organização do evento ficou titubeando na hora de tomar a decisão, e um dos chefes lá soltou "Se o *Team Liquid* aceitar, tudo bem, a gente recomeça". Os brasileiros esperavam que a TL aceitasse recomeçar, em nome do *fairplay* (os próprios brasileiros já estiveram em situações similares anteriormente, quando estavam em posição vantajosa e aceitaram recomeçar um round, ou dar a vitória pra um time que ganhou e esqueceu de defusar⁷⁹ a bomba, coisa assim). O Hiko disse que não ia aceitar porra nenhuma, e ficou por isso mesmo, [...] um dos jogadores da *Luminosity* (acho que foi o próprio *FalleN*) disse no *twitter* que nunca ia abrir mão da integridade dele como competidor por um round, etc.”

A situação acima desenha uma linha muito tênue no cenário competitivo, de um lado a vontade de ganhar (incluindo pressão da organização, da torcida, de patrocinadores) de outro lado o *fair-play* o qual vemos constantemente pregado pela mídia em diversos esportes. Qual seria a decisão correta a tomar? Esta pode ser uma pergunta sem resposta unicamente correta. Segundo Saraiva (2013), essa noção de competitividade é o que confere uma dinâmica ao *e-sport* aumentando assim sua popularidade. Observado que não há nada nas regras que iniba ou incentive qualquer uma das decisões tomadas. Entretanto, no ponto de vista dos torcedores, a opção

⁷⁹ Palavra abreviada, do inglês “Defuse”. Relativo a desarmar a bomba.

escolhida pelos jogadores não foi de longe a mais acertada, como elucidado nas falas acima.

Num segundo momento, é ressaltada a postura de um jogador brasileiro que se manifestou contrário à decisão tomada, colocando sua integridade a frente de qualquer vitória.

É observado que o jogador *Fallen* está presente frequentemente nos comentários quando o assunto é bom comportamento e carisma devido a sua postura projetada dentro e fora do *game*.

“Hallgrimsson- Dificil qualquer time ter treta real com a LG, o líder do time (FalleN) é provavelmente o jogador mais amado e carismático de todo o cenário, literalmente todo time que perde nos torneios passa a anunciar no twitter que tá dando apoio pra LG.”

Um dos *posts*⁸⁰ no *Reddit*, a notícia é que a equipe brasileira se tornara a melhor equipe do mundo. Os internautas comentam sobre o merecimento dos jogadores brasileiros e sobre sua humildade.

“Steop - Recordo-me quando o Fallen dizia, mesmo quando perdia os campeonatos: "Não nos saímos tão bem, continuaremos, nós chegaremos lá, seremos os primeiros do mundo". Orgulho e arrepio!”

“Kissmyasthma100 - Tempo Storm também é top 10 e as duas equipes tem amigos entre si. Todos eles humildes e bem humorados. Orgulho!”

“League Of Games - Luminosity = Orgulho do *e-sport* brasileiro⁸¹.”

A sensação de orgulho expressa pelos internautas é comumente observada nas transmissões dos jogos das equipes brasileiras. A identificação, possivelmente por serem brasileiros e terem passado por situações comuns aos que jogam (falta de dinheiro para participar dos campeonatos e falta de incentivo em casa, por exemplo), o fato de serem poucos os brasileiros que conseguiram chegar a este nível, somado ao carisma e competência dos jogadores faz com que os espectadores se apaguem aos times sentindo-se ligados a eles de alguma forma. Aqui mais uma vez a proximidade por meio da internet pode ser um ponto importante que ligue fãs a seus

⁸⁰ Postagem disponível em <https://www.reddit.com/r/brasil/comments/4isq2p/luminosity_%C3%A9_a_melhor_equipe_de_csgo_d_o_mundo/> Acesso em: 26 de novembro de 2016.

⁸¹ Matéria disponível em <<http://www.teamplay.com.br/coberturas/counter-strike-global-offensive/13147-esports-championship-series-1-na-cobertura>>. Acesso em 12 de dezembro de 2016.

ídolos, fazendo com que as conquistas da equipe sejam traduzidas como orgulho pelo os que a acompanham, sentindo-se parte desta. A possibilidade de comunicar-se diretamente com seu *player* favorito e ele responder, faz crescer a sensação de proximidade e parceria entre os envolvidos, pois o “saber que existo” passa a fazer parte da interação, sendo agora uma via dupla, onde os dois podem ouvir e falar.

Num outro *post*⁸² do site *Reddit*, a notícia foi que um grande campeonato teria a final disputada por duas equipes brasileiras. O comentário feito ressalta a importância reconhecida por jogadores e espectadores de *Fallen*.

“**Hlidskialf** - Não importa quem ganhar, hoje o *Fallen* que é o grande campeão.”

Ao se referir ao jogador como grande campeão, o internauta não faz alusão somente aos títulos já conquistados, mas sim da relevância que o jogador teve para o cenário de CS, principalmente no Brasil. Fato este, que *Fallen* está presente na Revista *Forbes*⁸³ em sua lista de jovens mais influentes no mundo dos *games*. Todo esse reconhecimento, que é fruto de um trabalho, vai em direção ao que diz Maric (2011) que ressalta os objetivos dos jogadores profissionais, não estão apontados unicamente para a conquista de premiações e dinheiro, mas também de suporte dos fãs e status social.

Os comentários acima, são exemplos das interações entre espectadores do jogo em um outro ambiente. Os conflitos ali existentes intensificam a relação de troca de suas experiências e pensamentos sobre jogadores e narradores do jogo que acompanham. Observando-se que a imagem de ídolos é construída não só por fatores ligados as habilidades dentro do jogo, mas também sobre o posicionamento em outras esferas da vida social, bem como é visto com atrizes/atores, cantoras/cantores, onde o modo como os mesmos tratam colegas de trabalho e fãs diz muito de como seus entusiastas os verão.

⁸² Postagem disponível em:

<https://www.reddit.com/r/jogatina/comments/4iqxrt/dois_times_brasileiros_na_final_da_dreamhack_d_e/>. Acesso em: 26 de novembro de 2016.

⁸³ Disponível em: <<http://www.forbes.com/30-under-30-2017/games/#641d24234653>>. Acesso em 05 de janeiro de 2017.

4 DO JOGO AO DINHEIRO

O *Counter Strike* pode estar ligado ao mundo dos negócios de diferentes maneiras. Neste capítulo discutiremos, desde a ótica dos comentaristas, como o *Counter Strike* está envolvido na lógica econômica a partir de duas frentes. A primeira tem os grandes eventos, competições e equipes profissionais como foco de discussão; já a segunda tange sobre aquela fatia de mercado que é impulsionada pelo público geral, não necessariamente aquele que acompanha os campeonatos e sim, a partir dos fãs do jogo em si. A monetização de suas atividades se faz presente em diversas práticas, seja pela própria compra do jogo de um usuário ou pela transação de um jogador para uma equipe.

Sua expansão agrega a si novas modalidades de mercado, de modo que o ato de jogar passa a ser também gerador de renda, seja para aqueles que de fato jogam, para os que organizam equipes ou para aqueles veem uma oportunidade de economia.

4.1 Campeonatos e times: um novo mercado

O cenário competitivo de *Counter Strike*, envolve além de equipes e campeonatos, os próprios fãs que consomem os conteúdos e produtos deste meio. Entretanto, em um meio profissional o surgimento desse cenário não é do nada ou apenas da boa vontade dos envolvidos, na verdade ele carece de investimentos (sendo entendido como injeção de porções de dinheiro, tempo, propaganda, produção entre outros) para que tudo se mantenha no mais alto nível e que por consequência atraia mais adeptos e empresas patrocinadoras. Como dito anteriormente, os grandes campeonatos contam com estruturas complexas, envolvendo: pessoal, estrutura física, patrocínios e premiações.

Em 2016 o mercado de *Counter Strike* movimentou cerca 17 milhões de dólares em premiações⁸⁴, sendo que deste montante 2 milhões foram obtidos pelas duas melhores equipes brasileiras⁸⁵. Este número auxilia com a “aceitação” por parte da

⁸⁴ Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/games/245-counter-strike-global-offensive/events>>. Acesso em 22 de março de 2017.

⁸⁵ Disponível em: <<http://www.tribuna.com.br/noticias/noticias-detalle/at-games/melhor-equipe-brasileira-de-counter-strike-faturou-r-6-milhoes-em-torneios-em-2016/?cHash=b58eab35c8a7f0916152d92838464b2c>>. Acesso em 22 de março de 2017.

sociedade da profissionalização do *game* e, por consequência da sua conversão para um esporte socialmente aceito. Entendendo, que uma das prerrogativas para aceitação e atração do público de um novo esporte é a vinculação de dinheiro e campeonatos a ele, assim “Como forma de atrair público [...], prêmios em dinheiro já são oferecidos nas competições de forma a enfatizar a grandiosidade proposta dos eventos pelos organizadores, prêmios estes que já chegam a milhões de dólares” (PULCIDES; NODARI, 2015, p.8). De tal modo, a proposta é de atrair mais público a partir do lançamento de grandes quantias de dinheiro como prêmio aos participantes, além de mostrar a grandiosidade dos campeonatos que as oferecem e de seus patrocinadores.

Contudo esses números, na casa dos milhões, não são uma realidade para todos os contextos que estão inseridos no cenário competitivo dos *e-sports* em geral, em nosso caso o *Counter Strike*. Eles se restringem principalmente aos campeonatos e equipes que estão locados nos Estados Unidos e Europa, deixando a América do Sul, e por consequência, o Brasil fora desta realidade. Isso pode ocorrer devido à história de popularização dos jogos que aconteceu, nos países do norte, envolvendo competições, reuniões de adeptos e propagandas nas décadas de 70 e 80 (PULCIDES; NODARI, 2015). Assim, ficando de fora desta primeira onda de popularização dos *games*, esse fenômeno apresenta-se de forma mais recente no Brasil.

Paradoxalmente a este fato, duas das melhores equipes do mundo são formadas unicamente por brasileiros⁸⁶. Além disso, em 2014 o Brasil esteve entre os 15 países⁸⁷ que mais investiram no mundo dos *games*, levando-se em consideração a receita de empresas globais no setor de jogos. Entretanto, estes números não se convertem para um aquecimento do cenário competitivo local.

Com esta conjuntura, os campeonatos em nosso país pagam menos e as equipes tem como saída migrar para outros países. Isto pode retardar a

⁸⁶ Sendo as SK gaming e Immortals, primeira e oitava respectivamente, baseado no ranking disponível no site de *games* HLTV.ORG.

Disponível em: <<https://www.hltv.org/ranking/teams/2016/july/26>>. Acesso em 14 de julho de 2016.

⁸⁷ Segundo pesquisa desenvolvida pela empresa Newzoo. Publicado no site Tecmundo. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/economia/84120-brasil-sil-sil-estamos-entre-15-paises-maior-receita-games.htm>>. Acesso em 15 de julho de 2016.

profissionalização do *Counter Strike* no Brasil. Neste caminho, internautas dispõem⁸⁸ sobre a saída ou não dos jogadores brasileiros para o exterior.

“Samuel Pasquali - Gente o cenário br está muito forte, pq precisam tanto ir para os EUA, os EUA nunca foi referencia no cs, unico cara bom americano em jogo de fps se chama FATALITY resto eh tudo mediano! Sair do Brasil leva consigo todo o investimento para com o mesmo, já pensaram se o Brasil meter 3 top 10? E morassem no br? [...] o empenho para sair do pais deveria ser revertido para o mundo olhar pra gente! [...] Falo isso pq eu organizei mais de 38 eventos de cs... não é um desconhecido aqui falando.”

Este primeiro comentarista alega que a grande habilidade dos jogadores brasileiros é suficiente para que o país seja valorizado e ganhe prestígio trazendo assim investimentos para cá ao invés de levá-los consigo para o exterior. Evidenciando a cobrança de uma possível responsabilidade que os próprios jogadores deveriam ter para a melhora o cenário brasileiro, segundo a fala do comentarista que salienta ser o dinheiro o fator principal que leva aos envolvidos sair para o exterior e não a busca de um cenário maior qualidade, uma vez que segundo o internauta os Estados Unidos não são referência da modalidade. O comentarista ainda se apresenta como organizador de eventos, numa tentativa de validar seus argumentos e assim legitimar sua fala.

Por outro lado, dois internautas o respondem discordando do que foi falado:

“Eduardo Vaseak - Em quanto os grandes campeonatos não vem pro Brasil, os brasileiros precisam ir até eles. Infelizmente ainda só existe grandes campeonatos na américa do norte e europa então não tem o pq ficar no brasil.”

“Henry Santos - eles vao ficar aqui no br e vao se classificar pra torneios na europa como? os grandes torneios só tem vagas pra america do norte e europa mano, se voce acompanhasse o cenário de CSGO saberia o por que deles terem que ir né.”

Os dois comentários tendem a retirar dos jogadores profissionais o peso e a responsabilidade do crescimento do cenário brasileiro ultrapassando a visão apenas do dinheiro, apontando que os grandes campeonatos só ocorrem fora do Brasil e, ainda, as vagas para tais só podem ser disputadas por equipes localizadas naquelas regiões, desta forma mesmo que tentassem jogar no Brasil, não conseguiriam se

⁸⁸ Comentários da notícia disponível em <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13184-g3x-confirma-line-up>> Acesso em 11 de dezembro de 2016.

classificar para grandes campeonatos, pois nem mesmo as classificatórias ocorrem aqui.

Com base nos comentários acima pode ser entendido que a emigração do Brasil está mais vinculada às oportunidades de profissionalização do que a qualidade dos jogadores que aqui disputam campeonatos, a busca por chances dentro do jogo faz com que os jogadores deixem seu país para viver em outros, assim como o ocorrido em diversas outras esferas da sociedade os indivíduos se veem na necessidade de procurar em outros locais condições melhores para alcançar os seus objetivos, observando-se o mesmo para aqueles que vivem do jogo online, de modo a entender que o mesmo não está em um mundo isolado, mas dialoga com as questões existentes na sociedade.

Sobre a dificuldade de se profissionalizar no Brasil os pontos continuam a aparecer nos debates dos comentaristas, sendo ressaltadas a união e força dos jogadores e a carência de campeonatos com boa organização e premiações que atraem equipes para a participação e por consequência investimentos. Dois internautas discutem⁸⁹ essa relação:

“Rafael Tâmbara - cenário BR tá ficando negativamente falado [...] só vai ficar BOM de fato quando deixarem de mimimi⁹⁰ e pararem de coleguismo dentro das equipes e tratarem profissionalmente o jogo, voce n precisa ser melhor amigo de um player pra jogar com ele, ate pq dentro de uma empresa vc nao eh amigo de todos certo?”

“Rafael Tâmbara – [...] so to dizendo que enquanto nego continuar tratando o joguinho como rodinha de ciranda n vai dar em NADA, junta 5 nego baludo⁹¹ msm que nao sejam 100% amigos que não demora uma org⁹² boa que pague salarios dignos de dedicacao vai aparecer pra ajudar, vejo nego ai ganhando 500R\$ pra treinar 8h por dia e dizer que eh PROFISSIONAL, quando so tao sendo explorados mas cada um tem sua opiniao ne...”

“Henrique Gonzo - acho que a cara mesmo é nego se juntar e formar um sindicato (ou algo parecido com isso). O negocio tá rolando em uma escala profissional, não dá pra nego se dedicar 8+ horas por dia em troca de periférico⁹³, tá ligado? enquanto tiver uma galera que acha isso um pagamento bom (acredito eu, que, a maioria acha isso legal por status, pra falar pros amiguinho que tem um certo patrocínio) a parada não vai mudar. A cara mesmo é a galera se reunir e exigir mais de quem tá lá em cima

⁸⁹ Disponível em: <http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13110-ell-shemp-btt-juntos-nova-equipe>. Acesso em 12 de dezembro de 2016.

⁹⁰ Gíria que se refere a reclamações, faz alusão a um comportamento infantil, choro.

⁹¹ Refere-se a pessoas que jogam bem, como o jogo é de tiro o termo “baludo” representa aqueles que “mandam bala”, que tem boa mira.

⁹² Abreviação de “organização”

⁹³ São aparelhos que trocam informações com o computador. Por exemplo: Mouses, fones de ouvido, teclados, microfones, pendrives.

ganhando muito mais. Como funciona em outras áreas. ABRAM O OLHO. O.O.

Rafael Tâmbara - cara tem nego ai ganhando 500R\$ mensal pra treinar 8h por dia, enquanto a marca que ele faz publicidade repoe isso em um fone, teclado e mouse vendido em um dia, entao se os players n fizerem algo como juntar equipes TOP ao ponto de chamar atencao dentro e fora do cenario BR, onde acha que vao chegar?? uma hora desanima mano fazer muito pra tao pouco.. ngm vive so de amor ne lek kkk.”

Os comentários acima tentam apontar a mescla das principais causas da não evolução do cenário brasileiro. Ao contrário do que Maric (2011) preconiza sobre os dois fatores: “*socialorientated*” e “*gameorientated*”, citados no capítulo anterior, os comentaristas indicam que o fator social não deve ser levado tanto em consideração para a formação de um time, ao passo que as habilidades dos jogadores devem ser o agente principal de suas escolhas para a formação de um time, apontando que o tom que os próprios jogadores levam suas relações dentro do time pode impossibilitar ou dificultar a profissionalização do jogo, aproximando o *Counter Strike* com o mundo dos negócios ao se referir aos relacionamentos dentro de uma empresa.

Além disso, é destacado que a reunião dos “bons” *players* por uma equipe, certamente atrairá patrocínios. Ainda não é possível aferir qual o nível de sucesso uma equipe independente conseguiu atingir sem uma organização por trás até que a mesma consiga bons patrocínios. Entretanto, é possível observar a partir do aprendido com a realidade de outros esportes que os próprios jogadores dependem (frequentemente) de muito mais do que a habilidades e capacidades para conseguir ingressar em uma boa equipe ou permanecer no cenário competitivo, pois aspectos como a força de empresários, uma rede de *network*, boa relação com outros jogadores e com a organização também pesam na carreira de um jogador.

Outro destaque das falas é o valor, dito pelos internautas, pago para os jogadores. O pagamento apresentado aparece como irrisório diante do tamanho da dedicação dos o que recebem. Além do mais, em nossa sociedade, o salário é um dos indicadores de afirmação social, legitimação e aceitação da sociedade para com uma profissão, visto que ofícios que trazem consigo maior monetização, estão comumente no mesmo hall daqueles com alto status. Com isso, a pequena remuneração para os jogadores pode atrasar o desenvolvimento do cenário, levando-se em consideração que em 2016 (época do comentário) o salário mínimo brasileiro era de 880 reais, constatando que o valor citado pelo comentarista, não chega nem a esta quantia. Além disso, é mostrado também que o pagamento pode ocorrer em troca

de equipamentos, assim os jogadores jogam para obter equipamentos melhores para jogar, o que parece ser uma busca de status para ter equipamentos de marcas conceituadas. Tal fato pode nos dar pista sobre quais são os objetivos buscados por aqueles que estão envolvidos com tal jogo, apontando que, parece não ser de interesse das empresas um investimento forte para o crescimento do cenário, mas sim o aumento da venda de seus produtos por determinado nicho de mercado. Ao passo que os jogadores podem por sua vez, não estar buscando seu crescimento profissional dentro do jogo e preferem até mesmo receber o equipamento do que ter que pagar pelo mesmo.

A partir disso, a formação de um sindicato é apontada como uma saída para problemas deste tipo. Como em outras profissões, uma boa opção para buscar direitos e força é a união dos profissionais por meio dos sindicatos, assim também o *Counter Strike* brasileiro que caminha para a profissionalização pode ir nessa direção, fato que pôde ser observado no capítulo 2. A necessidade da união se faz ainda presente, quando são relatados casos de campeonatos que não pagam as premiações anunciadas, dando prejuízos a jogadores e organizações. Em uma matéria⁹⁴ que aponta o não pagamento aos competidores um internauta se manifesta:

“Guilherme “Legolas” - Acho que esse assunto só deve ir a público depois que esgotadas tratativas amigáveis. Se inventaram mil desculpas antes, tudo bem, mas expor esse tipo de coisa sem tentar conversar primeiro é ruim para todos os lados. Fazer parte do esportes aqui é difícil não só é difícil para os jogadores mas para os organizadores também e esse tipo de exposição negativa é ruim porque os patrocinadores, normalmente, não querem ser associados a esse tipo de situação.”

O comentarista apresenta uma visão estratégica sobre os fatos, apontando que a exposição de fatos como este pode afugentar patrocinadores e por consequência enfraquecer a existência de novos campeonatos. Ele ainda salienta a dificuldade encontrada não só pelos jogadores, mas também pelos organizadores de eventos para fazer acontecer o *Counter Strike* brasileiro. Está tentativa de manter as aparências e superar alguns preconceitos é visto também em outras modalidades em busca de afirmação, o surfe na década de 80 também passou por entraves semelhantes, como tratado por Fortes (2008). Entretanto, não é proposta uma possível saída para tais obstáculos, pois jogadores não receberem a premiação

⁹⁴ Disponível em: <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13112-jogadores-reclamam-demora-pagamento-premiacoes>>. Acesso em 13 de dezembro de 2016.

anunciada enfraqueceria o cenário bem como as organizações. É preciso também observar a posição na qual comentarista fala, já que os comentaristas trazem consigo junto de seus pensamentos e óticas, seus interesses encobertos, pois não se sabe se o internauta é um empresário, jogador ou um espectador, o que poderia esclarecer sua posição sobre os fatos expostos.

Como visto, apesar do cenário brasileiro carecer de profissionalização e de investimentos, é notada uma evolução com a criação de campeonatos e movimentação na contratação de novos jogadores para as equipes⁹⁵. Em contrapartida o ambiente europeu e norte americano se mostra aquecido, com equipes já consolidadas e grandes campeonatos, movimentando assim investimentos. Ao ver o valor da premiação de 1,2 milhões de dólares em um campeonato⁹⁶ um internauta salienta:

“**Filipe Galdino** - E ainda disseram que o CS:GO não iria prestar, kk ! 1.2Milhoes 🤔.”

O internauta satiriza os comentários de pessoas que duvidaram do potencial do jogo para se tornar palco de grandes premiações. Ao observarmos o valor, podemos entender que apesar de não se comparar com os campeonatos de futebol, por exemplo, é um valor alto que pode chamar a atenção de novas equipes interessadas em competir e patrocinadores, além de se contrastar bastante com o que é observado no Brasil.

4.1.1 As mulheres jogando *Counter Strike*

Se o cenário competitivo brasileiro de *Counter Strike* apresenta suas dificuldades, a situação se torna pior ao se tratar de equipes femininas. Neste meio o preconceito de gênero também está presente. A começar pelo fato de terem sido encontradas apenas 5 postagens⁹⁷ tratando do tema. Para tanto um internauta afirma:

⁹⁵ São 37 de notícias referentes apenas a movimentação de jogadores em organizações brasileiras.

⁹⁶ Disponível em: <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13068-eleague-anuncia-os-primeiros-times-convidados>>. Acesso em 09 de dezembro de 2016.

⁹⁷ Os comentários sobre este tema foram retirados de cinco postagens: Disponível em: <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13173-a-equipe-feminina-da-innova-chega-ao-fim>>. Acesso em 21 de julho de 2016.

Disponível em: <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13104-danca-cadeira-cs-go-feminino>>. Acesso em 21 de julho de 2016.

“**Ronan Cabral** - Não há "cenário" feminino, tem um grupo de meninas que joga.”

O pequeno número de mulheres jogando é levantado pelo comentarista, diminuindo o “cenário” a um “grupo”. Entretanto não é observado nenhuma crítica sobre a razão de isto acontecer, seja por motivos financeiros, falta de apoio (torcida, organização, campeonatos) ou preconceito.

“**Mateus GRamos** – [...] mesmo se tivesse eu não teria interesse nenhum em assistir o feminino [...] Agora fazer um campeonato feminino valendo dinheiro para 2 times jogar, perca de tempo...”

No mesmo caminho que o comentário anterior, este usuário denota a fraca presença de times profissionais femininos faz com que não haja campeonatos para este gênero, além do mais ele se diz desinteressado sobre os tais campeonatos. Isso nos leva a pensar qual a parcela de responsabilidade as mulheres envolvidas têm pela situação atual, uma vez que o próprio público demonstra pouco entusiasmo, pois pessoas ligadas ao CS demonstram desinteresse em acompanhar jogos femininos, assim é preciso levar em consideração que a existência de interesse das pessoas, ou seja de público é fundamental para a produção de torneios bem estruturados.

Com isso é possível apontar que até mesmos os entusiastas do jogo possuem sua parcela de responsabilidade para o desenvolvimento do cenário competitivo feminino. Segundo Maric (2011), um dos fatores que levam ao desinteresse do público em geral esbarra nos termos utilizados, uma vez que para campeonatos e equipes de mulheres comumente é colocado o “feminino” ao passo dos homens não se aplica o termo masculino, sendo observado então chamadas como campeonatos *Counter Strike* Feminino e Campeonatos de *Counter Strike* (ao se referir ao masculino). Este tipo de nomenclatura cria, assim, uma divisão bem definida entre os dois gêneros, tal seção faz com que o cenário masculino seja preconizado em detrimento ao feminino, dessa forma são observados olhares de não profissionalização ou de dependência do segundo em relação ao primeiro. Ainda segundo a autora, essa hierarquização faz

Disponível em: <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13091-progaming-dispensa-equipe-feminina>.> Acesso em 21 de julho de 2016.

Disponível em: <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13082-innova-contrata-ex-time-feminino-da-santos-dex>.> Acesso em 21 de julho de 2016.

Disponível em: <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13044-g3x-cup-2016-campeonato-feminino-e-bans>.> Acesso em 21 de julho de 2016.

com que o masculino seja considerado universal, normal enquanto o feminino seja entendido como particular, adicional. Aplicando-se esta lógica a diversos esportes como futebol, basquetebol e entre outros.

Os comentários que indicam as próprias envolvidas como principais responsáveis pela conjuntura seguem:

“Luan Desu - Cenário de CS:GO feminino é realmente vergonhoso. A panela⁹⁸ que existe com namorada e afins de jogadores já profissionais é imensa(não generalizando), mas a grande maioria é desse jeito. Resultado? Cenário feminino de CS:GO defasado, já que não existe tanta competitividade quanto lá fora. O resultado? Ir pra um campeonato internacional e levar de 16-1 de um time que realmente se esforça. PS: Deixo bem claro, não to criticando time nenhum, apenas a panela que existe no meio desse cenário profissional, e falta de competitividade, que faz o nível do nosso cenário ser defasado quando comparado com times NAVEU.”

“Mateus GRamos - Liga ga⁹⁹ nao tem restrição de mulher, agora se elas não querem optar por jogar contra o masculino se aposenta de vez.”

A visão apresentada aponta que a falta de comprometimento feminino é um dos limitantes para que tal cenário cresça. O usuário *“Luan Desu”*, pauta seu ponto de vista nos resultados obtidos fora do Brasil, em razão da “panela” existente e do vínculo das jogadoras com o *e-sport* não por sua dedicação e habilidade, mas sim por seu relacionamento com outros jogadores. Ao final o autor indica que sua crítica não é feita diretamente as equipes, mas sim ao cenário. Apesar de anteriormente mencionar os relacionamentos entre atletas como um dos motivos pela fragilidade do ambiente. Para tanto Maric afirma:

O jogo feminino está associado à dimensão social do jogo, que reproduz os estereótipos de gênero em que as mulheres são mais carinhosas do que competitivas. Assim, as relações sociais entre os membros deste meio, mas também entre os membros da equipe, são entendidas como sendo mais importante para as jogadoras do sexo feminino [...] (MARIC, 2011, p.16, tradução do autor).

Assim, o que é entendido como panela e estereotipado pelos comentaristas, é na verdade observado como uma característica importante do jogo feminino, relacionado com a identidade das jogadoras.

⁹⁸ Grupo de pessoas que se reúnem com um ponto em comum e não aberto a entrada de outros. Carrega um tom pejorativo.

⁹⁹ Liga Game Academy, uma liga brasileira.

No comentário do internauta *Mateus GRamos* a visão secundarista da mulher é denotada, de forma que no mundo competitivo ela tem duas opções: adaptar-se ao cenário masculino ou sair. Não cabendo a elas, segundo o exposto, terem nenhuma identidade própria.

Em meio a comentários que, de alguma forma, reproduzem os preconceitos existentes em nossa sociedade, foi possível perceber em algumas respostas aqueles que tentam sair desta lógica.

“Marcelo Maciel – [...] Não existe restrições. Elas mesmo que impõem isso. Elas querem jogar somente contra times femininos? Tem que jogar nas ligas normais.

Marcus Vinicius - Marcelo Maciel Mas essas ligas femininas servem mais de "apoio" pra elas seguirem no jogo, pois elas enfrentam mais barreiras que os homens.”

“Daniel Próspero - Pelo que entendi elas desencanaram, desistiram. Mas não gostei do motivo apresentado. Se elas acham que o cenário está ruim elas mesmas tem que fazer a diferença pra transformar isso, e não esperar que os outros façam isso...

Pamella Ueno - Mais do que fizeram? Pra quem acompanha elas, sabe que sempre estão se esforçando pra fazer a diferença... Mas chega uma hora que cansa.”

“Raphael Moreno - Eu acho que esses torneios deveriam mistos e não separando masculino e feminino. Aposto que elas jogam melhor que muitos times masculinos aí. Enfim, triste. “

O primeiro comentário indaga sobre a escolha das mulheres jogarem em apenas campeonatos femininos e ainda se refere aos campeonatos masculinos como “ligas normais”, dando a entender que ligas para as mulheres são “anormais”, mostrando mais uma vez o preconceito que pode estar oculto e enraizado nas falas dos comentaristas.

Entretanto, a resposta deste comentário revela ter uma visão mais crítica sobre a situação da mulher no Brasil, a qual passa por diversas barreiras as mais que o homem, principalmente em um meio como visto predominantemente masculino, podendo ser citados o futebol, política e *games*, por exemplo. O usuário também analisa que mais importante que os próprios prêmios, as ligas “servem mais de apoio”. De modo que a existência das mesmas podem instigar a maior participação de mulheres neste cenário.

[...] esse discurso se baseia na ideia de que, ao contrário de esportes físicos, não há necessidade de separar entre atletas/*gamers* masculinos e femininos.

Mas, como vimos, é construído um sistema de diferenciação que produz experiência de jogo, habilidades e motivação em graus diferentes. Assim, uma vez que o jogo feminino acaba, é previsto que gamers mulheres também desaparecem dentro do cenário profissional” (MARIC, 2011, p. 17, tradução do autor).

A afirmação da autora nos permite entender que discursos de união dos dois cenários não são exclusividade de nossas fontes. Dessa forma, a necessidade de uma competição dividida não se faz exclusivamente pela desigualdade nas capacidades e habilidades dos dois sexos, mas sim na diferença cultural que resultará numa sobreposição de um em detrimento do outro, caso se unifiquem as competições. De modo que na ausência de um cenário específico, as mulheres poderão ser deixadas de lado e possivelmente deixarão de participar de campeonatos, por estarem em espaços vistos como predominantemente masculinos.

No segundo diálogo, mais uma vez, a responsabilidade é posta sobre os ombros das mulheres, o internauta se revela contra os motivos apresentados, dando a entender que além de terem que desistirem por inúmeros fatores, as mulheres ainda devem apresentar boas justificativas para tal fato, dando a parecer que elas têm a obrigação de convencer o público, que já parece ser ausente, sobre suas escolhas. Entretanto, chama-se a atenção para a resposta apresentada por uma mulher que indica o contrário, apontando o esforço para “fazer a diferença”. Contudo, esforços em vão podem desestimular a permanência neste meio das pessoas envolvidas. O usuário *Raphael Moreno* caminha neste sentido apontando a capacidade das mulheres, defendendo a não distinção de gênero nos campeonatos, o usuário deixa de lado as questões culturais já tratadas anteriormente e se foca nas habilidades das jogadoras, desta forma ele as coloca não somente a par de igualdade, mas sim de superioridade aos times masculinos.

Apesar de ser percebido nas interações supracitadas certa consciência e confiança do potencial das mulheres no *e-sport*, taxações e preconceitos são postos mais claramente.

“**Gonzaga –eop** - juliana¹⁰⁰ tem vaga na minha org.”

“**Vinicius Andrade** - Se for feia, ninguém contrata, nunca vi isso”

“**Marcelo Cardoso** - Quer montar line por rostinho bonito, no lugar de capacidade de trocar bala.”

¹⁰⁰ Jogadora profissional.

“**Kacal Marques** - Nois fica calada, mas é tanta vontade de falar que 6¹⁰¹
 tao vomitando merda. il il il ju melhor do Brasil <3
Flávio Alves - Melhor eu não sei, mas que é extremamente linda ela é.”

Os comentários acima trazem consigo visões estreitas sobre as potencialidades das mulheres. Num discurso opressor, evidenciam a beleza como fator principal para se tornar uma jogadora profissional, deixando de lado as capacidades dentro do jogo.

Este discurso se faz mais presente quando uma mulher se manifesta, posicionando-se que a opção do silêncio se mostra a melhor, e logo após elucidar que uma jogadora é a melhor do Brasil recebe prontamente uma resposta que retoma, mais uma vez, a beleza da jogadora em detrimento da habilidade. Desse modo, podemos observar que o machismo está enraizado nos comentários, de certo não é possível saber se tal fala foi feita apenas para confrontar e irritar a comentarista ou se aquele realmente é o pensamento do internauta, mostrando que as relações de gênero comumente observadas no dia a dia podem se reproduzir no ambiente virtual, assim como observado “[...]é correto afirmar que muitos aspectos da vida off-line, como gênero, idade, nacionalidade e condição econômica influenciam as interações em ambientes on-line [...]” (FRAGOSO, 2012, p75).

As relações de opressão, também são relatadas no trabalho de Maric (2011) que indica o desconforto de uma jogadora mulher em partidas casuais, sendo usualmente alvo de piadas, cantadas e xingamentos, apontando que mesmo que ocupem lugares inferiores, os campeonatos femininos ainda trazem certo tipo de conforto ou sensação de segurança, pois neste ambiente as jogadoras sabem que não serão expostas a situações constrangedoras como vimos nos comentários acima. Ficou claro que, apesar da crescente discussão sobre as mulheres no jogo, é importante frisar que neste subcapítulo voltado para este tema específico foram observadas apenas 2 falas claramente femininas¹⁰², o que demonstra a desigualdade de participação entre homens e mulheres.

A questão do preconceito de gêneros é profunda e delicada, podendo ser objeto de pesquisas futuras que abarquem este tema nos *games* e no próprio *Counter Strike*. Estudos como Oliveira (2014) que investigou uma página sobre garotas que jogam

¹⁰¹ Usado para se referir a “vocês”

¹⁰² Refiro me a “claramente”, a partir dos *nicknames* colocados, podendo haver outras mulheres com apelidos que não nos revele sua identidade

games, nos ajudam a entender um pouco deste contexto. Porém, dada a relevância e complexidade do tema, deixamos claro que não é nosso objetivo aprofundarmos nesta questão, entretanto pontos como estes não podem ser negligenciados ou silenciados.

4.1.2 *Counter Strike* no cenário mundial: Contratações e investimentos

Em sentido contrário ao observado no cenário brasileiro feminino, as altas premiações de campeonatos promovidos no norte do mundo instigam as organizações a montar times mais fortes e competitivos, tentando buscar para si os melhores jogadores. As mudanças de jogadores para outras equipes ocorrem por meio de transferências e negociações, estas por sua vez aquecem o mercado, uma vez que são lançadas quantias cada vez maiores para buscar uma equipe competitiva, capaz de conquistar títulos¹⁰³. Movimentando ações de contratação e transferência de jogadores.

“Danilo Ferreira - G2¹⁰⁴ tinha vendido o Scream¹⁰⁵ por uma quantia absurda pro Titan, agora vendeu seu ex-time toda pra FaZe por 700k¹⁰⁶, agora pega novamente Scream e o resto do time todo de graça, esses caras da G2 sabem fazer dinheiro pqp!”

“Daniel Novaes - Keyd¹⁰⁷ jogou tanto dinheiro fora esse ano que eu fico até com dó. Só tomaram na bunda.

Leonardo Campos - Nem tanto quanto parece, sempre que trocam de equipe assim, do nada, a nova org q pegou o jogadores paga a rescisão do contrato com a keyd, que nao deve ser barato. Pode ter certeza que eles fazem o contrato pensando nisso.”

O primeiro comentário relata que uma organização vendeu seus jogadores por preços bem elevados, e algum tempo depois conseguiu reaver o jogador mais toda a equipe praticamente de graça, isso ocorreu devido o encerramento das atividades da organização Titan¹⁰⁸. Por conta dessa manobra a organização conseguiu obter grande lucro e ainda manter um time muito competitivo, exemplificando que neste meio dos *games* existe a relação com o mundo dos negócios, da compra e venda, no qual o

¹⁰³ Comentários contidos em duas publicações. Disponível em:

<http://www.teampplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13006-g2-contrata-ex-titan>. Acesso em 9 de dezembro de 2016. Disponível em: < <http://www.teampplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/12914-keyd-sem-equipe-de-cs-go>>. Acesso em 10 de dezembro de 2016.

¹⁰⁴ Organização de Counter Strike. Assim como “Titan” e “FaZe”

¹⁰⁵ Jogador profissional.

¹⁰⁶ O “k” utilizado após os números faz menção a casa dos milhares. Logo, 700 mil dólares.

¹⁰⁷ Organização de Counter Strike.

¹⁰⁸ Que será detalhado mais à frente.

interesse em lucrar sempre é levado em consideração, partindo do ponto que o *Counter Strike* passa a ser encarado também como um *e-sport*, assim sendo é esperado que fatores como negociações e lucros também apareçam aqui. A respeito das transferências salienta Pereira (2014):

[...] uma particularidade relevante é a questão das transferências de jogadores entre equipes. No ocidente¹⁰⁹ essas mudanças ocorrem sem um órgão regulador, seja respeitando acordos bilaterais entre as organizações – ou mais comumente, com as organizações terminando o contrato do jogador, que fica livre para procurar um novo time. (PEREIRA, 2014, p.58).

O diálogo estabelecido entre “*Daniel*” e “*Leonardo*”, se refere à equipe brasileira, a discussão caminha em torno do prejuízo ou não da equipe causado pelas diversas trocas, o segundo comentarista realça que ao vender jogadores a organização contratante deve pagar, entre outras coisas, a rescisão de contrato. Dessa forma, o financeiro da equipe discutida permanece em saldo positivo, semelhante à outras instituições esportivas que contratam atletas por um preço menor e após boas exibições e aumento de seu valor os vendem por um preço superior ao que contrataram.

Estes comentários mostram que o mercado envolvido neste cenário se movimenta de diversas formas, podendo estar atrelado a premiações e patrocínios, mas também a transferências de jogadores para outras equipes.

Todavia, as mudanças das equipes, assim como em outros esportes, muitas vezes não agradam aos fãs, que possuem suas preferências por determinados jogadores seja por sua habilidade, dedicação, identificação com a organização, entre outros. As mudanças podem ser repentinas e até mesmo desfavorecer um dos lados, uma vez que não há órgão que regulamente este tipo de transação. Tais alterações podem confundir os fãs de *Counter Strike*, que já haviam estabelecido certo tipo de vínculo com a organização e agora se veem divididos entre acompanhar a organização ou acompanhar a equipe (jogadores).

Uma reação observada quanto a isso é a crítica direcionada aos próprios jogadores que em busca de rápida ascensão trocam constantemente de organização¹¹⁰.

¹⁰⁹ Aqui o autor se refere aos países que possuem transações do *e-sport* e que não são asiáticos.

¹¹⁰ Comentários disponíveis em: <http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13263-supernova-gg-com-novidades-na-line-up>. Acesso em 14 de dezembro de 2016.

“**Daniel Próspero** - Porra. A line¹¹¹ estava muito monstra "btt, rikz, ell, shemp e fpg¹¹²" , iria vingar com certeza. Porque os cara troca tão rapido de time assim? osso..

Joey Cardoso - os cara só pensam em crescer rápido :s.”

Assim como em outros ramos do mercado, os profissionais visam um melhor salário, visibilidade e melhores condições de trabalho. Com o aquecimento do mercado de *Counter Strike*, movido pela produção dos grandes campeonatos já citados, os jogadores também procuram equipes que possam lhe oferecer tais condições. A busca por se juntar a uma equipe competitiva, vinda por parte dos jogadores profissionais pode ser entendida também na expectativa de transformar o trabalho em títulos, uma vez que estes trazem consigo premiações e reconhecimento.

A quantidade de dinheiro movimentada neste meio gera curiosidade dos torcedores em saber quanto os jogadores ganham nos torneios. Em uma reportagem¹¹³ do site *TeamPlay* é mostrado que o time formado por brasileiros havia conseguido em menos de um ano 1 milhão de dólares em premiações. Nos comentários um diálogo sobre a porcentagem destinada aos jogadores ocorre:

“**João Pedro** - Blz¹¹⁴, mais alguém ai sabe a % dos jogadores? será que é meio a meio? tipo 50% do prêmio é da org e os outros 50 vai para os players?

Lucas Flausino - na verdade costuma ser mais pra organização, cerca de 70%, antigamente pro player¹¹⁵ só vivia do dinheiro ganho em campeonatos, mas como o e-sports evoluiu muito, mesmo dividindo apenas 30% pros jogadores ainda a bastante lucro, pois agora eles ganham salario mensal:)

João Pedro - Lucas Flausino Então vai as contas, vamos supor que além do salário, 30% da premiação é deles. Vamo por ai os 1milhão de dólares da notícia, seria 700mil da LG e 300 mil dos players, 300mil dólares dividido em 6 seria 50 mil para cada. Convertendo em reais hj o dólar ta em R\$ 3,33 então seria 166mil para cada um! isso de premiação, fora salários, luvas, etc.....

Lucas Flausino – [...] fora o salario mensal, que esse n faço ideia, depende da organização e da qualidade do player se nao me engano, na lg eles deviam ganhar em torno de um salario minimo por mes (salario minimo americano claro, torno de 1.1k a 2k¹¹⁶ de dolar) indo pra SK¹¹⁷ que e uma organização muito maior, o salario tb deve se muito maior, fora claro os patrocinios que dao os equipamento de graça apenas para pessoa divulgar a marca (claro q isso ajuda a organização)

Andrei Silveira - a porcentagem depende do contrato da organização com os jogadores, tem equipes que cobram 0% outras 10% ou 15%, as vezes tbm varia dependendo do campeonato.”

Alex Bueno – [...] 70% para o jogador e 30% para o time! Hahaha hehehehe 700 mil dos jogadores e 300 da organização! “

¹¹¹ Line são os jogadores da equipe propriamente dita.

¹¹² Jogadores profissionais.

¹¹³ Disponível em: <http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13288-luminosity-gaming-e-os-brasileiros>. Acesso em 22 de novembro de 2016.

¹¹⁴ Usado como abreviação de “beleza”.

¹¹⁵ Termo em inglês, que se refere ao jogador profissional.

¹¹⁶ 1,1 mil a 2 mil dólares.

¹¹⁷ Organização de Counter Strike.

No diálogo acima, é observado o desencontro de informações. Pois, internautas discordam sobre a divisão da porcentagem entre organização e jogadores. Mesmo porque essas informações não são usualmente fornecidas, assim como em contratos de outros esportes. Cabendo aos fãs e torcedores apenas especular sobre os reais valores. Em meio a recorrentes comparações com os outros esportes, podemos apontar que a divisão da premiação entre organização e jogadores não é um ponto comum, uma vez que em outros ambientes não é observada esta divisão, já que as premiações ficam com a organização e para os jogadores é usualmente visto um pagamento bônus por conquista, por exemplo. Ao passo que no CS, como salientado, os prêmios, ou parte deles, dos campeonatos são entregues diretamente aos jogadores

É observado que quando o assunto se volta para os valores das premiações o interesse se ressalta, provavelmente mexendo com o imaginário de muitos torcedores que, como dito no capítulo anterior, se enxergam muito próximos ao seu ídolo, vislumbrando talvez que aquela realidade possa ser um dia a sua também, além de ressaltar o sentimento de merecimento também já elucidado anteriormente. Para além disso, é observado que os comentaristas buscam uma aproximação com o dia a dia dos jogadores, levantam outras fontes de renda as quais somente os próprios *players* sabem ao certo, e ainda demonstram também certo conhecimento no cenário dos Estados Unidos, uma vez que até o salário mínimo americano é citado.

Entretanto, a busca por uma equipe que lhe ofereça boa estrutura e salário nem sempre é reconhecida pelos torcedores, que passam a julgar os jogadores que trocam de equipe, semelhante ao que é observado no futebol.

“Henrique Ferreira - sinceramente eu gostaria de ver os BRs com uma estrutura maior e numa organizacao tier 1¹¹⁸, mas ficaria bem chateado em ver eles deixando o buyaka¹¹⁹ dps¹²⁰ de tudo que ele fez [...].”

“Mateus Lopes - acho que o pessoal da LG não abandonaria o buyaka por tudo que ele fez pelo time [...].”

¹¹⁸ Tier se refere a classificação da equipe, quanto menor o número melhor sua classificação, esta classificação é feita pela organização dos campeonatos e é comumente alinhada ao ranking elaborado pelo site hltv.org, já mencionado em nota de rodapé anterior.

¹¹⁹ Steve Maida, fundador e um dos donos da organização “Luminosity Gaming”.

¹²⁰ Abreviação de “depois”.

Os comentários acima estão presentes numa notícia¹²¹ sobre a possível ida (que não se concretizou) dos jogadores brasileiros que, então, atuavam LG para uma outra equipe chamada *Team Solomid*. Nas duas falas é observado um sentimento de dívida por parte dos jogadores para com a organização, sendo enfatizado “tudo que ele fez”, denotando que os *players* deveriam ter, na ótica dos comentaristas, gratidão por “*Buyaka*”, pois a partir dos internautas o sucesso alcançado pela equipe foi graças ao dono da equipe, mesmo sem pontuar exatamente o que este teria feito por eles para que os levasse ao sucesso. Assim, entendem que os jogadores não deveriam deixá-lo ao sinal de uma oferta melhor. Apesar de acompanharem os *players* independentemente da equipe, é percebida certa aversão a mudanças.

Em outra postagem¹²² sobre o mesmo assunto uma crítica semelhante é levantada, todavia é contestada por outros internautas.

“**Gledson Lima** - depois de tudo que os donos da LG¹²³ fizeram, deixar a empresa assim?

Murilo Alberto da Costa - Cara, a carreira de um pro player no CS é curta (no máximo 15 anos), os salários não são bons e as oportunidades são poucas. Você precisa agarrar tudo que te oferecerem. Infelizmente é assim que funciona.

Alex Bueno - [...]E porque seria vacilo? LG antes dos brasileiros não era ngm¹²⁴! Os brasileiros já era legendary¹²⁵ nos majors! Mantiveram. Uma mão lavou a outra.

Adriano Emerson Silveira - LG não tinha nem 5 mil likes¹²⁶ antes dos BR. Hoje tem 40 mil, se eu não me engano.”

O usuário “*Murilo*” ao dizer que é preciso agarrar-se em todas as oportunidades que aparecem nos aponta que no cenário de *Counter Strike* se observa uma precariedade maior que em vários outros esportes profissionais, os quais atletas têm, em seu alto nível, boas oportunidades ao longo de sua carreira. Para além disso, as respostas nos apontam que a evolução dentro do cenário competitivo é uma via de mão dupla, na qual jogadores se beneficiam, mas também organizações. Se por um

¹²¹ Matéria disponível em: <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/12889-tsm-sem-equipe-de-cs-go>>. Acesso em 22 de novembro de 2016.

¹²² Matéria disponível em: <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/12894-lg-na-tsm-rumores-indicam-que-sim>>. Acesso em 22 de novembro de 2016

¹²³ A LG possui vários investidores que, por possuírem certa parte da organização, também são chamados de donos.

¹²⁴ Abreviação de “ninguém”.

¹²⁵ Legendary palavra inglesa que significa lendário. É usada para designar o status de jogadores que já estarão classificados para o próximo campeonato Major sem ter que jogar classificatórios. Esse status é dado a partir da colocação das equipes na última competição.

¹²⁶ Curtidas em sua página oficial do facebook.

lado, as equipes fornecem estrutura, salários e afins, por outro os players trazem consigo novos investimentos, publicidade, aumentam o valor agregado à organização, dado o exemplo da visibilidade trazida pelas conquistas dos jogadores, observando o número de curtidas na página antes e depois dos brasileiros entrarem na organização. Assim é possível interpretar que na ótica do comentarista, os jogadores contribuíram para o crescimento da organização, e neste caso sendo possível quantificá-lo, trazendo mais acessos para a página oficial da equipe.

Outro ponto versa sobre a curta carreira dos jogadores, este ponto pode ser chave para a tomada de decisões. De certo, podemos inferir que a carreira de jogador de *e-sports* é volátil pois, por se tratar de um jogo eletrônico é de se esperar que com o passar do tempo outras tecnologias surjam e tragam consigo novos jogos, deixando vários outros ultrapassados. Com isso, o interesse do público em geral pode diminuir, a partir deste ponto uma incógnita pode surgir para jogadores e organizações: Vale a pena insistir neste jogo, migrar para outro ou acabar a carreira?

Tal pensamento não é uma realidade distante para os que acompanham CS. Sendo aqui necessário, abrir um pequeno parêntese sobre a história do *Counter Strike* competitivo. Como dito previamente, o jogo já está em sua quinta versão. Em sua segunda versão, lançada em 2003, *Counter Strike 1.6*, o jogo obteve grande sucesso, sendo um dos responsáveis pelo surgimento de organizações ligadas ao *e-sports*, grandes torneios e até mesmo do próprio *e-sport*, “*outros poucos jogos de computador conseguiram atrair interesse de jogadores, organizações e patrocinadores*” (RAMBUSH, 2007, p.157).

Entretanto, com o desenvolvimento de novos gráficos e tecnologias o *game*, aos poucos, começou a se tornar ultrapassado. Com isso, os investimentos e interesses no jogo foram diminuindo, até chegar ao ponto de acabar com o mercado profissional do jogo¹²⁷. Afim de se manter no mercado de jogos, a empresa responsável pelo *Counter Strike*, lançou (na época) outra versão do jogo. O processo de adaptação e de expansão foi demorado até que o jogo conseguisse o espaço que tem hoje. Todavia, nesse processo diversos jogadores decidiram encerrar suas carreiras de jogadores profissionais.

Sendo assim, é possível entender o relato do comentarista sobre o tempo de carreira do jogador, levando-se também em consideração que apesar das constantes

¹²⁷ Ainda existem pessoas que jogam a versão do jogo citada, porém não existem mais campeonatos profissionais.

atualizações a versão atual (*Counter Strike: GO*¹²⁸) foi lançado em 2012. De forma, que se levamos em consideração que a realização de grandes campeonatos de sua versão anterior durou cerca de 10 anos¹²⁹, pode se entender que a preocupação com a ociosidade do jogo já pode estar presente entre aqueles que o jogam, principalmente os profissionais. Além da incerteza em relação a duração do *game*, deve ser considerada a “curta trajetória” dos próprios *players*, levando-se em consideração que o *Major Columbus* de 2016, contava com a participação de 80 jogadores e apenas 1 jogador havia completado 30 anos e outros 3 completariam naquele ano¹³⁰. Outra pesquisa sobre *e-sport* também aponta este fator, indicando que a maioria dos jogadores do jogo estudado estavam entre 17 a 25 anos e que o jogador mais velho a disputar a liga se aposentou aos 29 (PEREIRA, 2014), demonstrando a hegemonia de jovens na elite deste cenário.

A partir dessas preocupações novos mercados movidos por esta insegurança surgem, como marcas ligadas aos jogadores, por exemplo, tal temática será tratada no item 4.2.

Retomando a discussão da visão dos internautas sobre a saída de jogadores da organização, dois comentaristas se posicionam.

“**Ronan Cabral** - tem uma galera que ou se faz de inocente ou de fato é. Vejam a questão é bem simples, são negócios e ponto final, não há porque desse mimi de que não vale a pena larga a LG. Fallen em toda sua experiência já provou ser um cara correto nesses assuntos, um exemplo claro foi a saída da Kabum para Keyd¹³¹ que fez uma oferta melhor e o cara foi lá e tentou negociar, e não será diferente agora na LG, claro que tem todo aquele "apego" que os cara tem pelas portas que a LG abriu, mas quem fez tudo foram os jogadores que através de esforço e comprometimento tem colhido os resultados. Se forem para qualquer outra organização será por um simples motivo, eles merecem!”

“**Gerson Menezes** - Independente de tudo, isso é um negócio (trabalho) para eles e tem que render R\$, se vai render mais R\$ do que ganham não vejo por que não aceitar.”

O primeiro comentário sintetiza muito do que foi expresso anteriormente. Ressaltando mais uma vez a figura de *Fallen* (citada no capítulo anterior), além de

¹²⁸ Vale lembrar que a pesquisa aborda o jogo *Counter Strike* com todas suas versões incluídas, apesar da mais recente ser o principal tema dos debates estudados.

¹²⁹ Para isto, é levada em consideração a existência da World Cyber Games, um dos campeonatos mais importantes para o CS 1.6 que teve suas atividades entre 2001 e 2011. Disponível em: <http://wiki.teamliquid.net/counterstrike/World_Cyber_Games>. Acesso em 02 de dezembro de 2016.

¹³⁰ Disponível em: <<http://wiki.teamliquid.net/counterstrike/MLG/2016/Columbus>>. Acesso em 29 de novembro de 2016.

¹³¹ Organização de CS, assim como Kabum

levantar dois pontos chave: o apego que a torcida possui pela organização LG não deve se traduzir no entendimento de uma via única de merecimentos na qual apenas os jogadores devem “agradecer” tudo aquilo que a organização os proporcionou e devem lealdade eterna a ela e, avançando para o segundo ponto, que se trata de um ambiente profissional, no qual transferências são negociadas com as duas partes envolvidas e movimentações são realizadas, não cabendo ao público em geral reclamar e/ou interferir nas mudanças apenas por apego à antiga organização.

Sendo que o segundo comentário ratifica este pensamento expressando-se a favor da mudança, mostrando mais uma vez o caráter de mercado dessas mudanças, uma vez que ela é bem-vinda, desde que gere benefícios financeiros aos envolvidos. Além destes, visibilidade e melhores condições de trabalho também podem motivar os jogadores a mudar de organização.

Por se tratar dos jogadores brasileiros mais conhecidos e bem-sucedidos, à medida que postagens sobre possíveis transferências são feitas e se aproximam de um real desfecho¹³², é notado que as discussões nos comentários são intensificadas. O grupo daqueles que ficam descontentes em relação aos jogadores parece crescer.

“Jean Nogueira - Nego acha que sk eh a melhor organização do mundo. LG foi a única que confiou nos cara quando ninguém botava fé neles. Eles conquistaram o mundo com a tag¹³³ da LG. O maior erro foi terem assinado pre contrato com a sk. Não deviam ter saído da LG, eles têm de tudo onde estão quem joga por dinheiro é mercenario... Mas agora é torcer pra eles onde estiverem né.”

“Vinícius Cardoso Lacerda – Preferia eles na LG mesmo, a comunidade BR já se apegou a essa tag que por sinal é bem mais bonita que da SK.”

“Carlos Ubaldo - Muita traiagem”

“Breno Starling - Espero que voltem pra LG... Não queria que tivessem assinado com SK. [...] Mas simplesmente o Brasil tem amor pela LG, o que não tem com a SK.”

No primeiro comentário é possível perceber um misto de fúria ao lado de esperança, sentimento que pode ser observado com certa frequência em torcedores.

¹³² Os comentários a seguir foram retirados de 3 postagens sobre a saída de jogadores das organizações. Sendo as postagens disponíveis em: <http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13271-sk-dispensa-equipe-de-cs-go>. Acesso em 29 de novembro de 2016. <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13275-sk-deve-mesmo-anunciar-os-brasileiros-nos-proximos-dias>>. Acesso em 29 de novembro de 2016. <<http://www.teamplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/13280-lq-vira-sk-gaming-oficial>>. Acesso em 29 de novembro de 2016.

¹³³ Usado como sinônimo de organização, time.

Pois, mesmo ao chamar os jogadores de mercenários e mostrar-se contra a transferência, o comentarista indica que continuará a torcer para os jogadores independentemente da organização que vestirem a camisa. Tal posicionamento também indica a dualidade do amadorismo *versus* o profissionalismo, de modo que uma vez que o ambiente se torna profissional ele fica passível às ações do mundo dos negócios, tais como transferências, entretanto o espectador se nega a crer nessa realidade, apontando que apenas mercenários jogam por dinheiro, sem levar em considerações que jogar é o trabalho dos *players*, que por sua vez devem ser remunerados para isso.

A sensação de dívida para com a LG e o apego a esta organização são apontadas novamente pelos comentaristas, indicando que este sentimento não é exclusivo para alguns torcedores, mas sim de todo um grupo. Esta aproximação entre os pensamentos pode reforçar a sensação de pertencimento, uma vez que se observa que outras pessoas também pensam de modo semelhante, “[...] se relacionando pela primeira neste espaço, nota-se que os indivíduos se familiarizam entre si, o que reforça a identidade social de cada um, mesmo na internet.” (OLIVEIRA, ACADROLLI, 2016, p.128).

Além do mais, outros elementos nas falas nos permitem entender melhor a questão do pertencimento, nas palavras do comentarista “o Brasil tem amor ela LG”, este sentimento pode ser oriundo da organização ser formada unicamente por brasileiros (durante algum tempo a única no cenário internacional) o que possibilitou uma maior afetividade dos indivíduos para com ela. Realçando até a beleza do logotipo da primeira organização em detrimento da segunda. De forma que é possível visualizar certa afeição por parte dos torcedores brasileiros.

Entretanto aqueles que entendem o jogo como um negócio também se fazem ser ouvidos.

“Matheus Emidio - vai ser a msm¹³⁴ coisa cara, porém a proposta da sk é mt¹³⁵ melhor.”

“Gabriel Nicolleti - Sim, confiou, deu a oportunidade, e a LG aproveitou, entregou os resultados como esperado, nada mais justo, não? Só não esquece que jogar é o trabalho deles. Ao menos eu, no final do mês de trabalho, não quero amor na minha conta do banco, quero é dinheiro.”

¹³⁴ Abreviação para “mesma”.

¹³⁵ Abreviação de “muito”.

“Rodrigo Souza - TAG é o de menos na real, a torcida BR vai com eles pra onde for. SK tem mais nome, mas pelo que falam sempre tem treta¹³⁶ com grana entre a organização e seus jogadores. No fim era melhor ter continuado na LG pela estabilidade, mas o SK parece que abriu o cofre pra dar tudo pros caras. Certo eles que vão farmar um gold monstro¹³⁷.”

“Rafael Tâmbara - Entao se vc ou alguem da sua familia receber uma proposta melhor de trabalho que vai ter proporcionar uma carreira a longo praso e visibilidade maior vc sera mercenario ? cara quem trabalha so por amor é cupido, amor n¹³⁸ enche barriga, n compra carro, n compra casas etc.. se a proposta dos caras foi realmente melhor com ctz¹³⁹ ele devem aproveitar a oportunidade[...].”

“Eduardo Campos - O Brasil pode ter um amor pela LG, mas é bom pra unidade dos seis jogadores¹⁴⁰ e até mesmo para benefício proprio deles. O salário e a infraestutura oferecida pela SK é muito melhor que a da LG, aparentemente.”

Nota-se que o argumento mais presente é aquele ligado ao dinheiro, aos benefícios financeiros que estão atrelados à mudança. Para estes comentaristas já está claro que aquilo é a profissão dos jogadores, que se trata de um ambiente passível de transações do mercado, assim como em qualquer outro meio profissional. Ainda ressaltando que para os espectadores o importante é ver os jogadores em ação, não importando em qual a organização.

Acentuando a relação que o jogo possui com o mundo dos negócios a partir do momento que se torna um esporte (um *e-sport*), frases como “não quero amor na minha conta do banco”, “amor não enche barriga”, “quem trabalha só por amor é cupido” e “abriu os cofres” exemplificam bem essa lógica do jogar sendo encarado como uma profissão (que realmente é), que inclui a busca por melhores salários, estabilidade e infraestrutura. Contrapondo assim, o pensamento em encarar os jogadores que trocam de organização como mercenários.

Assim com a soma destes (e outros) aspectos é observado que também neste ambiente, representar uma organização mundialmente famosa pode ser considerado um sonho ou o objetivo da carreira. Isso é retratado nas falas:

“João Pedro Teixeira - Sk é uma das maiores orgs do mundo, em quesito titulos deve ser a maior da historia.”

“Bruno Alves - Mesmo com todos altos e baixos dessa história, ver uma line br usando a tag SK GAMING eh extraordinário!”

¹³⁶ Gíria ligada à confusão.

¹³⁷ “Farmar Gold Monstro”. Expressão que pode ser entendida como ganhar muito dinheiro.

¹³⁸ Aqui “n” é utilizado como “não”.

¹³⁹ Abreviação de “certeza”.

¹⁴⁰ Na verdade são 5 jogadores mais o técnico.

“Gui Alves - Sério .. apesar de toda essa treta e saber que eles estavam felizes com a LG, eu que jogo cs a mais ou menos uns 12 anos e ver um time totalmente BR utilizando a tag SK é simplesmente de encher os olhos de alegria. SK foi a casa das maiores lendas do 1.6 (Spawn, Heaton, Fisker .. etc). Apesar de todo o estresse, estou feliz demais, nunca imaginaria isso.”

“Guilherme Abreu – [...] comparar LG com SK e mesma coisa que comparar o Vasco com Real Madrid, os caras tem uma estrutura monstruosa, não só pelo dinheiro, mas vão ter muitos benefícios que na LG não tinha uma equipe não só o buyyaka...

Adriano Emerson Silveira - Quem é LG na fila do pão perto da tag SK. SK é uma organização lendária, uma das primeiras da história.”

Observa-se aqui uma satisfação e orgulho dos comentaristas quanto à ida de jogadores brasileiros para uma organização que é considerada mundialmente conhecida e respeitada. As frases comparativas nos ajudam a entender qual é a dimensão da mudança “mesma coisa que comparar o Vasco com o Real Madrid”, “quem é a LG na fila do pão”, numa alusão à grande diferença de tamanho, investimento e representatividade que as organizações têm no cenário competitivo. Os internautas denominam a SK como lendária, tendo como base sua estrutura¹⁴¹, suas conquistas e sua história, para se ter uma ideia a organização é mais antiga que o próprio *Counter Strike*, sendo fundada em 1997, já conquistou mais de 60 campeonatos *Majors* em diferentes *e-sports*, contando atualmente com equipes de 3 *games* distintos.¹⁴²

Tais constatações nos indicam a grandeza da organização e nos auxiliam a entender os motivos da satisfação e orgulho dos internautas, pois tal mudança atrela pontos que vão além do dinheiro, mas também de novas possibilidades e aspectos sociais, como novo *status* e ascensão neste cenário.

Acarretando também outro ponto interessante para os *players*, a estabilidade para os jogadores pode ser melhor alcançada a partir de uma organização que já esteja consolidada no cenário mesmo que as vitórias não aconteçam num curto espaço de tempo (PEREIRA, 2014), uma vez que a mesma não carece tanto quanto outras de menores porte de premiações e visibilidade dos campeonatos. O que vai na contramão do levantado anteriormente sobre a volatilidade da carreira. Entretanto é necessário esclarecer que tais fatos não deixam os jogadores imunes às intempéries da profissão, mas dão uma maior estabilidade e segurança para os mesmos.

¹⁴¹ Em vários comentários a estrutura é salientada. Ela engloba casa para treino, melhores computadores e periféricos, profissionais de diversas áreas para acompanhar a equipe tais como nutricionista e psicólogo.

¹⁴² Informações obtidas no site oficial da organização. Disponível em: <<http://www.sk-gaming.com/about>>. Acesso em 21 de março de 2017.

O diálogo se estende, abarcando agora uma possível ida de jogadores brasileiros de uma outra organização para a LG. O debate caminha sobre qual organização possui maior peso.

“**Lucas Betim** – [...] Immortals é bem maior que a LG? SERIO QUE LI ISSO?”

Ao se deparar com uma afirmação sobre as organizações o comentarista indaga de forma irônica sobre o tamanho delas. Deixando seu questionamento em caixa alta, como demonstração de espanto. Entretanto o mesmo recebe doze respostas que vão em sentido contrário ao seu pensamento.

“**Henrique Silva** - Lucas Betim sim, a immortals é bem maior que a LG, e quando eu digo muito é muito,muito mesmo ^^”

“**Maique de Lima** - Lucas Betim Quando ele fala bem maior, ta dizendo BEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEM MAIOOOORRRRRRRRRR mesmo.”

“**Pedro Alves** - Lucas Betim Quer tratar com ironia sem saber do assunto? Cara a Immortals só não tem 'idade', mas em menos de um ano se tornou muito mais profissional do que a Luminosity. Eles tem investidores da NFL¹⁴³, donos de empresas de tecnologia asiáticas e principalmente de vendas. Isso explica o apoio e suporte dado ao time de CS, que é nutricionista, psicólogo e treinador(sem contar o zakk¹⁴⁴). Agora se o time de CS tem isto, imagine a gaming-house¹⁴⁵ ou a staff¹⁴⁶ completa da equipe de LoL¹⁴⁷, e da organização em geral?”

“**Helder Hall** - Lucas Betim não é maior, é estupidamente maior amiguin... vc sabe o que é a GG pelo menos?”

Nas respostas os comentaristas indicam por meio de piadas e hipérboles o quão maior uma organização da outra, usam da ironia para indagar sobre o conhecimento sobre CS do internauta que levantou a discussão. Mostrando mais uma vez o conhecimento e domínio de informações sobre o jogo, ao por exemplo indicar de onde vem os investidores da organização e sobre sua estrutura. Características do campo esportivo, como corpo técnico especializado, também são levantadas para afirmação da grandiosidade em relação a outra equipe.

¹⁴³ National Football League. Liga oficial de futebol americano.

¹⁴⁴ Técnico da equipe.

¹⁴⁵ Traduzido do inglês como casa de jogo. São as casas que a organização disponibiliza para se tornarem o centro de treinamento da equipe. Sua grande diferença é que os jogadores além de treinar, também moram lá.

¹⁴⁶ Diz respeito a toda estrutura física e humana disponível para os jogadores. Incluindo casas com computadores e materiais de treino. Do inglês apoio, suporte.

¹⁴⁷ League of Legends, jogo online, também *e-sport*.

Como as transações podem envolver grandes quantias de dinheiro, em janeiro de 2016 uma equipe foi comprada por cerca de 700 mil dólares¹⁴⁸, por exemplo, impasses entre as organizações e jogadores podem ocorrer, assim a própria “Valve”, desenvolvedora do jogo, pode interferir no processo. Na notícia que cita o afastamento dos jogadores da SK, numa possível abertura para a transferência (que veio a se concretizar) é possível perceber tal influência.

“Adriano Emerson Silveira - Se assinaram o contrato, não tem o que fazer. E se a Valve bater o martelo não tem escolha se não cumprir o que assinaram.

YK- leoz go NiP & SK! Mentira, um funcionário da valve já desmentiu isso, não vão se intrometer.

TP|DrZx -Tu já viu alguém assumir algo? Falar assim: É, realmente fizemos pressão para que eles jogassem por tal equipe? Olha que estou nesse mundo desde 2002 e nunca vi ninguém assumir nada hahahaha. Em qualquer empresa que possa atuar, ninguém assume nada, muito menos um diretor.

Probot - Acho que o intuito da SK foi justamente este, causar mais polêmica e mostrar para LG que estão sim esperando a line da atual LG."Olha, já dispensamos a antiga line, estamos aguardando vocês.”

Assim como encarado ao longo do trabalho, mesmo sendo nossa fonte primária de conteúdo, é preciso ter em mente, que as informações levantadas pelos comentaristas podem não ser verídicas ou comprovadas. Entretanto o posicionamento dos mesmos perante a postura da empresa que administra o *Counter Strike* é interessante. Os internautas demonstram, primeiramente, o poder e influência da *Valve* nas transações entre as organizações, assim como vemos em outros esportes quando um clube recorre ao seu órgão regulador para resolver entraves sobre transferências, podendo ser um agente de pressão. Apesar de não ser uma instituição que regule oficialmente tais ações no mercado de *Counter Strike* (uma vez que a empresa é apenas a produtora e distribuidora do jogo não tendo legalmente o poder de regulação de regras de campeonatos e ações entre jogadores e organizações) interesses financeiros e visibilidade podem fazer com que a mesma entre neste tipo de situação.

Embora a empresa negue a pressão, segundo os comentários, um internauta continua a crer que houve sim uma pressão, apontando que qualquer empresa jamais assumiria que o fez, ainda mais um funcionário com alto cargo. Contudo, uma dúvida

¹⁴⁸ A *FazeClan* comprou os jogadores de outra organização e tornou-se naquele momento a mais *tag* mais cara de *Counter Strike*. Disponível em: <<https://dotesports.com/counter-strike/faze-csgo-most-expensive-team-2821>. > Acesso em 03 de março de 2017.

para uma melhor compreensão do comentário é lançada quanto a idade do comentarista, a fala “olha desde que estou nesse mundo” pode ser compreendida de duas maneiras. Entendendo que o mesmo é uma criança, porém se posiciona como se fosse alguém com mais idade, sendo possível identificar sua idade por seu ano de nascimento. Esta fala pode nos indicar por exemplo, uma apropriação de discurso muitas vezes repetidos e também deixa claro que há um público jovem inserido neste contexto. De outro lado pode-se entender que o ano citado é referente a entrada do mesmo no mundo do *Counter Strike*, sendo neste caso impossível aferir a idade do mesmo, todavia tal fala transmite certa confiabilidade em seu discurso, uma vez que, nessa interpretação, o indivíduo acompanharia este meio há muitos anos.

Até o momento vimos as interações entre os internautas sobre mercado relacionado ao *Counter Strike* a partir de grandes eventos, organizações e transferências, nos quais os comentaristas podem apenas assistir e comentar sobre. Entretanto, o que ocorre quando as interações sobre o mercado têm como o foco os próprios internautas ou espectadores de *Counter Strike*? Tal possibilidade é abordada no próximo subcapítulo.

4.2 O jogo como oportunidade de negócio

A partir do que foi visto, é possível entender que existe uma economia em torno do jogo, movida pelo dinheiro das transferências dos jogadores, por patrocinadores e também pelas premiações dos campeonatos. Entretanto, o mercado não fica restrito ao mundo digital, tampouco aos grandes eventos, podendo extrapolar para o mundo “real”. Como sugere Fragoso (2012) divisões entre os mundos online e offline são artificiais e limitadas. Sendo que por mais que o jogo ocorra dentro da tela, existem reverberações para fora dela.

Motivados por diferentes razões sejam elas, interesse em investir em novos mercados, aproveitar a visibilidade, estabilidade financeira ou dúvida quanto a duração de carreira, organizações e jogadores criam marcas próprias de vestimentas e periféricos afim de os comercializar. Segundo Smart (2005 apud Pereira, 2014) é comum vincular jogadores de grande renome a marcas, isto instiga o consumo destes produtos pelos espectadores de modo a transformar o jogador em um produto desejável pelos consumidores. Esta realidade também é observada a jogadores do mundo eletrônico. Para exemplificar peguemos o *player* brasileiro *Fnx*, um astro do

CS mundial, sua fama remonta desde a versão 1.6 do jogo, no qual se tornou campeão mundial. Baseado em sua frase tema ele, em 2008, criou a marca “*Não Tem Como(NTC)*”¹⁴⁹, que comercializa camisetas, toucas, chaveiros, bonés com temas ligados ao *Counter Strike*.

Outro exemplo brasileiro é a “*Games Academy*” uma empresa que tem como maior objetivo ensinar *Counter Strike*. Segundo o próprio site eles mantêm o “compromisso de fomentar o cenário competitivo dos eSports. Com conteúdo exclusivo no formato de vídeo aulas produzidas por jogadores de altíssimo nível e encontros online com profissionais”¹⁵⁰. Além disso, a empresa organiza campeonatos, encontros e possui uma loja (física e virtual) com produtos relacionados ao mundo do *Counter Strike*. Esta empresa tem como fundador o jogador *Fallen*. Na loja, além de produtos de marcas estrangeiras e nacionais conhecidas neste cenário, é possível comprar produtos “*GFallen*”, marca também criada pelo jogador, que abrange vestimentas e periféricos. Estes dois exemplos, dialogam com alguns comentários do subcapítulo anterior, que tangem sobre a necessidade de agarrar as chances que aparecem numa carreira que é volátil.

Contudo, não são apenas os grandes jogadores e empresas que movimentam as cifras, também há movimentação no sentido inverso, no qual o torcedor/espectador pensa em entrar neste mercado. O diálogo¹⁵¹ base deste subcapítulo, debate a abertura de um negócio voltado para este público.

No site *Reddit*, um internauta faz uma longa postagem sondando a viabilidade da abertura de uma *Gaming Lounge*¹⁵².

“**MOBALounge** – [...] analisem um projeto que queremos desenvolver em uma cidade de aprox. 700.000 habitantes no Sul do país. Vou tentar ser breve (mas não vou conseguir):
[...] Sabemos que as LAN HOUSES, aqui no Brasil, morreram já há alguns anos. Hoje, restam poucas, muitas na informalidade, sem cuidados, sem muito apelo ao público gamer, com máquinas quebradas, internet fraca, etc. Mas vamos lá: antigamente, essas LAN HOUSES não tinham a “munição” que a gente tem hoje com o crescimento do mercado de “e-sports”, com jogos jogados (pleonasma) e assistidos por milhões de pessoas, eventos internacionais pagando milhões de dólares e com estruturas épicas, em estádios de futebol com orquestras ambientando o evento, narradores, etc.”

¹⁴⁹ Disponível em: <<https://ntcnaotemcomo.com.br/sobre>>. Acesso em 08 de dezembro de 2016.

¹⁵⁰ Disponível em: <<https://gamesacademy.com.br/faq>>. Acesso em 08 de dezembro de 2016.

¹⁵¹ Disponível em: <https://www.reddit.com/r/brasil/comments/3i8cbb/rbrasil_preciso_da_opini%C3%A3o_de_voc%C3%AAs_sobre_um_novo/>. Acesso em 19 de novembro de 2016.

¹⁵² Locais onde as pessoas se reúnem para jogar jogos de computador e console, em um ambiente confortável, em estilo lounge e com venda de bebida alcoólica

Para introduzir aos leitores sua proposta, o usuário traça a partir de sua visão um panorama geral do cenário das *lan houses* no Brasil, fazendo um paralelo com as novas possibilidades existentes, levantando mais uma vez a questão dos grandes campeonatos. O interesse por esse tipo de mercado também vem sendo pesquisado no meio acadêmico, podendo ser citado Cremer (2016) que estudou a viabilidade de um bar “*geek*”¹⁵³ no sul do Brasil. Além dos estudos de Bandeira (2010, 2008) e Da Silva (2012).

Podemos observar mais uma vez que o dinheiro das premiações bem como aproximações com o futebol costumam figurar com frequência a fala de diversos comentários, tais pontos são comumente levantados afim de alcançar a legitimação do *Counter Strike* enquanto um esporte. Na postagem acima é mostrado que para inserir-se neste mercado tal justificativa também é usada. O usuário continua:

“MOBALounge - De acordo com o Instituto Gartner (de consultoria), o mercado de e-sports / games é um dos três mercados que mais crescem no mundo hoje. Em 2012, o primeiro e-sports bar abriu, se não me engano, em Paris. A rede, hoje com várias lojas na Europa, chama-se Meldtown (www.meltdown.bar). Depois de um ano de aberta a loja em Paris, precisaram mudar para um endereço 3 vezes maior para comportar a galera gamer que ia lá jogar.

Outros exemplos que temos são a Inferno Online em Estocolmo, que conta com mais de 200 pcs e uma estrutura impressionante e algumas LANs na China que possuem mais de 500 máquinas no mesmo espaço, sendo que a maior LAN, na China, conta com aprox. 1770 PCs, no mesmo espaço.”

O usuário mostra que fez uma pesquisa prévia sobre o mercado em expansão e sobre negócios similares ao que ele se interessa. Tal passagem nos aponta, mais uma vez, o conhecimento (mesmo que breve) sobre culturas do exterior. Assim como mostrado anteriormente, os usuários ligados ao jogo tendem a conhecer outras culturas e aspectos fora do país, uma vez que os *games* não são produzidos no Brasil, ou seja, são produzidos a partir de uma visão estrangeira, além disso não são todos que apresentam versões em português, fazendo que o conhecimento de outros idiomas (mesmo que superficial) seja necessário para que se entenda a lógica do jogo. Dessa forma, esse fator pode ser um indicador socioeconômico deste público.

¹⁵³ Uma palavra inglesa que significa Nerd, aquela pessoa que é estereotipada como fanática por quadrinhos, jogos, estudos, leitura entre outros.

Após fazer sua contextualização, o usuário apresenta seu projeto para os outros internautas.

“MOBALounge - Enfim. Nossa ideia é abrir um lounge gamer, [...] Mas, assim como o mercado de games cresceu, os gamers também cresceram, e a gente quer fazer um lounge com venda de bebida alcoólica, ou seja, um lounge gamer para maiores de 18 anos.

Em um local como este, podemos agregar outros produtos e serviços: um forte calendário de eventos (campeonatos e torneios locais, festas cosplay¹⁵⁴, transmissão de eventos brasileiros e mundiais de games, etc [...] uma loja de games, acessórios e colecionáveis, fliperamas, assistência técnica [...].”

Como visto, a ideia não é somente fazer uma *lan house* com computadores, mas sim criar um ambiente para maiores de idade. Para justificar sua opção o usuário explica que os antigos jogadores (seu público) cresceram e se tornaram adultos. Logo, faz mais sentido uma ação que não seja voltada para adolescentes e crianças. Em seguida, podemos observar pontos que foram discutidos anteriormente, tais como realizações de campeonato, transmissões de eventos e a venda de produtos relacionados a este mundo. Isto pode nos indicar que tais características, por se encontrar em diversas falas, podem efetivamente serem partes integrantes deste mundo. Desta forma, os eventos relacionados aos jogos eletrônicos podem ser capazes de mobilizar indivíduos a saírem de casa para acompanharem juntos tais competições, tornando-se importantes articuladores de negócios na atualidade, “[...]principalmente desde 2011, as competições estão se consolidando como entretenimento de massa que atraem pessoas inclusive a espaços físicos [...]” (PULCIDES; NODARI, 2015, p.8).

Ao final o usuário propõe a pergunta:

“MOBALounge - A dúvida que a gente tem (e em paralelo a este post, estamos fazendo uma pesquisa de mercado na nossa cidade) é se estamos na hora certa e no lugar certo para fazer esse tipo de negócio aqui no Brasil. Galera do r/Brasil, o que vocês acham da ideia? Algumas pessoas vão dizer: "Ué, mas se eu posso jogar de graça na minha casa, por que eu vou no lounge?". Bom, também podemos baixar filmes de graça em casa, mas mesmo assim vamos no cinema. Temos cerveja em casa, mas mesmo assim vamos com os amigos no bar. A diferença é o SOCIAL. Você vai para jogar com os amigos, para fazer amigos que jogam, para criar um senso de comunidade em torno de um interesse comum. Nesse ponto, acreditamos muito em fazer do Lounge não só um lugar para jogar, mas um lugar para jogadores se conhecerem e jogarem juntos e darem risada juntos e tomarem uma cerveja juntos.”

¹⁵⁴ Fantasias temáticas do mundo nerd, tais como personagens de quadrinhos e jogos.

A dúvida inicial levantada pelo usuário pode nos apontar que o mesmo também possui o conhecimento sobre os tempos de crise que o Brasil está passando. Além do mais, o mesmo apresenta um problema e o caminho para sair deste, ao se referir ao social como grande agente incentivador para que as pessoas frequentem seu negócio.

Podemos supor então que o usuário demonstra pela sua fala que realmente estudou o mercado, trazendo dados de investigações e pesquisas próprias. Sendo levantados pontos como a comparação entre situação atual das *lan houses* no Brasil e no exterior; consideração que o antigo público envelheceu e ficou mais criterioso e possivelmente possui uma independência financeira. Podendo ser observado a inclusão do mercado dos games fora das telas, por meio de cosplays, acessórios, festas, artigos colecionáveis. O usuário também alavanca o ponto do social já discutido anteriormente, citando a importância também do assistir juntamente com o ser visto jogando e conversar sobre o jogo. Indo de encontro com Bandeira (2010), segundo a autora a *lan house* pode se tornar um espaço social e de lazer à medida que os indivíduos se apropriam deste espaço para se sociabilizarem com aqueles que ali frequentam, mesmo que não seja diretamente por intermédio do computador.

Ao apontar tais pontos, observamos que o usuário desenha com clareza o que pretende fazer com o negócio.

O envolvimento dos internautas foi grande, uma vez que este post teve 83 respostas. O sentimento de pertencimento a uma comunidade seja por interesses comum ou por estarem no mesmo espaço de discussão faz com que aquele ambiente se torne um bom lugar para que o usuário busque informações. Assim, o internauta abraçado por este meio sente-se à vontade para procurar ajuda e opiniões sobre seu negócio, entendendo que os indivíduos ali envolvidos poderão partilhar seu conhecimento e o fornecer subsídios para sanar suas dúvidas. Partindo do pressuposto que a união das pessoas que frequentam aquele local, favorecerá que as mesmas cooperem com ele. *“Pessoas que nunca se conheceram pessoalmente trocam ideias, compartilham experiências e ajudam-se entre si, evidenciando o senso de comunidade.”* (OLIVEIRA, ACADROLLI, 2016, p.128).

O conteúdo das repostas, além de apoiar ou apresentar falhas, podem ser separadas em dois grupos: Aqueles que tratam de fatores diretamente relacionados aos *games*¹⁵⁵ e aqueles que extrapolam os muros dos jogos.

¹⁵⁵ Abrangendo mais que puramente o jogo digital, mas também máquinas, jogos não digitais, campeonatos.

No que diz respeito à fatores relacionados ao jogo, aparece como o fato das pessoas já terem computadores capazes de rodarem jogos em casa, poderia afetar o comparecimento do público visado no local.

“Drfritz2 – [...] O problema principal na minha opinião é que o Gamer hardcore¹⁵⁶ já tem seu próprio equipamento e não vai "perder tempo" indo jogar em um outro lugar.”

“Eitjr - [...] E o seu publico alvo pelo que eu entendi, já tem um gaming pc em casa com internet em alta velocidade, coisa que quase ninguem tinha na epoca do BOOM das lanhouses (era do counter strike).”

“Chokkolate – [...] Mesmo que o local não tivesse como objetivo essa coisa de beber e fazer social, eu curtiria só pelo prazer de jogar em um lugar aconchegante - que fosse capaz de me oferecer uma experiência MELHOR que a que eu tenho em casa, tanto em termos de conforto quanto em termos de qualidade do equipamento disponível.”

O usuário *“Eitjr”* corrobora com a discussão do capítulo anterior sobre a prioridade dos jogos atuais para o estilo online, uma vez que em tempos anteriores era necessário que se estivesse no mesmo lugar para jogar junto. O fato de ter um bom computador é citado pelos comentaristas e este fator parece dificultar que o público alvo saia de casa para jogar, nos dando pistas mais uma vez da condição econômica dos envolvidos¹⁵⁷. Com isso o usuário *“chokkolate”* acrescenta que é importante que os equipamentos oferecidos sejam melhores do que os que são encontrados em casa. Estes comentaristas levam principalmente a qualidade das máquinas em consideração para o sucesso do empreendimento, desconsiderando outros pontos. Ainda sobre os computadores, outro fator é levantado pelos usuários, qual comprar?

“Dafos - Um PC na Europa, ou estados unidos, tem um custo muito abaixo do custo no Brasil. Eu diria que cada máquina custaria 5 mil, aliado a manutenção (que também é extremamente cara) vc precisaria de um capital inicial gigantesco [...].”

“Deleted 4”¹⁵⁸ - acho que ninguém comentou aqui, mas o investimento inicial seria bem alto com os computadores e esses teriam uma depreciação BEM rápida se você quiser manter games [...] no ultra-high settings (afinal, se for pra jogar num computador meia boca neguinho não vai nem sair de casa).”

¹⁵⁶ Aquele aficionado por *games*, que busca os melhores desempenhos e melhores máquinas.

¹⁵⁷ Em uma rápida pesquisa, realizada no dia 09 de março de 2017, um computador para jogos pode ter o preço entre 2 mil reais à quase 8 mil reais, dependendo de seus componentes.

¹⁵⁸ “Deleted” não é um nickname do usuário, e sim um usuário que apagou sua conta, porém seu comentário permaneceu. Afim de esclarecer o dono da fala de usuários deletados, foram numerados de 1 a 5.

“DonaldLucas - Na minha opinião você poderia colocar ao menos 10% das máquinas high-end , com direito até a 3 monitores e tudo mais. Não me surpreenderia se estas fossem as mais disputadas até.”

O questionamento sobre o investimento nas máquinas se faz presente. Pois como salientado, já que os “futuros clientes” tem computador em casa seria necessário um alto investimento para chamar a atenção e incentivar a ida para o estabelecimento. Além das máquinas, o custo com a manutenção das mesmas é levado em consideração pelos internautas. O usuário “*Dafos*” ainda comenta sobre o diferente custo dos computadores nos países, mostrando estar atento sobre o mercado dos jogos. Entretanto na última fala é apresentada uma possível saída/exigência sobre os computadores, colocando uma quantidade mínima de máquinas com uma melhor qualidade, apontando que estas ainda teriam uma maior procura. Mesmo que indiretamente este comentário conversa com os outros, pois a motivação baseada no desempenho dos computadores pode também ser convertida em disputa e, conseqüentemente, movimentação na procura pelo empreendimento. Identifica-se que para os usuários todos os possíveis clientes seriam com o mesmo perfil, excluindo a possibilidades de consumidores que não sejam jogadores ou que joguem somente de vez em quando.

Ainda em assuntos diretamente relacionados ao jogo, os comentaristas indicam mais possibilidades de jogos que não os atuais e virtuais.

“Edudswa - Eu investiria também na nostalgia: tenha algumas máquinas de fliperama com King of Fighters, Turtles in Time, Street Fighter¹⁵⁹ etc.”

“Protestor - Só uma coisa: sugiro um dia da semana pelo menos para jogos correlatos mas que não são eletrônico, como um campeonato de Magic¹⁶⁰ e tal. Acho que eu frequentaria por conta do Magic [...] Outra coisa que poderia atrair determinado nicho é colocar um SNES¹⁶¹ [...]. A idéia de ter um arcade é uma boa também.”

“HeadEraser - Eu apoio e frequentaria com certeza um lugar desses aqui em SP. E como os amigos dos comentários disseram, diversificar com jogos mais clássicos poderia ser uma ótima escolha também.”

“Deleted 5 - Misturar com jogos de tabuleiro, cartas e RPG pode ser interessante [...]. Conheço grupos que jogam em uma cafeteria aqui.”

¹⁵⁹ Títulos de jogos.

¹⁶⁰ Jogo de cartas.

¹⁶¹ Plataforma de videogame, desenvolvida no Japão em 1990. Disponível em: <<http://enciclopediagame.blogspot.com.br/2015/06/a-historia-do-super-nintendo-consoles.html>> Acesso em 22 de abril de 2017.

Estes comentaristas apontam uma parte do mercado, que talvez fosse deixada de lado por não corresponder ao que se pensa de jogos atualmente, entretanto eles indicam a existência de um público para isso. É observado que a nostalgia é presente também no mundo dos *games*, na vontade de se jogar jogos que já saíram de “moda” ou ficaram obsoletos, mas que podem remontar há alguma experiência passada.

Isto nos leva a caminho dos comentários que apresentaram pontos *extra-game*. Os usuários enumeraram, em suas respostas, uma série de fatores que não estejam ligados diretamente ao jogo ou ato de jogar. Elucidaremos aqui os que mais nos chamaram atenção.

“Expinafre - Não dou um mês pra algum juiz proibir, igual na época do Counter Strike nas LANS. [...] Na época que o Counter Strike era grande aqui no Brasil, toda hora entravam leis novas pra atrapalhar as lan houses. Começou proibindo a entrada de jovens uniformizados, depois de jovens em horário de aula, depois jovens em geral... até que proibiram o Counter Strike mesmo.”

“Protestor - Acho complicado o lance da legalização dos jogos (como você vai pagar licença dos jogos e aplicativos para todas as máquinas etc) e eu sei que a maioria das lan houses no Brasil usava e usa 100% software¹⁶² pirata. Mas começar já pirateando tudo é um risco, podem acabar fechando seu negócio e tal. Não tenho nada contra piratear de um ponto de vista ético ou moral, eu até sou contra a lei de direitos autorais como ela é hoje, mas eu não começaria um negócio que só se viabiliza ao violar essa lei. [...] Pode ser que o preço das licenças dos jogos seja um percentual pequeno de seus gastos - não sei ao certo!”

São levantadas questões legais que podem dificultar a abertura do negócio. O primeiro comentário deixa transparecer certo pessimismo “não dou um mês...”, relembrando a proibição do jogo no Brasil por determinado tempo, passando antes por uma série de sanções até sua proibição total. Tais proibições também são levantadas no trabalho de Bandeira (2010), entretanto além destas, segundo seu estudo são apontadas outras restrições, aquelas feitas por pais que não desejam que os filhos frequentem tais locais. O que pode demonstrar certo tipo de preconceito em relação a estes estabelecimentos e, por consequência, aos jogos que ali se praticam.

Apesar de apresentar tal fator como um possível empecilho para a abertura, existem (e são levados em consideração) outros jogos que apresentam conteúdo menos violento, para além disso já se passaram 8 anos desde que o jogo voltou a ser

¹⁶² Programas de computador.

comercializado legalmente no Brasil¹⁶³, indicando que dificilmente esta ação será tomada novamente. É possível entender e vincular com a proposta anterior que se trata de um internauta não tão jovem, pois é mostrada por ele uma situação ocorrida há anos atrás, de forma que o mesmo se encaixa no proposto pelo usuário *MOBALounge* sobre o público também ter envelhecido.

Já a fala do comentarista *Protestor* nos revela outro ponto da legalidade, para se jogar simultaneamente em vários computadores é preciso que todos eles tenham o jogo devidamente instalado, logo é preciso comprar um para cada máquina. Uma despesa a mais que pode pesar nos bolsos de quem deseja concretizar o projeto. É relatado ainda a prática de pirataria comumente usada nas antigas *lan houses*. Hamelink (2005) em um outro contexto tangencia que o ato de piratear torna-se mais acessível para os indivíduos que estão na internet devido as possibilidades das novas tecnologias digitais. Talvez seja por conta da proximidade e domínio com tais possibilidades que o usuário, levante este interessante ponto ao dizer publicamente que não tem nada contra piratear do “ponto de vista ético ou moral”, podendo-se supor que tais práticas podem ser observadas em seu cotidiano como corriqueiras.

De fato, a pirataria está presente no dia-a-dia brasileiro, entretanto as pessoas, em geral, tentam contornar quando são indagadas sobre tal ação, tornando-se difícil encontrar alguém que assuma abertamente que o faz, pois se trata de um crime. Sendo tal prática atrelada à uma infração da lei, os sujeitos tendem a não a encarar como uma ação ética.

Contudo, o comentarista deixa claro sua posição sobre o assunto. Neste ponto podemos ver que o jogo enquanto elemento social tem a capacidade de *“transgredir fronteiras culturais, existir entre as instituições sociais e construir sistemas independentes de significados”* (MARIC, 2011, p.21). Infelizmente o comentarista não discorre mais para que pudéssemos entender quais os fatores que lhe fazem pensar e se manifestar dessa maneira.

O preço a ser cobrado pelos serviços também entra voga.

“**Drfritz2** - Eu pessoalmente iria em um lugar gamer, para poder comer e beber em um clima gamer. Mas não iria sair da minha casa para jogar , pois não compensaria.... (o valor pago para isso seria muito caro, compensa mais jogar em casa on line).”

¹⁶³Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1199747-9666,00-JUSTICA+LIBERA+VENDA+DO+GAME+COUNTERSTRIKE+NO+BRASIL.html>>. Acesso em 13 de abril de 2017.

“Nanometro – [...]Eu também ficaria meio cético quanto ao preço. Já que a infra estrutura é grande, com certeza vai cair sobre o preço do local. Qual seria o preço decente pra uma hora de jogatina? Ainda mais levando em conta que os jogos hoje em dia demoram mais ... tipo uma partida de lol pode durar até uma hora, eu realmente ficaria em casa se fosse muito caro jogar [...]. Se for pra jogar 2 horas, eu fico em casa mesmo.”

“Protestor – [...] Mas eu não iria pra jogar não, até porque a suposição é que as horas seriam bem caras.[...] Você pode surpreender aí e colocar o uso do computador uma coisa super super barata (e colocando uma boa quantidade, para que nunca fique lotado e ninguém mais possa jogar), lucrando não no computador mas em outras coisas. [...] Hoje em dia só encontro pontos de acesso à Internet em shoppings, onde tem uns 3 ou 4 computadores e até mesmo 15 minutos de acesso é super caro, a pessoa vai lá imprimir uma coisa e leva outra facada no preço da impressão.”

O aspecto econômico aparece novamente em nossa discussão, os usuários levantam um ponto essencial de qualquer negócio, valores a serem cobrados pelos serviços. Tanto *Nanometro* quanto *Protestor* ao visualizarem o que é necessário para um estabelecimento do porte citado, se posicionam, quase como um veredito que o preço para se jogar lá será alto. Deixando a pergunta “Qual seria o preço decente pra uma hora?”. Apontando que não é vantajoso sair de casa para jogar poucas horas, entretanto pagar por mais seria inviável. Com isso, pode-se inferir que há um filtro econômico para o negócio, sendo que apenas aqueles que dispõem de certa estabilidade financeira poderão acessar ao estabelecimento com frequência. Mesmo não sendo este o objetivo do trabalho, é possível identificar que o nível socioeconômico da pessoa poderá ser um divisor de clientes ou não do negócio, visto que o valor especulado pelos internautas a ser pago possivelmente será elevado.

Entretanto pensamentos em paralelo a este tipo de situação também surgem, como a primeira fala na qual o preço inviabiliza que o internauta possa jogar, contudo ainda sim o mesmo frequentaria o local para “beber em um clima *gamer*”, evidenciando que o fator social possa ser um aliado para este tipo de negócio. Atrelada a esta proposta, o último comentário o usuário sugere que o preço da hora de jogo seja diminuído (mesmo sem saber qual será o real valor), para que as pessoas sejam atraídas e consumam no estabelecimento, nesta linha, a experiência ali buscada não se reduz a apenas jogar mas também a estar naquele meio, segundo Bandeira (2008) o consumo de tecnologia está atrelado a certo *status* social e condição para que aquela pessoa esteja no processo de inclusão social, logo pode existir uma motivação em estar no local sem que se esteja necessariamente jogando.

Em meio a obstáculos e possibilidades discutidos pelos comentaristas, um ponto se mostra muito interessante: o social, bem como apontou o responsável da postagem. Alguns comentaristas entendem que a maioria das pessoas que vive neste mundo de jogos eletrônicos não gostam de socialização:

“Deleted 1 - Eu acho a ideia bem legal, mas o problema é contar com a socialização de seres que são em sua maioria antissociais.”

“Deleted 2 - eu gosto do conceito, mas o estigma social e o natureza geralmente antissocial do publico de interesse pode ser uma desvantagem imensa.”

O estereótipo carregado pelos *“gamers”* parece também ser um discurso replicado pelos próprios. Sendo enxergados como aqueles que não gostam de sair para lugares diferentes, preferem telas à olhos, teclar à conversar, indicando que os mesmos não aderem facilmente à práticas de relações sociais presenciais. Entretanto este pode ser um olhar limitado sobre a natureza deste público, que busca entre pessoas que têm interesses em comum a troca de experiências ou apenas a conversa descontraída, trazendo a descrição de uma *lan house* por Da Silva (2012).

Mesmo com o espaço reduzido do ambiente pela presença das máquinas, os usuários normalmente parecem não se preocupar com a espera pelo uso dos serviços, assim como com o barulho proveniente das diversas telas de televisão, podendo ser observado um certo ar de euforia vez ou outra proveniente dos jogadores de modo geral” (DA SILVA, 2012, p.22).

Na descrição é possível identificar que mesmo na impossibilidade de jogar, as pessoas continuam naquele local, descrito como reduzido, para conversar e até interagir com aqueles que estão nos computadores, compartilhando a “euforia” dos que estão jogando para aqueles que estão a comentar e assistir, indicando que a existência de um local comum para que isso ocorra, no caso a *lan house*, pode sim motivar os indivíduos a irem até o lugar e interagirem pessoalmente.

“Occupythekitchengamers - nao sao antisocial eles sao asocial. Muitos deles precisam de um lugar para conhecer gente com os mesmos hobbies”

“Chokkolate - Bom, como gamer e pessoa antissocial, vou dar minha opinião: Tem tudo pra dar certo. É um filão pouco explorado. Se eu, que não faço muita questão de ficar no meio de gente, curti a ideia e experimentaria, imagina os seres sociais.”

“Deleted 3 – [...] DotA¹⁶⁴ e CS eu coloco muita fé do público consumir bebida alcoólica, já fui em campeonato dos três jogos e no de DotA teve gente dormindo no local porque não conseguiu ir embora de tão bêbado.”

Realça-se a fala de *“Chokkolate”* que aplica a si mesmo os estereótipos de uma pessoa vinculada ao mundo dos *games*. As falas acima também demonstram um outro olhar sobre a situação, segundo elas o que falta não é a vontade de sair e conversar, mas sim um local que os agrada no qual irão encontrar pessoas com preferências semelhantes. Esta busca por um local em comum pode ser entendida como parte das motivações que levam as pessoas aos jogos *“Há alguns que gostam de fugir do mundo real; outros querem fugir das normas da sociedade e ainda outros até buscam superação de preconceitos maior sociabilidade.”* (OLIVEIRA, ACADROLLI, 2016, p.124).

Em meio transgressão de regras e fuga das normas, 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. Observado também última fala, na qual o ato de beber e dormir no chão aparece como um argumento para quebrar paradigmas taxados aos fãs de jogos. Para além disso, pode-se inferir que este comportamento tem a ver com a própria afirmação e fuga de preconceitos e estereótipos.

As falas sobre a possibilidade de sociabilização continuam:

“Xtexeira - Não acho que a maior parte do público seja anti-social. Não tenho nenhum amigo que jogue online e não curta ir em um bar com a galera ou algo do tipo. [...] Vale lembrar que a parte adulta do público que curte e-sports tem uma certa noção de apoiar esse tipo de ideia indo nos eventos e estabelecimentos que apoiam, para incentivar o crescimento dos e-sports no Brasil [...].”

Mais uma vez é negado o clichê sobre este público, ao afirmar que todos seus amigos que jogam também gostam de ir aos bares, assim como qualquer um. Sobre a idade do público alvo outro ponto é levantado, é colocado a responsabilidade que eles trazem consigo de ajuda para com o cenário, trazendo à tona novamente o sentimento de pertencimento, no qual os mesmos se sentem motivados e compromissados a contribuir para o *“crescimento do e-sports no Brasil”*. Neste ponto Oliveira nos demonstra que:

¹⁶⁴ Jogo eletrônico que, assim como CS, também é *e-sport*.

Os jogos também tematizam conversas. Há uma circulação de mensagens fora do momento de estar jogando, da mesma forma que amigos debatem sobre filmes que viram e livros que leram etc. Isso também acontece com o jogos eletrônicos. A cultura dos videogames não precisa ser vista somente como a ação de jogar, mas também como uma forma de vida, uma experiência (OLIVEIRA, 2014, p.20).

Assim, o ato de beber, discutir sobre e frequentar este tipo de estabelecimento também pode ser visto como participação direta nesta cultura, podendo ainda contribuir com sua própria expansão. E ao considerar-se, de certa forma, responsável pelo crescimento deste cenário o comentarista admite que tais ações, passam a se identificar como “uma forma de vida”.

O ambiente também se torna agente incentivador de práticas como estas, assim como dito anteriormente, os “seres sociais” estão à procura de um lugar no qual os mesmos possam interagir entre si.

“Brianostorm - Adoraria um lugar desses onde eu pudesse levar meu desktop, me reunir com meus amigos, e virar uma madrugada em partidas de jogos que gostamos num ambiente aconchegante leia-se: Cheirinho de café ☐ e beber algumas cervejas.”

“HeadEraser - Quanto ao argumento de "ah, mas lan house não funciona mais porque todo mundo tem pc em casa com net boa para isso" eu desconsideraria um pouco, você não faz ideia do quanto de gente que pode atrair com um lugar assim que busca não só "jogar casualmente tomando uma birita" mas sim, um lugar onde um TIME inteiro de e-sport poderia praticar em um ambiente mais "adulto" [...]até mesmo conhecer pessoas adultas que buscam times e etc..”

“Nanometro - E quanto ao público, eu acho que tem de sobra. Bobeira falar que o público de MOBA¹⁶⁵ é antisocial, basta ver as finais de campeonato que lotaram nos anos e a quantidade de pessoas que aparecem em um evento relacionado. Eu comecei a jogar lol por exemplo porque todos os meus amigos jogavam, e criou um efeito dominó gigante. Só na faculdade eu conhecia pelo menos umas 20-30 pessoas que jogavam e se reuniam em casa pra jogar.”

Ao ler os comentários é possível, mais uma vez, vislumbrar a idade dos usuários, a partir de frases pontuais como “beber cervejas”, “ambiente mais adulto”, “só na faculdade”. Reafirmando a posição inicial de que este negócio seria voltado para tal público. Todavia, não podemos tomar como verdade absoluta o que vemos nos comentários, entendendo como único público que acompanha este cenário o

¹⁶⁵ Sigla para Massive Online Battle Arena. Estilo de jogo onde um grande número de jogadores se encontram em arenas virtuais para batalhar entre si. Lembrando que CS não é MOBA, todavia este tipo de discussão abarca jogadores de diferentes estilos de *games*.

adulto, uma vez que não temos o perfil daqueles que comentaram esta postagem, se os discursos são de fato verdadeiros entre outros fatores. Todavia, a existência de um público adulto participante da comunidade não pode ser negada, neste caso específico, ainda mais levando-se em consideração que o estabelecimento proposto foi pensado para adultos, sendo razoável supor que estes tenham um maior interesse em ler e comentar tal publicação.

Além disto, o usuário “*HeadEraser*” agrega ao local não somente ação de beber e interagir com outras pessoas, mas também o treinamento de equipes de *e-sport*, associando dois tipos de mercados envolvidos com este cenário descritos neste capítulo. As possibilidades apontadas pelo usuário não são possíveis quando se joga em casa, dando força a este tipo de negócio.

Como visto, a busca por um ambiente que lhes acolha se manifesta de diversas formas, ou seja, não se materializa apenas num local. Apesar da *lan house* estar no centro das discussões, outros lugares para a socialização deste grupo também estão presentes como campeonatos e até mesmo a própria casa. Todavia, não é sensato limitar as possibilidades de socialização dos envolvidos em pontos singulares, como as *lan houses*, pois deste modo faz se crer que os indivíduos só se sociabilizam neste ambiente, causando a redução do entendimento de todos aspectos sociais e reafirmação de preconceitos e paradigmas a eles envolvidos. Entretanto, não podemos deixar de entender o espaço que a *lan house* ocupa. Pois, “[...] é interessante notar como a *lan house* se coloca, justamente por esse aspecto de grande movimentação de pessoas, como um local propício à sociabilidade com repercussões para além de seu espaço [...]” (DA SILVA, 2012, p.28).

Os comentaristas destacam as diferenças de um público tão característico, deixando claro que eles não são uma massa homogênea.

“**Dafos** - [...]nunca fomos a eventos cosplay, nem torneios. Dependendo dos possíveis frequentadores do lounge, nos afastaria do estabelecimento. Por exemplo, somos gamers casuais, mas quando saímos pra bar, não queremos chegar em um local só com homens. Então mesmo seu público alvo, tem subdivisões que provavelmente afastariam uns aos outros. Por isso acho que não frequentaria esse tipo de longe.”

“**Kinderlicious** – [...]E por mais que você fosse picas hardcore nos video-games, talvez tu quisesse jogar de boas e até perder pra mina que tu tava acompanhado [...]. Acho que você tem que ter cuidado com o público que você quer atrair; gamer tem um comportamento altamente tóxico,

especialmente num ambiente onde as pessoas já vão com a mentalidade de "my peen is bigger¹⁶⁶".

“scousebr - [...]Uma ressalva é que eu acho que conseguiria levar a patroa uma vez, talvez duas, mas se não fosse localizada em um shopping, ou coisa do tipo, onde quem não se interessa em games pudesse ter outra coisa para fazer, eu teria dificuldade em ir mais vezes.”

Os comentários acima nos trazem pontos interessantes sobre este público. Os usuários deixam claro que as pessoas que frequentam (tendem a frequentar) tais espaços não são padronizadas, de forma a entender que mesmo dentro deste grupo existem “subdivisões”. O usuário *“Dafos”* por exemplo, indica que eventos *cosplay* pertencem há um nicho muito específico que não agrada a todos neste meio. Outro ponto que pode diferenciar as pessoas naquele espaço é o quão imersa no mundo dos *games* ela está, uma vez que os sujeitos se envolvem de diferentes formas com os jogos, existindo aqueles que jogam casualmente e outros que buscam sempre os melhores resultados e se dedicam a aquilo, como citado acima. De modo que quanto maior o envolvimento com o jogo, maior a recusa em aceitar pessoas que não sejam deste meio, além de acirrar o ambiente de competição entre os próprios *gamers*.

A paquera também é apontada pelos usuários, em dois comentários é deixada a intenção de ir ao bar para conhecer novas pessoas, principalmente mulheres, ao afirmar que “não queremos chegar em um local só com homens” o usuário deixa a entender que as mulheres não pertencem a este público. A mulher aparece novamente na discussão, sendo deixada como segundo plano, a partir do exposto, crê-se que os comentaristas entendem que pessoas que jogam não são mulheres, logo este ambiente não seria propício ou acolhedor para elas, sendo que a presença das mesmas ocorreria caso o namorado as levasse. Tal pensamento se intensifica ainda mais quando se trata dos *“gamers hardcore”*, não há outra possibilidade, estes têm que ser homens, segundo os relatos. Voltando a questão de representatividade feminina neste meio, aqui é observado nas falas o estereótipo que meninas não jogam, e (pior) não podem ser *“gamers hardcore”*, uma vez que também é sugerido que o homem queira perder para a “mina”.

¹⁶⁶ Expressão americana, que leva a mensagem de dominância, traduzido como minha caneta é maior. Porém se trata de um jogo de palavras, no qual a pronúncia ficaria “my penis bigger”, traduzido como meu pênis é maior.

Curioso é notar este discurso carregado de preconceitos (mesmo que inconscientes e implícitos) de um público que, como mostrado anteriormente, tende a querer sair das taxações impostas a eles.

Assim, a partir dos comentaristas, a *lan house*, neste caso uma *lounge gamer*, pode aparecer como lugar no qual as pessoas poderiam frequentar por diversos diferentes motivos e realizar diversas interações. Assim como Da Silva (2012) afirma sobre este ambiente:

Esse tipo de interação oferecida, através da qual pessoas se reúnem com um objetivo comum (o jogo), mas que perpassa, a partir desse, por diversos outros tópicos, é um fator crucial para se perceber a pluralidade de pensamentos e interações entre pessoas de grupos e gostos tão heterogêneos quanto aqueles encontrados em qualquer sociedade que se possa estudar nos tradicionais espaços físicos de pesquisa. (DA SILVA, 2012, p.48-49).

Assim sendo, as perspectivas discutidas pelos comentaristas para a abertura de um negócio são diversas, perpassando por experiências pessoais que se convertem em alguns pontos, todavia o jogo, mesmo que não seja jogado, aparece como elemento central da discussão, unindo diferentes pensamentos a respeito de um só local.

5 COUNTER STRIKE E POLÍTICA

Como visto no decorrer do trabalho, a comunidade de *Counter Strike* apesar de se envolver bastante com o jogo e com os próprios jogadores formando até o sentimento de pertencimento a este grupo, também são conhecidos como tóxicos, sendo possível observar em vários comentários supracitados relatos de comportamento negativo de algumas pessoas. Este fato, não fica restrito aos muros do jogo, podendo extrapolar para outras questões.

Neste capítulo, veremos como as discussões sobre o jogo dão alçadas maiores e alcançam outras esferas da sociedade. É preciso ressaltar também que este trabalho não tem pretensões de ser político e tampouco levantar bandeira de quaisquer diretrizes políticas. Todavia, assim como o proposto em nossos objetivos, é preciso discutir e salientar o que foi abordado pelos internautas estudados, observando discussões que extrapolem o *Counter Strike* propriamente dito.

5.1. A intolerância no meio virtual

Discursos de ódio e extremismos extrapolam o mundo não virtual sendo encontrados também no universo dos jogos online. Um internauta fez uma postagem¹⁶⁷ no site *Reddit* relatando uma experiência que acabara de ter. Seu relato suscitou uma discussão sobre o tema, com cento e vinte e três (123) comentários em sua publicação. O relato começa descrevendo o que ocorreu:

“Nerdyblitz - Fui jogar um jogo online (CS:GO) e vi uma grande maioria atacando o PT seguidamente. Como parte de uma pequena experiência social eu coloquei um nick claramente a favor do PT e o símbolo do PT como foto. O resultado me surpreendeu um pouco. Fui kickado de 12 partidas em 2 horas. Fui ofendido de todas as maneiras diferentes. Chamado de ladrão pra baixo. Pelo menos 3 pré-adolescentes haviam previamente feito sexo com minha mãe. Alguns tiozões mais exaltados me ameaçaram de morte.”

O usuário relata uma agressividade acentuada por parte dos jogadores, dando a entender uma intolerância política. Com diversos ataques pessoais ao jogador,

¹⁶⁷ Todos os comentários de internautas deste capítulo foram retirados da mesma postagem. Feita em 20 de abril de 2016. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/brasil/comments/4fl2n0/hoje_tive_uma_experi%C3%Aancia_interessante/> Acesso em 12 de janeiro de 2017.

sendo ressaltado as ameaças de morte e ofensas a mãe. O que devemos observar, que o autor relata “pré-adolescentes”¹⁶⁸ que podem ainda nem ter votado, mas já estão inseridos num universo de ódio e intolerância. O relato continua:

“Nerdyblitz - Eu sei que isso não é base pra nada mas me fez pensar algumas coisas. Estamos criando uma geração extremamente polarizada. Fui de esquerda a vida toda e nunca fui tão atacado quanto eu sou hoje em dia. Não importa que eu nunca tenha votado no PT, se eu não concordo com o impeachment eu sou automaticamente taxado de "Petralha, ladrão, vagabundo etc.". Ainda se criou essa noção ridícula que todos os membros da esquerda são vagabundos que não trabalham. Só ver a situação das nossas redes sociais onde um político que glorifica um monstro torturador tem seguidores. Onde o discurso de ódio prevalece. Onde o outro lado aplaude uma cusparada em pleno senado. Não acho que a culpa seja só dos "reaças"¹⁶⁹ mas também vejo que a agressividade deles está muito mais exaltada.”

Em seguida, o usuário faz uma reflexão sobre como as relações estão sendo levadas na internet, sobre sua polarização. O internauta fala a partir do ponto de vista de um esquerdista (não petista), citando os estereótipos vinculados a ele. O mesmo avança citando a polarização de ambos os lados da discussão, seja por aqueles que glorificam um “torturador” ou por aqueles que aplaudem “cusparada”¹⁷⁰. Denotando a falta de diálogo entre as partes envolvidas. Apesar de salientar os dois lados, sua frase termina apontando a agressividade maior vinda por parte dos “reaças”.

Mesmo com um discurso moderado e apresentando os fatos de uma forma límpida e calma, podemos observar que na fala também há certa distinção entre esquerda e direita, nós e eles, revolucionários e reacionários. Sugerindo também que existem diferentes setores na esquerda, de forma que não podem ser generalizados, além de propor que os “reaças” são mais agressivos na internet, aumentando a divisão entre os lados.

“Nerdyblitz - Antigamente existia no Brasil uma cultura de zuera muito forte. Todo mundo aqui lembra do "huehuebrbrbr"¹⁷¹. De alguma maneira essa cultura está se transformando em um culto ao ódio, um culto à agressão. Em diversos fóruns de jogos eu vejo uma crescente onda de homofobia e uma

¹⁶⁸ O jogo possui um sistema de comunicação por voz, sendo dessa forma que, provavelmente, o usuário identificou a faixa de idade dos outros jogadores.

¹⁶⁹ Termo pejorativo usado para se referir aos reacionários.

¹⁷⁰ O usuário de refere, provavelmente, ao deputado Jair Bolsonaro como “torturador” e ao deputado Jean Wyllys ao falar da “cusparada”, durante a votação do processo de impeachment da então presidente Dilma Rousseff

¹⁷¹ A risada característica dos brasileiros na internet é escrita por “hue”, a expressão “huebr” significa alguma brincadeira ou zombaria feita por brasileiros.

agressividade cada vez maior com outras raças e até outros estados do Brasil [...].

E isso tá me assustando um pouco. Porque o povo brasileiro que um dia eu vi como irreverente, chegando a ser chato em sua vontade de zoar, está abraçando ideais muito violentos. Não é questão de direita vs esquerda porque essa violência não é inerente da direita. É uma questão de que estou vendo uma crescente vontade de extirpar o direito do outro porque ele tem uma crença política diferente. Como educador eu vejo isso na sala de aula. As crianças são formadas politicamente por pais frustrados que as ensinam as maiores barbaridades. Já vi crianças de 7-8 anos xingando a Dilma de puta pra baixo.”

Neste trecho o usuário traz novos pontos para aqueles que verão sua postagem. O internauta se identifica como educador, o que nos diz algo sobre seu posicionamento e de onde este comentarista fala, um adulto com ensino superior completo. É feita a observação e indagação de como a irreverência, bom humor e “zueira” dos brasileiros se transformou, segundo seu relato, em atos de ódio e segregação. É percebido que apesar de seu relato, o mesmo não se encaixa como vítima da segregação, uma vez que cita “outras” raças e “outros” estados. Dando a entender que ele não se inclui nisto. A partir de sua fala, devemos nos perguntar se o fato de fazer piadas constantemente poderá ter tensionado os limites das relações? A agressividade, pode ter se tornado uma arma de defesa contra as “zoeiras”? Tais pontos, não podem ser aferidos com segurança em nossa investigação. Entretanto, parecem estar ligados aos novos comportamentos relatados pelo internauta. O usuário também não se mostra muito confiante nas gerações futuras, uma vez que elas são criadas por “pais frustrados”, deste modo os posicionamentos de ódio e extremismo tendem a crescer.

Assim como o restante de seu texto, a violência mais uma vez é citada.

“**Nerdyblitz** - E aí, reddit, alguém mais tá um pouco receoso com essa escalada da "violência" ? Eu temo pelas próximas gerações. Com a violência já totalmente banalizada eu não sei como ainda não tivemos a primeira vítima nas ruas.”

O internauta então faz a chamada para a participação dos indivíduos na discussão, a partir do relato de sua experiência é aberta o debate sobre o ocorrido. Aparentando não ser uma vivência isolada, logo um usuário relata uma experiência vivida:

“**Pxygen** - Já tive a mesma experiência. Tinha um cara com o nick Luladrão no servidor, o cara era o top do time¹⁷² e ele falava bastante no mic¹⁷³. Aí chegou um cara querendo dizer que o Lula fez muito pelo pobre e começou a discussão do servidor¹⁷⁴ versus o cara, até que ele soltou a famosa "vai estudar história". Pra quê. Foi zoadado tanto que deu ragequit¹⁷⁵, e continuou a ser parafraseado por muitos mapas a frente. É claro que eu zoei ele também.”

Na fala acima observamos que o ocorrido vai na mesma direção do que o retratado na postagem que gerou o debate. Pois, ao se posicionar a favor Lula, um jogador foi retaliado por outros, todavia ao contrário da experiência anterior, aqui os jogadores não expulsaram, mas sim fizeram chacota até que o alvo das “zoações” saísse e mesmo após sua saída outros jogadores continuaram a zombar dele em novas etapas do jogo. Também se salienta que o comentarista *Pxygen* participa do ato e se encontra numa posição diferente daquela apresentada por *Nerdyblitz*, que por sua vez sofreu as retaliações. Assim, percebemos que a agressividade se faz presente neste ambiente, uma vez que duas situações diferentes com o mesmo enfoque foram relatadas.

É citado que o jogador saiu do jogo em meio as “zoações”, este tipo de comportamento reafirma e pode gerar um sentimento de vitória por parte daqueles que estão sendo ofensivos, desta forma estas ações podem promover a “popularização desses discursos agressivos e o silenciamento ou o flaming¹⁷⁶ por parte dos ofendidos.” (RECUERO, 2013, p.62).

Quebrando o muro dos jogos, a preocupação com a violência se faz presente nas respostas da publicação. Os comentaristas se mostram receosos em relação as agressões que extrapolaram as linhas virtuais e passaram a serem físicas.

“**Avlisesoj** - Eu percebi isso também, que está surgindo uma postura de ódio, o que é extremamente negativo. Esse caminho só tem um sentido, estou vendo a hora que um brasileiro de vermelho vai atirar em um brasileiro de amarelo, ou vice-versa. Já me aconteceu algo num aplicativo de encontros, a moça perguntou se eu era contra ou a favor do impeachment e depois que respondi ela me bloqueou.”

¹⁷² Top do time é aquele jogador que mais pontos marcou pelo time, seja por mortes, assistências, bombas plantadas ou desarmadas.

¹⁷³ Abreviatura de microfone.

¹⁷⁴ Neste caso, o internauta quer dizer que todos jogadores que estavam no servidor começaram a discutir com o “cara”.

¹⁷⁵ Associação de duas palavras. Rage: raiva, ira; Quit: Sair, fechar. Quando uma pessoa dá *ragequit* entende-se que a raiva passada foi tamanha que superou a vontade de jogar e fez com que a mesma saísse do jogo.

¹⁷⁶ Entendido como interação hostil entre internautas. Traduzido literalmente do inglês como flamejante, pegar fogo.

“Fillingtheblank - eu não sei como ainda não tivemos a primeira vítima nas ruas. Também partilho do teu temor. Mas olha: já tivemos várias. Não fatais somente por acaso.

Gustavopmrq - É sinistro, meu colega tem um pai que trabalha na samu ae na cidade, diz que foi feio o número de gente machucada por motivo de desavença sobre isso.”

O primeiro usuário, em sua resposta, aponta sua preocupação para a rivalidade exacerbada entre as opiniões políticas, dando o exemplo das cores de camisas diferentes. No contexto político que se situa a discussão, indivíduos que defendiam a permanência da presidenta Dilma Rousseff, comumente utilizam a cor vermelha em suas camisas quando protestavam, cor essa do partido dos trabalhadores e de diversas centrais sindicais¹⁷⁷ ao passo que sujeitos que apoiavam o processo de impeachment utilizam a cor amarela.

Além disso, ao falar sobre o seu bloqueio, ele ressalta aquela violência oculta, sutil, que se faz por meio de pequenos atos, sendo entendido que por divergências de pensamento político as pessoas podem afastar-se das outras.

Já o segundo comentarista também relata seu “temor” sobre a possível migração da violência digital para a física, salientando que mortes apenas não ocorreram por acaso. Não foram citados pelo internauta quais seriam os incidentes provenientes desta tensão, todavia pela conjuntura destacada pelos comentaristas tal situação não seria inesperada. Este fato é apontado por Bertolini (2016), segundo o autor:

Um olhar minimamente atento encontra xingamentos, palavrões e até incitação a crimes violentos em qualquer reportagem publicada na internet, sobretudo as que tratam de temas relacionados a sexo e raça. (BERTOLINI, 2016, p.12).

Apesar de apontar para um fator presente na internet, é preciso ter em mente que generalizações podem conter equívocos sobre a realidade. Pois, assim como na fala do autor, apesar de percebermos relatos com grande agressividade, isso representa apenas uma pequena parte em relação as interações que ocorrem na internet, sendo equivocado apontar afirmações como verdades universais para este meio virtual.

¹⁷⁷ Tais como Central Única dos Trabalhadores (CUT) e Central dos Trabalhadores do Brasil (CTB), União Geral do Trabalhadores (UGT). Entre outras.

Acompanhando a postagem que deu origem a discussão, os comentaristas também fizeram menção a polaridade existente entre esquerda e direita.

“Pingu - Preocupadíssimo, pior de tudo é que não é um fenômeno partidário, ambos os lados fazem isso de uma forma ou de outra. Ambos os lados (apesar de acreditar que a direita bem menos) veneram verdadeiros monstros. Isso são anos de discursos de NósXEles” e agora estão finalmente dando fruto, temo pelo futuro do Brasil e principalmente das crianças que são pegadas no fogo cruzado ideológico.”

O usuário *Pingu* elucidava que as agressões podem vir de qualquer dos lados salientando que os posicionamentos extremos são oriundos justamente da cisão entre os diferentes movimentos na política. É possível também inferir que o internauta se sente mais à vontade com a direita, por sua crença que a mesma “venera monstros” de forma menor que a esquerda. Apesar de citar que o que acontece não é um fenômeno partidário, podemos observar que sua fala está enraizada justamente na divisão partidária, que muitas vezes é feita como se houvessem apenas dois lados, numa simplificação da realidade. No contexto apresentado, é importante ter em mente que *“Os comentários odiosos que dominaram a internet brasileira em março de 2016, no maior embate político da história recente do país, chamaram a atenção pela acidez. Mas não inauguraram a maldade na rede.”* (BERTOLINI, 2016, p.29).

Com isso, podemos entender que os debates aqui presentes podem ser, em sua maioria, oriundos da situação política vivida no país no momento das discussões, abril de 2016. As crianças, assim como na postagem de *Nerdyblitz* também são citadas pelo internauta.

A discussão avança na medida que os comentaristas começam a demonstrar suas próprias experiências ligadas ao tema. Voltando-se para um viés mais partidário.

“Drfritz2 - Não se observa tanta agressão por parte da esquerda. Se tem dúvida entre com Nick Cunha, Temer, Sarney, Zé Perrela, Maluf ou até mesmo Bolsonaro.

Pingu - Sei disso não, talvez nos jogos, realmente haja uma tolerância menor ao pessoal de esquerda. Porém, pelo menos na minha faculdade, já ficou sabido que não dá pra ter uma discussão com pessoal que abertamente se diz de esquerda. Redes sociais também ficaram impossíveis de conversar sem ter acusações sendo jogadas em você. Mas, isso é minha experiência, pode ser diferentes com os outros, espero que seja.

xAlainn - Depois acham estranho porque a esquerda perdeu espaço entre os jovens. Os caras fecharam o espaço deles pra grupos específicos, parece panelinha de colégio. Tem o grupinho das meninas, grupinho dos gays, grupinho dos punks... Antigamente essa galera toda se reunia pra discutir coisas relevantes, hoje eles só apontam o dedo na cara deles mesmos e dos outros pra ver quem é mais oprimido.”

Os usuários agora adentram na questão da diferença de agressividade por parte dos lados. Se antes observamos um discurso no qual todos os lados agiam de forma semelhante, salvo uma exceção, neste momento os internautas passam a nos dizer o contrário. O usuário *Drfrit2* indica que as pessoas da esquerda não se mostram tão violentas e intolerantes, pois segundo o mesmo, ao jogar com “*nicknames*” de representantes da direita retaliações não serão comumente observadas e tão agressivas como as relatadas. Em contrapartida dois usuários o responderam colocando-se na direção contrária do que foi dito. O internauta *Pingu* diz que sua experiência é justamente a oposta, apontando a intolerância vinda da esquerda. Assim como *xAlainn* que aponta o fator de segregação entre os próprios integrantes da esquerda.

Os dois usuários extrapolam os muros dos jogos e vão para situações da vida cotidiana, pois em seus relatos são observadas experiências vividas em faculdades, redes sociais e colégios. São citados “grupinhos” que se distinguem e são excludentes entre si. Mais uma vez, é necessário ter em mente, que as falas aqui apresentadas nem sempre podem condizer com a realidade ou com a real experiência do usuário. Entretanto isto nos demonstra uma observação sobre a especificidade de grupos sociais bem como suas possíveis diferenças que podem ser entendidas por alguns como segregação, dando como exemplo o confronto entre as diferentes gerações com ideias que “antigamente era melhor”, revelando um ponto de distinção entre os grupos.

Outro ponto que pode ser levantando por meio da análise das falas é o preconceito impregnado na sociedade, de modo a fazer com que as pessoas os reproduzam tão naturalmente que ao serem questionadas por determinado comportamento não compreendem que suas ações podem estar vinculadas a práticas preconceituosas.

O usuário *Pingu* continua e agora com indicações mais incisivas sobre sua experiência e por consequência seu ponto de vista.

“Pingu - Já vi aluno sendo xingados de machista, fascista, racista por se posicionar contra os projetos LGBT que estavam sendo discutidos na época (cartilha gay por exemplo). Já vi professores sofrendo sanções similar por relatarem suas críticas em relação as cotas raciais. Já vi textão acusando homem de ser machista e falar absurdos para uma mulher até que forçaram ele sair da faculdade por perseguição dos alunos, sem precisar de provas nem nada, com um simples texto, acabou com a vida acadêmica da pessoa. Já vi negro ser acusado de ser racista por se posicionar à favor da extinção

das cotas e uma melhora no ensino de base. Enfim, esse papo que esquerda é só "Paz e amor" para muitos não colam, aliás, eles são super fofos e carinhosos, se você concordar com o que eles falam. Agora o que não falta no facebook é gente excluindo umas as outras porque SEGUE bolsonaro ou trump."

Em seu comentário podemos observar a dificuldade em estabelecer diálogos com pessoas intolerantes, a dificuldade em debater com ideias opostas, no caso do comentário, se referindo às pessoas da esquerda como aquelas que possuem tal comportamento.

Todavia, é necessário saber como as discussões salientadas pelo usuário foram tomadas, se foram baseadas no respeito, agressivas ou, mais uma vez, carregadas de preconceitos subentendidos e enraizados de forma que o próprio falante não os percebe e os acha naturais. Os episódios relatados mostram como os discursos de ódio podem segregar as pessoas e tornar lugares de debate e diálogo (como faculdades e escolas) em ambientes de monólogo e de única ideologia.

Ao final o internauta, ratifica sua posição neste jogo, uma vez que critica, mais uma vez, as pessoas de esquerda, ao salientar a exclusão de pessoas nas redes sociais por seguirem personalidades de extrema direita, trazendo um ponto já falado aqui, a falta de diálogo.

Em contrapartida o usuário *NiqueINausea* aponta que toda a agressividade provinda dos discursos não deve ser associada à sua linha política e sim à falta de maturidade.

"NiqueINausea - Se agem desta forma, não são "de esquerda", assim como os " da direita" não devem agir de forma raivosa e agressiva. Isso que você descreveu se chama infantilidade."

A partir daí, podemos observar uma série de respostas que trazem consigo uma proposta mais partidária, especificamente a favor ou contra o Partido dos Trabalhadores (PT).

"Gambrel - Um amigo meu petista de carteirinha, após discutir com um vizinho no domingo, percebeu que o carro dele havia sido riscado de fora a fora. Pegou as câmeras da garagem e viu que o mesmo vizinho riscou com uma moeda (sim, uma moeda) a lateral do carro. [...] O pessoal ta perdendo um pouco da noção das coisas."

O relato nos conta como a agressividade está superando os debates, de modo que diálogos dão espaço aos ataques pessoais e danos a propriedade. Os comentaristas utilizam suas vivências como argumentos sobre suas posições quanto a violência, apontando casos que, segundo eles, aconteceram próximo aos mesmos.

Apesar da experiência demonstrada, existem aqueles que mantêm suas posições e fazem suas próprias interpretações sobre o ocorrido.

“NiquelNausea - Dificil é fazer alguns perceberem que o dono da moeda é o "petista". Alguns se preocupam tanto em apontar o dedo, que não percebem o quanto representam aquilo que dizem combater.”

Neste caso, o usuário passa a responsabilidade para o “petista” apontando ainda que na tentativa de se defender as pessoas acabam por atacar os outros. Percebemos que as interpretações podem diferir, uma vez que o comentarista *NiquelNausea* faz uma avaliação diferente do que realmente está escrito. Entretanto, não possível ter certeza se sua interpretação vem apenas da leitura do relato, ou se o mesmo traz elementos novos por conhecer os envolvidos com a experiência relatada.

São retratados ainda mais vivências sobre as discordâncias com o PT:

“Drhelminto - a violência contra PT eu lembro bem da minha infância pois meu pai nunca poupou ofensas. Entretanto concordo contigo que os eventos macropolíticos recentes podem piorar em muito essa situação.

Amod00 – [...] isso é muito preocupante... esse ódio irracional à esquerda sempre parece surgir antes de golpes graves, cerceamento de direitos e perseguição política. Lembra Brasil em 64, lembra era mcartista nos EUA e lembra Alemanha nos anos 30. Tenho tido pesadelos.

Deleted 6 - O PT sempre foi o partido do contra tudo e contra todos (contra a constituição de 88, contra o plano real, etc). Chegaram ao poder e consideravam inimigo quem não dizia amém pra tudo que viesse dos companheiros. A política do "nós contra eles" funcionou quando tudo ia bem, já que quem era contra foi obrigado a ficar calado. Agora que tudo desandou, a resposta veio na mesma medida. Cavaram a própria cova.”

Observamos na fala dos comentaristas que a violência política está presente em diversos contextos e épocas. Haja vista os relatos do pai do comentarista e da citação dos “golpes graves”. É possível inferir que nos dois primeiros há uma posição de não contrariedade à esquerda por meio da preocupação exposta por eles, além de nos contarem sobre fatos vividos pelos usuários. Sendo salientado o golpe militar, dessa forma entendemos que a preocupação por parte dos usuários vai além da intolerância vivida naquele tempo, mas sim o que vem após esta agressividade. Entendendo que a violência vivida tanto em momentos anteriores quanto nos

momentos da discussão pode ser um indicador para um processo muito maior de radicalismo e agressividade. Dando como exemplo o Macartismo, que utilizou da grande polarização entre capitalistas e comunistas pós segunda guerra mundial para promover de forma legal a perseguição de pessoas com ideais comunistas (Sousa, 2016).

Em contrapartida, a terceira fala nos revela que o próprio comentarista possui aquela posição, ele traz sua ótica baseado no que vem percebendo sobre o posicionamento do PT ao longo dos acontecimentos das últimas décadas até os dias de hoje. Sendo ele mesmo, o responsável pela crítica ao PT. Apontando a divisão do “nós contra eles”, já evidenciado em tantas outras respostas. Entendendo que o próprio partido é responsável pelos atos de intolerância que, segundo os comentários, sofrem no momento, trazendo um posicionamento ligado a ideia de “a que se faz a que se paga” para o PT.

Na direção contrária dois comentaristas destacam:

“Nerdyblitz - Eu não sentia essa polarização antes. Então pra mim fica difícil querer simplificar essa situação como "culpa do PT". Até porque essa é a saída mais cômoda pra tudo hoje em dia. Tudo de errado do Brasil é colocado como culpa do PT.”

“Protastus - Metade do país votou nesse partido não faz nem dois anos, e agora os mesmos ficam xingando como se não tivessem nada a ver com o assunto.”

Observamos que o usuário tenta apaziguar os ânimos das pessoas que acusam o PT pelo cenário político e social apresentado. Apontando o comodismo e a falta de diálogo como motivações para que as pessoas ataquem o partido. O usuário também ratifica a polarização percebida por outros comentaristas. A segunda fala nos mostra uma possível dicotomia entre os discursos e ações, uma vez que o usuário aponta a responsabilidade que todos têm sobre o que está sendo observado, salientando que as mesmas pessoas que votaram são as que agora julgam. O usuário descarta a hipótese de descontentamento ou insatisfação que os indivíduos podem ter por suas opções tomadas num momento anterior. Segundo o internauta há uma responsabilidade direta por parte dos que votaram no PT pelos acontecimentos debatidos. Transferindo a possível culpa daqueles que detêm o poder para aqueles que os concederam o poder.

Não é possível afirmar a posição política do usuário, porém pode-se pensar que ele se exclui das pessoas que votaram “nesse partido”, por não usar pronomes da primeira pessoa, muito comuns nos relatos que aqui apresentamos.

Ainda na mesma postagem outro diálogo sobre o PT se inicia:

Drfritz2 - Isso já era assim a muito tempo. Ficou reprimido durante um tempo pois o governo lula foi muito bom. Não tinha como expressar. Agora voltou com tudo. E vai piorar mais. Eu deixei de publicar sobre política no Facebook pois isso poderia custar o meu emprego. Já perdi amigos e ganhei inimigos e eu nem sou petista.

Marcaoabc - O que se vê é a frustração da pessoa que enxerga a situação econômica ao seu redor se deteriorando, corruptos usando mil artifícios para continuar no poder, e nenhuma capacidade de mudar nada nesse país. Ele é levado a cada dois anos para votar, o candidato que ele elege não faz nada do que prometeu, mas tudo bem! Daqui a quatro anos ele terá outra oportunidade para tirar esse e colocar outro que também não cumprirá nada do que prometeu! Aí se descontrola e acaba descontando no que parece estar fazendo uma "provocação". Isso também é efeito dessas bolhas de Facebook e WhatsApp, em que a pessoa desaprende a conviver com a opinião diferente. A hora que encontra, se escandaliza.

Drfritz2 - O governo Lula foi muito bom. Se isso foi devido ao fator X ou Y não importa nesse debate. Foi bom e nesse período o "ódio ao PT" ficou adormecido ou reprimido. As "elites" estavam junto com Lula num governo que tentou amenizar os conflitos de classe.

Isso não é um elogio ao Lula ou ao governo dele, é uma leitura dos fatos.”

O usuário *Drfritz2* salienta que a intolerância à diferentes visões políticas fez com que ele se omitisse nas redes sociais, dessa forma a agressividade pode propiciar o medo, neste caso o de perder o emprego.

Ainda segundo o internauta, a boa gestão do governo Lula foi a responsável por não haverem tantas disputas como observadas hoje pelos internautas, evidenciando o fato do ex-presidente conseguir “amenizar os conflitos de classe”.

Na fala de *Marcaoabc* observamos certo abatimento e descrença em relação aos políticos, talvez por estar saturado de tanto ver o que acabara de relatar. O mesmo ainda se refere ao efeito bolha das redes sociais para explicar os comportamentos observados. Esse efeito é causado, pois as pessoas passam a ler, ter acesso e compartilhar apenas àquelas opiniões convergentes à sua. Deste modo, o confronto, o debate causa estranhamento e desconforto para aqueles que saem dessa bolha.

Apesar de leituras diferentes sobre os governos e trazerem opiniões distintas sobre políticas, os dois usuários conseguem estabelecer um diálogo respeitoso a partir da experiência vivida de cada um, diferentemente dos diversos relatos trazidos pelos comentaristas que apresentam pouca cordialidade, tendo em vista a

possibilidade de “a presença de usuários com posicionamento político-partidário díspar aumentar a agressividade do ambiente.” (TRONCO, 2013, p.72).

A discussão se faz rica, por trazer o elemento das vivências de cada um que comenta, logo o que observamos são pontos de vistas diferentes, partidos de locais de fala também diferentes, o que proporciona bons debates.

Necessário frisar que independentemente do lado político enunciado pelos comentaristas a violência é justamente o ponto comum nos relatos, para tanto os usuários indicam:

“Deleted 7 - O brasileiro médio é orgulhosamente violento, sexista, religioso, pouco intelectualizado, passional demais nas suas posições políticas. Por um segundo, a gente acreditou (ou quis acreditar) que fosse diferente. Mas eu acho que nunca chegou a ser, pra falar a verdade.

Hoodjiah - Eu não costumo concordar contigo, mas nessa você está absolutamente certo.

Deleted 7 - Eu não lembro de termos discordado antes, mas nesse caso em questão aqui acho que muita gente partilha desse mesmo sentimento amargo de frustração e impotência, exceção feita aos tais que se comportam da maneira que estamos criticando. Rolou uma empatia na desgraça comum de todos nós, eu diria.

Hoodjiah- Aquele circo de horrores na Câmara dos Deputados deveria nos unir a todos¹⁷⁸.”

O diálogo acima traz um olhar sobre o comportamento do brasileiro, listando características que modulam suas ações, na tentativa de explicar, quais as razões para a agressividade já denotada. Os dois comentaristas, que já se conhecem pelo menos no ambiente virtual, apesar de nem sempre concordarem um com o outro, parecem compartilhar da mesma opinião, não só entre eles, mas como relatado “rolou uma empatia” entre os comentaristas, diante da situação enunciada. Dessa forma, podemos perceber uma conversão de ideias daqueles envolvidos neste diálogo favorecendo a interação entre os mesmos.

Outros usuários também expõem suas opiniões sobre a agressividade notada e sobre o que as motiva:

“Hambr - Mas essa geração tem sido muito sequestrada pelos discursos de ódio. Não são poucos os disseminadores. Nando Moura¹⁷⁹ (Esse fez do

¹⁷⁸ Usuário se refere à votação para a abertura o processo de impeachment da então presidente Dilma Rousseff. Iniciada em 15 de abril de 2016. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/noticias/POLITICA/507325-CAMARA-AUTORIZA-INSTAURACAO-DE-PROCESSO-DE-IMPEACHMENT-DE-DILMA-COM-367-VOTOS-A-FAVOR-E-137-CONTRA.html>>. Acesso em 25 de março de 2017.

¹⁷⁹ Youtuber brasileiro. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/MrNandomoura101>>. Acesso em 10 de março de 2017.

discurso de ódio um meio de ganhar inscritos e fez diversos outros aparecerem), Silas Malafaia, Jair Bolsonaro, Rachel Sheherazade, Joice Hasselmann, kim katagui, e tantos outros formadores de opinião, estão tocando o terror nesse país.

Experaguiar – [...] a cultura da "lacrção" é a postura mais odiosa, segregacionista e arrogante que eu vi surgir na internet nos últimos tempos."

O usuário "*Experaaguiar*" aponta a cultura da "*lacrção*" como uma das responsáveis pela agressividade disseminada na internet. *Lacrar* é uma gíria utilizada na internet para definir alguém que arrasou, que mandou bem. Todavia, a gíria começa a se referir àquelas pessoas que deixam alguém sem voz ou paralisado numa discussão, seja por meio de argumentos ou por meio de ofensas. Com isso, segundo o comentarista, o fato de calar alguém e ser reconhecido por isso passa a ser buscado ou incentivado por aqueles que estão em uma discussão na internet.

O primeiro comentarista nos indica sua visão sobre a influência que os formadores de opinião podem ter sobre o comportamento das pessoas. Citando diversos nomes declaradamente de direita, que segundo o internauta, conseguem atingir um grande público e por meio de seus discursos, uma vez que os indivíduos citados ocupam diferentes posições, como repórteres, *youtubers*, líderes religiosos, políticos. A partir de seus discursos os mesmos podem influenciar e alimentar a agressividade e ódio para com aqueles que não compartilham do mesmo ponto de vista.

Tal poder pode ser intensificado na internet, onde as ideias circulam com rápida velocidade e por diversos canais.

A influência digital é a propulsão do discurso do vlogueiro entre os seus espectadores: as ideias trabalhadas nos vlogs¹⁸⁰ se espalham pelas redes sociais [...] Os vlogueiros tornam-se "porta-vozes" de certos grupos sociais, como, por exemplo, adolescentes e jovens adultos. (ESPINOSA, 2016, p.38).

Uma vez que o indivíduo possua uma rede de seguidores, é possível que ele se torne porta voz de um grupo, sendo conferido a ele certo poder de influenciar aqueles que o seguem, podendo atingir ainda mais pessoas.

Os novos influenciadores são pessoas que dialogam com certos grupos sociais e tem seu discurso aceito e reproduzido por seus espectadores e seguidores. [...]é importante salientarmos o vlog como um formato que fala

¹⁸⁰ Vlog's são vídeos nos quais uma pessoa fala abertamente para uma câmera sobre determinado assunto, de modo a parecer uma conversa direta com aqueles que o assistem. As pessoas que fazem este tipo de vídeo são chamadas de vlogueiras.

diretamente ao espectador e nos remete a uma comunicação interpessoal “cara a cara”. (ESPINOSA, 2016, p.38).

Desta forma, podemos entender que, apesar de não ser a única forma, a comunicação “interpessoal cara a cara” pode contribuir para uma maximização da reprodução dos discursos proferidos. Assim sendo, tal possibilidade também pode ser usada para expandir a agressividade e intolerância, como relatado pelo usuário.

5.2 “Futebolização” da Política

Ao longo de nossa investigação percebemos que comparações entre o *Counter Strike* e outros esportes, principalmente ao futebol, surgiam frequentemente. Ao tocar no assunto política, os comentários não fugiram a regra. Aproximaram a discussão ao ato de torcer. Podemos observar os comentários que indicam que a razão para a agressividade está na essência do brasileiro e sua vinculação com o futebol:

“**Mvinip** - Mas brasileiro sempre foi um povo violento. Basta ver como futebol é tratado com ânimos acirrados. O que vemos agora é a futebolização da política. Quero crer que a situação não piore.”

O comentarista nos aponta, que a violência está ligada à transferência dos sentimentos observados nas torcidas de futebol para a política, podendo fazer com que a razão seja deixada de lados nos debates para dar lugar à emoção. Outro comentarista caminha na mesma direção:

“**Deviousstranger** - Agora faz o seguinte experimento Compre 2 bandeirinhas de carro do PT, coloca no carro do seu desafeto na rua e espere 5 min. Dito isso, sim , futebolização da política.”

O usuário propõe que a experiência seja feita fora do mundo virtual. Importante salientar que o comentarista sugere colocar as bandeiras no carro do “desafeto”, deixando a entender que o resultado com esta ação não será muito agradável. As possíveis ações decorrentes deste ato, pelo que podemos entender de sua fala, serão bastante agressivas e irracionais, com isso o usuário crava que a “futebolização” da política está atrelada à violência e segregação entre aqueles que têm pensamentos divergentes, assim como integrantes de torcidas de times diferentes.

Entretanto, um internauta não considera o que ocorre como “futebolização”:

“Hedley-martins - Não, não concordo com essa simplificação de futebolização. Se pegar como exemplo os Democratas e os Republicanos nos EUA a coisa é transparente "eu sou isso. Vc é aquilo" pronto. [...]Diferença político partidária. Simplificação é classifica de futebolização.”

O comentarista associa a transparência na posição política para polarização observada, apontando tal fato como “diferença político partidária”. Ao contrário dos outros usuários que vinculam como as diferenças podem se tornar agressividade, falta de diálogo, discurso de ódio. Este comentarista, porém, nos diz que as pessoas devem entender que é possível haver diferenças e estas serem aceitas por ambas as partes como algo normal e válido. Infelizmente outros usuários não o responderam, para que pudéssemos ter um maior entendimento das considerações deste usuário. Apesar disso, o internauta nos fala sobre a simplificação dos termos, a qual pode ser danosa para a discussão a associação rasa de temas tão complexos.

É possível perceber que ao falar de futebolização os internautas apenas citam o esporte pelo viés da irracionalidade, com sentimento de pertencimento atrelado ao ato de torcer. Todavia, eles ignoram o futebol como um meio de disputa política e também como um ato político, assim como evidenciado no estudo de Couto (2010).

Ainda sobre a polarização, mais dois usuários se expressam de forma mais clara em relação a ela.

“Tokyorio -Essa polarização me preocupa muito também. Depois da tempestade vai ter que acontecer o diálogo, e ele fica muito comprometido com essa agressividade. As redes sociais abrem o espaço da fala, mas pouco se escuta. Atrás da tela, as pessoas se sentem seguras demais e extrapolam. Saudades de quando se discutia política em uma roda de amigos, trocando ideias de igual para igual, com o constrangimento saudável do olho no olho. A Internet deveria ser um espaço de aprofundamento do diálogo plural, não de potencialização da polarização...”

O usuário critica aqui os debates na internet uma vez que, segundo os comentaristas, este ambiente não permite um diálogo verdadeiro pois é “espaço da fala, mas pouco se escuta”. Assim, com pouca abertura para as visões alheias a internet *"pode se tornar um púlpito de onde fala, mas não se ouve"* (SAKAMOTO, 2016, p.14). Isso pode ser relacionado com o levantado anteriormente sobre a bolha

social¹⁸¹, na qual o indivíduo passa a não conviver com ideias distintas as suas, e quando defrontado recorre a violência.

Dessa forma, o sujeito passa a não escutar ou debater ideias diferentes à dele, só restando a agressividade como manifestação entre os envolvidos. Tal comportamento, pode estar atrelado à sensação de anonimato, Sakamoto (2016) discute como a internet pode se tornar um ambiente favorável a agressividade.

Xingo, insulto, minto, difamo, ameaço não apenas porque me sinto protegido por um pretense anonimato, mas também pelo fato de que não vejo meu interlocutor frente a frente. Ele é um avatar com nome desconhecido, não uma pessoa com sentimentos (SAKAMOTO, 2016, p. 15).

O autor vai justamente na direção do que foi levantado pelo comentarista. Adicionando o fato da impessoalidade na internet, pois ao não estar frente a frente, aquele indivíduo deixa de ser um ser humano podendo ser encarado como um alvo a ser desarticulado. Avançando na discussão e indo além do anonimato, Tronco (2013) afirma que na “maioria dos usuários identifica-se com um nome completo, mas isso não coíbe a agressividade. De fato, os usuários que publicaram os comentários mais agressivos não usaram pseudônimo.” (TRONCO, 2013, p.72).

Segundo o autor não é apenas o anonimato que faz com que a agressividade seja tão presente, pois mesmo com os nomes completos e contas ligadas as próprias redes sociais os internautas ainda fazem discursos de ódio, para o autor a falta de punição, a sensação de impunidade, para tais atos pode ser um dos agentes principais do comportamento. “*Sem o risco de sofrer punições, os usuários ofendem livremente aqueles que se manifestavam de maneira contrária à sua ideologia.*” (TRONCO, 2013, p.72).

Importante salientar que as informações dadas sobre a impunidade pelo autor, apesar de valiosas, partem de uma investigação com apenas um site de notícias. Podendo nos ajudar a entender o processo aqui relatado pelos internautas, mas também não sendo entendido como uma verdade universal.

5.3 Outros Olhares Sobre a Polarização

¹⁸¹ Visto na página 11 no relato do usuário “*MarcaoAbc*”

É possível ainda, perceber outras percepções sobre os ataques e agressividade consequentes da polarização:

“Potiti - Essa polarização é burra, uma falsa dicotomia. Pois existem mais lados do que o "petralha" e o "coxinha". Existem mais lados do que os extremos. Eu mesmo. A favor do impeachment. Tenho horror de Bolsonaro, ser humano desprezível. Pra mim CUT, MST é tudo antro de vagabundo mesmo, ali ninguém trabalha. Fora Silas Malafaia e assemelhados. Fora Cunha, Temer, Renan, Collor, Jader, Maluf, Kassab, Aécio, Serra. Jean Wylis nada contra, faz o papel dele, mas discordo de algumas coisas. PSDB partido de bundão, direita disfarçada. DEM = Demônio. Mas sou a favor do impeachment da incompetente sim. E o Mula¹⁸² tem que colocar na cadeia sim. Mas obviamente que não sou de direita. E NEM DE ESQUERDA. Na boa eu acho a esquerda meio ridícula. OK se ser de esquerda é querer que as pessoas tenham hospitais e escolas, então eu seria de esquerda. Nos EUA isso é ser socialista kkkk. Mas na verdade isso é ser SOCIAL DEMOCRATA. [...] Então não sei porque os vermelhos têm tanta dificuldade em entender que tem MUITA gente a favor do impeachment não é de direita. A maioria é social democrata mesmo. Mas de saco cheio desse governo mafioso. É tão difícil entender?”

O comentário acima apresenta uma visão ainda não observada entre os internautas, o usuário salienta que existem outras posições que não de extrema direita e extrema esquerda, apontando que a polarização indicada nos comentários exclui outras preferências políticas que vão além dos “coxinhas” e “petralhas”. Ainda apontado que tais definições podem modificar de acordo com o modo o qual são observadas. Afinal, a complexa situação política apresentada poderia ser dividida em apenas dois grupos?

Entretanto devemos ter em conta que a força ganha por essas duas expressões é originária justamente da forte cisão de pensamentos entre os dois pontos de vista, assim “Os embates entre coxinhas e petralhas, como ficaram conhecidos, respectivamente, os opositores e os defensores do PT, tornaram o ambiente digital odioso. Muitos foram hater¹⁸³ por um dia!” (BERTOLINI, 2016, p.2).

Assim segundo o autor, a grande diferença posta entre os dois lados fez com que o ódio fosse propagado também no ambiente virtual, sendo extensivo até aqueles que não costumam a entrar neste tipo de discussão.

Tal polarização é conduzida, segundo o comentarista, apenas por uma variável que diz respeito à concordância ou não do impeachment. O fato de se posicionar a

¹⁸² Jogo de palavras com tom pejorativo que se refere ao ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva.

¹⁸³ Aquele que reclama muito, faz acusações e pode promover o ódio. Do inglês “odiador”.

favor ou contra ao processo definirá o modo pelo qual os sujeitos serão julgados, colocando cada um em caixas estanques que não dialogam entre si.

Todavia, em seguida observamos a repulsa do mesmo à alguns partidos e personas citadas, demonstrando que a agressividade, mesmo que dita sem lado, também ocorrerá neste ambiente. Isso pode ser ilustrado ao falar sobre os “vermelhos”, neste contexto, o termo já nos traz a noção da divisão clara entre “eles” e “nós”. Além do mais, as críticas a CUT e MST são fortes e incisivas de modo a demonstrar a violência implícita nas palavras do internauta.

Apesar do ambiente, aparentemente, tenso nas respostas e nas experiências relatadas, existem aqueles que tratam com certo tom de humor o assunto:

“xAlainn - Eu faço isso no Team Fortress¹⁸⁴. Meu nick é "O Petista", mas já tive NãoVaiTerGolpe e BolsonaroRei.

Kolipoki - Ha ha ha, boa. Faço isso no LoL¹⁸⁵, sempre que começa uma partida solto um #NaoVaiTerGolpe, #Dilma13 ou #Lula2018. Ontem mesmo soltei essa e começaram com: "Pela minha família; por Deus; pela paz em Jerusalém." só comédia kkk.

“Nerak33 - Eu entrei no Slither.io¹⁸⁶ como "FicaDilma". O jogo travou VÁRIAS vezes o que não aconteceu mais depois que troquei de nome (para "VoltaLula", mas enfim). E uma hora apareceu um nego com o nick BOLSOMITO¹⁸⁷, kekeke.”

É observado nas falas que as experiências não são exclusivas ao *Counter Strike*, são listados três outros jogos nos quais os comentaristas fizeram alguma manifestação política. Diferentemente do restante do debate, aqui não é percebido alguma retaliação, entretanto não é possível garantir que a mesma não existiu, pois talvez os usuários podem apenas não as ter relatado, haja vista o tom de humor colocado por eles. Paraphraseando os deputados na votação do processo de impeachment¹⁸⁸ e relatando com risadas posteriormente a resposta ao seu apelido no jogo com “Bolsomito”.

¹⁸⁴ Jogo de Fps, disponível para compra na Steam.

¹⁸⁵ League of Legends

¹⁸⁶ Slither.io um jogo, no qual o objetivo é se tornar uma cobra maior engolindo cobras menores, outros jogadores.

¹⁸⁷ Ester termo faz referência ao Deputado Jair Bolsonaro. Juntando seu nome com a palavra mito, que na internet tem o significado a ídolo, lenda.

¹⁸⁸ As palavras proferidas por alguns deputados antes de anunciar seus votos, repercutiram e até foram alvos de piada. Algumas das falas estão disponíveis em:

<http://www1.folha.uol.com.br/poder/2016/04/1762082-veja-frases-dos-deputados-durante-a-votacao-do-impeachment.shtml>. Acesso em 18 de março de 2017.

Estes comentários nos permitem perceber que apesar de se tratar de um tema delicado e que se faz aflorado atualmente, ainda é possível tratá-los e observá-los de maneira suave e humorizada nestes ambientes. Além do mais reforçam que o jogar um *game* online não significa estar alheio à sociedade, assim jogar em rede pode significar interagir, por consequência, conversar sobre assuntos do momento.

Em um outro diálogo (na mesma postagem), que se estende com 17 respostas, os usuários alternam os tons mais ásperos de agressividade para um posicionamento mais humorado sobre a situação. O primeiro diz:

“User0515 - Tenho vontade de comprar uma camiseta da CUT pra ir para a faculdade. Queria ver como os outros estudantes reagiriam... Alguém sabe onde posso comprar uma camiseta da CUT?”

É possível entender, que o usuário deseja a camiseta, não por compactuar da ideologia, mas sim para causar discussões em seu ambiente, no caso a faculdade. A partir disso, os usuários se manifestam a respeito de sua “experiência”. Dois comentaristas o respondem levantando, em forma de brincadeira, onde conseguir a camisa.

“Rayofthx- Sou contra o PT, Cut e esquerda em geral, mas eu queria muito um bonézinho do MST, só pela zoeira. Camiseta da cut não se compra. É tudo de graça. Pois o governo que banca eles. Então eles não precisam se preocupar em vender a camiseta, entende. Não é dinheiro deles, vem fácil.”

Grandy12- Vc tem que fazer um circulo de velas, sacrificar um galinha, e repetir "não vai ter golpe" três vezes na frente de um espelho. Uma imagem do Lula possuido pelo Lénin vai aparecer no reflexo. Dai vc tem que furar a pele (pode ser so uma alfinetada no dedo) pra provar que o seu sangue é vermelho, e no dia seguinte, quando acordar, a fada do CUT vai ter posto uma camiseta debaixo do seu travesseiro.”

A primeira resposta, o usuário indica que não é preciso comprar, e sim ganhar as camisas, mesmo sem apresentar as fontes ou veracidade do que está falando. Ele ainda se manifesta contra a esquerda em geral e mesmo discordando dos ideais, apresenta sua vontade em ter o boné. O que nos mostra que para fazer piada ou chacota com alguém o mesmo seria capaz de vestir-se contra seus princípios. Interessante notar que muitos entendem PT, MST, CUT e outros como se fosse uma organização única e totalmente alinhada e que tais equivalem a esquerda, apresentando uma visão simplificada, criticada anteriormente pelo usuário “Potiti”.

O segundo comentarista apresenta de forma irônica o modo para conseguir a camiseta. Para tal o usuário utiliza diversos elementos da cultura para elaborar uma espécie de ritual. Neste procedimento o internauta faz chacota dos elementos que vão contra seus posicionamentos, tais como o comunismo, CUT, PT e o próprio Lula, utilizando até mesmo o “grito de guerra”¹⁸⁹ daqueles que eram contra impeachment como passo do ritual.

O que nos faz pensar sobre a agressão oculta que pode estar colocada nas entrelinhas ou no humor. Recuero (2013) discute que as falas mesmo em tom humorado trazem consigo uma carga de preconceito, que visa desarticular ou desestabilizar o alvo da fala. A autora aborda as questões de gênero, mas suas observações podem ser trazidas para os abordar outros preconceitos. Segundo a autora “Tais discursos, embora humorísticos, reproduzem preconceitos sexuais e de gênero, ou seja, são intrinsecamente violentos e capazes de ameaçar a face¹⁹⁰ de suas vítimas” (RECUERO, 2013, p.62).

Os comentaristas mudam o foco da discussão e passam a dialogar com as novas possibilidades para se apelidar a moeda nacional, o Real, outrora chamada de “dilhas”.

“Pingu - Eu queria comprar um boné ou uma camisa do Trump , mas, tava mais de 100 dilmas quando vi.

PedroF- Falar "100 temers" não tem o mesmo impacto.

PiNGu - Podemos falar 100 michels. Mas vou sentir falta das dilmaS.”

“This_Is_Drunk_Me - Essa vai ser a nossamaior perda...

Nerak33 -Tenta "100 marcelas" ou "100 michelzinhos”.

“PM_Your_Cute_Smile - O Reddit me ensinou que 1 Dilma vale 0,77 Michéis

Mkawer - Agora imagina se o Tiririca vira Presidente...100 Tiririca.”

Numa brincadeira comum na internet, os usuários trocam o Real pelo nome do presidente, entretanto com o impeachment os internautas estabelecem um diálogo para encontrar um novo nome para a moeda nacional, sugerindo nomes ligados ao então presidente da república Michel Temer. O humor se faz ainda mais perceptível em alguns comentários: “nossa maior perda”, sendo entendido que a situação política e econômica do país pouco importa, mas sim o nome informal de nossa moeda. Outro

¹⁸⁹ Disponível em: <<http://www.brasil247.com/pt/247/brasil/223432/Em-todo-o-Pa%C3%ADs-multid%C3%B5es-gritam-n%C3%A3o-vai-ter-golpe.htm>>. Acesso em 11 de março de 2017.

¹⁹⁰ A autora define Face, na direção de Goffman (1967). Sendo a construção positiva de sua própria imagem por um ator diante dos demais.

comentário cogita Tiririca se tornar presidente, apenas pela possibilidade de poder usar Tiririca's como moeda. Mais adiante outro comentarista explica que “*Dilma*” vale menos que “*Michéis*”, não sendo possível identificar qual seria a diferença na valorização das “moedas” uma vez que se trata do Real.

O que nos faz notar que, mais uma vez, apesar de estar num ambiente tenso, os internautas brasileiros, mantêm seu hábito de humor. Fazendo lembrar sua fama de “*HueBr*”.

5.4 SJW – Os guerreiros da Justiça Social

Com a notada presença de debates na internet, alguns discursos observados no cotidiano podem se reproduzir neste meio, como visto anteriormente. Observamos que o ódio se faz presente em diversos comentários quando o assunto é política. É nesse contexto que o guerreiro da justiça social ou SJW se encaixa, a sigla vem do inglês (*Social Justice Warrior*). Mas o que exatamente é isto? Este termo começou a ser utilizado com o surgimento de grupos que defendiam abertamente pessoas que sofrem algum tipo de preconceito, tais como racial, de sexo, religião, as minorias em geral. Entretanto, muitas das vezes os argumentos utilizados eram hostis e disseminavam ainda mais a agressividade, tentando combater o ódio com o ódio. Assim sendo, o termo começou a ser utilizado pejorativo para aqueles que se expressam agressivamente de modo a defender as minorias¹⁹¹. Todavia, definir com exatidão o que são os Guerreiros da justiça social se faz uma tarefa complexa, uma vez que as definições também trazem consigo uma posição política e social sobre o que está se definindo. Para exemplificar, um usuário levanta a questão:

“**Mate175** - Só pra constar: o que é "sjw"? Sério, eu não sei.”

Então internautas os respondem, apresentando visões diferentes sobre o termo.

“**Meeow** - O termo em si eh muito usado para desqualificar qualquer argumento vindo de grupos feministas, LGBT, etc. É bem comum serem taxados como loucos, fora do serio, 'fascistas de esquerda' etc. Existe sim

¹⁹¹ O entendimento aqui apresentado é a compreensão do autor após leituras sobre a temática, todavia os textos vinham carregados com ora elogios ora críticas, tal definição tem como intuito apenas indicar ao leitor de que se trata.

muitos grupos das causas que mencionei acima que vão para um lado bem mais extremo e no começo o termo SJW geralmente focava só neles. Mas com o tempo virou um termo bem ofensivo, bem inútil e bem desnecessário já que é usado a torto e a direito.”

Este usuário nos indica que o termo é utilizado de forma pejorativa para designar aqueles indivíduos que lutam por direitos de grupos sociais em nossa sociedade. Entretanto, estes grupos são, normalmente taxados por aqueles que não concordam com suas ideias, como extremistas, justamente pelo modo no qual os mesmos se impõem. Assim sendo, é colocado um estereótipo sobre aqueles que defendem esta luta, sendo corroborado com outro internauta que diz:

“**Hoodjiah** - Inclusive as pessoas que usam o termo SJW também gostam de chamar qualquer feminista de feminazi.”

Ao levantar essa ideia, o usuário nos mostra que os indivíduos tendem a simplificar um movimento ou generalizar as pessoas que os pertencem a fim de desarticular e enfraquecê-lo. Em contrapartida, outro comentarista expõe sua opinião sobre o que é SJW.

“**In10sity** - Eu vou fazer uma síntese do que eles são, gosto de acompanhar essa galera por que eles são absurdos e muitas vezes engraçados de tão fora da realidade que são. São pessoas que se usam da Justiça Social(SJW) pra dar vazão no próprio preconceito hipócrita e viés fascista. "Guerreiros" (Warriors) por que eles são bem convictos em sua ignorância. Eles não toleram opiniões divergentes e tentam censurar as pessoas, também consideram qualquer questionamento um ataque pessoal, discordar de um SJW muitas vezes é taxado como assédio. Não é atoa que eles já estão sendo comparados a um culto. Daria um livro. O youtube é cheio de exemplos absurdos e hilários desse povo, procure por Guerreiros da justiça social.”

Este usuário demonstra sua insatisfação com grupo em questão. Ao contrário dos anteriores, o comentário acima não compactua com as ideias propostas pelos SJW, salientando comportamentos agressivos e extremistas tomados pelos mesmos. O internauta ainda os compara com um culto, talvez pela crença não racional (segundo o internauta) que eles podem ter. A fala termina indicando que se procure o termo na internet. Mostrando que o usuário tem confiança em seus pontos apresentados e que em uma pesquisa pontos semelhantes aparecerão.

A colocação frente a frente das duas óticas (positivas ou contrárias) em relação aos SJW's é interessante, pois são bem distintas, mas tem um ponto em comum: a concordância que o termo não é bem utilizado. Sendo que para um, isto é decorrente

do uso indiscriminado e pejorativo do termo e para outro, isto ocorre pela não busca de justiça dos envolvidos. Também observamos que o usuário *In10nity*, poderia exemplificar os indivíduos apresentados pelos primeiros comentaristas, que utilizam o termo agressivamente. Todavia, seriam necessários mais comentários deste internauta para que pudéssemos afirmar tal suposição.

Esta situação de discussão entre os que defendem ou não tal grupo é tão presente no meio virtual que um jogo foi lançado para satirizar este tema. O jogo¹⁹² conta com um duelo entre um “*guerreiro*” e um “*monstro*”. Sendo que neste duelo as armas usadas são as frases mais comuns utilizadas por indivíduos neste ambiente.

Mais uma vez, os comentários se voltam para a violência propagada no campo virtual. Agora os usuários questionam a lógica “anti-sjw”.

“1984stardust - Entra com o nome "feminista" e vai sentir saudade de ser petista.

Nerdyblitz - Nem fala. Tava conversando com minha namorada sobre isso e aí tá complicado mesmo. Essa "garotada" huehuehue tá preocupante nos ideais casa vez mais escrotos. Eu gostaria de acreditar que muitos fazem pela zuera mas o triste é que muitos abraçaram essa idéia "sou anti-sjw" que foi propagada por muitos youtubers retardados e inclusive aqui no reddit. Aí você vê adolescentes de 20 anos falando de "feminazi" e batendo palma pra misoginia. Essa geração tá perdida. Precisava dar um reset.”

O primeiro comentarista levanta a questão sobre o feminismo, propondo que os ataques seriam muito mais ostensivos, se comparados aos políticos. Em seguida, um internauta relata sua preocupação com as ideias propagadas e suas reais intenções. Colocando em questão se os indivíduos o fazem pela brincadeira ou se realmente acreditam nos ataques. Como observado anteriormente, o comportamento dos brasileiros é muitas vezes considerado pelos comentaristas como tóxico, pouco amigável e muito crítico, sendo notados atos de agressividade em meio a brincadeiras. Mas até quando estes ataques ficam na brincadeira ou passam a realmente expressar sentimentos de ódio? O comportamento hostil e mascarado pelo humor pode ser entendido por como um meio de conseguir visibilidade.

A forma agressiva de comportamento dos trolls¹⁹³ também nasce na medida em que este compromete a cooperação em torno da conversação para obter

¹⁹² Disponível em: <<http://www.b9.com.br/55566/games/social-justice-warriors-discute-trolls-nas-redes-sociais/>>. Acesso em 19 de abril de 2017.

¹⁹³ Usuário que provoca e desestabiliza os outros na internet, geralmente se divertem com as reações das pessoas afetadas.

visibilidade para sua ação e, muitas vezes, comprometer ou lançar dúvidas sobre a reputação do Outro. (RECUERO, 2013, p.60).

A autora nos indica que a audiência dada as ações de agressividade e o comprometimento sobre a imagem do outro são motivadores para que os *trolls* continuem em busca de visibilidade. O comportamento dos trolls consiste em “provocar um ou mais participantes de um ambiente online (fórum, lista de discussão, game) com a intenção de incitar discordâncias e confrontos, através de comportamentos impertinentes, inferiorização ou ridicularização.” (FRAGOSO, 2015, p.137).

Esse comportamento pode fazer com que as pessoas se intimidem e não demonstrem suas opiniões no receio de serem vítimas. Entretanto não é possível, aqui, definir quando este comportamento é feito como puramente diversão ou quando busca afetar realmente os indivíduos envolvidos. Este é um limite que apenas um estudo com um foco naqueles que o praticam poderá nos mostrar.

A influência de youtubers, é um ponto em comum entre parte dos comentaristas que reconhecem quem são os influenciadores e quais seus discursos. Tal influência também é apontada como grande propaganda para que as ideias “anti-sjw” se espalhem. A preocupação apresentada não é exclusiva deste comentarista, pois é reafirmada e somada a novos pontos apresentados por outros internautas.

“1984stardust - É por causa também do game Gate¹⁹⁴ e uma feminista fez uma série de vídeos sobre objetificação feminina e decidiram acabar com as acusações xingando e ameaçando de morte. Se você assistir South Park¹⁹⁵ e o conceito dele de safe space¹⁹⁶ dá para ver muita propaganda ao ódio aos sjw. Só digo que criminalizar a justiça social para ganhar pontos hue é um baita movimento político. Muitas vezes as pessoas são simplesmente incorretas e enchem o pleito para dizer politicamente incorretos. Como se fossem um partido.”

A agressividade relatada neste comentário ultrapassa o limite das palavras ao ameaçar de morte e passa a percorrer o campo das ações. O caso relatado nos

¹⁹⁴ Um movimento que começou para denunciar a falta de ética no meio jornalístico de jogos e se transformou num grupo que acusa e ameaça mulheres que façam alguma crítica sobre o machismo nos jogos virtuais. Para mais detalhes ler: O que é GamerGate e por que você se importaria com ele? Disponível em: <<https://tecnoblog.net/174053/o-que-e-gamergate-estudio-pax-east/>> Acesso em 29 de março de 2017.

¹⁹⁵ Desenho animado para adultos que retrata inúmeros temas polêmicos de maneira satirizada.

¹⁹⁶ Expressão de origem inglesa, que pode ser entendida como “espaço a salvo”. Usada para designar aquele lugar no qual a livre expressão está diretamente ligada quase que somente aos indivíduos de grupos da minoria (homossexuais, negros, indígenas entre outras)

demonstra o quanto o ódio àqueles que buscam uma justiça social pode chegar. A influência aqui sobre o ódio aos *SJW* passa também a vir de desenhos exibidos na televisão, mostrando como críticas a estes indivíduos podem estar nas diversas mídias e não apenas na internet.

O usuário nos aponta que ser “*hue*” também é uma jogada política, isso conversa com o que foi levantado anteriormente, nos indicando que existem intensões que vão além de puramente a piada, podendo ser apresentando uma possível aceitação por parte de algum grupo, em outras palavras “*Busca-se a visibilidade e a reputação do bom humor pela desestabilização da face do Outro.*” (RECUERO, 2013, p.61).

A agressividade provinda deste tipo de comportamento, pode fazer com que as pessoas se distanciem deste meio.

“**Maltin** - Também fico muito confuso, a lei de Poe agindo de forma intensa nesse subreddit. Gente divulgando o livro do Ulstra como "fonte importantíssima de informação sobre a ditadura", o furor raivoso contra o Jean Wyllis, o credo de achar que qualquer reclamação é vitimismo, que o instituto Mises¹⁹⁷ é a verdade e a vida, que existe uma solução simples para todos esses problemas, só consegui ter um diálogo com meia dúzia de pessoas por aqui, infelizmente. Dei rage-quit por um tempo do /r/brasil quando uma cascata de comentários aplaudindo misoginia aconteceu faz alguns meses, voltei e essa nova safra de comentários sobre a ditadura, Bolsonaro, Jean Wyllis e afins está me lembrando por que parti.”

Seguindo a direção dos comentários vistos até então, a violência é enunciada mais uma vez. Neste caso, ela é praticada como aliada de pontos de vistas. O usuário nos conta sobre situações vistas por ele, tais como propagação de ideias de torturadores e a aceitação de práticas de preconceito como normais ou, até mesmo bem-vindas.

O próprio internauta se mostra cansado do ódio propagado ao falar que já parou de acessar o site por conta destas posturas. Observadas as experiências relatadas, fica claro que na discussão entre internautas que apresentam visões distintas sobre determinado assunto “o usuário atém-se mais a ofender seus adversários do que a convencê-los do seu ponto de vista através da racionalidade.” (TRONCO, 2013, p.73).

À medida que avançamos em nosso trabalho e destrinchamos mais comentários, observamos que a violência passa a ir além de um discurso dentro daquele espaço virtual, no qual comentários agressivos são direcionados a outros

¹⁹⁷ Associação que ligada aos estudos econômicos de livre comércio e sociedade livre.

leitores naquele ambiente. Tal violência está contida em diversas experiências vividas que extrapolam os sites analisados e até mesmo a internet, podendo ser observada em diferentes contextos. Haja vista a variedade de relatos em distintas ocasiões, que vão do jogo online e chegam até a briga de vizinhos.

A agressividade em fóruns na internet foi observada também por Tronco (2013) que em seu estudo observou comentários “raivosos” sobre política em um site de notícias. O autor diz que na maioria das postagens:

A interação entre os leitores era de caráter difamatório [...]. Muitos utilizavam palavras de baixo calão para se referir uns aos outros. Apesar de poucos se posicionarem a favor de um partido, havia um claro posicionamento político na quase totalidade das publicações. A posição política de cada um foi alvo da maioria dos comentários agressivos [...] As interações entre os participantes limitavam-se a ofensas. (TRONCO, 2013, p.71).

A partir de seus dizeres podemos entender que nas discussões onde são evidentes os posicionamentos políticos quase não a debate e sim agressividade por parte daqueles que não concordam com a opinião mostrada. Apesar de investigar sites diferentes dos aqui apresentados, as experiências relatadas em ambos os casos são convergentes.

Ao se referir a “Lei de Poe”, o usuário fala sobre um princípio adotado pelos internautas em geral que acompanham fóruns. Segundo esta “lei” se algum argumento ou texto é postado sem nenhum *emoticon*¹⁹⁸ ou clara manifestação de humor é difícil identificar se os dizeres são uma crítica/paródia ou uma afirmação verdadeira, tornando-se impossível compreender a real intensão da postagem¹⁹⁹.

Esta “lei” pode nos ajudar a entender a dificuldade do diálogo, frequentemente relatada, pois é muito difícil saber quando o debate está sendo sério ou apenas uma piada, da mesma forma se o mesmo tornou-se ofensivo ou irônico. Podemos induzir que alguns usuários utilizam justamente desta dúvida para fazer suas colocações, observando que em ambientes virtuais frequentados por pessoas de diversas culturas esse fator pode se tornar maior fazendo com que esta “*zona de ambiguidade tende a ser mais ampla, pois as diferenças culturais entre os envolvidos facilitam mal-*

¹⁹⁸ Forma de comunicação que utiliza conjunto de caracteres para formar uma figura, que possa descrever alguma sensação ou emoção. Uma pessoa sorrindo por exemplo pode ser expressa da seguinte forma: xD. De modo que o “x” represente os olhos cerrados e o “D” um grande sorriso.

¹⁹⁹ Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/technology/news/6408927/Internet-rules-and-laws-the-top-10-from-Godwin-to-Poe.html>>. Acesso em 19 de abril de 2017.

entendidos em que brincadeiras são tomadas como ofensas e insultos são interpretados com bom humor.” (FRAGOSO, 2015, p.136).

Os relatos de violência fora do próprio fórum continuam:

“Nerdyblitz - Vide como pularam pra atacar o Wyllys quando o Bolsonaro Junior soltou aquele vídeo mas ignoraram completamente quando mostraram o outro vídeo que mostra o Junior cuspidando de volta. Considero a atitude de ambos errada, apesar de que gostaria muito de cuspir na cara dos Bolsonaros, mas lá não é lugar pra citar torturador ou cuspir. Mas me entristece ver uma geração jovem se tornando tão reacionária. Não é algo novo mas essa juventude abraçar ideais tão deturpados quanto misoginia, homofobia e a tortura me dão certo medo.”

Os ataques ao deputado Jean Wyllys e a crítica aos seguidores mais fervorosos do também deputado Bolsonaro aparecem mais uma vez na vivência citada. O usuário salienta que a violência não deve acontecer, principalmente numa instituição de representatividade pública de tamanha responsabilidade pelos acontecimentos no Brasil.

A inquietação quanto aos comportamentos dos jovens também se faz mais uma vez presente, a partir de suas palavras podemos entender que essa preocupação acontece devido aos adultos que podem se tornar e sobre os atos de ódio que já praticam.

A agressividade e o ódio foram os motores que moveram as discussões neste capítulo, sua força é tamanho que por vezes o tema principal foi esquecido pelos comentaristas na pretensão de trazer suas experiências vividas para este meio. Violência esta que ora é explícita nos próprios comentários, ora vem revestida de humor. Entretanto uma afirmação de um usuário, pode demonstrar bem o esgotamento de uma parte da população perante a política.

“Gustavop mrq - O povo brigando entre si, e os corruptos lá em cima só rindo e comendo pizza, é incrível, é por este motivo que o Brasil patina em bosta.”

Ao fim, o internauta demonstra sua insatisfação com a conjuntura política brasileira. Indicando que as discussões agressivas que tem o foco apenas nos sujeitos, são em vão. Pois, segundo o comentarista, por mais que ideias sejam debatidas pelo povo e que os indivíduos lutem entre si em defesa de seus posicionamentos, os políticos corruptos, apesar de apresentarem divergências, estarão juntos em seus poderes perante a impunidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreender as manifestações oriundas das interações acerca do *Counter Strike* mostrou ser uma tarefa nada simples. As discussões ali estabelecidas abrangem uma vasta gama de assuntos que não se restringe puramente ao jogo.

Os internautas trazem em seus comentários suas experiências de vida e também expectativas, assim, a partir do estudo realizado, é notado que as ações encontradas nos comentários da internet não podem ser encaradas e entendidas de forma alheia às influências do mundo não virtual. Mesmo sendo, uma tarefa difícil, e por vezes impossível, precisar quais são os fatores que rodeiam os internautas no momento o qual expressam seus pensamentos, estes não devem ser ignorados, nas palavras de Rodrigues (2011):

A cibercultura não é um aspecto estanque, distante dos dilemas e angústias da existência humana, muito pelo contrário, dialoga com a vida cotidiana. Somos nós, atores e autores de nossas vidas, que interpretamos e damos significados às relações com as tecnologias, com o ciberespaço e, assim, esse contexto é totalmente conectado à realidade contemporânea. (RODRIGUES, 2011, p.32).

Entendemos que as caixas de comentários são um interessante espaço para a interação entre os internautas, pois a partir delas os usuários, além de acompanhar a postagem, podem também emitir seus pensamentos sobre o que foi posto a *priori*, esta possibilidade abre margem para que outros internautas se manifestem concordando ou discordando do conteúdo apresentado, podendo assim ser formado um diálogo. “A internet, mídia escolhida para tal análise, tem como atributo a possibilidade ampliada da participação dos leitores, diluindo a dicotomia das posições produtor e receptor”. (ANJOS, 2013, p.179).

Dessa forma, os internautas assumem um papel principal na comunicação, participando diretamente do que está sendo construído naquele espaço.

Observamos também que os diálogos não vêm exclusivamente de respostas diretas a outros comentários, eles podem conversar entre si de uma maneira global. Isso ocorre a partir do momento que os internautas comentam uma mesma publicação, mas não necessariamente, respondam a outros comentaristas diretamente, de forma que é possível perceber conexões em comentários que estejam separados, ou seja que conversem mesmo que por meio da postagem central. Com

isso os comentaristas permanecem unidos, não pela conversa direta, mas sim pelo tema central da postagem inicial, assim estas possibilidades “*destacam a centralidade dos sujeitos que interagem, sem os quais sequer faria sentido falar em sociabilidade*” (FRAGOSO, 2012, p.73), sendo que o internauta é capaz de socializar-se mesmo que não converse diretamente com os outros.

Outro fator que pode contribuir para a participação dos internautas e, portanto, sua centralidade nas postagens é a expectativa de aceitação e legitimação da opinião emitida por parte de outros usuários (RECUERO, 2013). Assim, foi percebido que alguns comentaristas se sentiam à vontade e estimulados a fazer suas publicações pela aceitação dos demais, além disso respondiam de forma entusiasmada aqueles que concordavam com o exposto.

Todo este envolvimento com o jogo por meio da participação nos sites de notícia e fórum também é explicado por Cheung e Huang (2011) o qual fala que os espectadores do *game* apresentam uma necessidade de estar em comunidade para discutir sobre os mesmos temas, assim os internautas procuram um lugar onde possam conversar sobre assuntos específicos de seu interesse e a partir daí a interação ocorrerá de uma forma mais fluída, uma vez que as questões expostas são de interesse daqueles que ali participam. Ainda na visão do autor a brincadeira e o fator público de ser um espectador de *games* pode aliviar a solidão, dessa forma isto pode se estender para a participação nos sites pesquisados.

A análise nos mostrou que as interações ocorrem tanto com assuntos diretamente ligados ao jogo como em temas que fogem totalmente ao eixo central de discussão. Podendo ter diferentes níveis de proximidade com o jogo.

Foi mostrada uma relação paradoxal entre os jogadores de *Counter Strike*. Pois, embora não tenha sido notado com frequência nos comentários, o comportamento não amigável (ácido), figurou constantemente os relatos trazidos principalmente quando o tema era relacionado à ajuda ao próximo. De um outro lado várias foram as colaborações e discussões amigáveis e construtivas entre os internautas. Desse modo pode ser apontado que, apesar de passarem por situações delicadas durante o jogo, quando vão para os sites e fóruns os internautas se mostram bem solícitos e, na medida do possível, amigáveis entre si.

Apesar de não serem encontrados nos comentários investigados ofensas diretas ao interlocutor, episódios de ódio foram comumente relatados. Em seu estudo sobre comentários na internet Ferreira (2016) discute como as relações na internet

podem se tornar um ambiente favorável para a agressividade. Entretanto este tipo de afirmação, por meio de nosso trabalho, deve ser relativizado pois, como dito anteriormente, não foi encontrada tamanha agressividade nos comentários analisados, mesmo que ela tenha sido citada. Também é necessário relatar que a pesquisa ocorreu em um ambiente onde, na visão dos internautas, a “toxicidade” dos presentes é comum.

Em contrapartida, Recuero (2013) aponta que a criação de dois tipos de laços nas redes sociais: os laços fortes formados por pessoas conhecidas e amigas fora do mundo virtual e os laços fracos formados por pessoas que se conhecem apenas no mundo online, afirmando que os indivíduos tendem a formar mais laços fracos, o que pode gerar muitas vezes conflitos nas postagens e olhares que não concordem com o exposto. Podemos trazer esta observação também para fora das redes sociais, uma vez que observamos que as interações dos internautas estudados ocorrem em um local onde estes “laços fracos” são feitos e refeitos a cada nova postagem, o que pode explicar a divergência de olhares sobre determinados assuntos, principalmente ao se falar das equipes profissionais.

A comparação entre o jogo, principalmente quando se trata do *e-sport*, e o futebol aparece constantemente nos comentários. Tal comparação talvez ocorra numa forma de validação desta expressão, entendendo que o futebol é um esporte com grande relevância no Brasil, encontrar pontos em comum com ele pode ser uma estratégia para que haja aceitação de um grande público. Semelhante ao observado no estudo de Melo e Fortes (2009) que ao analisar as produções do cinema a respeito do surf indica pistas de como a sua aceitação em diferentes contextos passa pela organização de grandes campeonatos e principalmente pelo dinheiro. Assim vários internautas defendem a ideia que *Counter Strike*, pode sim ser um esporte, sendo que a maioria de seus argumentos para sustentar esta prerrogativa foram justamente os mesmos citados acima.

Seguindo esta prerrogativa, percebemos também por meio dos comentários e das reportagens lidas como o jogo pode se tornar um esporte, neste caso como o jogo online pode se tornar um *e-sport*. Que por sua vez é debatido e possui fãs espalhados por todo o mundo. Entretanto, é observado dificuldade na aceitação do *Counter Strike* como um esporte por parte daqueles que não vivenciam este mundo. Isso ocorre pode ocorrer pois o “[...] *desporto eletrônico muitas vezes nem sequer é aceite como uma*

ação de lazer, uma vez que a maioria dos pais e responsáveis educacionais desencorajam os jovens a jogarem de forma continuada (SARAIVA, 2013, p.4).

Sem embargo o número de indivíduos que se tornam jogadores vem crescendo, além disso, aqueles que almejam jogar profissionalmente *“atravessam dificuldades similares a de jovens que querem disputar esportes profissionalmente e precisam alcançar níveis de excelência altos através de treinos exigentes constantes até serem reconhecidos.”* (PEREIRA, 2014, p.48). Assim foi notada a participação, por parte daqueles que almejam aumentar seu conhecimento no jogo ou ajudar outros a compreender melhor o *game*, podendo até combinarem de jogar juntos em um momento próximo.

Ao se falar na torcida o interesse se fez presente pelos jogadores e organizações, sendo que os internautas debatem sobre quais são os melhores jogadores, quais as melhores posições, criticam novas contratações, discutem qual time seria o ideal, discordam de rankings divulgados, apontam causas para vitórias e derrotas. Os internautas, além de debater sobre o rendimento e habilidades dos jogadores, também colocaram em pauta o comportamento dos jogadores, taxando-os como “tóxicos” ou como “bons”, evidenciando situações nas quais os *players* agiram de forma incorreta ou demonstraram hombridade, segundo os comentaristas. Além disso, os internautas seguem os jogadores profissionais em várias redes sociais e trocam mensagens, assim, é percebido que alguns estabelecem uma relação de proximidade com os seus ídolos. Tal relação construída pode incentivar ainda mais a participação nos sites, uma vez que a procura por notícias sobre seus jogadores preferidos poderá ser maior.

Entretanto os espectadores, acompanham os campeonatos e discutem não somente pelos jogadores e organizações, mas também a respeito equipes de transmissão. Os internautas, de acordo com sua preferência, passam a criticar ou elogiar os comportamentos dos *Casters*, de forma a se identificar ou distanciar dos mesmos. Lembrando que a discussão maior sobre este tema se deu pelo comportamento de um narrador estadunidense em um jogo de um time norte-americano contra um brasileiro, as ações de tal narrador foram debatidas pelos internautas, sendo que alguns compreendiam as reações da equipe de transmissão como normais, apontando o fato deles estarem narrando um time conterrâneo a eles e também sobre o estilo de narração americana, que comumente envolve a torcida. E outros se distanciavam por entenderem a narração como tendenciosa.

Além do mais, é importante ressaltar que em nosso estudo não foram apontadas referências para *casters* brasileiros, mesmo que estes se façam presentes no cenário competitivo, transmitindo e comentando campeonatos internacionais e produzindo conteúdo referente ao *game*.

Como levantado anteriormente, nossa investigação caminhou para diversos outros temas que *a priori* não teriam sido apontados. Indicando a necessidade de novas pesquisas envolvendo o tema estudado. Dentre as novas opções que devem ser aprofundadas em um momento posterior podemos citar a questão das mulheres no universo dos jogos online, o jogo como manifestação política, a criação de um mercado ao redor do *game*, entre outros. Todas estas temáticas, não foram negligenciadas, mas debatidas em nossa investigação, entretanto é sensato perceber a complexidade, incipiência e importância destes temas, de forma a entender que tais carecem de um foco especial, que poderá ser contemplado em pesquisas futuras.

Tais questões só surgiram devido ao caráter central que os internautas assumem nas postagens, trazendo suas experiências para dentro da caixa de comentários.

As possibilidades dessa interação geram uma série de possíveis interpretações capazes de dialogar internamente com o sujeito que a experimenta, isto é, esta forma de entretenimento transmite compreensões próprias das relações do público com um jogo determinado, tornando-o parte do processo e envolvendo-o numa resposta dinâmica do meio para com o indivíduo. (PULCIDES; NODARI, 2015, p.9-10).

Assim, os usuários podem trazer novos significados e novas discussões ao jogo e aos sites, uma vez que o mesmo é “parte do processo”, sendo agora ele quem dita os caminhos do debate.

A questão das mulheres no *Counter Strike* que foi levantada pelos internautas, carece de um olhar especial devido a diversos fatores citados ao longo do texto, mas em especial ao preconceito e estereótipos taxados às mulheres que jogam *Counter Strike*, em relação a isso Maric (2011) aponta que as relações das mulheres no *game* são mais ligadas a parte “sociallyoriented” do que a “gameoriented”, demonstrando a união que as jogadoras têm, ou devem construir, para se manter no cenário. A autora também explica a questão do cenário profissional feminino aparentar ter menor qualidade do que o masculino, para a autora isso só ocorre, pois há menos mulheres jogando, dessa forma é mais “fácil” atingir o nível profissional”. Para além disso, o

preconceito é observado tanto na denúncia de alguns internautas sobre suas vivências, quanto na fala dos comentaristas que dizem não se importar com o cenário feminino ou que os times só são feitos por quem é bonita, por exemplo. Tais posicionamentos reforçam, mais uma vez, a ligação entre o mundo online e offline, de forma que preconceitos observados no mundo cotidiano também passam a figurar nos comentários na internet.

O jogo tratado como um negócio aparece em meio aos comentários. Primeiramente, envolvendo os grandes campeonatos e equipes, com a visão do *game* como um *e-sport*. Assim, grandes quantias de dinheiro são movimentadas para a produção dos campeonatos, sua transmissão e premiação além da montagem de times com grandes estrelas do cenário. Desta forma, os internautas discutem também sobre a viabilidade de manter bons jogadores no Brasil e de trazer ligas profissionais para o país, por outro lado demonstram o conhecimento da realidade do *Counter Strike* em outros países, agregando à discussão elementos de comparação entre os diferentes contextos.

Outro caminho que leva ao mundo dos negócios apontado pelos internautas foi a criação de estabelecimento comercial voltado para este público de jogos online, neste caso da criação de uma *gaming lounge*. A proposta de criação de um comércio semelhante já foi alvo de estudos, Cremer (2016) que investigou a viabilidade da abertura de uma *lan house*, com moldes semelhantes ao descrito pelos internautas, em uma cidade do sul do Brasil. A abertura de um negócio deste tipo chama atenção dos internautas, que debateram levantando pontos fortes e fracos para tal possibilidade. Os comentaristas, trouxeram para o debate suas experiências e desejos a respeito deste tipo de empreendimento, assim esta comunidade por ser muito solícita em relação àqueles que nela procuram algum tipo de informação sobre seus interesses, evidenciando a união e sentimento de pertencimento deste público, já salientados anteriormente.

Assim os internautas mostraram como o *Counter Strike* é capaz de girar uma economia em torno de si, seja pelos campeonatos e equipes profissionais, seja pela frequência em ambientes ou consumo de produtos acerca do *game*.

Extrapolando ainda mais os muros do jogo, os usuários fizeram da política o tema central de sua discussão, mais uma vez foi constatado a influência das ações em outras esferas da vida social nos comentários acerca do *game*. Motivados possivelmente pela situação de crise política vivida na época dos comentários (que se

expande até o momento de finalização deste texto, em junho de 2017), os comentaristas debateram entre si a situação política brasileira, trazendo relatos de suas vivências e opiniões. Assim as interações ocorriam não só em virtude dos acontecimentos políticos, mas também pelas posições tomadas por diferentes jogadores/comentaristas.

A maneira com a qual os internautas abordaram o tema foi notadamente diferente, uma vez que foram observados comentários com diversos tons em suas falas. Alguns internautas apresentavam seus posicionamentos de modo mais ríspido, outros mais brando, houveram também aqueles que utilizaram do humor para se expressar. Indicando que existe uma heterogeneidade de posicionamentos e modos de agir no mesmo ambiente, de forma a mostrar a pluralidade de expressões neste meio.

Ora ou outra os comentaristas se mostravam irredutíveis em suas posições, afirmando seus pensamentos independentemente das respostas que a eles vinham, neste caso é admissível entender que os internautas podiam encarar a possibilidade de também ser o produtor e não apenas o ouvinte de uma forma mais individualista, percebendo que *“tais comentários são anúncios panfletários da opinião privada.”* (TRONCO, 2013, p.31).

Assim o comportamento do brasileiro na internet foi novamente levado em consideração, os chamados *“Huebr”*, alvo de pesquisas de Frago (2015), foi percebido na conduta de algumas falas ou em seus relatos.

Com o estudo foi possível perceber que a internet, neste caso, os sites e fóruns ligados ao *Counter Strike* constituem um espaço e lugar (ANDRADE, 2014) para a interação dos sujeitos. Além do mais a *“opção entre a comunicação em tempo real e a assíncrona, bem como a opção entre diferentes escalas de atuação (um-um, um-muitos e muitos-muitos)”* (FRAGOSO, 2012, p.81) possibilita e incentiva ainda mais a participação dos internautas, uma vez que não é necessário que seja dada uma resposta imediata ao que foi postado e que os usuários podem tanto dialogar individualmente quanto em grupo, ampliando assim o leque de interações.

O confronto de ideias é algo esperado nos ambientes destes sites uma vez que os mesmos *“São o espaço onde se encontram as diferentes posições em confronto, a sua expressão pública, e a elaboração discursiva da generalidade dos assuntos socialmente relevantes”*(TADEU, 2012, p.18). Assim, assuntos que não estavam previstos passam a ocorrer naturalmente nas discussões.

A partir disso, concluímos que os sites que permitem que o usuário possa se expressar, em especial *Reddit* e *TeamPlay*, apresentam-se como boas opções para a interação dos internautas, que ali se juntam para debater sobre um tema em comum, mas que não se prendem somente a este, enriquecendo ainda mais aquele ambiente. Não foi possível, e nem foi a pretensão, esgotar todas as possibilidades de compreensão e análises oferecidas por um meio tão rico de interações, entretanto este trabalho apresenta-se como um passo para a compreensão das manifestações contidas em comentários de sites, principalmente vinculados ao *Counter Strike* e como a mesmas podem se relacionar com o Lazer.

GG.

REFERÊNCIAS

- AMÉRICO, Marcus. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (E-Sports). **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 11, p. 316-327, 2014.
- ANDRADE, Luiz Adolfo. Jogos eletrônicos e geografia da comunicação: espaço, lugar e mediação na (ciber)cultura do entretenimento. **Tríade**, v. 2, p. 71-86, 2014.
- ANJOS, Luiza Aguiar dos. **Quando o silêncio é rompido: homossexualidades e esportes na internet**. 2013. 190f. Dissertação (Estudos do Lazer) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.
- BANDEIRA, Olivia. **Jogar, encontrar os amigos ou espalhar o currículo por aí: uma etnografia na lan house e no telecentro**. 2010. 180 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2010.
- BANDEIRA, Olivia. Lan houses - a defesa do olhar do jovem na discussão sobre inclusão digital. In: VI **Congresso Nacional de História da Mídia**, 2008, Niterói. CD Rom do VI Congresso Nacional de História da Mídia, 2008.
- BARBOSA, Luiz Henrique de Freitas. **Chirulirulí Chirulirulá: A importância de Osmar Santos para a narração esportiva no rádio**. 2011. 115f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Comunicação Social) – Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2011.
- BERTOLINI, J.. A banalidade do mal na internet: aplicando Arendt, Nietzsche e Hobbes para pensar comentários políticos agressivos. **Temática** (João Pessoa. Online), v. 12, p. 17-31, 2016.
- CASTELLS, Manuel. **A Galaxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003.
- CHEUNG, G., HUANG J. Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator. In: **Proceedings of the SIGCHI**, Vancouver, p.763-772, Maio 2011. Disponível em: <http://jeffhuang.com/Final_StarcraftSpectator_CHI11.pdf> Acesso em 16 de novembro de 2016.
- COUTO, Euclides de Freitas. A esquerda contra-ataca: rebeldia e contestação política no futebol brasileiro (1970-1978). **Recorde: Revista de História do Esporte**, v.3, n.1. Rio de Janeiro. Junho. 2010, p. 1-22. Disponível em:<<http://search.proquest.com/openview/7ec708165d7de2b50ae2575661e34174/1?pq-origsite=gscholar&cbl=54493>> Acesso em 10 de abril de 2017.
- CREMER, Yuri Bastos. **Estudo da viabilidade para a abertura de um Bar Geek em Porto Alegre**. 2016. 59f. Monografia (Bacharelado em Administração) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.
- DA SILVA, Emerson Henrique. **Conhecimento, sociabilidade e lazer em jogos online: uma etnografia na “lan house do Paulo” em são gonçalo do Amarante –**

RN. 2012. 110 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, 2012.

DUMAZEDIER, J. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

ESPINOSA, Juliana Ribeiro. **Youtubers teen**: a influência dos vlogs às novas gerações. 2016. 75f. Trabalho de conclusão de curso (graduação em Comunicação) - Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

FERREIRA, Liana Feitosa. Agressividade em comentários noticiosos: uma reflexão sobre violência virtual. *In: 7º congresso Internacional de Ciberjornalismo*. 2016, Campo Grande. Disponível em: <http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor7/files/2016/08/Artigodoc_Ciberjor_LianaFeitosa.pdf>. Acesso em 03 de fevereiro de 2017.

FORTES, Rafael. De passatempo de vagabundos a esporte da juventude sadia: surfe, juventude e preconceito em Fluir (1983-1988). *In: VI Congresso Nacional de História da Mídia*, 2008, Niterói. Anais do VI Congresso Nacional de História da Mídia, 2008.

FRAGOSO, Suely. Mediações Espaciais da Sociabilidade Online. *In: Ivone de Lourdes OLIVEIRA; Marlene MARCHIORI. (Org.). Redes Sociais, Comunicação, Organizações*. 1ed. São Caetano do Sul: Difusão, 2012, v. 1, p. 67-84.

FRAGOSO, Suely. 'HUEHUEHUE eu sou BR': spam, trollagem e griefing nos jogos online. *Revista FAMECOS (Online)*, v. 22, p. 129-146, 2015.

MARIC, Janina. Electronic sport: how progaming negotiates territorial belonging and gender. *Journal of media and communication ecrea special issue*, Melbourne, v. 2, p. 6-23, nov. 2011. Disponível em: <https://platformjmc.files.wordpress.com/2015/04/platform_yecrea_2011.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2016.

HAMELINK, Cees J. Direitos humanos para a sociedade da informação. *In: MELO, José Marques de; SATHLER, Luciano (orgs.). Direitos à Comunicação na sociedade da informação*. São Bernardo do Campo: UMESP, 2005. p. 103-151.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARIC, Janina. Electronic sport: how progaming negotiates territorial belonging and gender. *Journal of media and communication ecrea special issue*, Melbourne, v. 2, p. 6-23, nov. 2011. Disponível em: <https://platformjmc.files.wordpress.com/2015/04/platform_yecrea_2011.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2016.

MELO, Victor Andrade; FORTES, Rafael. O surfe no cinema e a sociedade brasileira na transição dos anos 1970/1980. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte (Impresso)*, v. 23, p. 283-296, 2009.

OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira De; ACADROLLI, Aline Bernardi. Newsgames: um estudo na internet sobre notícias e jogos. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, Santa Catarina, v. 13, n. 1, p. 115-130, jan./jun. 2016.

OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira de. **Garotas que jogam videogame: Expressões de Identidade e interações sobre a cultura gamer no facebook**. 2014. 133 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

PEREIRA, Rogério Santos. O Futebol no mundo dos games: reflexões sobre as representações digitais de corpo, movimento e esporte. **Fonte**. ano 6, n.9, 2009. p.87-91.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

PULCIDES, André Luis; NODARI, Sandra. Esports: narrativas em hipermídia como competições. **Ditoefeito**, Curitiba, v. 6, n. 8, p. 1-13, jan./jul. 2015. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/de/article/view/3184>>. Acesso em: 27 set. 2016.

RECUERO, Raquel. Atos de Ameaça a Face e a Conversação em Redes Sociais na Internet. In: Alex Primo. (Org.). **Interações em Rede**. 1ed.Porto Alegre: Sulina, 2013, v. 1, p. 51-70.

RODRIGUES, Mariana Alves. **À sombra das chuteiras virtuais: futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico**. 2011. 96 f. Dissertação (Estudos do Lazer) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

SAKAMOTO, Leonardo. **O que aprendi sendo xingado na internet**. 1 ed. São Paulo: Leya, 2016. 160 p.

SARAIVA, P. E-sports: Um Fenómeno da Cultura Digital Contemporânea. Videojogos 2013 – In: **Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos, Departamento de Eng. Informática**, Universidade de Coimbra, Portugal Disponível em: <http://vj2013.dei.uc.pt/wp-content/uploads/2013/09/vj2013_submission_12.pdf. > Acesso em 20 de dezembro de 2016.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo virtual: contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v.6, n.2, 2003. p.23-

SOUSA, Rainer Gonçalves. "Macartismo"; Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/historia-da-america/macartismo.htm>>. Acesso em 06 de maio de 2017.

TADEU, Joana Rabaça Guerra Bastos. **Participação política e os comentários dos leitores no jornalismo online português**. 2012. 148f. Dissertação (Ciências da Comunicação) – Universidade de Nova Lisboa, Lisboa, 2012.

TRONCO, G. B.. A Internet como espaço de deliberação pública: uma análise de conteúdo dos comentários das notícias do Estadão.com.br. **Revista da graduação**, v. 6, p. 4, 2013.

TRONCO, G. B.. A Internet como espaço de deliberação pública: uma análise de conteúdo dos comentários das notícias do Estadão.com.br. **Revista da graduação**, v. 6, p. 4, 2013.

VENTURA, Mário André de Assis. **Etnografia de uma comunidade de jogadores de FPS**. Faculdades de Letras/ Universidade do Porto. Porto, 2009. 121f. Dissertação (Mestrado em Multimídia). Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/60351/1/000137080.pdf>> Acesso em 01 de março de 2016.

ANEXO 1 – Glossário de expressões

Assault - Traduzido como assalto. Refere-se ao tipo de arma utilizada por alguns jogadores.

Baludo - Refere-se a pessoas que jogam bem, como o jogo é de tiro o termo “baludo” representa aqueles que “*mandam bala*”, que tem boa mira.

Boludo - Xingamento em espanhol que é utilizado tanto por brasileiros para designar jogadores argentinos, quanto por argentinos para designar brasileiros.

Cases - Do inglês traduzido como estojo ou caixa. No *Counter Strike*, é uma caixa que contém armas com pinturas diferentes daquelas padrões.

Cosplay - Fantasias temáticas do mundo nerd, tais como personagens de quadrinhos e jogos.

Defusar - Palavra abrigada, do inglês “Defuse”. Relativa a desarmar a bomba.

Farmar Gold monstro - Expressão que pode ser entendida como ganhar muito dinheiro.

FPS - Pode ser sigla de duas coisas distintas ligadas aos jogos. *First Person Shot*, traduzido como tiro em primeira pessoa, que se trata de um estilo de jogo. E *frames per second*, traduzido como quadros por segundo, que se trata da taxa de atualização de imagens na tela que se apresenta o jogo.

Gamer Hardcore - Aquele aficionado por *games*, que busca os melhores desempenhos e melhores máquinas. Palavra inglesa entendida como aqueles mais ativos, comprometidos ou doutrinários de um grupo ou movimento.

Gaming Lounge - Locais onde as pessoas se reúnem para jogar jogos de computador e console, em um ambiente confortável, em estilo lounge e com venda de bebida alcoólica.

Geek - Uma palavra inglesa que significa Nerd, aquela pessoa que é estereotipada como fanática por quadrinhos, jogos, estudos, leitura entre outros.

GeoDefault - Página padrão para usuários com acesso localizado em determinado local.

High-End - Produto de ponta, alta tecnologia.

Legendary - palavra inglesa que significa lendário. É usada para designar o status de jogadores que já estarão classificados para o próximo campeonato Major sem ter que jogar classificatórios. Esse status é dado a partir da colocação das equipes na última competição.

LG - Sigla para Luminosity Gaming, uma organização de e-sports

Likes – Traduzido do inglês como gostar, é uma ação típica na rede social Facebook.

Line/Line up - Line são os jogadores da equipe propriamente dita.

Mimimi - Gíria que se refere a reclamações, faz alusão a um comportamento infantil, choro.

Moba - Sigla para Massive Online Battle Arena. Estilo de jogo onde um grande número de jogadores se encontram em arenas virtuais para batalhar entre si.

Mods - Oriundo da palavra modificação. Ocorre quando há mudanças no jogo que trazem novos elementos, transformando o jogo.

My peen is a bigger - Expressão americana, que leva a mensagem de dominância, traduzido como minha caneta é maior. Porém se trata de um jogo de palavras, no qual a pronúncia ficaria “my penis bigger”, traduzido como meu pênis é maior.

NA - Abreviação de América do Norte.

Ping - É o tempo levado no trajeto da informação entre o servidor e o computador. Quando menor o número melhor será a sensação de fluidez, quanto maior pior a sensação causando travas na tela.

Pro Player – Termo em inglês, traduzido como jogador profissional.

Rushando - Vem do inglês “rush” que significa pressa. No jogo rushar é a ação de sair correndo sem parar até que chegue ao seu objetivo.

Scammar - vem do inglês “scam” que significa golpe. Ocorre quando duas pessoas abrem negociação para trocar itens do jogo (como armas, por exemplo) e uma acaba não cumprindo com o combinado.

SK - Uma organização de e-sports.

Staff - Diz respeito a toda estrutura física e humana disponível para os jogadores. Incluindo casas com computadores e materiais de treino. Do inglês apoio, suporte.

Tier - Traduzido do inglês como camadas, refere-se a classificação da equipe, quanto menor o número melhor sua classificação, está classificação é feita pela organização dos campeonatos e é comumente alinhada ao ranking elaborado pelo site hltv.org.

TL - Sigla para Team Liquid, uma organização de e-sports.

Treta - Gíria ligada à confusão.

Ultra High Settings - Configurações muito alta. O termo é usado em relação à qualidade dos gráficos dos jogos. Que em geral podem ser ajustado em muito baixa, baixa, normal, alta e muito alta.

Viewer - Espectador de transmissão pela internet.

