



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - UFPE**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS - CFCH**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA - PPGS**

DANIEL MONTEIRO DO NASCIMENTO

**“HUEHUEHUE OR DIE”?: Huerage e apropriações videolúdicas das  
noções de trolagem, identidade gamer e brasilidade na comunidade  
on-line brasileira de *League of Legends***

RECIFE

2023

DANIEL MONTEIRO DO NASCIMENTO

**“HUEHUEHUE OR DIE”?: Huerage e apropriações videolúdicas das  
noções de trolagem, identidade *gamer* e brasilidade na comunidade  
on-line brasileira de *League of Legends***

Tese apresentada ao Programa de  
Pós-Graduação em Sociologia do Centro  
de Filosofia e Ciências Humanas da  
Universidade Federal de Pernambuco  
como requisito parcial para a obtenção do  
título de doutor

Área de concentração: Mudança Social

Orientador: Jonatas Ferreira

RECIFE

2023

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Maria do Carmo de Paiva, CRB4-1291

N244h Nascimento, Daniel Monteiro do.  
“Huehuhue or die”? : Huerage e apropriações videolúdicas das noções de trolagem, identidade gamer e brasilidade na comunidade on-line brasileira de *League of legends* / Daniel Monteiro do Nascimento. – 2023.  
188 f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Jonatas Ferreira.  
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, CFCH.  
Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Recife, 2023.  
Inclui referências, apêndices e anexos.

1. Sociologia. 2. Interação social. 3. Identidade gamer. 4. Trolagem. 5. Jogos para computador. 6. League of legends (Jogo). I. Ferreira, Jonatas (Orientador). II. Título.

301 CDD (22. ed.)

(BCFCH2024-026)

DANIEL MONTEIRO DO NASCIMENTO

**“HUEHUEHUE OR DIE”?: HUERAGE E APROPRIAÇÕES VIDEOLÚDICAS** das noções de trolagem, identidade gamer e brasilidade na comunidade

on-line brasileira de *League of Legends*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Sociologia.

Aprovada em: 28/02/2023.

**BANCA EXAMINADORA**

*Participação via videoconferência*

---

Prof. Dr. Jonatas Ferreira (Presidente/Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

*Participação via videoconferência*

---

Prof. Dr. Paulo Henrique Novaes Martins de Albuquerque (Examinador Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

*Participação via videoconferência*

---

Prof. Dr. Paulo Marcondes Ferreira Soares (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

*Participação via videoconferência*

---

Profa. Dra. Cristina Teixeira Vieira de Melo (Examinadora Externa)  
Universidade Federal de Pernambuco

*Participação via videoconferência*

---

Prof. Dr. Lucas Victor Silva (Examinador Externo)  
Universidade Federal Rural de Pernambuco

A Cristina e Rudinaldo. E a Vanilda,  
Cissone, Arnaldo e Rane. E a Liu  
(Petrolina), Adelaide, Tomás e João. E a  
Judite, Carmelita, Josefa, José e Antônio.  
Enfim, dedico esta tese a todas as  
pessoas que dedicaram suas vidas para  
eu chegar até aqui.

## AGRADECIMENTOS

Aqui no Brasil, entre 2018 e 2022, passamos por um abrupto sucateamento das Instituições Públicas de Ensino Superior, por um descaso galopante com a Saúde Pública diante de uma pandemia mundial e outras atrocidades infligidas contra vários grupos minorizados, sobretudo mulheres, pessoas negras, indígenas e LGBTQIAPN+. Particularmente, ainda estou de luto por entes queridos, que em alguns casos fui privado de confortar e de ser confortado, presencialmente, para evitar o contágio da Covid-19.

Por isso, não posso deixar de agradecer, antes de todes, todas e todos, à minha família, pois sem ela este trabalho nunca seria concluído. Só com todo amor, apoio incondicional e paciência de minha mainha, Cris, de meu painho, Rud, de minha mana, Bruninha e de meu maridão, Gerardo, é que estou aqui são e salvo (rsrsrs) escrevendo esses agradecimentos. Eu adoro amar vocês!

Além deles, é inescapável agradecer também ao meu orientador o Prof. Dr. Jonatas Ferreira que não largou minha mão em nenhum momento necessário e sempre me encorajou com empatia e presteza em todas as etapas do processo de construção dessa tese.

Agradeço também a compreensão e apoio das servidoras e do corpo docente do PPGS-UFPE, em especial, às professoras Eliane Veras, Maria Eduarda e aos professores Artur Perrusi, Gustavo Santos e Paulo Marcondes. Seus questionamentos e sugestões de leitura foram de grande ajuda.

Tenho uma gratidão imensa por minhas companheiras e meus companheiros de turma (nossa eterna 5ª série B). A espontaneidade e alegria de vocês durante os momentos de trabalho duro e de descontração merecida mostraram ser uma rara demonstração não só de generosidade intelectual, mas também de afeto e solidariedade entre pares. Só quem passa pela pós-graduação vive na pele o que sofremos física, mental, social e emocionalmente para concluir um mestrado ou doutorado. Ainda mais em tempos de negacionismo científico. Sim, é preciso falarmos de saúde mental na pós-graduação, para o nosso próprio bem. E vocês, para variar, foram essenciais no meu processo de enfrentamento à ansiedade e

depressão, simplesmente, por me incentivarem sempre a seguir em frente mesmo também atravessando momentos de vulnerabilidade e insegurança.

Sinto-me agraciado por ter construído, durante os traçados desses caminhos acadêmicos, amizades, ou melhor, fraternidades que estiveram sempre ao meu lado. Não é, Beibi, Lei e laúca? E sou grato também pelas vivências compartilhadas pelas inúmeras pessoas que passaram pela minha série favorita: “O AP 201”. Não é Josi, Beibi (de novo), Anderson e João? Suana e Nacho, vocês foram as melhores personagens recorrentes, segundo o IMDb e o *Rotten Tomatoes* e, lógico, de acordo com as avaliações de minha própria pessoa, viu?

Várias pessoas amigas da Escola de Aplicação do Recife (FCAP/UPE), da Várzea – meu país –, da Boa Vista e de outros cantos e recantos de Recife e Olinda afora, só por contribuírem para o meu bem-estar, também merecem toda a minha gratidão.

Por fim, e não menos importante, agradeço à Capes pelo financiamento da pesquisa.

É com vocês e por vocês que compartilho esta tese.

“Somos todos resultado da cultura como mediação, seja através das regras de parentesco e religião ou as regras de *netiquette* e *game play*”.

(Daniel Miller e Heather A. Horst)

**Arrume um emprego. Vá trabalhar.  
Se case. Tenha filhos. Siga a moda.  
Aja normalmente. Caminhe na calçada.  
Assista TV. Obedeça a Lei.  
Poupe para sua velhice**



(Autoria anônima)

## RESUMO

No Brasil, desde 2013, observa-se uma crescente visibilidade midiática e acadêmica de um conjunto de práticas comunicativas “tipicamente” brasileiras, popularmente conhecido como “huerage”. A huerage pode ser vista, em especial, nas interações sociais nos jogos computacionais multiusuários on-line (JCMO) e em seus serviços e ambientes on-line, mas também nas principais plataformas digitais e redes sociais, sobretudo, as utilizadas por grupos formados por pessoas interessadas em produtos da cultura *pop* e da cultura *geek*. De fato, alguns textos jornalísticos, de infoentretenimento e científicos relacionam a huerage a uma particular modalidade de humor brasileiro na internet, chamada de “zuera”, e à trolagem (trote on-line), ora de maneira criativa, ora de modo problemático. Isto é, piadas, brincadeiras, críticas sarcásticas, troça, atitudes antiéticas e comportamentos disruptivos que abordam tanto conhecimentos e experiências compartilhadas sobre os JCMO quanto temas sensíveis, assuntos do cotidiano e midiáticos, bem como certos conceitos atribuídos à noção de brasilidade, entre eles a cordialidade, a malandragem, o jeitinho brasileiro e o viralatismo cultural. A partir da análise de discurso crítica de textos encontrados em fórum de discussão on-line de JCMO, sobretudo, no fórum on-line brasileiro e oficial de *League of Legends* e também em textos publicados em portais de notícias e blogues brasileiros, esta tese busca compreender como as/os *gamers* brasileiras/os apreendem e expressam a huerage, apropriando-se, assim, das noções de trolagem, identidade *gamer* e de brasilidade. Neste sentido, percebe-se a necessidade de refletir acerca da colonialidade videolúdica: uma faceta do processo de colonialidade que se manifesta, principalmente, pela normalização de um contexto empresarial de consumo de jogos computacionais de alto custo voltados para um público-alvo formado, sobretudo, por homens. Por fim, conclui-se que a huerage materializa-se a partir de apropriações linguísticas e tecnológicas que buscam, ora aumentar a diversão e provocar o riso a todo custo, ora manifestar afirmação identitária, proteção individual e resistência coletiva nas comunidades on-line brasileiras voltadas para os JCMO.

**Palavras-chave:** brasilidade; colonialidade; comunidade on-line; *League of Legends*; identidade *gamer*; trolagem.

## ABSTRACT

In Brazil, since 2013, there has been a growing media and academic visibility of a set of Brazilian “typically” communicative practices, popularly known as “huerage”. Huerage can be seen, in particular, in social interactions on multiplayer online games (MOG) and in their online services and environments, but also in digital platforms and social media formed by people interested in pop culture and geek culture products. In fact, some journalistic, infotainment and scientific texts relate the huerage to a particular type of Brazilian humor on the internet, called “zuera”, and to trolling (online prank), sometimes in a creative way, sometimes in a problematic way. That is, jokes, sarcastic criticism, hazing, unethical attitudes and disruptive behaviors that address both knowledge and shared experiences about the MOG and sensitive topics, everyday and media issues, as well as certain concepts attributed to the notion of Brazilianness, including “cordialidade”, “malandragem”, “jeitinho brasileiro” and “viralatismo cultural”. Based on the critical discourse analysis of texts found in MOG's online forum, especially in the Brazilian official online forum for League of Legends and texts published in Brazilian news portals and blogs, this thesis seeks to understand how Brazilian gamers apprehend and express the huerage, thus re-signifying certain notions of trolling, gamer identity and Brazilianness. In this sense, one sees the need to reflect on video-ludic coloniality: a facet of the coloniality process that is manifested, mainly, by the normalization of a business context of consumption of high-cost computer games aimed at a trained target audience, especially, by men. Finally, it is concluded that the huerage materializes from linguistic and technological appropriations that seek to either increase fun and provoke laughter no matter who it hurts, or manifest identity affirmation, individual protection and collective resistance in MOG on-line communities.

**Keywords:** Brazilianness, coloniality; gamer identity; League of Legends; online community; trolling.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>“NÓIS DO IT FOR THE LULZ”: HUERAGE EM CONTEXTOS VIDEOLÚDICOS GLOCAIS.....</b>	<b>22</b>
<b>3</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO E ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS.....</b>	<b>49</b>
<b>3.1</b>	<b>Referencial teórico: identidade, discurso e brasilidade a partir das Teorias Críticas da Colonialidade e da Teoria Social do Discurso.....</b>	<b>50</b>
<b>3.2</b>	<b>Orientações metodológicas: culturas e identidades videolúdicas, comunidades on-line e gêneros discursivos digitais.....</b>	<b>63</b>
<i>3.1.1</i>	<i>Culturas e identidades videolúdicas e jogos computacionais.....</i>	<i>66</i>
<i>3.1.2</i>	<i>Comunidades on-line, tipos de participação e formas de interação.....</i>	<i>73</i>
<i>3.1.3</i>	<i>Diferenciando suportes tecnológicos, ambientes on-line e gêneros discursivos digitais.....</i>	<i>77</i>
<b>4</b>	<b>DESENHO DA PESQUISA: ENCRUZILHADAS TEÓRICAS E METODOLÓGICAS.....</b>	<b>79</b>
<b>4.1</b>	<b>Definição do objeto empírico: discursos identitários em suportes tecnológicos, ambientes on-line e gêneros discursivos digitais.....</b>	<b>80</b>
<i>4.1.1</i>	<i>League of Legends: critérios de escolha.....</i>	<i>81</i>
<i>4.1.2</i>	<i>League of Legends: suporte tecnológico e serviço on-line.....</i>	<i>83</i>
<i>4.1.3</i>	<i>League of Legends: ambiente on-line.....</i>	<i>86</i>
<b>4.2</b>	<b>Coleta e construção dos dados.....</b>	<b>95</b>
<b>4.3</b>	<b>Corpus, tratamento e análise dos dados.....</b>	<b>99</b>
<b>5</b>	<b>“GIBE MONI PLOX OR I REPORT YU”: HUERAGE, IDENTIDADES VIDEOLÚDICAS E BRASILIDADES RISÍVEIS NO CONTEXTO VIDEOLÚDICO BRASILEIRO.....</b>	<b>111</b>
<b>5.1</b>	<b>Huerage e huebr nos discursos midiáticos: negociando modos de construir realidades partilhadas.....</b>	<b>116</b>
<b>5.2</b>	<b>Huerage e huebr nos discursos meméticos: reafirmando maneiras de (não) identificar-se e de representar a si como o outro e o outro como outro também.....</b>	<b>126</b>

6	“BR?BR?BR?”: HUERAGE E HUEBR NA COMUNIDADE ON-LINE BRASILEIRA DE LEAGUE OF LEGENDS – MANEIRAS DE SABER-PODER-SER, BRASILIDADES DEPRECIADAS E COLONIALIDADE VIDEOLÚDICA.....	136
6.1	Hierarquia lolzeira: negociando modos de saber- poder.....	139
6.2	“Só lolzeiras/os vão entender”: maneiras de ser pela	
6.3	linguagem.....	143
	Brasilidades depreciadas e colonialidade videolúdica : qual é a “natureza” do lolzeiro?.....	153
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	160
	REFERÊNCIAS.....	165
	APÊNDICE A – Huerage em manchetes de jornais e blogues.....	176
	APÊNDICE B – Huerage no <i>YouTube</i> .....	179
	ANEXO A – Meme “A origem dos huebr”.....	185
	ANEXO B – Postagem no Facebook da Kaipora Digital sobre o jogo HUE ATTACK.....	188

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Desde a década de 1970, um certo contexto videolúdico<sup>1</sup>, popularmente conhecido como “cultura *gamer*”, tem-se inserido, significativamente, na produção e consumo de bens materiais e imateriais, na experiência de si e do outro, bem como no cotidiano de grande parte das pessoas que têm acesso às tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). No final na década de 1990, os jogos computacionais multiusuários on-line, sobretudo os massivos (*Massively Multiplayer Online Games* – MMOG ou, simplesmente, MMO) – como o precursor *Ultima Online*, de 1997, da *Origin System* –, começaram a ser desenvolvidos, causando um impacto considerável na indústria dos jogos computacionais, por proporcionar uma, até então inédita, experiência videolúdica compartilhada remotamente e em tempo real entre várias/os usuárias/os simultaneamente via Internet.

A partir dos anos 2000, a inserção dos jogos computacionais na economia criativa<sup>2</sup> tem demandado investimentos – públicos e privados – tanto em pesquisas de mercado quanto em pesquisas científicas sobre os impactos dessas mídias digitais e massivas nos mais variados contextos socioculturais e linguísticos em todo o mundo. Sobretudo, após 2001, quando do lançamento da *Game Studies*, a primeira revista científica internacional voltada para estudos transdisciplinares de jogos computacionais.

Portanto, não é descabido dizer que, na vigente conjuntura do capitalismo global, os jogos computacionais consolidam-se – no Brasil e no mundo – como uma expressiva influência na produção de identidades pessoais e coletivas e na ressignificação dos processos de subjetivação, unindo em comunidades on-line – para além das fronteiras geopolíticas, socioculturais e linguísticas – várias pessoas

---

<sup>1</sup>Nesta tese, termos como contexto videolúdico ou identidade, experiência, prática e atividade videolúdicas fazem referência às ideias, artefatos, costumes, leis, normas, crenças, valores, práticas e conhecimentos dinamizados a partir do convívio social – mediado, principalmente, por computador – entre os produtores, reguladores e consumidores dos jogos computacionais.

<sup>2</sup>Em linhas gerais, o termo economia criativa ou indústria criativa engloba um conjunto de atividades voltadas a produtos e processos para desenvolvimento tecnológico e inovação, entre eles: jogos computacionais, cinema, fotografia, comunicação, arquitetura, televisão, design, vídeo, música, artes, jogos computacionais, produção de conteúdo para plataformas digitais, editoração e publicação eletrônica.

(crianças, jovens e adultos) que são identificadas e/ou se identificam como *gamers*, i.e. jogadoras/es de jogos computacionais.

Isto posto, o disparador cognitivo desta tese foi a constatação que, desde 2013, algumas/das jogadoras/es brasileiras/os são identificadas/os (ou se identificam) pela apropriação de um conjunto de práticas comunicativas consideradas ora criativas, ora problemáticas para aumentar a diversão durante a performance nos jogos computacionais multiusuários on-line (JCMO) e também nas interações sociais em plataformas digitais e ambientes on-line centrados nesses jogos (fóruns on-line, sites de compartilhamento de conteúdo, redes sociais, aplicativos de mensagens instantâneas, entre outros). Esse conjunto de práticas comunicativas conhecidas como “huerismo”, “huezagem” ou “huerage” (esta última será utilizada nesse texto), compreende, entre outras ações: fazer piadas, brincadeiras, críticas sarcásticas ou trotes; ter atitudes antiéticas ou comportar-se disruptivamente abordando tanto conhecimentos e experiências partilhadas sobre os JCMO quanto temas sensíveis, assuntos do cotidiano e midiáticos, bem como certos conceitos atribuídos à noção de brasilidade, entre eles a cordialidade, a malandragem, o jeitinho brasileiro e o viralatismo cultural.

Aliás, é justamente a partir de 2013, que houve uma crescente visibilidade midiática em portais de notícias e blogues acerca do comportamento das/os jogadoras/os brasileiras/os, nos quais estas/es são identificadas/os por serem inabilidosas/os, incivilizadas/os, estraga-prazeres, agressivas/os, ou mesmo criminosas/os. Por causa dessa caracterização estigmatizada e da reação patriótica – e quase sempre levada na “zueira”<sup>3</sup> – das/os brasileiras/os, as/os próprias/os jogadoras/es brasileiras/es passaram, genericamente, a serem (re)conhecidas/os pela alcunha “huehue” “brbr” ou “huebr” (esta última será utilizada nesse texto), também presentes em memes identitários homônimos (Figura 1, abaixo). Esses termos, respectivamente, são utilizados na comunicação mediada por computador entre brasileiras/os para expressar um tipo de risada, “huehuehue” assim como “hahaha” ou “kkkk”, ou como forma de apresentação ou pergunta, “eu sou (hue)br”

---

<sup>3</sup> A palavra zueira é corruptela da palavra zoeira é considerada uma modalidade de humor brasileiro emergente na internet focado em debochar dos outros e/ou de si, na maioria das vezes descontextualizando alguma situação séria e transformando-a em algo para provocar o riso “doa a quem doer”.

ou “br?br?”, que serve tanto para as/os jogadoras/es se identificarem como brasileiras/os quanto para facilitar a identificação de outras/os compatriotas em plataformas digitais, ambientes on-line ou ferramentas de comunicação como nos *chats* durante as partidas dos JCMO.

**Figura 1:** Variação em cor do meme identitário HUEHUE que representa as/os *gamers* brasileiras/os nos JCMO. A palavra HUEZIL é uma forma depreciativa de referir-se ao Brasil. Autoria desconhecida.



Fonte: Sites Know your meme; Urban Dictionary.

Ademais, algumas pesquisas acadêmicas também já trouxeram para discussão exemplos de contendas entre brasileiras/os e estrangeiros, sobretudo estadunidenses, não só nos JCMO – como o MMORPG *Ragnarok Online*, em 2003 –, mas também em sites de compartilhamento de conteúdo como o Fotolog, em 2003 e em redes sociais (Orkut, por exemplo), em 2004 (Fragoso, 2015; 2014; Fragoso; Hackner 2014). Também não é novidade que as/os brasileiras/os não são as/os únicas/os a serem associadas/os a conflitos socioculturais e linguísticos relacionados a práticas consideradas problemáticas nos JCMO, uma vez que algumas pesquisas identificaram que as/os russas/os (Goodfellow, 2015), as/os chinesas/es (Lin; Sun, 2011) e até as/os próprias/os estadunidenses (Bakioglu, 2009) também estão relacionados a usos e comportamentos considerados problemáticos nas comunidades on-line internacionais de JCMO.

Uma das limitações presentes na maioria das pesquisas supracitadas, está em não relacionar como a colonialidade influencia a construção simbólica e discursiva das identidades nacionais ora consideradas malquistas (ou perversas) ora

normativas (ou domesticadas). Nem como o uso do estereótipo e da discriminação se relacionam com os processos de subjetivação das/es jogadoras/es.

Em vista disso, uma das indagações centrais desta pesquisa emerge da percepção de que os jogos computacionais, como quaisquer outras mídias massivas e/ou digitais, dinamizam certas experiências concretas e vivências simbólicas pelas quais os indivíduos (re)constroem espacialidades e sistemas de pensamento e crença que extrapolam o âmbito *in-game* e on-line: se a Internet é um sistema global de redes telemáticas pela qual as práticas comunicativas, tecnologicamente mediadas, são desterritorializadas e as identidades são re-personificadas, como essas práticas comunicativas, entre elas a huerage, evidenciam e/ou ocultam certas experiências de apropriação e reapropriação, de legitimação e dominação, de essencialização e difusão das identificações pessoais e coletivas entre as pessoas envolvidas na organização das comunidades on-line de JCMO? Ou seja, até que ponto a huerage podem servir como um veículo simbólico de aceitação ou de subversão à lógica da identidade nacional – moderna e eurocêntrica – de “pureza” e “superioridade” da cultura ocidental dos países centrais e da “subalternidade” dos países periféricos?

Com o intuito de tensionar essas questões na busca de uma nova abordagem teórico-analítica, proponho ressignificar o conceito de identidade e discurso sob um olhar das Teorias Críticas da Colonialidade e da Teoria Social do Discurso. Olhar esse que se centrará na problematização das noções de “identidades culturais” (Hall, 2006), de “subalternidade” (Spivak, 2010; 2005), de “dissemiNação” (Bhabha, 1998), bem como das discussões sobre “colonialidade” (Quijano, 2009). Esses conceitos ajudam a desanuviar o fenômeno proposto ao trazer uma perspectiva do hibridismo cultural, abrindo, assim, outras possibilidades de se pensar a colonialidade e a formação das nações pós-coloniais, bem como a influência dos JCMO na produção de identidades e nos processos de subjetivação dos indivíduos na contemporaneidade.

Uma das minhas hipóteses básicas é de que embora as identidades e as identificações dos sujeitos possam ser entendidas como “celebrações móveis” (Hall, 2006), nos processos de negociação construídos numa relação contínua de (re)definição das identidades e diferenças culturais entre o “eu” e o “outro”, as

experiências videolúdicas (re)configuram formas de exercício de poder, de acesso ao saber e maneiras de ser em contextos videolúdicos global e locais, ou melhor, em contextos videolúdicos glocais<sup>4</sup>, tensionando constantemente as noções de identidade *gamer*, quer dizer identidade videolúdica, e de identidade nacional (fixa, essencial e permanente).

Com a finalidade de investigar as singularidades do fenômeno sociocomunicacional em questão, para além dos portais de notícias e blogues brasileiros, optei por investigar também as particularidades da huerage em uma comunidade on-line de JCMO específica. Para tal propósito, meu olhar se deteve na comunidade on-line brasileira de *League of Legends* (LoL), em particular no fórum de discussão on-line brasileiro, hospedado no site oficial brasileiro da empresa estadunidense desenvolvedora de LoL, a *Riot Games* (2009-atual). Os principais critérios de seleção foram pela comunidade on-line brasileira de LoL ser: a) numerosa; b) ativa e também c) estigmatizada midiaticamente e comunitariamente pelo suposto alto nível de toxicidade *in-game* e on-line.

Isto posto, reuni documentos oficiais e não-oficiais de LoL para a análise descritiva, histórica e crítica. Os documentos oficiais são aqueles que registram as interações sociais on-line entre as jogadoras/es e entre as/jogadoras e a empresa desenvolvedora e suas/eus representantes brasileiras/os: postagens em tópicos de discussão no fórum de discussão on-line brasileiro e documentação institucional de LoL acessíveis no site oficial brasileiro desse jogo. Já os documentos não-oficiais são: a) as impressões de campo da minha própria experiência videolúdica ao jogar LoL; b) os materiais jornalísticos e de infoentretenimento publicados no Brasil em portais de notícias e blogues empresariais e independentes e c) os memes anônimos veiculados nos textos já listados.

O conjunto de documentos elencados foi selecionado entre 2013 e 2019 e forneceu a maior parte dos dados utilizados na análise, que esteve sempre em diálogo constante com a fundamentação teórico-metodológica proposta: as Teorias

---

<sup>4</sup> Nesta tese, o termo glocal (ou glocalizado) é utilizado como um neologismo resultante da fusão dos termos global e local, refere-se a influência das culturas locais na produção de uma cultura global e vice-versa. Por isso, o termo glocal, neste caso, não refere-se estritamente nem ao global, nem ao local, mas sim a uma mescla de ambos os termos, sem a redução a nenhum deles. Ver: (Trivinho, 2022).

Críticas da Colonialidade, a Teoria Social do discurso, a Netnografia e a Análise de Discurso Crítica.

Por fim, ao propor uma pesquisa que problematiza, paradoxalmente, a naturalização e a crítica das noções de trolagem, identidade videolúdica e brasilidade imbricadas no contexto videolúdico brasileiro e suas relações com outros contextos videolúdicos locais, minhas principais motivações foram: a falta de visibilidade de estudos sobre as culturas de jogos computacionais nas Ciências Humanas e Sociais, sobretudo na Sociologia; a necessidade de contribuir para o debate acadêmico sobre a produção, a regulação, a distribuição e o consumo dos jogos computacionais multiusuários on-line e de suas comunidades on-line no Brasil; a relevância e a originalidade da abordagem adotada e a possibilidade de experimentar uma metodologia trans e interdisciplinar.

A falta de visibilidade de estudos críticos sobre os contextos videolúdicos locais em pesquisas acadêmicas brasileiras nas Humanidades e Ciências Sociais vai de encontro ao crescimento exponencial da importância dos jogos computacionais para outras áreas de estudo científico (i.e. Design e Computação) e, conseqüentemente, para a compreensão dos impactos dessas mídias nas práticas discursivas e sociais na economia criativa, na experiência de si e do outro e no cotidiano das/os brasileiras/os. Em vista disso, há uma urgência em promover um debate socioantropológico e comunicacional, bem como instigar outros em outras áreas, acerca da emergência, popularização e consolidação do consumo dos jogos computacionais multiusuários on-line no Brasil.

Ademais, a abordagem teórico-metodológica crítica da tese foi construída em consonância com algumas/ns cientistas<sup>5</sup> que apontam a necessidade de incorporar aos Estudos de Jogos Computacionais alguns debates contemporâneos sobre a relação entre as disputas identitárias, de saberes e políticas e as (des)continuidades da colonialidade presentes nos contextos videolúdicos locais, regionais, nacionais e globais. Logo, também sobre alguns tensionamentos dos conceitos de raça, gênero, sexualidade e outras categorias que desafiam certos conceitos cânones das Ciências Humanas e Sociais. Acredito que a marginalidade das críticas à

---

<sup>5</sup> Ver: Penix-Tadsen (2019); Mukherjee (2016); Higgin (2015); Wehl (2015); Gray (2014); Salazar (2013); Lammes (2010)

colonialidade nos estudos sobre os jogos computacionais, ainda reflete um certo desentendimento de que essas mídias contribuem para a (re)criação de espacialidades, sistemas éticos, estéticos, políticos e ideológicos, práticas, identidades e sujeitos. Aliás, esse desentendimento, frequentemente, desconsidera ou dá pouca ênfase ao fato de que essas mídias digitais e massivas podem contribuir para reprodução e transformação de maneiras de ser, de acesso ao saber e de formas de exercício de poder, na contemporaneidade. Reprodução e transformação essas que estão materializadas tanto nas cosmovisões, narrativas e personagens representadas graficamente nos jogos quanto nos usos programados (código do programa e regras de uso) dos jogos computacionais e nas práticas sociais (hegemônicas ou não) e discursivas (normativas ou inovadoras) dinamizadas pelas/os jogadoras/es organizadas/os e organizadas/es das comunidades on-line desses jogos.

Relembro, ainda, que os Estudos de Jogos Computacionais são um campo de estudo relativamente recente – com pouco mais de 20 anos – e ainda não têm bem definidas teorias, procedimentos, técnicas e instrumentos próprios. Logo, outro motivo que alimentou o empenho dedicado à realização desse trabalho foi a oportunidade de construir uma metodologia adequada em diálogo com a Sociologia, a Antropologia, a Comunicação Social e a Linguística, com o intuito de atualizar as escolhas procedimentais, instrumentais, éticos e de qualidade necessárias para a realização da pesquisa sobre um objeto de estudo tão atual quanto instigante.

Para concluir estas considerações iniciais, apresento a estrutura da tese. Ela está organizada em cinco capítulos, além das considerações finais.

No capítulo dois– “NÓIS DO IT FOR THE LULZ’: huerage em contextos videoúnicos locais” –, discorro sobre o problema e as questões de pesquisa para tensionar os enredamentos entre a huerage, a produção de novas e/ou o fortalecimento de identidades, identificações e experiências pessoais, coletivas e nacionais e a reprodução da colonialidade no contexto videolúdico global e nos contextos videolúdicos locais, sobretudo na presença destes para a produção daquele. Para tanto, apresento a relevância sociológica e comunicacional do fenômeno da huerage ao relacionar este fenômeno à zuera e à trolagem, bem como a algumas tendências contemporâneas atreladas ao uso das TDIC, entre elas a

comodificação do humor; a memeficação dos discursos; a desinibição on-line; a formação de redes colaborativas de aprendizagem e de compartilhamento de conhecimento e experiências; a construção de novas formas de linguagem e práticas sociais e discursivas; a ressignificação de condutas antissociais e o redimensionamento de disputas identitárias.

O capítulo três – “Referencial teórico e orientações metodológicas” –, discuto, na primeira parte, os conceitos de identidade e identidade nacional com ênfase nos trabalhos de Hall (2006); Bhabha, (1998); Spivak (2010; 2005) Chouliaraki e Fairclough (1999) e Fairclough (2012; 2010; 2001). Com base nessas definições, ponderei ser útil também recontextualizar alguns debates relevantes acerca da questão da brasilidade considerando as contribuições do pensamento social no Brasil (Guimarães, 2018; Schwarcz; Starling, 2015; Ortiz, 2013; Almeida, 2013; Miglievich-Ribeiro, 2013; Souza, 2009; Ianni, 2002; Oliven, 2002). Em seguida, senti indispensável expor algumas questões pertinentes ao conceito de colonialidade (Quijano, 2009), no intuito de introduzir a discussão acerca da noção de “colonialidade videolúdica”. Já a segunda parte foi reservada à tarefa de expor algumas orientações metodológicas acerca de pesquisas qualitativas realizadas na e sobre fenômenos emergentes dos usos das TDIC advindas da Antropologia Digital, dos Estudos de Mídias, da Sociologia Digital e da Netnografia. Em seguida, apresento algumas definições relevantes para o estudo aqui realizado: culturas e identidades videolúdicas, comunidades on-line e gêneros discursivos digitais.

No capítulo quatro – “Desenho da pesquisa: encruzilhadas teóricas e metodológicas” –, defino o objeto de estudo: os discursos identitários acerca das/os jogadoras/es brasileiras/os, em geral, e dos huebr, em particular, e do comportamento destas/es materializados em textos jornalísticos e de infotretenimento publicados, no Brasil, em portais de notícias e blogues e nas interações de fóruns de discussão on-line de JCMO, sobretudo no fórum de discussão on-line brasileiro e oficial de LoL. Num segundo momento, elenco, justifico e descrevo os métodos, procedimentos, técnicas e instrumentos que julguei necessários para a coleta/construção de dados tanto da pesquisa documental, quanto da, de campo. Por fim, detalho o corpus da pesquisa e os métodos de tratamento e análise dos dados utilizados. Métodos esses, descritivos, históricos e

críticos que foram apoiados, prioritariamente, na Netnografia e, sobretudo na Análise de Discurso Crítica (ADC) faircloughiana.

O capítulo cinco – “GIBE MONI PLOX OR I REPORT YU’: huerage, identidades videolúdicas e brasilidade risíveis no contexto videolúdico brasileiro” –, é focado em verificar como nos discursos midiáticos e meméticos<sup>6</sup> o surgimento e a permanência da huerage nos JCMO apresentam nuances e pontos de vista convergentes e divergentes. A partir deles, discorro sobre como as práticas comunicacionais relacionadas à huerage das/os jogadoras/es brasileiras/os manifestam discursivamente marcadores identitários, ou seja modos particulares de agir e de representar o mundo e de identificar a si e ao outro. Também analiso a relação da huerage com a própria prática videolúdica e as noções de zuera, trolagem, identidade videolúdica e brasilidade.

No capítulo seis, “BR?BR?BR?’: huerage e huebr na comunidade brasileira de *League of Legends* – maneiras de saber-poder-ser, brasilidades depreciadas e colonialidade videolúdica”, traço alguns caminhos interpretativos para entender como se dá a apropriação dos conceitos de identidade videolúdica e brasilidade, via prática da huerage, no discurso comunitário<sup>7</sup> das/dos jogadoras/es brasileiras/os de LoL, com o intuito de verificar como se dá a construção das identidades e identificações videolúdicas brasileiras e sua relação com a colonialidade videolúdica. Aqui, também aponto e discuto como as/os *gamers* brasileiras/os remarcam textualmente diferentes comportamentos socializantes, posições subjetivantes, escolhas enunciativas e efeitos de sentido – éticos, estéticos, políticos e ideológicos.

Nas considerações finais, faço uma síntese da tese e reflito sobre os principais achados da pesquisa. E, por fim, pontuo quais foram os maiores desafios, as (de)limitações necessárias ao longo da pesquisa, as contribuições mais relevantes da tese e as indicações de desdobramentos para trabalhos futuros.

Para terminar, ao final da leitura dessa tese, espero ter te conduzido a uma compreensão lúcida, fluente, crítica e sensível sobre como as práticas discursivas e sociais no contexto videolúdico brasileiro, em geral, e nas comunidades on-line brasileiras de LoL, em particular, desenham uma ampla, policrônica e polifônica

---

<sup>6</sup>O adjetivo memética/o, refere-se ao que é relativo ou próprio de memes de internet.

<sup>7</sup>O adjetivo comunitária/o, refere-se ao que é relativo ou próprio de uma comunidade. Neste texto, refiro-me às comunidades on-line, sobretudo às de JCMO, em geral, e à de LoL, em particular.

cartografia das noções de huerage, zuera, trolagem, identidade videolúdica e brasilidade dinamizadas pela influência mútua entre os contextos videolúdicos global e locais.

## 2 “NÓIS DO IT FOR THE LULZ”: HUERAGE EM CONTEXTOS VIDEOLÚDICOS GLOCAIS

A partir da década de 1970, um certo contexto videolúdico popularmente conhecido como “cultura gamer” ou cultura de jogos computacionais consolidou-se, no Brasil e no mundo, como uma das culturas tecnológicas mais influentes na economia criativa contemporânea. De fato, os videogames ou os jogos computacionais – e as linguagens e estéticas imbricadas a esses artefatos culturais multimídias – têm inspirado, significativamente, a produção, a regulamentação, a distribuição, a circulação e o consumo de bens materiais (*graphic novels*, revistas em quadrinho, livros, roupas, action figures, entre outros) e imateriais (programas e séries televisivas, músicas, filmes, bem como, maneiras de ser, de acesso ao saber e formas de exercício de poder).

Já na década de 1980, a difusão e popularização dos jogos computacionais, nos EUA, criou condições de possibilidades para que os consoles, os jogos computacionais eletrônicos analógicos e, posteriormente, os jogos computacionais eletrônicos digitais pudessem ser produzidos e comercializados no Japão, em países da Europa Ocidental, e, a partir da década de 1990, também em países periféricos, como o Brasil.

Ainda no final da década de 1990, os jogos computacionais multiusuários on-line, sobretudo os massivos do gênero de interpretação de personagens (MMORPG), como o precursor *Ultima Online* (1997-atual) – inicialmente desenvolvido pela *Origin Systems* e hoje, pela *Broadsword* – começaram a ser desenvolvidos, causando um impacto diferenciado na indústria dos jogos computacionais. Por serem capazes de suportar um grande número de jogadoras/es, simultaneamente conectadas/os à internet, os MMORPG foram muito bem aceitos pelo público, pois proporcionaram uma, até então inédita, experiência videolúdica compartilhada remotamente e em tempo real.

Com a chegada da *web 2.0*, no final dos anos 1990 e ao longo dos 2000, os MMORPG e outros gêneros de jogos computacionais multiusuários on-line foram disponibilizados para a maioria dos aparelhos com acesso à Internet, podendo ser consumidos gratuitamente – ou não. Sendo assim, atrelado a popularização dos

jogos computacionais houve também a organização de grupos formados por várias pessoas que são identificadas e/ou se identificam como *gamers*, ou jogadoras/es de jogos computacionais, em plataformas digitais e serviços on-line (wikis, blogues, vlogues, salas de bate-papo, fóruns de discussão, redes sociais, entre outros) – para além das fronteiras geopolíticas e socioculturais.

Desde então, a noção de identidade videolúdica, antes associada ao público *nerd*<sup>8</sup> – proritariamente masculino, branco, cis-heterossexual e de países centrais –, não é mais suficiente para incluir uma série de identificações e papéis tais quais as de jogadoras/es profissionais ou amadoras/es, *game designers*, fãs, pesquisadoras/es, produtoras/es de conteúdo sobre jogos de computador e etc. As possíveis variações dessas identificações, por exemplo, são percebidas em relação à nacionalidade, à classe social, à raça, ao gênero, à sexualidade, à idade, entre outros, bem como ao acesso e à preferência de uso de certas plataformas tecnológicas – consoles, computadores de mesa, *laptops*, *tablets*, *smartphones* e outros aparelhos portáteis –; ao nível de compromisso e habilidade das/os jogadoras/es: iniciantes (*newbie*), casuais, assíduas/os (*hardcore*), profissionais (*pro-players*), entre outros, e aos usos e comportamentos compartilhados em e entre grupos locais, regionais, nacionais e globais (Goulart, 2017; Higgin, 2015; Shaw, 2015).

A popularização dos jogos computacionais, principalmente, os multiusuários on-line, redirecionou inclusive o entendimento popular e acadêmico de que essas mídias massivas e digitais não podem ser mais consideradas brinquedos de crianças ou passatempo de adolescentes e adultos “*nerds*”. Por isso, não é descabido dizer que os jogos on-line são uma das principais molas que alavancaram a indústria dos jogos computacionais – avaliada em 196,8 bilhões de dólares estadunidenses, em 2022 – para patamares de popularidade e lucro comparáveis, ou até superiores, aos de outras indústrias criativas tais quais a fonográfica – avaliada em US\$ 63,75 bilhões, em 2022 – a editorial de livros – avaliada em US\$

---

<sup>8</sup>A cultura *nerd* – precursora da cultura de jogos digitais, dita hegemônica – tem influência notável nas culturas dos jogos computacionais que por sua vez são partes fundamentais de outras culturas tecnológicas tais quais as culturas geek e pop.

89,25 bilhões, em 2022, a cinematográfica<sup>9</sup> –, avaliada em US\$ 267,61 bilhões, em 2022 e a televisiva – avaliada em US\$ 267,70 bilhões, em 2022. Aliás, é imprescindível frisar que o Brasil tem posição de destaque no mundo e é pioneiro na produção e consumo de jogos computacionais na América Latina<sup>10</sup>.

Em vista disso, os jogos computacionais, enquanto artefatos culturais multimídias, estão cada vez mais presentes em processos de produção simbólico-discursiva da experiência de si e do outro, bem como da construção da vida cotidiana da maior parte das pessoas que têm acesso às tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). Por isso a inserção dos jogos computacionais nas indústrias criativas têm cada vez mais demandado investimentos – públicos e privados – tanto em pesquisas de mercado quanto em pesquisas científicas sobre os impactos dessas mídias digitais e massivas nos mais variados contextos socioculturais em todo o mundo. Sobretudo, após o lançamento da *Game Studies*, a primeira revista científica internacional voltada para estudos de jogos computacionais, em 2001, e depois da fundação da Associação de Pesquisa de Jogos Digitais (*Digital Games Research Association* – DiGRA), em 2003.

Dito isto, a partir de 2010, é importante mencionar que o crescimento da produção e consumo dos jogos computacionais também contribuiu para a permeação da cultura dos jogos computacionais nas demais culturas tecnológicas

<sup>9</sup>Disponível em:

<<https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022>>  
<<https://www.globenewswire.com/news-release/2022/03/08/2398600/0/en/Book-Publishers-Global-Market-Report-2022.html>>  
<<https://www.statista.com/statistics/259979/global-music-industry-revenue/>>  
<<https://www.thebusinessresearchcompany.com/press-release/television-broadcasting-market-2022> >  
<<https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/film-and-video-global-market-report#:~:text=The%20global%20film%20and%20video,least%20in%20the%20short%20term>>

Último acesso: Jan/2023.

<sup>10</sup>Desde 2012, o Brasil já é considerado um dos maiores mercados e produtores de pesquisas acadêmicas na área de jogos de computador na América Latina, segundo pesquisas realizadas pela Pesquisa Game Brasil 2015-2022, desenvolvida pela Sioux e Blend New Research, em parceria com a ESPM e ACI Games; pela Newzoo (Games Market Research 2015-2022); pelo Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games e USP; pelo Panorama Tecnológico para as Universidades Brasileiras: uma análise regional do Horizon Project, um esforço de pesquisa colaborativa entre o New Media Consortium (NMC) e grupo Saraiva, em 2014 e; pela investigação colaborativa entre os grupos da DiGRA, do ECREA Digital Games e do ICA SIG, em 2012. Disponível, respectivamente, em:<<http://www.pesquisagamebrasil.com.br>>,<<http://www.newzoo.com/free/rankings/top-100-countries-by-gamerevenues/>>,<[http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Galerias/](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/)>,<<http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-technology-outlook-brazilian-universities-PT.pdf>>,<<http://www.digital-games.eu/wp-content/uploads/2013/07/ICA-Presentation-Van-Looy-Quandt-et-al.pdf>>  
> Acesso em: ago, 2022.

contemporâneas (i.e., culturas *nerd*, *geek*, *pop* e etc.), ou, em termos habermasianos, a colonização do “mundo da vida” pelas linguagens e estéticas videolúdicas e pelos modelos de negócio da indústria dos jogos computacionais.

Por fim, hoje em dia, a influência dos jogos computacionais em algumas atividades, paradoxalmente, não menos especializadas que difusas, justapõe as práticas videolúdicas a outras práticas sociais tais quais as brincadeiras, os esporte, o trabalho, a educação, a arte, entre outras. Por exemplo, temos os fenômenos dos esportes eletrônicos (eSports); da *game-art* e da gamificação (*gamification*) da educação, da comunicação midiática e de outras áreas.

Os eSports, são competições de jogos computacionais em níveis locais, regionais, nacionais ou internacionais, geralmente, organizadas ou patrocinadas por empresas desenvolvedoras desses jogos. Elas são filmadas e transmitidas ao vivo pela Internet visando à manutenção e à renovação de jogadoras/es além de atrair a atenção de fãs de outros jogos computacionais, da mídia empresarial e outros patrocinadores. Esses campeonatos contribuem para a profissionalização de jogadoras/es; a midiaticização do jogar, sobretudo via *streaming* (Aguiar, 2018), e a esportificação dos jogos computacionais. Isto é, o alargamento da cadeia produtiva dos jogos computacionais possibilitou o surgimento e o reconhecimento de novas oportunidades de emprego e construção carreira (profissional e esportiva), entre elas a de jogador/a profissional de jogos computacionais (*pro-player*) ou a de e-atletas; a produção e o consumo de vídeos de jogadoras/es jogando partidas de jogos computacionais veiculados em plataformas de compartilhamento de conteúdo audiovisual (p. ex. *YouTube* e *Twitch*) passam a influenciar outros setores da sociedade, incluindo política, negócios, cultura, entretenimento, esporte ou educação; a comercialização dos campeonatos de eSports e o desenvolvimento de dinâmicas pelas quais as competições esportivas com jogadoras/es profissionalizadas/os ou amadoras/es passam a ser normatizadas por regras que, de modo geral, valorizam o jogo limpo (*fairplay*), autocontrole, igualdade, justiça e democracia. Por exemplo, o Campeonato Mundial de Arena (AWC) é um campeonato internacional anual de esporte eletrônico (eSports) de *World of Warcraft*. O AWC é organizado desde 2008 com as/os vendedoras de Copas de

Arena regionais realizadas com participantes que passaram por qualificatórias locais.

A *game-art*, em linhas gerais, refere-se, à artificação (transformação da não-arte em arte) dos jogos computacionais, isto é, ao interesse cultural e comercial de museus e galerias de artes em artistas visuais e suas obras multimídias que exploram conceitos, narrativas, estéticas e políticas dos jogos computacionais. Já *gamification* é um termo sem correspondente em português, popularmente conhecido no Brasil pelo neologismo gamificação. Esse termo refere-se à integração de elementos, mecânicas e estruturas dos jogos computacionais em contextos de outras atividades, tais quais ambientes de ensino ou aprendizagem, de saúde ou de investigação criativa (Nascimento, 2015).

Em ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), sobretudo, na modalidade Educação a Distância (EaD), a gamificação é utilizada para motivar as/os estudantes, estimulando uma competição saudável e aumentando o engajamento delas/es nas atividades de ensino e aprendizagem. Um exemplo recente é o projeto *IFRN: o jogo*, ambientado no Campus EaD do Instituto Federal do Rio Grande do Norte e desenvolvido por professores e estudantes no Laboratório de Informação, Comunicação e Automação (LAICA) da própria instituição<sup>11</sup>.

No que tange, particularmente, a gamificação da comunicação midiática, destaco os *advergames*, na publicidade; *newsgames*, no jornalismo; *serious games* e *political games*, na educação e na comunicação política. Os *advergames* são jogos computacionais desenvolvidos para divulgar e promover marcas, produtos, eventos ou organizações. Os *newsgames* são jogos computacionais baseados em fatos, notícias ou acontecimentos atuais (ou histórias fictícias ancoradas em fontes reais), produzidos para Jornais com a intenção de instigar o debate público. Os *serious games*, ou jogos sérios, são jogos com propósito educacional. E, por fim, os *political games*, são jogos de simulação política que abordam situações geopolíticas, criação de políticas domésticas ou campanhas políticas (Zagalo; Sicart; Ferreira, 2015).

Vale salientar também que, desde 2012, as pesquisas de mercado já citadas indicam que a popularização dos jogos computacionais é uma tendência global, uma

---

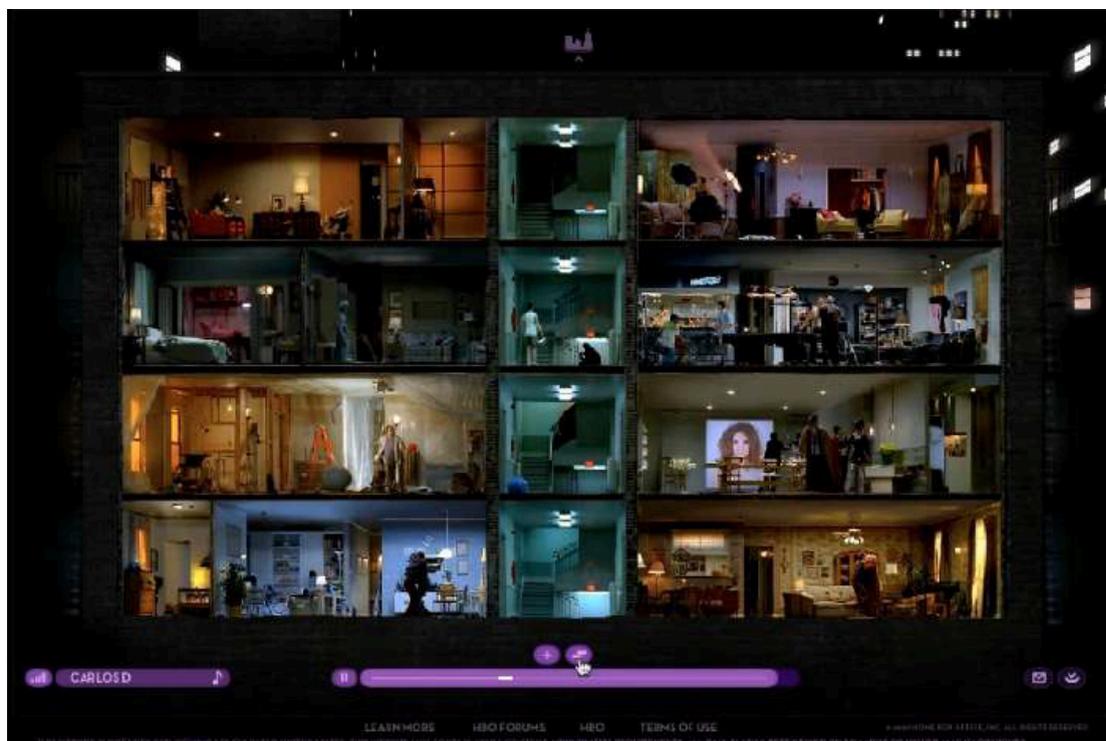
<sup>11</sup> Disponível em: <<https://ead.ifrn.edu.br/games/eadV1/LAICA>>. Acesso: jan 2022.

vez que a maior parte das comunidades on-line são formadas por *gamers*. A propósito, em 2015, fiz alguns apontamentos sobre a influência dos jogos computacionais na experiência fílmica contemporânea:

Em relação ao cinema hegemônico – um dispositivo complexo cuja a experiência fílmica envolve aspectos arquitetônicos (espaço físico de fruição), tecnológicos (a projeção de imagens em movimento, sincronizados ou não como a trilha sonora) e discursivos (narrativa) –, os ciberfilmes encontram diferentes modos de produção e expressão como, por exemplo, ambientes multi-telas, [acesso a conteúdos complementares e minijogos], possibilidades de serem montados em tempo real pelo “espectador” e, ao mesmo tempo, são configurados para funcionar na rede (on-line) (Nascimento, 2015, p. 43).

Esse trabalho foi fruto de um estudo de recepção de três filmes interativos on-line ou ciberfilmes: *The HBO Voyeur Project* (2007), da agência de publicidade estadunidense BBDO; *A Gruta* (2008), do brasileiro Filipe Gontijo e; *Collapsus: The Energy Risk Conspiracy* (2010), do estadunidense Tommy Pallotta (Figuras 2, 3, 4 e 5, abaixo):

**Figura 2:** Exemplo de interface gráfica com *links* velados e sem marcas enunciativas (quadros centrais) e com links expostos com marcas enunciativas não-verbais (menu inferior) indicando interações possíveis no ciberfilme “HBO Voyeur”.



Fonte: Captura de tela do autor da página oficial do projeto HBO Voyeur<sup>12</sup>.

<sup>12</sup>Disponível em: <<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/#>>, último acesso: fev, 2015. Indisponível no momento.

**Figura 3:** Exemplo de interface gráfica com *links* expostos e com marcas enunciativas verbais (“Menu Decisão” ao centro com as opções de escolha: “jogar com Luiza” ou “jogar com Tomás”) indicando interações possíveis no ciberfilme “A Gruta”.



Fonte: Captura de tela do autor da página oficial do projeto A Gruta<sup>13</sup>.

**Figura 4:** Exemplo de interface gráfica com *links* velados e sem marcas enunciativas (quadro à esquerda) e com links expostos (quadro à direita) e marcas enunciativas verbais (quadro à direita) indicando interações possíveis no ciberfilme “Collapsus”.



Fonte: Captura de tela do autor da página oficial do projeto Collapsus<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ed-kmSqhl08>>, último acesso: jan, 2022.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.collapsus.com>>, último acesso: jan, 2022.

**Figura 5:** Exemplo de interface gráfica com *links* expostos e com marcas enunciativas (instruções acima) indicando interações possíveis presentes em um dos minijogos do ciberfilme “Collapsus”.



Fonte: Captura de tela do autor da página oficial do projeto Collapsus.

A partir da análise e do estudo de recepção desses ciberfilmes, conclui-se que a linguagem e a experiência videolúdicas já demonstraram ter grande potencial para se tornar uma dimensão fundamental das culturas tecnológicas contemporâneas. E de fato, esse potencial vem se firmando, não só nos eSports; na game-art e na gamificação, mas também nos serviços de TV sob demanda como a Netflix que, a partir de 2017, começou publicar filmes e séries nos quais a interatividade, via condução narrativa, é um dos grandes atrativos como, por exemplo, o curta-metragem *Gato de Botas: preso em um conto épico* (2017), de Roy Burdine e Johnny Castuciano; o longa-metragem *Black Mirror: Bandersnatch*, de David Slade (2018) e a série *Você Radical* (2019-), de Bear Grylls.

Diante de tudo que foi colocado até aqui, não é descabido dizer que, na vigente conjuntura do capitalismo global, a cultura de jogos computacionais consolida-se, no Brasil e no mundo<sup>1</sup>, como uma expressiva influência nos processos identitários pessoais, coletivos e nacionais, unindo em comunidades on-line – para além das fronteiras geopolíticas e socioculturais – várias pessoas (crianças, jovens e adultos) que são identificadas e/ou se identificam como jogadoras/es de jogos computacionais.

Avançando um pouco mais a discussão sobre a popularização dos jogos computacionais e da permeação destes nas culturas tecnológicas, observei também outras tendências de mudanças sociais e discursivas advindas da apropriação das TDIC: a comodificação do humor; a memeficação dos discursos; a desinibição on-line; a formação de redes colaborativas de aprendizagem e de compartilhamento de conhecimento e experiências; a construção de novas formas de linguagem e práticas sociais e discursivas; a ressignificação de condutas antissociais e o redimensionamento de disputas identitárias.

A comodificação do humor está relacionada à produção e ao consumo de textos humorísticos e de crítica social como mercadorias massificadas e, muitas vezes de difícil diferenciação, materializados – em especial, mas não exclusivamente – pela circulação de memes associados a assuntos cotidianos e midiáticos orientados pela “lógica do lulz” com o intuito particular de provocar o riso acima de qualquer outra coisa, “doa a quem doer”.

Em tempo, *lulz* é uma expressão em inglês – corruptela de *lol*, “Laugh Out Loud” (em tradução livre: rir em voz alta) – que caracteriza ações realizadas pelo simples prazer de realizar uma comunicação engraçada, cômica, irônica, auto-reflexiva e também *nonsense*, sobretudo às custas da falta de expertise técnica ou do sofrimento dos outros. Um dos princípios do lulz é fazer uso do humor, ironia e crítica para irritar as pessoas, instigar respostas raiosas e mudar o conteúdo discutido ou o tom da conversa nas interações on-line em plataformas digitais, ambientes on-line ou mesmo nos JCMO.

Indo um pouco mais além, pode-se chamar de *lulz*

*a particular kind of unsympathetic, ambiguous laughter. Lulz is similar to Schadenfreude – loosely translated from German as reveling in the misfortune of someone you dislike – but has much sharper teeth. Lulz also indicates a particular comedic and visual aesthetic (PHILLIPS, 2016).*

Embora possa ser aparentemente despreziosa e apolítica, a produção e o consumo de conteúdo divulgado pela Internet orientados pela lógica do lulz, na maioria parte das vezes, utiliza-se do humor, da ironia e da crítica, ambiguamente, como veículo tanto de dominação quanto de resistência, articulando o agonismo e

antagonismo, a repressão e a contestação das identidades e diferenças socioculturais e linguísticas dos sujeitos (Milner, 2013).

Como dito acima, a lógica do lulz também anda de mãos dadas com a produção e consumo de memes. Esses memes nada mais são que textos, imagens verbo-icônicas (animadas ou estáticas) ou vídeos curtos, geralmente de autoria desconhecida, usados para representar uma ideia que se espalha, sobretudo, pelos ambientes on-line, redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas (Miltner, 2018). Por isso, a memeficação dos discursos pode ser vista como um dos processos sociolinguísticos e estéticos que, para além das piadas, brincadeiras e críticas sarcásticas, são também associados à produção e ao consumo de entretenimento e de informação sobre assuntos do cotidiano e midiáticos a partir da disseminação de memes na Internet.

A expressão desinibição on-line foi utilizada pelo psicólogo John Suler (2004) para caracterizar os efeitos tanto positivos ou benignos quanto negativos ou tóxicos da desinibição humana em certas condições da interação em rede: anonimidade dissociativa (anonimato on-line); invisibilidade, assincronia, introjeção solipsista (projeção do outro dentro de nossa própria mente, devido à falta de contato visual), imaginação dissociativa (criação imaginária do outro) e minimização de autoridade. Assim, ajudar no processo de autoconhecimento, na resolução de conflitos interpessoais e intrapessoais e na exploração de novas experiências de conhecimento e emocionais são alguns dos efeitos benignos. Já entre os efeitos negativos ou tóxicos, destaco três: a) uso de linguagem grosseira e/ou de críticas severas; b) expressão pública recorrente de raiva e ódio; c) fazer ameaças. Em tempo, o uso do termo tóxico foi apropriado pela indústria dos jogos de computador para designar atitudes<sup>15</sup> antiéticas e comportamentos<sup>16</sup> tóxicos, bem como as/os jogadoras/es que, desrespeitando ou não as regras dos jogos, fazem uso indevido ou problemático dos jogos e seus serviços e ambientes on-line.

Em vista disso, a produção e consumo de humor, sobretudo de memes, e disseminação de atitudes antiéticas e de comportamentos tóxicos podem ser considerados também efeitos da desinibição on-line, como também a formação de

---

<sup>15</sup> Modo de agir, baseado em sistemas de pensamentos e crenças, culturas, valores morais e éticos.

<sup>16</sup> Maneira de proceder de um indivíduo em relação a outro(s).

redes colaborativas de aprendizagem e de compartilhamento de conhecimento e experiências; a criação de novas formas de linguagem e práticas sociais e discursivas e ao redimensionamento de disputas identitárias.

A formação de redes colaborativas de aprendizagem e de compartilhamento de conhecimento e experiências são comumente articuladas em comunidades on-line, sobretudo as de jogos computacionais. Essas redes estão relacionadas intrinsecamente à criação novas formas de linguagem e práticas sociais e discursivas tal qual a produção de conteúdo independente de forma colaborativa, voluntária e, quase sempre, espontânea de piadas (memes), narrativas ficcionais (*fanfics*, *creepypastas*, entre outras), relatos pessoais, ilustrações, quadrinhos inspirados em produtos midiáticos populares, em geral, e, em particular, de vídeos artísticos (*machinimas*) ou vídeos informativos e de entretenimento sobre as performances, as experiências, as narrativas e as mecânicas dos jogos computacionais.

No que tange a novas formas de linguagem e práticas sociais e discursivas associadas à ressignificação de condutas antissociais (discursos de ódio, importunação, abuso, assédio, preconceito, discriminação, entre outros) destaco aqui o *trolling*, o *rage*, o *spamming*, o *griefing* e o *ganking*.

De acordo com Kate Miltner (2018), conceitualmente, a lógica fundamental do *trolling* é a lógica do lulz, que situa a honestidade e a emotividade como qualidades humanas pouco importantes e dignas de zombaria. Então, o termo *trolling* – também conhecido pelo neologismo trolagem –, pode ser compreendido como uma espécie de trote on-line, ou seja, ações que tem o objetivo de irritar ou provocar, textualmente, sentimentos de ódio e raiva em outras pessoas para que as reações delas virem motivos de risadas. Afora isso, a trolagem também é associada às práticas do *rage*, *spamming*, *griefing* e *ganking*, entre outros. *Rage*, em tradução livre, significa raiva. Na internet, essa expressão é usada para denominar ataques de raiva de pessoas que são facilmente provocadas e sem motivo hostilizam alguém. Essas pessoas são conhecidas como *rager* nos JCMO por ficarem muito irritadas com o jogo e, constantemente, fazerem xingamentos e ofensas sem razão, abandonando as partidas (*rage quit*) ou continuando nelas sem agir ou atrapalhando os outras/os jogadoras/es. *Spamming* – ou spamar – também é um termo sem

equivalentes em português que remetem ao envio repetido de informações não solicitadas. Já *griefing* e *ganking*, são mais comuns nos jogos on-line, e referem-se, respectivamente, a uma maneira de agir de modo predatório em relação a outros, trapaceando, perturbando eventos, prejudicando seu próprio time e a formação de grupos (gangues) de jogadoras/es para perseguir, extorquir ou “matar” os avatares ou personagens das/os outras/os jogadoras/es.

A partir de 2009, alguns dos memes mais populares foram as *rage faces* ou as *troll faces*, que simbolizam as pessoas que se comportam como *ragers* (pessoa que expressa sua raiva) e *trolls* (provocador) na internet. As representações gráficas dos *rangers* e dos *trolls*<sup>17</sup> são originárias das *rage comics* – séries de *webcomics* (histórias em quadrinho on-line) – que contam histórias sobre experiências cotidianas, geralmente, com uma piada bem-humorada no final.

Por fim, o redimensionamento de disputas identitárias fomentado pelo uso das TDIC, sobretudo em comunidades on-line, possibilitam não só a criação de espaços de convivência e de entretenimento, mas também a construção simbólico-discursiva das identidades pessoais e coletivas e o deslocamento de tensões e conflitos socioculturais e linguísticos inerentes a quaisquer relações humanas também para as interações sociais mediadas tecnologicamente. Dito isso, é importante lembrar que essas disputas e pluralidades identitárias (on-line/off-line) são fenômenos amplos e cada vez mais presentes e observáveis pelo reforço, negação, legitimação ou reconhecimento verbal e não-verbal dessas identidades mobilizados pelas práticas das curtidas, comentários elogiosos, críticas, ironia, (auto)depreciação, produção e circulação de memes, entre outras.

No mais, a procura por alívio cômico, o enfrentamento político, a desautorização e/ou a deslegitimação de autoridades, a reprodução de opressões de grupos minorizados e a reprodução de convenções sociais e morais, costumes e tradição, a atualização de condutas antissociais, as disputas identitárias emergem também a partir das complexidades e ambivalências acerca da apreensão e da expressão do humor e da toxicidade nas interações on-line.

---

<sup>17</sup> Esses personagens das *webcomics* são criados em *softwares* para a criação de desenhos simples, como o *Microsoft Paint*.

Por isso, acredito que essas sete tendências possibilitam a emergência de vários fenômenos sociocomunicacionais interrelacionados à (re)demarcação de comportamentos socializantes, posições subjetivantes, escolhas enunciativas e disputa de discursos e seus efeitos de sentido – éticos, estéticos, políticos e ideológicos – , manifestadas nas plataformas digitais e serviços e ambientes on-line. Dentre eles, problematizo a seguir um desses fenômenos que emerge nas interfaces entre o contexto videolúdico brasileiro e outros contextos videolúdicos globais: a huerage e seus entrelaçamentos com as noções de trolagem, identidade videolúdica e brasilidade.

Isto posto, as discussões propostas a seguir visam, a partir de um estudo intensivo e sistemático, debater como se dá discursivamente a construção da huerage na mídia brasileira e nas comunidades brasileiras on-line dos JCMO, sobretudo, na comunidade on-line brasileira do jogo computacional multiusuário on-line de arena de batalha (MOBA) *League of Legends* (LoL). Além disso, investigo também qual é o papel que a produção e o consumo do humor e da toxicidade desempenham na apreensão e expressão da huerage no contexto videolúdico brasileiro e em suas repercussões em outros contextos globais.

O disparador cognitivo para a delimitação do problema de pesquisa em questão foi a constatação que, a partir de 2013, houve uma crescente visibilidade midiática em portais de notícias e blogues acerca de um conjunto de práticas comunicacionais “tipicamente” brasileiras e, conseqüentemente, atribuídas com exclusividade às/aos jogadoras/es brasileiras/os de JCMO. Esse conjunto de práticas desde então passou a ser popularmente conhecido como “huerage”, notadamente, em serviços e ambientes on-line centrados nos jogos computacionais multiusuários on-line. A huerage é associada ao uso – ora criativo e humorístico, ora problemático ou tóxico – da trolagem. Isto é, por um lado, a produção e consumo de piadas, brincadeira, críticas e memes relacionados relacionados a assuntos do cotidiano e midiáticos e/ou a certos conceitos, símbolos e estereótipos atribuídos à noção de brasilidade tais quais a cordialidade, a malandragem, o jeitinho brasileiro e o viralatismo cultural, entre outros. Já, por outro lado, a huerage é considerada um conjunto de atitudes antiéticas e comportamentos tóxicos marcados pela subversão da língua inglesa e pelo uso excessivo de linguagem vulgar e expressões

consideradas (auto)depreciativas e/ou discriminatórias (discursos de ódio, importunação, abuso, assédio, entre outros).

Também é atribuída à huerage algumas ações que incitam reações agressivas nas/os outras/os ou estragam o jogo de outros indivíduos ou grupos de pessoas, sejam eles considerados hegemônicos (homens branco cis-heteronormativos) ou minorizados (pessoas não-brancas, sobretudo negras, mulheres ou LGBTQIAPN+). Entre as práticas associadas mais comuns à trolagem encontram-se o uso de canais de *chat* para enviar mensagens repetitivas e não solicitadas para xingar e insultar ou para provocar ruído comunicacional nas partidas pela recusa ou uso inadequado do inglês, sobretudo, pelo emprego excessivo de linguagem vulgar e expressões consideradas (auto)depreciativas e/ou discriminatórias. Outra característica da huerage é agir de modo predatório em relação a outras/os jogadoras/es, trapacear, perturbar eventos, prejudicar seu próprio time ou mesmo formar gangues para perseguir, extorquir ou “matar” os avatares ou personagens de outros/as jogadores/as.

Embora indique uma maneira particular de apropriação coletiva dos jogos computacionais multiusuários on-line com o intuito de “curtir” e fazer “zueira” para potencializar a diversão da experiência videolúdica, a huerage, pode ser considerada uma trolagem à brasileira, logo, indesejada tanto pela mídia especializada, quanto pelos desenvolvedoras/es e pelas/os próprias/os jogadoras/es, principalmente, quando ela é utilizada para irritar ou incitar sentimentos de ódio e raiva nas pessoas.

Por exemplo, três matérias publicadas em 2013, no portal de notícias do Jornal Folha de São Paulo, *Brasileiros ganham fama ruim praticando assaltos e arrastões em jogos on-line*, de Alexandre Orrico (2013a; 2013b) e *Estrangeiros comemoram preço do PS4 no Brasil por manter brasileiros longe*, de Yuri Gonzaga (2013), destacaram a ojeriza da comunidade internacional à presença dos “arruaceiros brazucas” e do “vandalismo virtual” praticado por jogadoras/es brasileiras/os. Essas matérias, me chamaram também a atenção porque indicam que as/os brasileiras/os utilizam algumas táticas “tipicamente” brasileiras, que são mal vistas ou mesmo consideradas criminosas: “mendigos virtuais”, “pedintes criativos”, “assalto”, “arrastão”, “fogo amigo” e “racismo”. Essa caracterização

das/aos jogadoras/es brasileiras/os alertou para algumas empresas que elas precisavam tomar atitudes mais rigorosas com aquelas/es que violavam o código de conduta dos jogos e de seus serviços on-line ou, simplesmente, com aquelas/es que utilizavam o idioma português em servidores não-brasileiros tais quais advertências, punições, suspensões temporárias ou até mesmo banimentos da conta da/o cliente.

No entanto, o uso do português em servidores não-brasileiros é utilizado na busca de reconhecimento de compatriotas e na partilha de um sentimento de solidariedade, o que sugere que esse comportamento pode estar inter-relacionado a problemas de choques culturais e barreiras linguísticas enfrentados pelas/os jogadoras/es brasileiras/os nos “universos” dos JCMO, pois estes, frequentemente, também jogam em servidores internacionais – acima de todos, os estadunidenses –, mais rápidos e mais “habitados” que os servidores locais.

As matérias citadas tiveram certa repercussão nas comunidades on-line brasileiras JCMO, principalmente, nos fóruns on-line oficiais brasileiros desses jogos, em outros portais de notícias, em blogues de produção de conteúdo independente, nas redes sociais e em algumas plataformas digitais de compartilhamento de conteúdo (ver apêndices A e B).

No mais, a crescente generalização, que associa as/os brasileiras/os a atitudes antiéticas e comportamentos disruptivos, já ultrapassa o limite das comunidades on-line dos JCMO e evidencia vários outros impasses envolvendo o uso da Internet pelas/os brasileiras/os em outras plataformas digitais e ambientes on-line. Sejam eles ancorados na noção de identidade nacional ou na resistência ao eurocentrismo moderno mantenedor da alteridade fixa e subalternizada, logo silenciada. Destaco, em particular, mais um exemplo: a recepção negativa do jogo independente “HU3: ATTACK!”, do estúdio Kaipora Digital, suspenso do evento Super BR Jam<sup>18</sup>, em 2013.

HU3: ATTACK foi acusado de ser um jogo racista e sexista no qual personagens, estereotipicamente, estadunidenses ou europeus e asiáticos – cabelos loiros e olhos azuis ou cabelos pretos e olhos oblíquos, respectivamente, ambos de

---

<sup>18</sup>Super BR Jam é um projeto de caridade envolvendo estúdios de games do Brasil e de outros países, idealizado por Marcos Venturelli. Em 2013, os estúdios independentes convidados criaram jogos que foram vendidos para ajudar a organização “Solar Meninos de Luz”, que cuida de crianças carentes no Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://www.universa.la/pt/>>, último acesso: ago, 2022.

pele clara – protegem a entrada de um fliperama de pseudo-zumbis, de pele escura, descamisados e disformes, com o rosto igual ao meme “HUEHUE” (figuras 6 e 7, abaixo).

**Figura 6 e 7** – Imagem da tela inicial (à esquerda) e do *gameplay* (à direita) do jogo HU3: ATTACK!, do Kaipora Digital



Fonte: Printscreen do autor. As informações e imagens oficiais foram apagadas do *tumblr* do Super BR Jam, mas não em alguns blogs sobre jogos de computador como o Putzilla.net, o menosplaystation ou o Geek2Geek<sup>19</sup>.

O estúdio Kaipora Digital se posicionou sobre o incidente por uma postagem, no dia 01.12.13, no perfil oficial do estúdio no Facebook:

Olá pessoal! Recentemente aconteceu um evento de desenvolvimento de jogos [o Super BR Jam, 2013] onde 25 estúdios convidados desenvolveram jogos num prazo de 72h. A venda destes jogos seria revertida para a caridade. Desenvolvemos um PROTÓTIPO de jogo [HU3: ATTACK!] que cai muito bem na categoria de artefatos que vão além de sua função básica, no caso aqui, jogar, mas ele viria atrelado a alguns questionamentos e provocações. Nossa intenção com o jogo era criar uma metáfora em relação ao comportamento de ALGUNS brasileiros em jogos online, onde ficaram conhecidos como “HU3s” ou “BRBR” e que acabam por “destruir” os jogos, seja no aspecto econômico do jogo ou mesmo a falta de fair play, mal educação, etc. Isso é uma realidade, não foi inventado por nós. O grande problema é que outros aspectos do jogo foram interpretados por algumas pessoas como um conteúdo sexista e racista. Aqui, cabe uma informação importante, muitas pessoas entenderam a mensagem de forma bem humorada e sem nenhuma apologia a qualquer sentimento negativo, a não

<sup>19</sup>Sites Know Your Meme; Urban Dictionary, fóruns League of Legends e Uol jogos, do grupo Folha, blogs Geek2Geek, o +ódio - playstation ou o Putzilla. Disponível, respectivamente, em: <<http://knowyourmeme.com/memes/huahuehuahue>>, <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Huehuehue&defid=5658491>>, <<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=548941>>, <[http://forum.jogos.uol.com.br/neste-seculo-veremos-os-surgimento-do-quinto-imperio\\_t\\_3103182](http://forum.jogos.uol.com.br/neste-seculo-veremos-os-surgimento-do-quinto-imperio_t_3103182)>, <<http://www.putzilla.net.br/hu3-attack/>>, <<http://menosplaystation.blogspot.com/2013/12/racismo-rolezinho-memes-e-o-videogame.html>>, <<http://www.geek.com.br/posts/21886-hues-br-quando-a-critica-e-criticada>> Último acesso: ago, 2022.

ser a crítica aos “HU3s” (Reprodução da postagem, a partir de um printscreen coletado pelo autor (anexo B), essa postagem não está mais disponível no Facebook).

Ainda é possível também afirmar que a atuação das/os huebr não se restringe às plataformas e ambientes on-line centrados nos JCMO. Por exemplo, em 2014, duas matérias jornalísticas noticiaram uma presença massiva de comentários de usuárias/os brasileiras/os da rede social Facebook, no perfil pessoal do CEO desta rede social: *Mark Zuckerberg bloqueia comentários na sua página após invasão de brasileiros*, de Ligia Aguilhar (2014), publicada no portal de notícias do Estadão, em 16 de dezembro de 2014<sup>20</sup>.

Aguilhar descreve que brasileiras/os, auto-identificadas/os como “huebr”, “invadiram” e “atacaram” o perfil pessoal de Mark Zuckerberg, na rede social Facebook. De fato, ela relata que os huebr se organizaram numa página de eventos no próprio Facebook, intitulada “Invasão de BR Hue na Postagem do Tio Mark”, para postarem simultaneamente uma grande quantidade de informações não solicitadas como piadas, brincadeiras e memes nos comentários de fotos antigas postadas pelo CEO do Facebook.

**Mark Zuckerberg bloqueia comentários na sua página após invasão de brasileiros**

Brasileiros estavam postando memes e piadas nas postagens do fundador do Facebook na rede social

Por Ligia Aguilhar

---

<sup>20</sup>Neste mesmo dia e no dia seguinte, este fato foi noticiado em outros portais de notícia e blogs: <https://canaltech.com.br/redes-sociais/Apos-invasao-de-brasileiros-Zuckerberg-bloqueia-comentarios-em-seu-perfil/>; <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2014/12/Apos-ataque-brasileiro-Mark-Zuckerberg-bloqueia-comentarios-em-seu-perfil-no-Facebook-4664560.html>; <https://www.oficinadanet.com.br/post/13864-apos-invasao-brasileira-zuckerberg-bloqueia-comentarios-em-posts-no-facebook>, entre outros.



*Foto alterada do casamento de Zuckerberg foi uma das imagens postadas por brasileiros. FOTO: Reprodução*

SÃO PAULO – Mark Zuckerberg tomou uma atitude após seu perfil no Facebook ser congestionado por memes e piadas bizarras postados por brasileiros. Ele bloqueou os comentários nos seus posts públicos, tornando impossível que a brincadeira continue. Ele não apagou, porém, as brincadeiras que já haviam sido postadas no seu perfil.

O curioso é que o recurso de impedir comentários não está disponível para usuários comuns do Facebook, mas a atitude de Zuckerberg já cria esperanças de que a rede social possa lançar esse tipo de controle, existente, por exemplo, no concorrente Google+.

A trollagem (como são chamadas na internet ações do tipo, com o objetivo de tirar sarro de algo ou alguém) começou na sexta-feira [15.12.14] sem que ninguém tenha descoberto até agora uma razão específica.

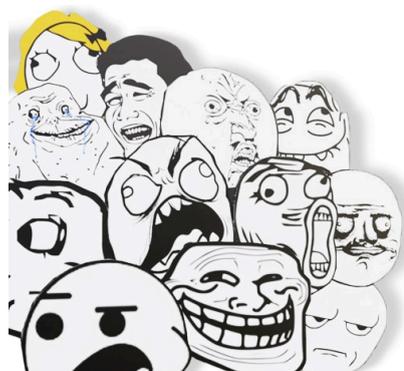
Especula-se que o objetivo inicial seria protestar contra a redução do alcance das páginas no Facebook.

Na própria rede social já foram encontradas algumas páginas de eventos que organizavam os “ataques” ao perfil de Zuckerberg. Uma delas, tirada do ar há poucos minutos, chama “Invasão de BR Hue na Postagem do Tio Mark” e tem 272 pessoas confirmadas. O período marcado para o evento é de 12 de dezembro até 31 de dezembro. (AGUILHAR, 2014)

Desde então até o início de março de 2020, continuei a verificar que é recorrente o reforço do uso da estereotipia, da discriminação e de preconceitos na caracterização das/os jogadoras/es brasileiras/os, em geral, ou de algumas/ns delas/deles, em particular, ora por serem consideradas/os pouco amigáveis, inabilidosas/os, incivilizadas/os, ora por serem estraga-prazeres, agressivas/os, ou até mesmo tóxicas/os. Uma das estereotípias negativas referente às/aos jogadoras/es brasileiros mais encontradas foi a atribuição a essas/es jogadoras/es da alcunha de “huehue”, “brbr” ou “huebr”, derivadas de um meme identitário homônimo (figura 8), que possui semelhanças estéticas notáveis como as *troll faces* (figura 9).

**Figura 8 (à esquerda):** Meme identitário HUEHUE, supostamente criado em 2003, é considerada uma trollface que representa às/aos *gamers* brasileiras/os de JCMO. Autoria desconhecida.

**Figura 9 (à direita):** Exemplos de trollfaces, usados para representar os trolls da Internet.



Fonte: Sites Know your meme; *Urban Dictionary*; fórum on-line de League of Legends.

Ademais, por causa da viralização desse meme identitário, novas versões adaptadas ou modificadas, incluindo: a) bordões identitários como WE ARE BRBR; WE ARE THE MACACOS ou "HUEHUEHUE OR DIE" que remete ao grito do Ipiranga, de D. Pedro I – "Independência ou morte!" –, momento histórico considerado um marco no processo de independência do Brasil; b) expressões que explicitam a diversão como a principal motivação da ação das/os huebr – "NÓIS DO IT FOR DE LULZ (figura 10) e c) de símbolos nacionais brasileiros como o uniforme a seleção brasileira masculina de futebol (figura 10) e o Brasão de Armas do Brasil (figura 11).

**Figura 10 (à esquerda)** – Meme com bordões utilizados pelas/os HUEBR. Autoria desconhecida. Fonte: Autoria desconhecida.

**Figura 11 (à direita)** – Meme República Federativa do Hue. Variação em cores do meme identitário HUEHUE



Fonte: Sites *Know your meme* e *Urban Dictionary*.

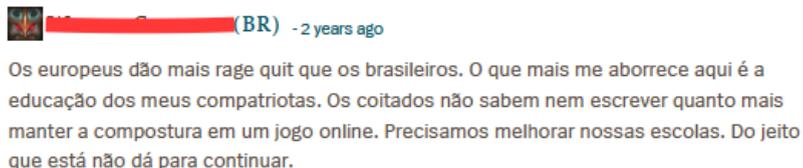
Por isso, é importante deixar claro logo de início que a atualização de um discurso capitalista-neoliberal – eclipsada por visões culturalistas – parece-me ser mais um componente imprescindível, sobretudo, no que tange as controvérsias envolvendo a (auto)percepção do que pode ser a causa dos comportamentos problemáticos das brasileiras/os nos JCMO, como, por exemplo, em League of Legends (LoL) (figuras 12 e 13):

**Figura 12** – Testemunho espontâneo, postado em 2012.

  Senior Member	06-24-2012 <hr/> <p>Interesting conclusions to be drawn: BR internet users are one of the most youth-weighted internet populations. They are, on average, younger than the average NA internet user. Brasil is also a culture relatively "new to Internet", that meaning, cultural integration and repropagation of normative values into online behavior is a bit behind the expectations of a culture with a 15 year head start.</p>
---	---

Fonte: Printscreen do autor da página do fórum on-line oficial do site norte-americano de LoL.

**Figura 13** – Testemunho espontâneo, postado em 2015.



Fonte: Printscreen do autor da página do fórum oficial do site brasileiro de LoL.

Se por um lado, os testemunhos espontâneos acima indicam que o comportamento desviante das/os brasileiras/as é devido ao fato de nós sermos mais “jovens” que os norte-americanos no que tange ao acesso às TDIC e portanto, nós somos vistos como usuárias/os “atrasadas/os” e em processo de integração cultural, e conseqüentemente, de absorção dos valores normativos hegemônicos. Por outro, os testemunhos sugerem que os conflitos entre brasileira/os e estrangeiras/os estão relacionados às desigualdades sociais históricas, ancoradas numa atualização do discurso capitalista-neoliberal que reforça a superioridade de países centrais e a inferioridade de países periféricos.

De 2014 a 2020, uma associação mais intensa entre a huerage, seus agentes, os huebr, e a imagem da/o *gamer* brasileira/o pode ser verificada não só em portais de notícias, blogues, vlogues, redes sociais e fóruns on-line de jogos computacionais multiusuários on-line, mas também em produções acadêmicas (Inocêncio, 2016; Carvalho; Teixeira; Carvalho, 2015; Fragoso, 2015; 2014; Fragoso; Hackner 2014; Inocêncio; Lopes, 2014). Esses textos acadêmicos identificaram que as interações *in-game* e on-line entre as/os jogadoras/es são atravessadas pela zuera, também presente nas plataformas digitais e ambientes e serviços on-line, não centrados nos jogos computacionais. Em linhas gerais, a prática da huerage, assim como a zuera, é caracterizada pelo uso do humor ácido, da ironia, do nonsense, do escárnio, do deboche; pelo emprego inadequado e/ou aportuguesado do idioma inglês; a escrita oralizada do português e pela produção de memes marcados por referências do cotidiano e de produtos midiáticos e por representações e metáforas identitárias, sobretudo meméticas, que remetem comicamente a certos conceitos, símbolos e estereótipos hegemonicamente ligados à concepção hegemônica de

brasilidade (identidade e cultura brasileiras) muitas vezes classistas e quase sempre racistas e sexistas.

Essas mesmas pesquisas científicas começaram a apontar que – entre o humor e a toxicidade –, a história da huerage e da zuera dos/as brasileiros/as na Internet é marcada por usos tanto criativos quanto problemáticos das TDIC, desrespeitando ou não as regras e termos de uso dos serviços. Essas pesquisas também identificaram que os embates entre brasileiros e não-brasileiros ocorreram pelo fato das/os brasileiras/os terem um comportamento inadequado e utilizarem práticas comunicativas particulares, em sites e serviços on-line, consideradas, muitas vezes, problemáticas, disruptivas ou tóxicas<sup>21</sup> (*spamming*, trolagem ou trolling, *griefing*, *ganking*<sup>22</sup>, entre outros), entre eles destaque: o uso criativo do humor, da ironia, do nonsense e do deboche (INOCÊNCIO, 2016; INOCÊNCIO; LOPES, 2014), bem como, o emprego excessivo de linguagem vulgar e expressões consideradas depreciativas ou preconceituosas (racistas, xenófobas, misóginas, lgbtfóbicas, entre outras). Nos JCMO, essas práticas ora incitam a violência do outro (trolagem), ora “estragam” o jogo dos/as outros/as jogadores/as (*griefing*) tais quais usar os canais de chat para enviar mensagens não solicitadas (*spamming*) ou xingar e insultar (*rage*) ou agir de modo predatório em relação a outros/as jogadores/as, trapaceando, perturbando eventos, prejudicando seu próprio time ou mesmo formando gangues (*ganking*) para perseguir, extorquir ou “matar” os avatares dos/as outros/as jogadores/as (Carvalho; Teixeira; Carvalho, 2015; Fragoso, 2015; 2014; Fragoso; Hackner, 2014).

O que me chama mais atenção nessas pesquisas é o fato de que a estereotipia e o patriotismo (e/ou chauvinismo) emergem nesses conflitos, respectivamente, como elementos ora desqualificador, ora legitimador das identidades nacionais dos grupos minoritários. Sejam eles entre brasileiras/os que

---

<sup>21</sup>Essas pesquisas trazem como exemplos algumas contendas vivenciadas em sites de compartilhamento de conteúdo audiovisual como o Fotolog, em 2003; em redes sociais (Orkut, por exemplo), em 2004; e desde 2003, em JCMO. Ademais, a partir dos conflitos de 2003, no MMORPG Ragnarok, os/as brasileiros/as começaram a ser representados pelos memes identitários “HUEHUE”, “BRBR” “huebr” e, posteriormente, pelo meme “THE ZUERA NEVER ENDS”.

<sup>22</sup>Como já foi mencionado *spamming*, *trolling*, *griefing* e *ganking* são termos sem equivalentes em português – a não ser o neologismo “trolagem” – que remetem a práticas comunicativas tais quais enviar informações não solicitadas, instigar ou provocar, textualmente, discussões desnecessárias e irritar ou incitar sentimentos de ódio e raiva, respectivamente.

jogam em servidores norte-americanos, entre russas/os que jogam em servidores europeus, entre chinesas/es que jogam em servidores taiwaneses ou mesmo entre grupos que se autodenominam afro-americanos em servidores norte-americanos.

Por exemplo, na tentativa de aprofundar o debate sobre o comportamento e práticas dos huebr, Suely Fragoso e Felipe Hackner (2014), e Fragoso (2014; 2015) indo ao encontro do que é dito nas matérias jornalísticas caracterizam a “zuera” ou “huerage” como um conjunto de práticas tóxicas: *spamming*, trolagem ou *trolling*, *griefing*, *ganking*, entre outros. Contudo, a comunicóloga e o comunicólogo – ancorados em Sérgio Buarque de Holanda e Roberto DaMatta – também apontam que essas práticas comunicativas servem não só como formas particulares de superar as dificuldades dos jogos, mas também como “estratégias para ‘aquecer’ as interações em um ambiente que a mediação tecnológica torna particularmente frio e, conseqüentemente, hostil”, sugerindo que “o comportamento dos brasileiros online reflete seu entendimento de que o ambiente do jogo é um espaço impessoal, no qual é preciso conquistar uma posição diferenciada” (Fragoso e Hackner, 2014, p. 391). Isto é, um comportamento caracterizado pela “passionalidade”, pelo “desconforto com as interações impessoais”, pela “necessidade de estabelecer familiaridade” – relacionados à ideia de “cordialidade”, na acepção de Sérgio Buarque de Holanda – e pelo conhecido “jeitinho brasileiro” damattiano. Em outras palavras, uma “carnavalização” à Bakhtin, ou seja, uma subversão das regras de uso dos jogos de computador on-line – delimitadas pelas empresas desenvolvedoras – e dos códigos de conduta e normas criados nas comunidades on-line pelas/os próprias/os usuárias/os desses jogos; “uma forma extremamente refinada de trolagem” que oscila entre a auto-depreciação – já que os/as huebr são representados/as como “feios/as” que “fingem ignorância e incompetência” – e a criatividade para superar em grupo os desafios dos jogos (Fragoso, 2015; 2014).

Outro dado relevante levado por Fragoso e Hackner (2014, p.391) é que, a partir da aplicação de um questionário de levantamento, ela e ele identificaram que a maioria das/os jogadoras/es brasileiras/os afirmou ter recorrido a comportamentos disruptivos durante as partidas de jogos on-line, mas, paradoxalmente, não se identificaram como *spammers*, *trolls*, *griefers* e etc. ou mesmo como huebr. Ou seja, essas/es jogadoras/es atribuem a má reputação das/os e o preconceito às/aos

brasileiras/os à zuera e à huerage praticada por outras/os jogadoras/es (brasileiras/os ou não brasileiras/os), isto é, elas/es dizem que não vestem a máscara do huebr, mas, em contrapartida, se “beneficiam” dela ao agir disruptivamente e apontar a responsabilidade para um outro genérico.

Logo, apesar das contribuições de Fragoso e Hackner (2014) e de Fragoso (2015; 2014) ao identificar, contextualizar e propor algumas “características culturais” que justificam as motivações e o comportamento dos/as huebr, essas “características culturais” a eles/as atribuídas não foram, declaradamente, objeto de crítica dos autores. Principalmente, no que tange, por um lado, a existência ou não de determinadas relações entre as táticas “tipicamente” brasileiras apontadas pelas matérias jornalísticas e as práticas comunicativas efetivamente utilizadas pela maior parte das/os jogadoras/es brasileiras/os. E, por outro, aos processos de identificação que levam as/os brasileiras/os a se identificarem ou não com as/os huebr.

Além disso, nenhum dos trabalhos sobre a huerage discute como a produção e o consumo do humor e da toxicidade nas interações *in-game* e on-line dialoga com os processos identitários e a produção de subjetividade das/os jogadoras/es, implícita e explicitamente permeados no processo de colonialidade videolúdica. Nem como as complexidades e as ambivalências acerca da(s) brasilidade(s) imbricadas na ética, estética, política e ideologia da huerage estão relacionadas também às apropriações linguísticas e tecnológicas da noção de identidade videolúdica.

Não posso deixar de mencionar que uma das limitações das pesquisas supracitadas está em não relacionar como a colonialidade (Quijano, 2009) influencia a construção simbólica e discursiva das identidades pessoais, coletivas e nacionais ora consideradas disruptivas (perversas) ora normativas (domesticadas). Nem como o uso do estereótipo e da discriminação se relacionam com os processos de subjetivação dos/as jogadores/as. Nem como os discursos classistas, racistas e sexistas, imbricados no discurso videolúdico hegemônico, vão além do preconceito e da discriminação interpessoal, desvelando uma imposição unicultural, monocor e patricarcal de formas de ser, de poder e de saber até mesmo a partir do uso de ferramentas e serviços on-line.

Em outras palavras, essas pesquisas científicas não relacionam como se dá a (re)afirmação da supremacia (exploração, dominação e controle) ocidental,

cis-heteronormativa e, acima de tudo, masculinista e branca presentes nos JCMO e em suas comunidades on-line. Outro ponto ausente nesses textos, é o pouco interesse em discutir como as manifestações de rebeldia e subversão expressas na huerage podem indicar certos discursos contra-hegemônicos que questionam a normalidade de tal supremacia.

Concomitante aos estudos realizados no Brasil sobre esses conflitos socioculturais e linguísticos nas plataformas digitais e ambientes on-line, centrados ou não nos JCMO, pesquisas internacionais desfazem o novo mito de que as/os *gamers* brasileiras/os são as/os únicas/os associadas/os a práticas disruptivas nos JCMO. De modo geral, esses trabalhos identificam contendas entre as/os russas/os e europeus (Goodfellow, 2015), as/os taiwaneses e chinesas/es (Lin; Sun, 2011; 2005) e até entre as/os próprias/os estadunidenses (Bakioglu, 2009).

Até agora, busquei apresentar a relevância sociológica e comunicacional do fenômeno da huerage para contribuir para a compreensão dos processos identitários, até então academicamente pouco aprofundados. Em seguida, relacionei a huerage à zuera e a algumas tendências contemporâneas atreladas ao uso das TDIC, entre elas a trolagem. Indo mais além, enfatizo que ainda há poucos debates que problematizam como discursos classistas, racistas e sexistas, permeados pelo processo da colonialidade, vão além da estereotipia, do preconceito e da discriminação interpessoal, desvelando uma tensão permanente entre discursos identitários que disputam, impõem e/ou negam formas de ser, de poder e de saber unicultural, monocor e patriarcal a partir do acesso e do uso de plataformas digitais e ambientes on-line, sobretudo aqueles centrados nos JCMO.

Por isso parto do pressuposto que a prática da huerage e a identidade huebr, além de explicitar questões éticas e estéticas, aponta também uma problemática acerca de questões políticas e ideológicas, sobretudo, questões relacionadas às desigualdades sociais no que tange ao acesso e uso dos JCMO, pois, no Brasil, a disponibilidade da serviços de internet de banda larga fixa e de alta velocidade ainda é privilégio de menos da metade da população<sup>23</sup> e em muitos lugares as velocidades de conexão de banda larga são lentas ou instáveis para jogar os JCMO.

---

<sup>23</sup> Ver: Mídias dados Brasil 2021 para todxs. São Paulo: Grupo de Mídia, 2021. Disponível em: <[https://storage.googleapis.com/selfbi\\_static/midiadados/oldies/midia-dados-2021.pdf](https://storage.googleapis.com/selfbi_static/midiadados/oldies/midia-dados-2021.pdf)>. Acesso em: dez, 2022.

Pergunta-se, então, em que medida, as práticas comunicacionais associadas à huerage podem servir como veículos simbólicos de aceitação, de deslocamento, de desarticulação e de subversão de imposições socioculturais e linguísticas associadas à colonialidade, evidenciando, assim, comportamentos socializantes, posições dos sujeitos, escolhas enunciativas e efeitos de sentido – éticos, estéticos, políticos e ideológicos.

### 3 REFERENCIAL TEÓRICO E ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Com o intuito de tensionar a questão colocada no final do último capítulo, apoiei-me nas contribuições das Teorias Críticas da Colonialidade e da Teoria Social do Discurso faircloughiana. Das Teorias Críticas da Colonialidade me apropriei das noções de “identidades culturais” (Hall, 2006), de “dissemiNação” (Bhabha, 1998) e de “subalternidade” (Spivak, 2010; 2005) e das discussões proposta por Aníbal Quijano (2009) sobre “colonialidade”, enquanto um processo de redistribuição geocultural do ser-saber-poder capitalista mundial em contextos globais, regionais, nacionais e locais. Alguns trabalhos críticos acerca da relação entre a(s) brasilidade(s) e a colonialidade (Guimarães; 2018; Almeida, 2013; Miglievich-Ribeiro, 2013; Martins, 2000) também foram muito relevantes. Da Teoria Social do Discurso, utilizei a noção (tridimensional) de discurso – enquanto texto, prática discursiva e prática social – e os enquadramentos analíticos da Análise de Discurso Crítica (ADC) (Chouliaraki; Fairclough, 1999 e Fairclough, 2001). Acredito que as noções colonialidade, identidades culturais e discurso são importantes para trazer uma perspectiva do hibridismo cultural ao fenômeno analisado, abrindo, assim, outras possibilidades para se pensar a preponderância do (neo)imperialismo econômico, político e cultural na formação e consolidação das nações pós-coloniais, bem como a influência das tecnologia digitais de informação e comunicação (TDIC) nos processos identitários, produção de subjetividades e construção dos sujeitos, bem como da ressignificação da ideia de identidade nacional na contemporaneidade.

Ainda neste capítulo, apresento as orientações metodológicas que me baseei para realizar a definição do objeto empírico, das escolhas dos suportes tecnológicos, ambientes on-line e gêneros discursivos digitais, bem como das escolhas dos métodos, procedimentos, técnicas e instrumentos de coleta, construção, tratamento e análise dos dados da pesquisa qualitativa – documental e de campo – desenvolvida. Essas orientações compreendem alguns trabalhos da Antropologia Digital (Escobar, 2016; Hine, 2015; Haraway, 2009; Horst; Miller, 2015), dos Estudos de Mídias (Lemos, 2014; Felinto, 2011; Marcondes Filho, 2009), da Sociologia Digital (Miskolci; Balieiro, 2018; Miskloci, 2011), da Netnografia (Kozinets, 2014), do campo de Estudos de Jogos Digitais (Elmezeny; Wimmer, 2018; Juul, 2005; Aarseth, 2003;

Konzack, 2002) e da Linguística (Fairclough, 2012; Marcuschi, 2010). Em seguida, apresento quatro definições relevantes para o estudo aqui realizado: culturas e identidades videolúdicas, comunidades on-line e gêneros discursivos digitais.

### **3.1 Referencial teórico: identidade, discurso e brasilidade a partir das Teorias Críticas da Colonialidade e da Teoria Social do Discurso**

Nas últimas décadas, no que tange especificamente à questão identitária, as Ciências Humanas e Sociais têm evidenciado várias proposições teóricas e conceituais sobre a fragmentação, a fluidez ou a performatividade das identidades pessoais e coletivas na contemporaneidade. Muitas delas destacam a passagem de uma perspectiva moderna (lógica e metafísica) da concepção de identidade para uma concepção pós-moderna (social e relacional): a noção de “identidade cultural” (Hall, 2006), ou mesmo, (de processos) de identificação (Maffesoli, 1998; Foucault, 2004; 2002). De acordo com esta última concepção, as identidades, ou melhor, as identificações dos sujeitos podem ser entendidas como processos de negociação construídos numa relação (de poder) contínua de (re)definição das identidades e diferenças entre o “eu” e o “outro”. Sendo que estas identidades e diferenças são, dialogicamente, relativizadas dentro de contextos socioculturais e históricos específicos nos quais esses sujeitos estão inseridos. Por isso, ao problematizar a construção simbólico e discursiva das identidades e diferenças pessoais e coletivas levo em consideração tanto os aspectos identitários (identidades e posições dos sujeitos) quanto os relacionais (relações sociais, sobretudo, as de poder), os ideacionais (sistemas de conhecimento e crença) e os textuais (verbais, não-verbais e mistos ou híbridos).

A propósito, em termos foucaultianos, o termo discurso é compreendido como um conjunto de enunciados (pensamentos e visão de mundo) emergentes de relações socioculturais, historicamente delimitadas, que estabelecem condições para o exercício de poder. Estes enunciados, junto às instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas, compõem, entre o dito e o não-dito, uma rede de práticas discursivas e não-discursivas (Foucault 2004; 2002).

Indo um pouco além, os trabalhos de Fairclough (2012; 2010; 2003; 2001) e Chouliaraki e Fairclough (1999), o conceito de discurso foucaultiano foi ampliado, uma vez que foi relacionado dialeticamente com a concepção de texto, de prática discursiva – derivadas do conceito de intertextualidade de Bakhtin via Kristeva – e de prática social e de poder – revisado aos olhos da teoria de hegemonia de Gramsci. Para ele e ela, a natureza constitutiva e política do discurso, a primazia da intertextualidade e da interdiscursividade na definição das práticas discursivas, a natureza discursiva do poder e da (re)produção e mudança social são as principais contribuições teóricas de Foucault para a Análise de Discurso Textualmente Orientada, em geral e, em particular, para Teoria Social do Discurso (TSD) e para a Análise de Discurso Crítica (ADC) faircloughianas.

No entanto, Fairclough (2001) não deixa de apontar que na Análise de Discurso foucaultiana pouca relevância é dada à análise de textos e práticas cotidianas e dos processos de interpretação associados a eles, bem como à ausência dos conceitos de prática e ideologia e de mecanismos detalhados de mudança relacionados à dominação, à diferença e à resistência tal qual a crítica ideológica de formações discursivas, sistemas de saber-poder e gêneros discursivos particulares.

Por isso, para Fairclough, a linguagem passa a ser vista não só como prática social, mas também como “parte irreduzível da vida social, dialeticamente interconectada a outros elementos da vida social” (Fairclough, 2003, p.3) tais quais atividade material, relações sociais, fenômeno mental e discurso (semiose). Ou seja, o discurso é redimensionado como sendo um momento da análise das práticas sociais.

Por fim, vale salientar ainda que discursos, representações e imaginários têm uma relação dialética na qual

os discursos incluem representações de como as coisas são e têm sido, bem como imaginários, entendidos como representações de como as coisas seriam, deveriam ou poderiam ser. (...) Estes imaginários podem ser encenados como (redes de) práticas reais: atividades, sujeitos, relações sociais, etc. imaginados podem “se tornar” (atividades, sujeitos, relações sociais, etc.) reais. Esta encenação inclui a materialização de discursos (...) Discursos como imaginários também podem vir a ser inculcados como novos modos de ser, novas identidades (Fairclough, 2010, p.228).

Em resumo, entendo que o termo discurso é um conceito polissêmico imbricado dialeticamente a maneiras de ser, modos de agir, meios de acesso ao saber e formas de exercício de poder. Assim como Fairclough, considero que esse termo em sua dimensão analítica refere-se a sua materialidade textual, isto é, a textos verbais (falados e escritos), não-verbais (imagéticos e sonoros) e mistos ou híbridos. Já em sua dimensão sociolinguístico designa o uso da linguagem, enquanto práticas discursivas, e estas como constituintes de práticas sociais<sup>24</sup>.

Indo ao encontro das considerações já citadas, apoio-me em Michel Maffesoli (1998, p.9) para destacar que se durante a modernidade Ocidental as identidades eram determinadas por uma estrutura social (mecânica) articulada, primordialmente, a partir de organizações econômico-políticas nas quais os indivíduos (centrados, racionais e ativos) eram socializados para exercer determinadas funções dentro de certos grupos contratuais, na pós-modernidade os processos de identificação não seguem mais a “lógica da identidade”. Os sujeitos na pós-modernidade adotam, acima de tudo, a “lógica da emocionalidade” assumindo identidades múltiplas, ou melhor, papéis múltiplos em estruturas grupais (complexas ou orgânicas) constituídas a partir de (neo)tribos de afeição, não só dinamizadas pelas práticas de socialização mas também pela socialidade. Aqui compreendo o termo socialidade como um movimento das massas fundado na partilha de experiências, de sentimentos, de afetos ou apenas pelo prazer de estar-junto. Ou seja, um conjunto de práticas cotidianas não institucionalizadas que escapam ao controle social, baseadas em emoções, representações e imaginários compartilhados: hedonismo, tribalismo, presenteísmo, erotismo, violência.

Na visão de Stuart Hall (2006), é urgente refletir sobre a efemeridade e a provisoriedade inerentes aos elementos que constroem as “identidades culturais” do sujeito pós-moderno:

---

<sup>24</sup>Por exemplo, discursos particulares tais quais o jornalístico, o científico, o empresarial relacionam-se dialeticamente a modos de ação (gêneros), de representação, de significação e imaginação do mundo (discursos), bem como modos de identificar-se (estilos), em outras palavras, a modos de estruturação das práticas sociais e das áreas de conhecimento.

A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, 1987). É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas (HALL, 2006, p. 12-13).

Em vista disso, também tendo a concordar com Homi Bhabha (1998) que quaisquer estereótipos ou tentativas de aprisionamento das identidades e diferenças dos sujeitos podem ser vistas como fantasias. Fantasias essas que constroem inevitavelmente uma imagem redutora da alteridade, fixando e, conseqüentemente, discriminando e silenciando, sobretudo, os sujeitos subalternizados:

O estereótipo não é uma simplificação porque é uma falsa representação de uma dada realidade. É uma simplificação porque é uma forma presa, fixa, de representação que, ao negar o jogo da diferença (que a negação através do Outro permite), constitui um problema para a representação do sujeito em significações de relações psíquicas e sociais (Bhabha, 1998, p.117)

Na esteira das proposições teóricas já elencadas, Gayatri Spivak (2010; 2005), ao recuperar o termo gramsciano de “subalternidade”, põe em xeque como os sujeitos periféricos (ou do “Terceiro Mundo”) são representados no discurso ocidental. Na visão dela, o sujeito terceiro-mundista ou periférico, enquanto subalterno

“não” é o outro absoluto. (Nada) (é) o outro absoluto. O “subalterno” descreve “as camadas inferiores da sociedade constituídas por modos específicos de exclusão dos mercados, de representação político-legal e da possibilidade de adesão plena em estratos sociais dominantes (Spivak, 2005, p.XX, tradução minha).

Como visto, Spivak (2010; 2005) reforça a crítica pós-colonial às concepções homogêneas e monolíticas de identidade, cultura e de sujeito (coletivo) e também aponta que os relatos de representação do oprimido, por trás de um discurso libertário hegemônico, acabam por naturalizar uma certa “violência epistêmica” no

cotidiano. Em vista disso, a produção intelectual dos países centrais (EUA, Canadá e Europa) é, de várias formas, vista como aliada dessa “violência epistêmica”, uma vez que esta atende aos interesses econômicos internacionais desses países. Logo, ao produzir e reproduzir a manutenção de práticas essencialistas e imperialistas, as narrativas hegemônicas atualizam e redimensionam elementos do discurso capitalista-colonial até os dias de hoje. Por isso, essa cosmovisão sobre o mundo e também acerca do “eu” (o homem universal) e do “outro” (subalternizado), silencia as contra-narrativas que (auto)representam as identidades e subjetividades das pessoas às margens do Ocidente.

Enfim, as identidades, ou as identificações, dos sujeitos (Spivak 2010; 2005; Hall, 2006; Foucault, 2004; 2002; Bhabha, 1998; Maffesoli, 1998) podem ser entendidas como mecanismos de objetificação e de subjetivação interligados a processos de negociação discursiva (o dito) e simbólica (o não-dito) de (re)definição das identidades e diferenças socioculturais, tecno-políticas e geográficas entre o eu e o outro.

Isto posto, destaco que a ideia de uma “identidade nacional” (fixa, essencial e permanente) – e termos correlatos tais quais “alma”, “carácter” ou “consciência” nacional – ainda é uma das principais fontes contemporâneas de identificações, embora seja um conceito distintamente moderno. Ademais, essa variação de identidade cultural é também utilizada como discurso sócio-político, geográfico e econômico para estabilizar as identidades dos sujeitos em uma cultura nacional “inviolável” (instituições políticas, símbolos e representações) ancorada territorialmente a um Estado-nação.

Vale salientar que Benedict Anderson (2008) defende que os Estados-nações e as nacionalidades são construções sociais, por isso, as nações são “comunidades políticas imaginadas, limitadas e soberanas”. Para esse historiador, por mais que os membros de um Estado-nação nunca possam conhecer todos os demais, eles são capazes de criar um conjunto de imagens mentais (representações e imaginários) das fronteiras geopolíticas nacionais e dos outros compatriotas, principalmente, pela utilização dos meios de comunicação em massa. Nos dias de hoje, mediado também pelas TDIC, esse convívio social entres os compatriotas engendra um sentimento de pertencimento e reconhecimento linguístico e/ou cultural, que extrapola a

territorialidade de um Estado-nação e, paradoxalmente, tanto fomenta a produção de novas identificações quanto fortalece as identidades nacionais, regionais e locais.

No mais, os conceitos de identidade, nação, comunidade e cultura ganham contornos mais complexos, a partir dos olhares de Stuart Hall (2006); Homi Bhabha (1998); Gayatri Spivak (2010; 2005).

Retomo algumas considerações de Hall (2006) para esclarecer que o termo nação não pode ser definido somente como uma entidade geopolítica homogênea – Estado-nação – mas também por constituir uma “comunidade simbólica” complexa atrelada a um sistema de representação cultural, ou seja, a uma “cultura nacional”:

As culturas nacionais, ao produzir sentidos sobre “a nação”, sentidos com os quais podemos nos **identificar**, constroem identidades. Esses sentidos estão contidos nas histórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam o presente com seu passado e imagens que dela são construídas (Hall, 2006, p.49, **grifo do autor**).

Reforçando os argumentos de Hall, Bhabha (1998, p.20) afirma que

O que é teoricamente inovador e politicamente crucial é a necessidade de passar além das narrativas de subjetividades originárias e iniciais e de focalizar aqueles momentos ou processos que são produzidos na articulação de diferenças culturais. (...) É na emergência dos interstícios [dos “entre-lugares”] – a sobreposição e o deslocamento de domínios da diferença – que as experiências intersubjetivas e coletivas de nação [*nationness*], o interesse comunitário ou o valor cultural são negociados.

Bhabha ainda enfatiza que pensar a construção da nação como narração é destituí-la como o pilar da modernidade Ocidental (monolítica e pretensamente universal) sob o qual as identidades e diferenças culturais são homogeneizadas e essencializadas, uma vez que

na produção da nação como narração ocorre uma cisão entre a temporalidade continuísta, cumulativa, do pedagógico e a estratégia repetitiva, recorrente, do performativo. É através deste processo de cisão que a ambivalência conceitual da sociedade moderna se torna o lugar de escrever a nação. (Bhabha, 1998, p. 207)

Esse processo cisão, por sua vez, desvela que a “escrita-dupla” da nação ou a “dissemiNação” – de significado, tempo, povos, fronteiras culturais e tradições históricas – emerge na tensão entre as narrativas hegemônicas e as contra-narrativas subalternizadas. Ou seja, a produção da nacionalidade é marcada pelos discursos de grupos minorizados, pelas histórias dissonantes de povos em disputa, por autoridades antagônicas e por “locais” limítrofes de diferenças culturais (Bhabha, 1998, p. 209- 210).

Após relacionar algumas noções e categorias atreladas a construção sócio-histórica do conceito de “identidade nacional” tais quais “comunidade”, “nação”, “territorialidade”, “cultura”, “pertencimento”, “reconhecimento”, “discurso”, “representação” e “imaginário” faz-se necessário mencionar, resumidamente, que no Brasil, o debate sobre a construção simbólico e discursiva da identidade brasileira pós-colonial relaciona-se, principalmente, à formação do Brasil, enquanto Estado-nação pós-independência política e às tentativas de delimitação ou (re)imaginação, mesmo que multifacetada, de uma cultura tradicional “tipicamente” brasileira. Da literatura romântica às telenovelas, passando pelos modernistas de 1922 e ensaístas da década de 1930 e pela institucionalização das Ciências Humanas e Sociais – a partir da década de 50 – e pelas copas do mundo de futebol (de 1930 a 2018), questionamentos sobre o que é a identidade brasileira ainda levantam debates tidos como válidos (Schwarcz; Starling, 2015; Ortiz, 2013; Souza, 2009; Ianni, 2002; Oliven, 2002).

A partir da discussão acerca da (re)criação de uma memória histórica do Brasil; das tentativas de particularização de um “caráter”, “alma” ou “espírito” do que é ou de quem é brasileira/o e da dinamização de um imaginário nacional pós-colonial, esses debates foram de suma importância para se entender como se dá historicamente a construção simbólico e discursiva da brasilidade.

Elenco, a seguir, alguns dos principais construções-chave historicamente relacionados à brasilidade: democracia racial, as três raças tristes, a política de conciliação, a tese das revoluções brancas, pacificidade, tolerância às diversidades, passionalidade, canibalismo, ideias fora do lugar, modernidade tardia, modernidade inacabada, vagabundagem, criminalidade potencial, terra de ninguém, país do futuro, país sem passado, país da inclusão, país do excesso, país da falta,

democracia incompleta ou limitada, complexo de inferioridade (de vira-lata); o bandeirante, o índio, o negro, o imigrante, o gaúcho, o sertanejo, o seringueiro, o colonizador, o desbravador, o aventureiro, o escravo, a mulata, o malandro, o mau-caráter; Macunaíma, Martim Cererê, João Grilo, Bertoleza, Jeca Tatu, Lampião, Padre Cícero, Antônio Conselheiro, Tiradentes, Zumbi, Zé carioca, a preguiça, a luxúria; edenismo, personalismo, patrimonialismo, familismo, cordialidade, antropofagia cultural, tropicalismo, mestiçagem, escravismo, eugenismo, mimetismo, criação, jeitinho, burocracia, sincretismo, bovarismo, estrangeirismo, autoritarismo, hibridismo, subdesenvolvimento, exotismo, arcaísmo; Futebol-arte, samba, carnaval, caipirinha, cana-de-açúcar, café, capoeira, feijoada, candomblé, alegria, sinuosidade, brilho.

Como visto, as construções-chave listadas acima compõem um caleidoscópio polifônico dos principais mitos fundacionais, estereótipos, conceitos e símbolos que compõem as discursividades – em disputa – acerca da identidade e cultura nacional brasileira. Elas ora ressaltam o esforço de homogeneização de múltiplas identidades a partir de narrativas etno-biologicistas (a-históricas e por vezes apolíticas). Ora enfatizam uma perspectiva marxiana ao compreender a brasilidade como uma experiência complexa advindas dos conflitos e controvérsias intrínsecos aos processos de modernização dos países centrais e de colonização dos países periféricos ou ocidentalizados e, conseqüentemente, da divisão mundial do trabalho.

No entanto, entre as similitudes e diferenças existentes entre essas narrativas, destaco que há uma certa recorrência, ou mesmo uma imposição, de ideias e valores coloniais, racistas, e essencialmente, negativos que tanto parodiam, rejeitam ou carnavalizam acontecimentos, impasses, indivíduos e/ou coletividades quanto sugerem uma compreensão despolitizada da formação da sociedade civil, especialmente, das massas (Ianni, 2002). Vale salientar que a maior parte dessas ideias e valores, segundo Jessé Souza (2009), são ancoradas na (re)apropriação midiática, intelectual (crítica ou não) e estatal tanto dos trabalhos acadêmicos sobre mestiçagem de Gilberto Freyre, sobre cordialidade, de Sérgio Buarque de Holanda, de malandragem e jeitinho brasileiro, de Roberto DaMatta ou de trabalhos artísticos como o termo complexo de vira-lata ou viralatismo cultural, de Nelson Rodrigues, quanto do pensamento liberal, tal qual a ideologia meritocrática da competência.

Fato esse que indica a relação entre os processos de manutenção de assimetrias de poder capitalista/colonial no sistema-mundo e os silenciamentos sistemáticos de narrativas contra-hegemônicas no que tange aos processos de subalternização das populações não-brancas e à centralidade do racismo como força-motriz para a consolidação da modernidade Ocidental e, conseqüentemente, para a expansão desta aos países periféricos ou ocidentalizados, entre eles o Brasil (Martins, 2000).

Por fim, pelo fato de que a nacionalidade, geralmente, está enraizada em uma noção moderna de identidade nacional (fixa, essencial e permanente), conseqüentemente, o termo brasilidade refere-se às construções simbólicas-discursivas historicamente disputadas acerca dos significados, significações e efeitos de sentido do que é ou poderia ser o “caráter”, à “qualidade” ou ao sentimento de pertencimento geopolítico e sociocultural do que é ou de quem é brasileira/o.

Os estudos decoloniais em línguas neolatinas centra-se no tensionamento do conceito eurocêntrico de modernidade, uma vez que este não pode ser pensado longe de seu par oposto e complementar: a colonialidade. Aliás, como diz o peruano Quijano (2009), a colonialidade – enquanto processo histórico originado e difundido a partir da colonização europeia das Américas –, é um dos pilares constitutivos e específicos do atual contexto do capitalismo global. Por isso, ela opera capilarmente para a manutenção da geolocalização do poder, do saber e do ser – centralizada nos países ocidentais –, e a negação da alteridade dos países periféricos ou ocidentalizados. Seja através da exploração, dominação e conflito de classes, de etnias e raças e de gênero, seja mediante o controle da economia, da autoridade, da natureza, dos corpos, das sexualidades, das subjetividades ou mesmo da hierarquização das regiões do mundo, culturas e saberes. Por isso, o poder, no contexto pós-colonialismo, pode ser compreendido como

uma malha de relações de exploração/dominação/conflito que se configuram entre as pessoas na disputa pelo controle do trabalho, da “natureza”, do sexo, da subjetividade e da autoridade. Portanto, o poder não se reduz às “relações de produção”, nem à “ordem e autoridade”, separadas ou juntas. E a classificação social refere-se aos lugares e aos papéis das gentes no controle do trabalho dos seus recursos (incluindo os da “natureza”) e seus produtos; do sexo e seus produtos; da subjetividade e

dos seus produtos (antes de tudo o imaginário e o conhecimento); e da autoridade, dos recursos e dos seus produtos (Quijano, 2009, p. 100).

Desse modo, a noção de colonialidade, possibilita avançar o debate sobre o capitalismo e o neoliberalismo. Uma vez que, por um lado, o capitalismo é compreendido como um programa de modernização global, imposta do Norte para o Sul, que visa ampliar a exploração dos Estado-nações periféricos formados pós-colonialismo pelos países centrais, no intuito de aumentar a riqueza e o poder de compra e de consumo das/os cidadãos destes países. E por outro, o neoliberalismo é visto como um padrão de poder global que tenciona dominar as sociedades nacionais, instituindo um novo modelo de colonialidade baseado na apropriação de riquezas, sobretudo via consumo cultural, e na desvalorização do trabalho produtivo e criativo (Martins, 2000).

Sendo assim, o discurso capitalista-neoliberal se sustenta também como um dispositivo difusor de ideologias. Ideologias essas que continuam a agir sobre – e a fazer agir – os indivíduos e as instituições que recriam instrumentos que estimulam a concentração de recursos e também reforçam a naturalização de estigmas e dinamizam a produção e a manutenção de subjetividades subalternizadas nos países periféricos ou ocidentalizados, a partir das relações de classes, da generificação, da sexualização e, sobretudo, da racialização dos seres humanos e de suas identidades e subjetividades.

Por fim, se a colonialidade do saber-poder-ser (Quijano, 2009) é um processo histórico – que compreende práticas, valores, instituições e etc. – originado e difundido a partir da colonização europeia das Américas, sendo, portanto, um dos pilares constitutivos e específicos no atual contexto do capitalismo mundializado. Então, em contextos socioculturais, onde a comunicação mediada por computador é cada vez mais presente, a colonialidade digital (Palmieri, 2018) pode ser vista como uma faceta da colonialidade que se manifesta de acordo com três eixos principais: subrepresentação entre classes, raças e gêneros dominantes e subalternizados, desigualdade do acesso às TDIC entre grupos hegemônicos e não-hegemônicos e impactos diferenciados das políticas implementadas em termos de classe, raça e gênero, mas também em termos de sexo, de sexualidade, de espiritualidade ou

religiosidade, linguísticos, estéticos e epistêmicos. Isto posto, passarei, então, a chamar de colonialidade videolúdica, uma particularidade da colonialidade digital, que se manifesta, principalmente, pela normalização de um contexto global empresarial de jogos computacionais de alto custo voltados para um público-alvo formado por homens, orientada por uma ética liberal humanista de consumo, uma estética multiculturalista assimilacionista, uma política identitária neoliberal e um ideologia meritocrática tóxica.

Ademais, na esteira de Quijano, Guimarães (2018) afirma que – em virtude da parca presença de professoras/es e pesquisadoras/es negras/os nas universidades brasileiras e da investida estatal de um projeto nacional homogeneizador e da formação do pensamento social no Brasil avessos aos conflitos raciais em detrimento de visões natural-cientificistas (i.e. Nina Rodrigues), culturalistas (por exemplo, Arthur Ramos e Gilberto Freyre) e classistas (Costa Pinto, Guerreiro Ramos, Florestan Fernandes e Otávio Ianni, entre outros) – é só a partir dos anos 80 que a noção conceitual e sócio-histórica de raça – e conseqüentemente, de uma construção racializada da(s) brasilidade(s) – é retomada na sociologia brasileira. Isso ocorre, principalmente, por causa da recepção tardia dos estudos anticolonialista e antirracista de Fanon e da concepção metodológica de interseccionalidade entre classe, raça, gênero e sexo visibilizada pelo feminismo negro.

Isto posto, apoio-me em Miglievich-Ribeiro (2013) e Almeida (2013) para exemplificar mais algumas contribuições da crítica pós-coloniais acerca da questão da(s) brasilidade(s), enquanto um fenômeno fundado histórica e simbolicamente na pluralidade de narrativas, heranças culturais (coloniais e pós-coloniais) e assimetrias de poder, porém sistematicamente rejeitadas pelas elites política, econômica e intelectual.

Adélia Miglievich-Ribeiro (2013) chama a atenção para o silenciamento do pensamento anticolonial de Darcy Ribeiro, bem como para as noções de “povos novos” e de “ninguendade” apontados pelo antropólogo como constitutivas do discurso único e opressor do colonizador acerca da nacionalidade dos países da América Latina. Segundo, Miglievich-Ribeiro, a noção de “povos novos” – os nascidos na América Latina – darcyniana sugere que os processos de modernização

e colonização do Brasil estão intrinsecamente relacionados aos processos de “desindianização” do índio, de “desafricanização” do negro e da “deseuropeização” do europeu da identidade nacional brasileira. Ou seja, o Brasil é construído tanto simbólica e discursivamente quanto sócio-historicamente, como “um povo que nasce pela negação de suas matrizes originais e rejeitado por suas etnias fundantes” (Miglievich-Ribeiro, 2013, p.131). Em vista, disso, essa ideia de ninguentade ou de não-ser dos Estados-nação latino-americanos e, sobretudo, o brasileiro, descortina que “a nacionalidade entendida como sociedade politicamente constituída a partir de um patrimônio comum de lembranças e expectativas, como sentimento de pertencimento a um coletivo e adesão voluntária de cidadãos a uma identidade comum, nunca houve no Brasil” (Miglievich-Ribeiro, 2013, p.133). Daí a importância de mapear as pluralidades de modos de ser, de saber e de poder, subrepticamente apagadas com base na negação dos conflitos e na violência (epistêmica e política) de nosso hibridismo que ora é conveniente para uns e ora é violento para outros.

Indo ao encontro as discussões acima, Júlia Almeida (2013), investigando os discursos em torno da construção da infraestrutura para a Copa do Mundo de Futebol que ocorreu no Brasil em 2014, notou duas narrativas conflitantes: a) o discurso oficial dos organizadores, do governo, da mídia empresarial que busca construir o Brasil como um “país-só-imagem” – representada pela logomarca – as três mãos segurando uma bola –, pelo mascote – o tatu-bola Fuleco – e pelos slogans “vamos celebrar nossas conquistas e demonstrar nossas capacidades” e “o Brasil está pronto para encantar o mundo” entre outros e; b) os contra-discursos marginais – via redes sociais e sites de compartilhamento de conteúdo audiovisual – de desapropriados de áreas de interesse imobiliário, de ativistas anticapitalistas e, até mesmo, de internautas insatisfeitos com a imagem dominante do Brasil, veiculada oficialmente.

Por isso, o diálogo, o confronto e a tensão entre esses discursos, para a comunicóloga, explicita que, no que tange a discussão sobre a identidade brasileira,

é realmente expressivo que passados quase dois séculos de nossa Independência, esses dispositivos [hegemônicos] de produção de um país-só-imagem, que concentra seus esforços na cobertura de violações praticadas contra as populações consideradas, por esse lógica, de “segunda

classe”, continue a produzir seus efeitos. Ler esse passado no presente tem sido motor de uma crítica pós-colonial no país, na direção de uma abertura de espaços para a superação de nossas históricas heranças coloniais e pós-coloniais (Almeida, 2013, p. 157).

Em vista disso, os conceitos de identidade e de identidade nacional – e termos correlatos: nação, Estado-nação, nacionalidade e cultura nacional –, continuam sendo utilizados com um dos mecanismos mais eficazes de produção e de reprodução da ordem capitalista-(neo)imperiatista vigente e de silenciamento da diferença colonial – a estratégia discursiva e não discursiva pelo qual mulheres, negras/os, indígenas e pessoas mestiças ou LGBTQIAPN+ foram constituídas/os como as/os outras/os, inferiorizadas/os e assujeitadas/os à marginalização, à exploração, ou mesmo, à escravidão.

Como visto, o marco teórico apresentado me ajudou a problematizar e contextualizar na análise dos conceitos de identidade, identidade nacional com ênfase nos trabalhos de Hall (2006); Bhabha, (1998); Spivak (2010; 2005) Chouliaraki e Fairclough (1999); Fairclough (2012; 2010; 2003; 2001). Com base nessas definições, ponderei ser útil também recontextualizar alguns debates relevantes acerca da questão da brasilidade considerando as contribuições do pensamento social no Brasil (Schwarcz; Starling, 2015; Ortiz, 2013; Souza, 2009; Ianni, 2002; Oliven, 2002; Guimarães, 2018; Almeida, 2013; Miglievich-Ribeiro, 2013). Em seguida, senti indispensável expor algumas questões pertinentes ao conceito de colonialidade (Quijano, 2009), no intuito de introduzir a discussão acerca da noção de “colonialidade videolúdica”.

Nos capítulos de análise (4 e 5), sob os prismas das Teorias Críticas da Colonialidade e da Teoria Social do Discurso, a partir de uma perspectiva global e de certas abordagens locais, procuro, tensionar ainda mais os enredamentos entre a huerage, a produção de novas identidades, identificações e experiências que favorecem o fortalecimento das identidades, identificações e experiências pessoais, coletivas e nacionais e a (re)produção da colonialidade em contexto videolúdico global e em contextos videolúdicos locais.

Por fim, apresentadas as contribuições das Teorias Críticas da Colonialidade, da Teoria Social do Discurso e do Pensamento Social no Brasil para se pensar e

problematizar as questões imbricadas ao fenômeno da huerage, início, a seguir, as orientações metodológicas desta tese.

### **3.2 Orientações metodológicas: culturas e identidades videolúdicas, comunidades on-line e gêneros discursivos digitais**

Orientar-se pela Antropologia Digital é levar em consideração que, desde a década de 1990, o crescimento da produção e da popularização do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) está (re)significando noções de identidade e self e (re)criando novas tecnologias do self. Tecnologias essas que podem ser vistas como instrumentos para reconstrução de identidades de forma interativa assim como fonte de conhecimento sobre outras culturas e sobre a realidade concreta tais quais as redes sociais, jogos digitais e simuladores da vida real on-line. Em vista disso, as pessoas, enquanto sujeitos sociais, produtores e consumidores de discursos, estão posicionadas distintamente nos tecno-espacos de acordo com aspectos como raça, gênero, classe social, localização geográfica, habilidades físicas, entre outros. Fato esse que indica que elas não só se diferem em suas experiências nesses espaços, em suas possibilidades de criar e distribuir acessos aos códigos e linguagens “autorizados” ou “legítimos” da comunicação mediada por computadores, em suas capacidades de formulação e reformulação de limites sociais e culturais dentro de uma comunidade dada e de outras comunidades dentro e fora dela sejam estas on-line ou não, mas também constroem relações desiguais entre elas e as máquinas e entre elas mesmas (Escobar, 2016).

Indo ao encontro de Escobar, Christine Hine (2015, p.87, tradução minha), delinea mais três diretrizes úteis para a investigação de fenômenos emergentes a partir do uso das TICs, sobretudo, da Internet:

A Internet pode ser tomada como multiplamente permeada em diversos enquadramentos de atividades e significados. Essa permeação múltipla encoraja seriamente uma abordagem aberta para a identificação do campo de pesquisa a partir da exploração de conexões e descontinuidades à medida que emergem, em vez de assumir a existência de fronteiras prévias e adotar vários meios de visualização e movimentação pelo campo.

A Internet é uma experiência corporificada. Esse aspecto da Internet enfatiza a importância de abordagens reflexivas, autoetnográficas e de observação imaginativa do significado das ações, fazendo um uso criticamente reflexivo de ferramentas para o registro e a interpretação de ações com a devida consciência das variadas texturas sociais que emergem e da possibilidade de aprender com todas as formas e estágios de engajamento com o campo;

A Internet é uma experiência despercebida e atualizada cotidianamente.

Em outras palavras, as TDIC, sobretudo a Internet, é cotidianamente tratada como uma rede (permeada) de infraestruturas invisíveis – e não percebida na maior parte do tempo – e, ao mesmo tempo, problematizada justamente por causa da imposição factual dos aspectos sociotécnicos de sua materialidade (corporeidade) e dos efeitos de sentido, de verdade e de poder das práticas sociais (discursivas e não discursivas) agenciada a partir do uso dessa tecnologia.

As mais significativas contribuições encontradas em *O Digital e o Humano: Prospecto para uma Antropologia Digital*, de Heather A. Horst e Daniel Miller (2015) são os seis princípios que dinamizam a relação entre o humano e o digital:

i) o princípio da dialética entre o digital e a cultura segundo o qual “o digital intensifica a natureza dialética da cultura” (Horst; Miller, 2015, p.91.); ii) o princípio da falsa autenticidade no qual é preciso levar em conta que “as pessoas não estão nem um tico mais mediadas [logo, menos autênticas] pela ascensão das tecnologias digitais” (Horst; Miller, 2015, p.97), isto é, a tecnologia por si só não nos faz mais seres humanos ou mais culturais do que éramos antes, ao menos que num futuro as TDIC possam redefinir o significado de humanidade; iii) o princípio holístico indica a necessidade de estarmos atentos, em nível metodológico, ao fato de que “o holismo apresenta um compromisso a entender o contexto mais amplo da integração de várias instituições dentro de uma análise” (Horst; Miller, 2015, p.99), i.e. os contextos individual, relacional e global; iv) o princípio do relativismo que reafirma “a importância do relativismo cultural e a natureza global” (Horst; Miller, 2015, p.92); v) o princípio de abertura e fechamento nos alerta que “a Internet, constantemente, promete novas formas de abertura, que são quase imediatamente seguidas por chamados para novas restrições e controles, expressando nossa mais geral ambivalência em relação à experiência de liberdade” (Horst; Miller, 2015, p.103).

Por fim, e mais relevante para a pesquisa, o sexto princípio, o da materialidade versa sobre a compreensão de que os artefatos culturais possibilitam a socialização entre as pessoas, pois eles inculcam uma normalização de uma ordem social presumida em uma ordem material a partir dos agentes, dos sujeitos e dos relacionamentos entre as próprias coisas, a partir de três modos distintos de materialidade: a) tecnológica, i.e. componentes eletrônicos (*hardware*) e código de programação (*software*); b) de conteúdo, ou seja, da informação e c) de contexto, p.ex., um espaço, um tempo e vários parâmetros da interação humana com as TDIC, como a reconfiguração da relação cotidiana humano-máquina ou mecanismos de busca de atenção e estratégias de impulsionamento de consumo (Horst; Miller, 2015, pp.106-109).

Por fim, e não mesmo importante, reforço que segui algumas orientações no que diz respeito à proteção das informações coletadas na Internet, bem como das pessoas envolvidas/os direta ou indiretamente na pesquisa. Dentre elas, destaco as que estão presentes no guia de tomadas de decisões éticas e de pesquisa na Internet, da Associação de Pesquisadores da Internet (*Association of Internet Reseachers – AoIR*). De acordo com esse documento, uma das recomendações fundamentais está relacionada à privacidade das informações: “como toda a informação digital em algum momento envolve pessoas individuais, a consideração de princípios éticos relacionados à pesquisa é necessária, mesmo que não seja imediatamente aparente como e onde as pessoas estão envolvidas nos dados da pesquisa” (Markham; Buchanan, 2012, p. 4). Diante disso, é indispensável para o/a pesquisador/a estar atento aos níveis de privacidade dos dados construídos/coletados sejam eles públicos (disponíveis a todas e todos) ou semipúblicos que requerem cadastro e/ou participação, sejam eles semiprivados que requerem convite e/ou aceitação ou privados que requerem autorização direta. Para a divulgação destes, a autorização das pessoas é imperativa, já aqueles podem ser, de modo geral, publicados sem permissão (Elm, 2009, p. 75).

As orientações teórico-metodológica apresentadas acima, somadas ao conceitos-chave de identidade, discurso e brasilidade possibilitaram a análise descritiva, histórica e crítica na qual apresento como a huerage materializa-se a partir de apropriações linguísticas e tecnológicas que buscam, ora aumentar a

diversão e provocar o riso a todo custo, ora manifestar afirmação identitária, proteção individual e resistência coletiva nas comunidades on-line brasileiras voltadas para os JCMO. No entanto, ainda discorro a seguir sobre a definição de quatro termos que são caros à pesquisa: culturas e identidades videolúdicas, comunidades on-line e gêneros discursivos digitais.

### *3.2.1 Culturas e identidades videolúdicas e jogos computacionais*

Ao analisar o contexto dos Estudos das Mídias Digitais sobre a cibercultura tendo a concordar tanto com as críticas à concepção essencialista de “cibercultura” tanto tecnófila (Howard Rheingold, Pierre Lévy, Henry Jenkins, por exemplo), quanto tecnófoba (Jean Baudrillard, Paulo Virilio, Andrew Keen, entre outros), apresentadas por André Lemos, Erick Felinto, Ciro Marcondes Filho e Richard Miskolci. Em linhas gerais, esses autores deslocam a noção de cibercultura (termo hoje em desuso) de uma concepção estrita de “cultura” para uma mais ampla, de culturas tecnológicas, que engloba um conjunto de processos tecnológicos, midiáticos e sociais (Lemos, 2014) emergente em um contexto sociocultural difusamente demarcado pelo surgimento e popularização das TDIC. Tecnologias essas que tanto organizam e são organizadas por um imaginário tecnológico (Felinto, 2011) quanto difunde o retorno de um projeto civilizacional utópico, ideológico e universal para o ser humano (Marcondes Filho, 2009). Logo, essa concepção de culturas tecnológicas desliza o termo ciberespaço de um “lugar” livre, democrático e sem fronteiras geopolíticas para uma ferramenta comunicacional (Miskolci; Balieiro, 2018; Miskolci, 2011) dinamizada a partir de interações, mediadas tecnologicamente, que estabelecem relações socioculturais e imaginárias catalisadoras de outras formas de sociabilidades, logo, de negociação de identidades e diferenças entre os indivíduos.

Isto posto, destaco que, dentre as culturas tecnológicas contemporâneas, a cultura *gamer* ou a cultura de jogos computacionais, remete às ideias, artefatos, costumes, leis, normas, crenças, valores, práticas (discursivas ou não) processos e conhecimentos dinamizados a partir do convívio social – mediado, principalmente, por computador – entre os/as produtores/as, reguladores/as, distribuidores/as consumidores/as de jogos computacionais (Reynolds; Mcallister; Rygill, 2016,

p.188): a) os/as próprios/as jogadores/as (profissionais e amadores/as); b) as empresas desenvolvedoras de jogos; c) as associações e produtoras de eventos de esporte eletrônico (e-sports); d) a mídia empresarial e; e) os/as produtoras/es de conteúdo independentes.

Ademais, a cultura de jogos computacionais, mesmo que heterogênea, tem sido sociohistoricamente acessada, planejada, reconhecida e naturalizada por privilegiar certas culturas nacionais tidas como hegemônicas tais quais a estadunidense, a europeia e a japonesa, desvelando, assim, a perpetuação de uma nova faceta da colonialidade global, que passarei a chamar de colonialidade videolúdica.

Reflexão esta que já está presentes em algumas pesquisas acadêmicas brasileiras com viés menos sociotécnico e mais crítico:

Os jogos [computacionais] acabam sendo feitos por homens heterossexuais para homens heterossexuais, circulando sempre nas questões de combate e dominação – recriando ali estâncias de uma fantasia de dominação masculina. Mais do que simplesmente, nos jogos, a toxicidade da cultura se expande para suas comunidades. A misoginia explícita e uma homo/transfobia constante circundam essas comunidades, buscando se afirmar a partir de valores que confirmariam uma heterossexualidade “gamer” – excludente e centrada no papel do consumidor (Goulart, 2017, p.29).

Apoio-me em Penix-Tadsen (2019) para apontar que os principais fatores-chave para a compreensão do desenvolvimento dos jogos computacionais (*Hardware, software e serviços*) e para a formação de um público consumidor no Sul Global, incluindo, no Brasil são relacionados às problemáticas emergentes das disputas hegemônicas centro-periferia pela produção e consumo dessas TDIC, sobretudo no que diz respeito à(s)/ao(s):

- embargos de tecnologia e exclusão digital; à proibição de modificações (*mods*) de *hardware* e *software* e à pirataria;
- apropriações locais dos jogos computacionais devido à falta de localização linguístico-cultural; legal; narrativo-estética (audiovisual e sonora, i.e. identidade visual e músicas) e; monetária, isto é a falta de adequação de jogos computacionais para outros locais diferentes do país de produção;

- representação estereotipada do Sul Global nos jogos computacionais desenvolvidos no Norte Global, levando simbolicamente aos jogos computacionais o legado do colonialismo e do orientalismo.

Isto posto, em diálogo com as reflexões de Goulart (2017), compreendendo que colonialidade videolúdica se manifesta de acordo com quatro eixos:

I. **Ética hedonista de consumo:**

- Normalização de um contexto videolúdico empresarial, ou *mainstream*, de jogos computacionais de alto custo (jogos AAA) voltados para um público-alvo sócio-historicamente formado por homens;
- Estandarização de modelos de negócio que utilizam técnicas de monetização agressivas e segmentadas com um intuito de promover um consumo compulsivo dos jogos e seus serviços on-line (p.ex. DLC, moedas in-game, passes de temporada, itens in-game, entre outros<sup>25</sup>);

II. **Estética multiculturalista assimilacionista:**

- Hiper-representação narrativo-estética estereotipada de nacionalidades, classes, raças, gêneros e sexualidades subalternizados;
- Hiper-estetização da violência;
- Padronização e repetição de mecânicas de jogo voltados para simulação bélica e competição.

III. **Política identitária neoliberal**

- Desigualdades de acesso aos jogos computacionais entre grupos hegemônicos e minorizados;

- Falta de financiamento estatal e privado, desvalorização mercadológica, ou mesmo invisibilização, de contextos videolúdicos de produção independente e em países periféricos.

#### IV. Ideologia meritocrática tóxica:

- Reconhecimento social diferenciados entre grupos de jogadoras/es consideradas/os com mais mérito – i.e habilidade – e com menos mérito, sobretudo, quando o mérito é justificado em termos de nacionalidade, mas também em termos de classe econômica, raça, gênero, sexo, sexualidade, espiritualidade, religiosidade, entre outros.
- Manutenção do privilégio masculino, classe média, branco, cis-heteronormativo em relação ao público formados por mulheres, pessoas não-brancas e LGBTQIAP+.
- Misoginia, racismo e lgbtfobia desenfreados a partir da discriminação aberta desses grupos na indústria e da multiplicação de ambientes tóxicos in-game e on-line, onde o assédio, intimidação e a perseguição, muitas vezes visam mulheres e outros grupos minorizados (p.ex o fenômeno *GamerGate*<sup>26</sup>, ocorrido em 2014).

Indo além, destaco que, de agora em diante, não utilizarei mais o termo cultura *gamer* ou cultura de jogos computacionais, no singular, por contribuir com uma compreensão equivocada da existência de um contexto videolúdico global e homogêneo – o *mainstream* – normalmente relacionado ao consumo de jogos de alto custo realizados por grandes empresas. Esse contexto, mesmo que heterogêneo, tem sido sociohistoricamente acessado, planejado, reconhecido e naturalizado por privilegiar certas culturas tidas como hegemônicas tais quais a

---

<sup>26</sup>*GamerGate* foi um movimento sexista de assédio on-line e ameaças de estupro e morte às mulheres e pessoas LGBTQIAPN+ na indústria e nas comunidades on-line de fãs de jogos computacionais. A onda de violência teve início depois que a desenvolvedora de jogos indie estadunidense Zoe Quinn teve material íntimo vazado por um ex-namorado, também atuante no mercado de jogos computacionais, sob a acusação que ela teria mantido relacionamentos amorosos com jornalistas e críticos especializados da indústria de jogos computacionais para prover um jogo da sua empresa, o *Depression Quest*.

estadunidense, a europeia e a japonesa. Logo, as culturas de jogos computacionais ou como prefiro chamar as culturas videolúdicas, no plural, serão compreendidas aqui, em termos foucaultianos, como dispositivos agenciadores de experiências concretas e de vivências simbólicas. Dispositivos esses que se materializam como uma rede de práticas discursivas e não-discursivas (o dito e o não-dito) que articula um conjunto heterogêneo de enunciados (pensamentos, visão de mundo, textos e práticas) sociocultural e historicamente delimitados. Enunciados esses que estabelecem algumas condições de existência para o exercício de relações de ser-saber-poder; um contexto de produção, regulação, distribuição, e consumo específico e; uma gama de discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas.

A noção de identidade *gamer* antes associada ao público *nerd* – proritariamente masculino, branco, cis-heterossexual e de países centrais –, hoje é também relacionada aos consumidores de produtos da cultura *geek* e da cultura *pop*, entre eles as mulheres, sobretudo no segmento de jogos para celulares.

No entanto, a indústria de jogos de alto orçamento, alta qualidade, e alto investimento em divulgação (jogos AAA), ainda foca sim majoritariamente no público masculino, branco e cis-heterossexual. Esses jogos são promovidos em feiras internacionais de lançamento de novidades da indústria dos jogos computacionais, em cerimônias de premiações e em competições de Esports que movimentam milhares de visitantes, milhões de espectadores e capitalizam bilhões de dólares anualmente como a Electronic Entertainment Expo (E3), nos EUA, a Tokyo Game Show (TGS), no Japão, a Brasil Game Show (BGS), no Brasil, o The Game Awards (TGA), nos EUA e a Evolution Championship Series (EVO), no EUA e no Japão. Por exemplo, só a EVO EUA, em 2022, teve 18.000 participantes, com mais de 3,7 milhões de pessoas assistindo às streams e capitalização de mercado (valor de compra de todas as ações) de US\$21.08 bilhões<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup>[https://www.evo.gg/news/2022/2022-09-13-Evo-Attracts-Millions-Of-Viewers/#:~:text=LOS%20ANGELES%20\(Sept%2012%2C%202022,streams%2C%20and%20the%20average%20person](https://www.evo.gg/news/2022/2022-09-13-Evo-Attracts-Millions-Of-Viewers/#:~:text=LOS%20ANGELES%20(Sept%2012%2C%202022,streams%2C%20and%20the%20average%20person)  
<https://companiesmarketcap.com/evolution-gaming/marketcap/>

Em vista disso, a noção de identidade *gamer* não é mais suficiente para incluir uma série de identificações e papéis tais quais as de jogadoras/es profissionais ou amadoras/es, *game designers*, fãs, pesquisadoras/es, produtoras/es de conteúdo sobre jogos computacionais e etc. As possíveis variações dessa identidade *gamer*, ou melhor das identidades e identificações videolúdicas, por exemplo, são percebidas em relação à/ao(s):

- I. nacionalidade, à classe social, à raça, ao gênero, à sexualidade, à idade e etc.;
- II. acesso e preferência de uso de certas plataformas tecnológicas – consoles, computadores de mesa, *laptops*, *tablets*, *smartphones* e outros aparelhos portáteis ;
- III. nível de compromisso e habilidade dos/as jogadores/as: iniciantes (*newbie*), casuais, assíduos (*hardcore*), profissionais (*pro-players*), entre outros e;
- IV. usos e comportamentos compartilhados em e entre grupos locais, regionais, nacionais e globais.

Ademais, apoio-me em Higgin (2015), para afirmar que a noção de identidade videolúdica é inculcada de efeitos de sentido éticos, estéticos, políticos e ideológicos e desvela certos aspectos de luta hegemônica entre os públicos bem-vindos e os malquistos, reproduzindo no “mundo dos games” certos aspectos do que chamei de colonialidade videolúdica:

Longe de deixar as identidades políticas para trás, os jogos digitais on-line geralmente centralizam a ideia de identidade ao mesmo tempo em que as comunidades on-line desses jogos possibilitam tanto a experimentação lúdica de performances de identidades pessoais e coletivas quanto reforçam agressivamente e, muitas vezes, odiosamente discursos opressivos de supremacia e de privilégios do Ocidente branco, cisgênero e cissexual.

Não podemos falar de culturas e identidades videolúdicas sem ter, no mínimo, um consenso mais ou menos estável de que os jogos computacionais são artefatos culturais multimídias. Ou melhor, como quaisquer os jogos analógicos, os jogos

computacionais são objetos de estudo complexos – artefatos culturais surgentes de linguagens, de suportes tecnológicos e de conteúdos distintos – que apesar de algumas particularidades e da constante atualização tecnológica eles podem ser vistos como uma espécie de desdobramento de atividades lúdicas ancestrais que possibilitam às/aos usuárias/os não só a (re)criação de espaços de convivência e de entretenimento e de expressão artística, mas também o deslocamento de tensões inerentes a quaisquer relações humanas (Gadamer, 1997; Huizinga, 2000; Caillois, 1990).

Por isso, os jogos computacionais têm mais similaridades que particularidades frente aos jogos analógicos. Segundo Juul (2005, p.36), o que define os jogos computacionais são seis características básicas: 1) São baseados em regras; 2) Têm resultados quantificáveis e variáveis; 3) Valores são atribuídos aos resultados possíveis, positivos e negativos; 4) Quem joga investe esforço a fim de influenciar o resultado; 5) Todas as pessoas que jogam estão ligados aos resultados do jogo no sentido de que se uma pessoa é bem-sucedida, porque obteve um resultado positivo, ela é considerada vencedora, e se uma pessoa fracassa, porque obteve um resultado negativo, é considerada perdedora; 6) O mesmo jogo conjunto de regras pode ser jogado com ou sem consequências na vida real.

Além disso, como já afirmei antes, os jogos computacionais também podem ser considerados mídias digitais e massivas, sobretudo, os jogos computacionais multiusuários on-line (JCMO), uma vez que esses jogos são capazes de suportar um grande número de jogadoras/es, simultaneamente, em uma rede telemática, como a internet, podendo ser de diversos gêneros.

Dentre os principais gêneros de JCMO, destaco os de arena de batalha (MOBA) – p.ex. *Defense of the Ancients 2* (Dota 2) e *League of Legends* (LoL) e outros; os de interpretação de papéis (MMORPG) – p.ex. *World of Warcraft* (WoW) e *Final Fantasy XIV Online*; os de tiro em primeira pessoa (MMOFPS) – p.ex. *Counter-Strike: Global Offensive* e *Fortnite* e os de estratégia em tempo real (MMORTSs) – p.ex. *Starcraft* e *Age of Empires Online* –, entre outros.

Estes jogos são disponibilizados em sites de empresas desenvolvedoras desses produtos e compatíveis para a maioria dos aparelhos com conexão à Internet: console de videogame, computador pessoal, smartphones e outros

aparelhos móveis. O descarregamento (gratuitamente ou não) e uso dos serviços são autorizados mediante o registro da/o usuário/a no site oficial da empresa, o aceite dos contratos e a ciência dos regulamentos. Esses jogos também possuem ferramentas *in-game* (internas aos jogos) e ambientes on-line (externas aos jogos) de comunicação (oficiais ou não) síncronos (*chats* aberto e reservado) ou assíncronos (fóruns de discussão on-line, wikis e outros). E, é a partir do uso dessas ferramentas e ambientes, que acontece a formação e consolidação de redes colaborativas de aprendizagem e de compartilhamento de conhecimento e experiências comumente articuladas em comunidades on-line, sobretudo aquelas centradas nos jogos computacionais, em geral, e nos JCMO, em particular.

### 3.2.2 Comunidades on-line, tipos de participação e formas de interação

O termo comunidade on-line é uma atualização da noção de comunidade virtual, cunhada por Rheingold (1996, 2000), designa um agregado social com uma quantidade suficiente de pessoas que levam adiante discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais utilizando a comunicação mediada por computador, suportes tecnológicos, ambientes on-line e aplicativos de mensagens e, ao mesmo tempo, produzindo e consumindo produtos culturais e gêneros discursivos. Hoje, as principais ferramentas de comunicação que possibilitam a formação de tais comunidades são os fóruns de discussão on-line, os (micro)blogues, os vlogues, aplicativos de mensagens instantâneas (*Whatsup* e *Telegram*, por exemplo), redes sociais (*Facebook*, *Instagram*, *LinkedIn*, entre outras) e plataformas de compartilhamento de conteúdo audiovisual (*Twitch*, *YouTube*, *Vimeo* e etc.).

Sendo assim, as comunidades on-line possibilitam diversas maneiras de construção simbólico-discursiva das identidades e subjetividades que ressignificam – para além das fronteiras concretas e imaginárias que demarcam as identificações pessoais e coletivas – as (auto)imagens verbo-icônicas e simbólico-afetivas (representações visuais, linguísticas e mentais) – dos indivíduos que organizam e são organizados por essas comunidades. Logo, levo em consideração que: a) uma comunidade on-line pode ser considerada um agrupamento de pessoas que utilizam

suportes tecnológicos e/ou ambientes tecnologicamente mediados nos quais ocorrem interações semelhantes às relações sociais que ocorrem na realidade concreta; b) as comunidades on-line têm suas próprias dinâmicas de interações; seus próprios jogos sociais (organização, normas, condutas, entre outros) e linguísticos – uso da linguagem verbal (escrita e fala) e não verbal (imagens gráficas estáticas, emoticons, ou em movimento, gifs; fotografia; tipografia; uso das cores e etc.); seus próprios processos de produção, distribuição e consumo textual e práticas sociais; c) os dados on-line são materializações dessas dinâmicas e jogos; d) é preciso compreender o sentido desses textos e interações no contexto de seus ambientes e; e) é importante estar atento às relações sociais que acontecem entre os participantes, entre comunidades on-line e “dentro” e “fora” delas, ou seja, interações sociais não exclusivamente on-line (Kozinets, 2014).

Na esteira de Rheingold, Kozinets (2014) traz tanto uma tipologia de afiliação e participação quanto a classificação de tipos de interação em comunidades on-line, relevantes para o estudo em questão. Essa tipologia e classificação são fundamentadas na observação de duas condições principais – e não independentes – inferidas a partir observação das estratégias e práticas usadas pelos/as participantes da comunidade on-line de LoL, no intuito de criar um senso comunal em uma dada comunidade on-line: a importância dada à atividade de consumo por cada um e a força dos laços comuns construídos entre os/as participantes. A primeira diz respeito à relevância da e à proficiência na principal atividade de consumo da comunidade on-line na qual os/as participantes estão se engajando e pode ser considerado um parâmetro para apontar possíveis nuances de (auto-)identificação, interesse, conhecimento e habilidade na atividade entre esses indivíduos. A segunda tem a ver com o grau de afiliações entre os participantes de uma comunidade on-line, isto é, quão íntimos, significativos e duradouros são os relacionamentos entre essas pessoas.

A tipologia de afiliação e participação em comunidades on-line é composta por oito arquétipos (Kozinets, 2014, pp. 37-39):

- I. observador/a (*lurker*): não interage, nem possui vínculos sociais com os/as participantes, aprende assistindo e lendo sobre a atividade principal e como fazer contatos. Observadores são potenciais principiantes;
- II. principiante (*newbie*): interage pouco, não possui laços pessoais, tem interesse superficial na atividade de consumo e pouca habilidade e conhecimento sobre esta;
- III. devoto/a (*devotee*): interage pouco, possui fracos laços sociais, tem interesse direcionado para a aprimoramento de conhecimentos e habilidades necessários para a atividade de consumo;
- IV. sociável (*mingler*): interage com alguma frequência e constrói fortes vínculos pessoais, tem algum conhecimento e habilidade na atividade principal, mas não tem muito interesse nela;
- V. interagente (*interactor*): interage regularmente, possui fortes vínculos pessoais, atua como facilitador da comunicação entre a comunidade on-line e outros grupos ou clubes de fãs no que tange a troca de informações e realização de eventos e encontros presenciais, possui interesse, aptidão e compreensão da atividade principal semelhante ao de devotos;
- VI. socializador/a (*networker*): interage muito, tem laços sociais fortes, atua como facilitador da comunicação entre a comunidade on-line e outras comunidades on-line relacionadas ou não à atividade principal, tem interesse em promover a interação entre participantes de comunidades on-line diferentes para unir os/as participantes, facilitar trocas de ideias ou desmembrar um ou outra comunidade on-line;
- VII. confidente (*insider*): interage muito, tem vínculos fortes com a comunidade e é referência de identificação, interesse, conhecimento e habilidade na atividade de consumo;
- VIII. fazedor/a (*maker*): interage continuamente, tem vínculos fortes não só com a manutenção da comunidade on-line, mas também na promoção de seus espaços sociais (on-line ou não) relacionados.

A classificação das interações em comunidade on-line, de Kozintes (2014, pp. 39-40) possui quatro categorias diferentes e não excludentes, de acordo com as

necessidades – relacional, recreativa ou informacional – que levam as pessoas às comunidades on-line: comunidades de aventura; comunidades de vinculação; comunidades de *geeks*; comunidades de construção. Todas elas podem variar em grau de orientação ao consumo da atividade principal ou vinculada e em grau de intensidade das relações comunais, podendo ou não desenvolver atividades transformadoras em âmbito local, regional, nacional ou internacional.

As comunidades de aventura são recreativas com pouca orientação para consumo e intensidade relacional como fóruns de discussão on-line de jogos computacionais e simuladores on-line da vida real, que nem *Second Life* ou *The Sims*. As comunidades de vinculação são relacionais com pouca orientação para consumo de uma atividade ou produto unificador, por exemplo, serviços de redes sociais tais quais *Facebook*, *Instagram*, *LinkedIn*, entre outras; Já as comunidades de *geeks* são voltadas menos para a construção de laços sociais duradouros e mais para o compartilhamento e produção de conteúdo – informações técnicas, notícias e relatos de experiências – sobre uma atividade específica, em geral ligada à cultura *pop*, i.e. quadrinhos, livros, cinema, jogos computacionais, séries e programas de TV e etc. Por fim, as comunidades de construção são concomitantemente informacionais, relacionais, orientadas para o consumo e produção de conteúdo e para a construção de vínculos sociais duradouros, por exemplo, blogues, vlogues, sites colaborativos (wikis), entre outros gêneros discursivos digitais.

Como visto, as comunidades on-line são formadas por pessoas e suas interações tecnologicamente mediadas por suportes tecnológicos, ambientes on-line e gêneros discursivos digitais tais quais postagens em blogues e tópicos em fórum de discussão on-line. Por isso, encerro a discussão sobre comunidades on-line como a definição de gêneros discursivos digitais e a caracterização de um dos ambientes on-line mais utilizados para a coleta e construção de dados desta pesquisa: os fóruns de discussão on-line.

Por exemplo, apesar de participar da comunidade de LoL como o *lurker*, percebi alguma recorrência de postagens realizadas pelos mesmos indivíduos em tópicos diferentes, mas quando se trata de interações em um mesmo tópico, as postagens de um mesmo indivíduo é mais frequente e o total de postagens de todas/os participantes pode ultrapassar a casa das dezenas (nos dados coletados

nenhum tópico teve mais de 200 postagens), o que pode indicar que o perfil de pessoas que utilizam o fórum on-line de LoL é bem difuso podendo compreender *lurkers*, como eu, principiantes, devotas/os, sociáveis e interagentes.

Diante disso, pude verificar também que a comunidade on-line de LoL organizada no fórum on-line, hospedado no site brasileiro e oficial de LoL, tem traços de uma comunidade de aventura e de construção, não só por participação tanto de jogadoras/es, quanto de moderadoras/es e representantes da *Riot Games*, mas porque a própria estrutura de subfóruns e categorias propõem direcionamento para assuntos específicos desde regras e códigos de conduta, passando por temas relacionados ao jogo, a comunidade, ao suporte técnico, até mesmo, uma categoria foi criada para fomentar a socialização a partir discussões não necessariamente centrados no jogo.

### *3.2.3 Diferenciando suportes tecnológicos, ambientes on-line e gêneros discursivos digitais*

É importante entender que assim como todos os produtos semióticos, bem como todos os discursos (inclusive quaisquer práticas não-discursivas) – artísticos, científicos, filosóficos, religiosos, políticos, entre outros –, os jogos computacionais relacionam-se dialeticamente a certos modos de ação (gêneros), de representação, de significação e imaginação do mundo (discursos), bem como modos particulares de identificar-se (estilos), em outras palavras, a modos de estruturação das práticas sociais e das áreas de conhecimento. Isto é, os jogos computacionais e as práticas videolúdicas, como quaisquer artefatos culturais e práticas sociais humanas dinamizam atividades, relações sociais, sensibilidades e emoções, mas também revela um sistema de criatividade, conhecimento, crença e valores. E é isso que vou discutir a seguir.

Compreendo, então, os gêneros discursivos como formas relativamente estáveis de agir e produzir a vida social semioticamente (Fairclough, 2012, p.309), ou seja, fenômenos socioculturais e históricos que auxiliam as pessoas a ordenar e estabilizar as atividades comunicativas do dia-a-dia. Em vista disso, os gêneros discursivos digitais (Marcuschi, 2010) são realizados e produzidos com o auxílio de

suportes tecnológicos (computador de mesa, *laptop*, *tablet*, *smartphone*, entre outros), geralmente, conectados à rede mundial de computadores – a Internet –, acessível a partir de algum ambiente on-line, por exemplo, os ambientes de *web* (sites e buscadores), de correio eletrônico, de fórum de discussão assíncrono ou jogos computacionais on-line, portais de notícias, blogues e aplicativos (*apps*) para telefones móveis. E-mail, conversas no *chat*, um artigo de opinião publicado em um portal de notícias, um anúncio publicitário veiculado em redes sociais e demais produções hipertextuais constituintes de uma rede de prática particular são exemplos de gêneros discursivos digitais.

Num gradiente crescente de concretude, há os “pré-gêneros”, construtos teóricos primários ou simples tais quais a narração, a argumentação e a descrição; os “gêneros desencaixados”, realizações linguísticas concretas secundárias ou complexas constituintes de mais uma (rede de) prática, por exemplo, entrevistas e depoimentos e; os “gêneros situados” ou textuais, realizações linguísticas concretas constituintes de uma (rede de) prática particular que nem o artigo de opinião é um gênero situado próprio da prática jornalística ou o anúncio publicitário, para a publicidade (Silva; Ramalho, 2008).

Por isso, no contexto sociocultural e linguístico que emerge o objeto empírico desta tese, os discursos identitários são articulados, por um lado, pela escolha do suporte tecnológico de criação e pelas intenções declaradas – retenção de sentidos – das/os desenvolvedoras/os dos JCMO e seus serviços e ambientes on-line, principalmente, no que tange aos usos programados destes. E, por outro, pela percepção estética ou reconhecimento social – criação de significados, significações e efeitos sentidos não controláveis – desses produtos pelo público. Todos esses elementos contribuem para a compreensão das relações de trocas entre os textos, as práticas discursivas e sociais dos indivíduos a serem investigados nos suportes tecnológicos, ambientes on-line e gêneros discursivos digitais, respectivamente, os portais de notícias, blogues e os JCMO; os fóruns on-line; matérias e artigos jornalísticos e de infoentretenimento publicados on-line, memes de internet e postagens em tópicos de discussão on-line.

#### **4 DESENHO DA PESQUISA: ENCRUZILHADAS TEÓRICAS E METODOLÓGICAS**

Em diálogo permanente com o estado da arte, o referencial teórico e as orientações metodológicas, o foco principal deste capítulo é apresentar os suportes tecnológicos, ambientes on-line e gêneros discursivos digitais nos quais construí o objeto empírico: os discursos identitários huebr. Em seguida, discorro sobre as escolhas dos métodos, procedimentos, técnicas e instrumentos de coleta, construção, tratamento e análise dos dados da pesquisa qualitativa (documental e de campo) desenvolvida.

Na seção um, exponho os critérios de seleção e a descrição do objeto empírico da pesquisa – a comunidade on-line brasileira do jogo computacional multiusuário on-line de arena de batalha (MOBA) *League of Legends* (LoL), sem deixar de contextualizar o MOBA LoL, enquanto um artefato cultural multimídia.

Na segunda seção, elenco, justifico e descrevo os métodos, procedimentos, técnicas e instrumentos que julguei necessários para a coleta, construção dos dados: a) atualização da literatura teórico-metodológica; b) registro audiovisual da observação participante de inspiração netnográfica da minha própria experiência videolúdica durante algumas partidas de LoL; c) arquivamento de dados on-line – documentos institucionais sobre o jogo e dos serviços agregados a ele, disponíveis no site oficial brasileiro de LoL; conversas nos fóruns de discussão on-line oficial brasileiro e textos multimídias encontrados em portais de notícias e blogues e d) aplicação de um questionário on-line para levantamento de dados atualizados sobre o perfil sociodemográfico e comportamental das/os jogadoras/es brasileiras/os de LoL.

Por fim, na seção três, apresento o conjunto de documentos que compõem o corpus principal e o corpus complementar da pesquisa, detalhando como se deu o tratamento dos dados, e o uso dos enquadramentos descritivos, metodológicos e analíticos (Chouliaraki; Fairclough, 1999; Fairclough, 2012; 2010; 2003; 2001) que serviram de apoio para a análise discursiva dos dados.

#### **4.1 Definição do objeto empírico: discursos identitários em suportes tecnológicos, ambientes on-line e gêneros digitais**

Com auxílio da observação não-participativa e participativa de inspiração netnográfica no fórum on-line brasileiro oficial de LoL e no próprio jogo, bem como também apoiado em documentos institucionais da empresa desenvolvedora de LoL, sobre o jogo e seus serviços e ambientes on-lines, destinei para esta seção a definição do objeto empírico, os discursos identitários permeados nos discursos midiáticos, meméticos e comunitários relacionados a huerage, sobretudo os discursos identitários materializados textualmente em matérias jornalísticas e artigos de opinião e de infoentretenimento publicados portais de notícias e blogues empresariais e independentes e no fórum de discussão on-line brasileiro e oficial do jogo computacional multiusuário on-line (JCMO), League of Legends (LoL).

De partida, adianto que os portais de notícias e blogues empresariais e independentes foram selecionados por serem as principais plataformas digitais de divulgação de conteúdo que repercutem acontecimentos acerca dos contextos videolúdicos global e locais. Dei preferências aos portais de notícias e blogues empresariais dos grupos Folha, Estadão, Globo e Uol, uma vez que eles são os maiores detentores de veículos de mídia impressa e on-line no Brasil, segundo o O MOM-Brasil<sup>28</sup>. Em contrapartida, procurei nos portais de notícias e blogues independentes postagens com pontos de vista diferentes sobre os fatos noticiados na mídia empresarial.

Os critérios que levei em conta para seleção fórum on-line de LoL, detalho em uma subseção exclusiva. Depois, em mais duas subseções, apresento uma breve descrição de LoL, como artefato cultural multimídia, isto é, como suporte tecnológico, serviço on-line e ambiente on-line.

Na primeira subseção, apresento os critérios de escolha do MOBA LoL e suas comunidades on-line. Na subseção dois, caracterizo LoL enquanto um suporte tecnológico (jogo computacional e mídia digital) e serviços on-line. Aqui elenco os principais aspectos técnicos, estéticos (gráficos computacionais e demais elementos

---

<sup>28</sup>Disponível em: <<http://brazil.mom-gmr.org/br/>> Último acesso jan/2022.

audiovisuais, mecânica do jogo e a construção de sentidos), narrativos (universo ficcional), e socioculturais (menção, alusão e/ou citação estético-narrativa a outras mídias, p.ex. quadrinhos, literatura, teatro, cinema, outros jogos e etc) de LoL. A compreensão desses elementos é necessária para possibilitar uma leitura mais aprofundada acerca das interações *in-game* e on-line centradas neste jogo, bem como a produção e consumo de conteúdos colaborativos realizados pelas/os jogadoras/es de LoL, sobretudo os textos publicados no fórum de on-line de LoL. Em seguida, apresento os pontos relevante da documentação institucional encontrada nos sites oficiais brasileiros deste MOBA a fim de verificar as intenções declaradas – retenção de sentidos – da Riot Games e seus representantes acerca dos contratos, regulamentos e orientações de uso de LoL e de seus serviços, ambientes on-line que devem ser aceitos pelas/os clientes e/ou membros do fórum de discussão on-line.

Na terceira subseção, descrevo o fórum de discussão on-line de LoL, enquanto um ambiente on-line, um “local de encontro”, não presencial e não físico, que possibilita interações humano-máquina e humano-máquina-humano complexas, envolvendo vários gêneros discursivos. Espaço social esse no qual as/os membras/os da comunidade on-line de LoL interagem textualmente de forma casual, descontraída e inovadora, apropriando-se de termo técnicos e criando de gírias, bordões ou mesmo de um socioleto próprio, que chamo de Lolês (ver capítulo 5).

#### *4.1.1 League of Legends: Critérios de Escolha*

Para investigar as particularidades do fenômeno sociocomunicacional da huerage em comunidades on-line brasileiras de jogos computacionais on-line, meu olhar se deteve na análise descritiva, histórica e crítica das interações emergentes na comunidade on-line brasileira de LoL, em particular, no fórum de discussão on-line brasileiro, hospedado no site oficial brasileiro da empresa estadunidense que é desenvolvedora, distribuidora e gestora de LoL, a Riot Games (2009-atual). Os principais critérios de seleção foram pela comunidade on-line brasileira ser: a) numerosa; b) ativa e também c) estigmatizada midiática e comunitariamente pelo suposto alto nível de toxicidade *in-game* e on-line, em relação às comunidades

on-line de outros JCMO como o *World of Warcraft*, sobretudo devido a quantidade significativa matérias jornalísticas, artigos de opinião e infoentretenimento e tópicos e postagens em fóruns on-line nacionais e internacionais sobre esse assunto (ver apêndice A e B).

Ademais, alguns fatores relacionados ao próprio jogo reforçam os critérios escolhidos: a) popularidade e longevidade; b) existência de campeonatos regionais, nacionais e internacionais que ajuda a manter a comunidades on-line numerosas e ativas; c) lançamento regular de atualizações (*patches*) e de expansões (*add-ons*); d) infraestrutura de servidores e/ou suporte técnico local e sistemas de controle e monitoramento e e) acessibilidade gratuita.

Lançado oficialmente nos Estados Unidos e na Europa em 2009 e no Brasil em 2012, LoL, até hoje, continua a ser um dos JCMO mais populares e mais longevos no mercado, segundo dados mais recentes da própria *Riot Games* que anunciou oficialmente em novembro de 2021 via Twitter, que LoL e jogos derivados têm 180 milhões de jogadoras/es mensais<sup>29</sup>.

Ademais, a existência de campeonatos regionais, nacionais e internacionais, organizados pela própria *Riot Games* e transmitidos via *livestream*, ajudam na manutenção e na renovação de jogadoras/es além de atrair a atenção de fãs de outros jogos digitais, da mídia empresarial e de patrocinadores. Por exemplo, o Campeonato Mundial de *League of Legends (Worlds)*, promovido desde 2011, é um campeonato internacional e anual. Desde 2012, o Campeonato Brasileiro de *League of Legends (CBLoL)* é uma das principais competições de eSports no Brasil;

As atualizações ou *patches* são correções de problemas visuais ou de performance do jogos, já as expansões, são adições, geralmente realizadas em MMORPGs, que agregam novas mecânicas, modos de jogo e/ou enredo estendido a jogo já completo e lançado. Em LoL, os *patches*, as expansões ou mesmo as temporadas garantem a manutenção da expectativa por novidades e estão também

---

<sup>29</sup>Disponível em:

<[https://twitter.com/RiotGamesBrasil/status/1455173027990212610?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1455173027990212610%7Ctwgr%5Ehb\\_0\\_10%7Ctwcon%5Es1\\_&ref\\_url=https%3A%2F%2Fadrenaline.com.br%2Fnoticias%2Fv%2F71848%2Fleague-of-legends-tem-mais-jogadores-ativos-do-que-todos-os-jogos-da-steam](https://twitter.com/RiotGamesBrasil/status/1455173027990212610?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1455173027990212610%7Ctwgr%5Ehb_0_10%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fadrenaline.com.br%2Fnoticias%2Fv%2F71848%2Fleague-of-legends-tem-mais-jogadores-ativos-do-que-todos-os-jogos-da-steam)>. Acesso em: nov, 2021.

relacionadas a renovação de mecânicas de jogo e adição de campeões (personagens jogáveis), que hoje são 161.

No que diz respeito aos servidores e/ou suporte técnico locais, eles surgiram junto ao lançamento oficial do jogo no Brasil. Além disso, todos os textos do jogo foram completamente traduzidos para o português brasileiro (pt-BR). Já os sistemas de controle e monitoramento contam com serviços de ouvidoria on-line e monitoramento dos fóruns on-line para acompanhar as práticas, os comportamentos e as/os jogadoras/es e, caso necessário, advertir e/ou punir aquelas/es consideradas/os problemáticas/os. Sobre a facilidade de acessibilidade, as/os jogadoras/es do MOBA LoL não precisam pagar mensalidade pois o jogo é gratuito, no entanto, dentro dele são disponibilizadas aplicações de micro-transações comerciais internas de itens e serviços.

#### 4.1.2 *League of Legends: Suporte Tecnológico e Serviço On-line*

League of Legends (LoL), também conhecido como Lolzinho<sup>30</sup>, no Brasil, é um jogo computacional multiusuário on-line de Arena de Batalha (MOBA), desenvolvido e distribuído pela empresa estadunidense *Riot Games*<sup>31</sup>. Ou seja, LoL é um jogo de estratégia e ação com elementos de RPG, que suporta simultaneamente até 10 jogadoras/es em uma partida. Distribuídos em dois times de cinco as/os lolzeiras/os que têm como objetivo destruir a base inimiga.

LoL teve seu lançamento mundial em 2009 para o sistema operacional Microsoft Windows. Em 2012, foi localizado para o Brasil disponível no site oficial do jogo: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>. Em 2013, foi lançado também para o sistema operacional MacOS. O acesso é gratuito, com microtransações no game que limitam-se a variados itens cosméticos e a novos personagens, ou melhor campeões. De 2009 a 2013, LoL tinha um universo narrativo-ficcional genérico onde líderes políticos, ou “invocadores”, comandavam campeões para lutar nos Campos da Justiça (p. ex. exemplo, *Summoner's Rift*) com o intuito de evitar uma guerra

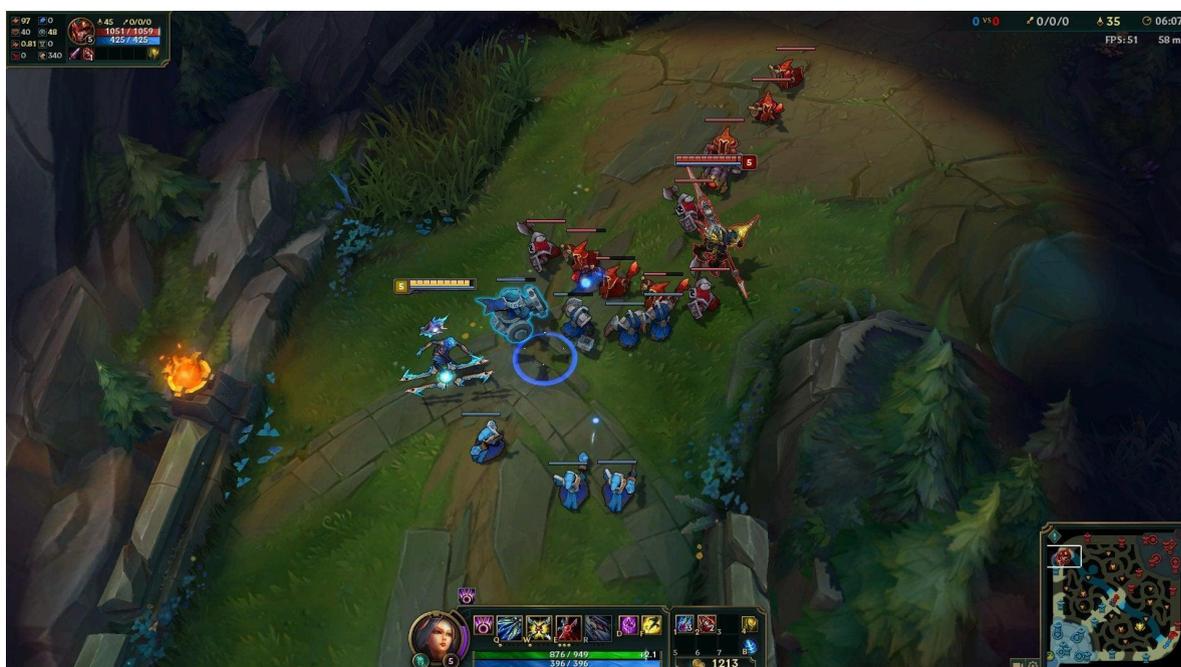
---

<sup>30</sup>Um dos nomes pelo qual é chamado, popularmente, League of Legends pela comunidade on-line deste JCMO.

<sup>31</sup>A equipe principal de lol é composta por: Andrei van Roon, diretor; Produtor(es): Jeff Jew, produtor, Graham McNeill, escritor e Christian Linke, compositor.

catastrófica. A partir de 2014, com a entrada do escritor Graham McNeill na equipe principal, histórias e elementos secundários foram acrescentados para complementar a narrativa principal do jogo. Assim, eles ajudaram a aprofundar o universo do mesmo e a expandi-lo para além da trama principal. Como isso, o universo fictício do jogo foi complexificado e passou a girar em torno de conflitos e tensões políticas entre os reinos existentes no planeta Runaterra povoado por inúmeros seres sencientes e linguísticos. A estética e os gráficos exploram o 3D com perspectiva isométrica (Figura 14).

**Figura 14:** Captura de tela de partida de LoL jogada por mim em 20 de novembro de 2019.



Fonte: autor

LoL já conta com 13 temporadas<sup>32</sup>, sendo esta iniciada em 10 de janeiro de 2023 e prevista para finalizar em novembro de 2023<sup>33</sup>. Tanto a narrativa quanto a estética LoL trazem referências do horror lovecraftiano, da fantasia medieval europeia e de elementos da ficção científica. Com premiações milionárias, a *Riot Games* inseriu e manteve LoL nos cenários competitivos internacionais, nacionais e regionais de E-sports até hoje. Por exemplo, no Brasil, o Campeonato Brasileiro de

<sup>32</sup>Cada temporada traz novos campeões e algumas alterações de balanceamento e novas formas de jogar.

<sup>33</sup>Data oficial não divulgada até a conclusão desta tese.

League of Legends (CBLOL), é administrado pela própria *Riot Games*.

No que diz respeito aos serviços on-line e LoL oferecido pela *Riot Games*, estão inclusos o próprio jogo mais o site, aplicativos e outros serviços vinculados à Política de Privacidade da *Riot Games* que também estão sujeitos aos Termos de Serviço de cada região. Entre eles estão as limitações sobre indenização por danos, resolução de conflitos e aplicação da lei vigente do país no qual o cliente reside, independente de jogar em servidores locais ou em servidores de outras regiões.

Afora isso, os Termos de Serviço, dão um destaque considerável à descrição das regras e códigos de condutas a serem observados. De modo geral, não foca em dar orientações de boas práticas, mais sim em uma lista ações que são passíveis de sanções, sobretudo àquelas relacionadas a trolagem, insulto, ameaça e assédio<sup>34</sup>:

1. Fazer-se passar por qualquer pessoa, empresa ou entidade, até mesmo um funcionário da Riot Games, ou se comunicar de qualquer maneira que pareça que a comunicação se origina da Riot Games;
2. Postar publicamente informações de identificação sobre você, funcionários da Riot Games ou outros jogadores;
3. Assediar, perseguir ou ameaçar outros jogadores ou funcionários da Riot Games;
4. Remover, alterar ou ocultar qualquer aviso de direitos autorais, direitos marcários, patente ou outro aviso de direitos proprietários da Riot Games contidos nos Serviços da Riot. Você também não pode transmitir conteúdo que viole ou infrinja os direitos de terceiros, inclusive patente, marca, segredo comercial, direitos autorais, direitos de imagem, direitos pessoais ou outros direitos;
5. Transmitir ou comunicar qualquer conteúdo que acreditamos razoavelmente ser ofensivo para os jogadores, inclusive linguagem que seja ilegal, prejudicial, ameaçadora, abusiva, assediadora, difamatória, vulgar, obscena, sexualmente explícita ou racialmente, eticamente ou de outra forma condenável;
6. Transmitir ou facilitar a transmissão de qualquer conteúdo que contenha vírus, dados corrompidos, cavalo de Troia, bot keystroke logger, worm, time bomb, *cancelbot* ou outros programas de computador ou códigos que se destinem a danificar e/ou realmente danifiquem, interfiram de maneira prejudicial, e clandestinamente interceptem ou extraiam, anulem ou roubem qualquer sistema, dados ou informações pessoais;
7. Evitar, desviar, remover, desativar, prejudicar, decodificar ou de outra forma contornar qualquer medida tecnológica implementada pela Riot ou por qualquer terceiro a fim de proteger ou controlar o acesso aos Serviços da Riot ou qualquer parte deles;
8. Enviar spam, seja para fins pessoais ou comerciais, interrompendo o fluxo da conversa com postagens repetidas;
9. Participar de qualquer ação que acreditemos razoavelmente que possa ser enganar ou esteja enganando qualquer outro jogador, inclusive por meio de golpe ou engenharia social ;;
10. Usar programas de terceiros não autorizados, inclusive mods, hacks, cheats, scripts, bots, trainers e programas de automação que interajam com os Serviços da Riot de qualquer forma, para qualquer finalidade,

---

<sup>34</sup><https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR>

inclusive quaisquer programas de terceiros não autorizados que interceptem, emulem ou redirecionem qualquer comunicação relativa aos Serviços da Riot e quaisquer programas de terceiros não autorizados que colem informações sobre os Serviços da Riot lendo áreas de memória usadas pelos Serviços da Riot para armazenar informações;

11. Acessar ou tentar acessar áreas dos Serviços da Riot que não tenham sido disponibilizadas ao público;
12. Selecionar uma conta ou nome de usuário que seja falsamente indicativo de uma associação com a Riot Games, contenha informações de identificação pessoal, ou que sejam ofensivas, difamatórias, vulgares, obscenas, sexualmente explícitas, racial ou eticamente censuráveis ou de qualquer outra forma condenáveis. Você não poderá usar erros ortográficos ou ortografia alternativa para contornar essa restrição nas escolhas de nomes, tais como nomes de usuário. A Riot Games poderá modificar qualquer nome que, a critério exclusivo da Riot Games, viole esta cláusula, sem notificar você, podendo tomar outras medidas disciplinares, inclusive o encerramento da conta em razão de violações recorrentes;
13. Não participar, fazer logout ou sair durante uma partida ativa. A Riot Games pode rastrear esses dados ao longo do tempo e banir temporariamente um jogador quando ficar determinado que este saiu no meio do jogo muitas vezes. A duração do banimento temporário aumentará com o tempo se uma conta em particular continuar a sair de uma partida ativa;
14. Jogar na conta de outra pessoa ou se envolver em atividades destinadas a "melhorar" o status ou a classificação de uma conta;
15. Induzir ou incentivar outras pessoas a violarem as Regras de Usuário ou estes Termos; ou
16. Usar os Serviços da Riot para qualquer finalidade comercial, sem o nosso consentimento expresso por escrito ou após solicitarmos que você deixe de usar os Serviços da Riot.<sup>35</sup>

#### 4.1.3 *League of Legends: Ambiente On-line*

Disponível no site oficial brasileiro do jogo League of Legends (LoL), da Riot Games, a versão analisada do fórum on-line brasileiro oficial de LoL ficou ativa entre 2014-2018<sup>36</sup>, no endereço: <https://boards.br.leagueoflegends.com/pt/>. O fórum de LoL é um ambiente on-line de comunicação assíncronica e multilateral como qualquer outro fórum de discussão on-line – semelhante a um mural de mensagens ou quadro de avisos. Esse fórum possui ferramentas que permitem a interação entre as/os membras/os, por meio de debates, geralmente seguindo uma estrutura

<sup>35</sup>Disponível em: <<https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR>> Acesso, jan, 2020.

<sup>36</sup>Lembro que o fórum de discussão on-line de LoL é um ambiente on-line relativamente volátil. Por exemplo, uma queda de energia ou um travamento do navegador de internet pode causar uma perda de tudo o que foi escrito e não salvo. Ademais, à medida que uma nova versão do fórum de LoL é disponibilizada, a versão antiga deixa de aceitar novas postagens até a migração completa dos dados relevantes para nova versão. Posteriormente, a versão antiga é arquivada e deixa de ser acessível ao público.

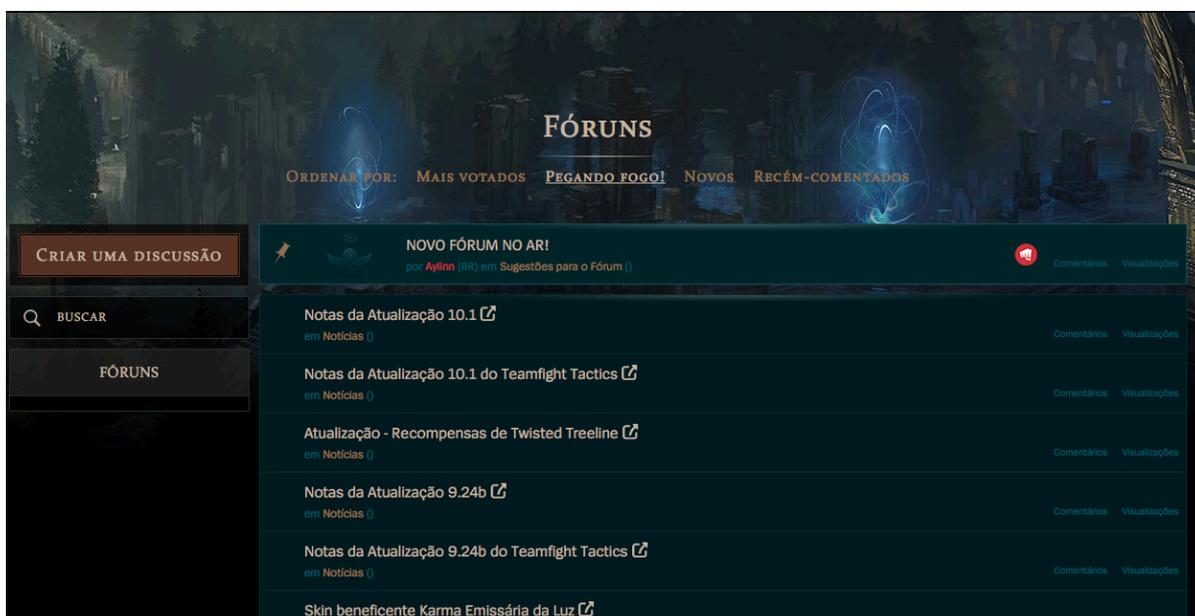
simples de perguntas e respostas entre os participantes, em torno de temas específicos sobre o jogo.

Em linhas gerais, no fórum de LoL, as interações entre as/os múltiplas/os participantes são assíncronas, multilaterais, continuadas, monitoradas e motivadas por interesses interpessoais, lúdicos e instrucionais em comum relacionados ao MOBA e a sua comunidade de jogadoras/es. Há uma predominância de uma linguagem informal, fluida, fragmentária e rápida e, predominantemente, oralizada (escrita-como-se-falada), no entanto, temas sensíveis e palavras de baixo calão são monitoradas e, eventualmente, censuradas. A maior parte das postagens é composta por textos escritos (corridos ou em turnos encadeados), mas também é possível encontrar imagens, gifs, sons, vídeos, memes, entre outros ou emoticon (sequências de caracteres tipográficos ou pequenos ícones que ilustram expressões faciais empregados para expressar emoções ou estados psicológicos de quem os usa). Logo, o fórum de LoL é um ambiente on-line que envolve vários gêneros discursivos.

Em outras palavras, o fórum de LoL é um diretório organizado em estrutura de árvore, que contém vários subfóruns e categorias – classificados por assuntos –, cada um dos quais com vários tópicos, e neles *threads*, postagens encadeadas. Um tópico é criado com uma postagem original (PO) ou inicial sobre determinado tema indicado no título do tópico com o intuito de fomentar um debate de opiniões, quando da necessidade de algum/a usuário/a iniciar uma nova discussão. Além da PO, um tópico é composto por outras postagens, as postagens-resposta (PR), que formam um encadeamento de mensagens arquivadas (em ordem cronológica ou agrupadas por blocos de discussão) e visíveis tanto para as/os usuárias/os-cadastradas/os (membras/os) quanto para as/os usuárias/os não cadastradas/os (visitantes). A extensão das postagens é indefinida, porém é mais comum as PO serem mais longas que as PR. O formato textual segue uma estrutura pré-estabelecida pelos assuntos e categorias dos subfóruns. O fórum de LoL também disponibiliza um buscador para facilitar a localização dos conteúdos e a busca de tópicos ou postagens. Na visualização das conversas (mensagens ou segmentos de discussão) os tópicos, as postagens são agrupadas e ordenadas segundo as seguintes opções de filtragem: mais votados (i.e. mais curtidos); pegando fogo! (i.e., considerados

mais relevantes); novos (i.e., recentemente publicados) e recém-comentados (figura 16, abaixo):

**Figura 16:** Captura de tela página inicial do fórum on-line brasileiro LoL, hospedado no site oficial



Fonte: autor

Em outras palavras, o fórum de LoL é um diretório organizado em estrutura de árvore, que contém vários subfóruns e categorias – classificados por assuntos –, cada um dos quais com vários tópicos (topics) e conversas encadeadas (threads). Um tópico é criado com uma postagem original (PO) ou inicial sobre determinado tema indicado no título do tópico com o intuito de fomentar um debate de opiniões, quando da necessidade de algum/a usuário/a iniciar uma nova discussão. Além da PO, um tópico é composto e por outras postagens-resposta (PR) que formam um encadeamento de mensagens arquivadas (em ordem cronológica ou agrupadas por blocos de discussão) e visíveis tanto para as/os usuárias/os-cadastradas/os (membras/os) quanto para as/os usuárias/os não cadastradas/os (visitantes). Por fim, o fórum de LoL disponibiliza um buscador para facilitar a localização dos conteúdos e a busca de tópicos/postagens (figura 16, acima, primeira coluna à esquerda e figura 17, abaixo, primeira coluna à esquerda):

Como pode ser observado abaixo (figura 17, primeira coluna à esquerda), a página inicial apresenta uma lista dos assuntos dos subfóruns e das categorias que estão dentro destes subfóruns:

**Figura 17:** Captura de tela de um tópico de discussão postado no fórum on-line brasileiro LoL, hospedado no site oficial.

Fonte: autor

O nome de todos os assuntos dos subfóruns e das categorias dos subfóruns são auto-explicativos quanto ao conteúdo, exceto a categoria Taverna do Gragas, que é destinado às discussões sobre assuntos diversos, brincadeiras e interações cômicas, não necessariamente sobre o jogo.

Regras do fórum e Publicações do Rioters são subfóruns destinados as postagens originais realizadas pelas/os usuárias/os-rioters, gerentes de comunidade on-line (*on-line community managers* ou CM) ou pelas/os

usuárias/os-moderadoras/es (*mods*). Já no subfórum Sugestões para o Fórum são criados tópicos por qualquer participante.

Regras do fórum contém as regras, normas, regulamentos, códigos de conduta gerais do fórum tais quais as orientações para membras/os acerca das políticas de uso e privacidade, os comportamentos esperados das/os membras/os da comunidade a fim de ajudar as/os rioters e as/os mods na monitoração de interações indesejadas: provocações ou trolagem; suckpuppet – membras/os com múltiplas contas, nicknames (apelidos), pseudônimos –; postagem repetidas com informações não solicitadas; double posting – postagens duplas –; necroposting – postagens em tópicos antigos –; uso de palavras e nomes/pseudônimos impróprios; postagens sem relação com o tópico (*off-topic*) ou ataques pessoais (*flame wars*). Sugestões para o Fórum traz um apanhado de guias explicativos, sugestões, ideias, dúvidas e curiosidades sobre o uso do fórum. Publicações do Rioters abarca tópicos com tutoriais explicando o passo a passo do uso das funcionalidades e das ferramentas do fórum.

O subfórum O Jogo é dividido em 6 categorias: Comunicados, História e Arte, Mecânicas de Jogo e Balanceamento, Esports, Comportamento do Jogador, Sugestões para o Jogo.

A categoria Comunicados é destinada para a publicação de novidades e avisos oficiais da Riot ou das/os mods e não é aberta para a criação de conteúdo pela comunidade. Em História e Arte discute-se todos os elementos que compõem o universo narrativo-estético oficial do jogo e também o universo expandido extra-oficialmente pelos fãs (fanartes). Mecânicas de Jogo e Balanceamento é uma categoria na qual as/os membras/os podem comentar sobre os personagens/campeões, mapas, runas, talentos, entre outros, bem como expressar opiniões e sugestões às/os rioters sobre como ajustar ou mesmo melhorar o balanceamento dessas mecânicas do jogo para que elas fiquem mais equilibradas e justas. Em Esports, é possível conversar sobre as competições amadoras ou profissionais e locais, regionais, nacionais ou mundial de LoL organizadas com apoio da Riot Games como o Campeonato Mundial de League of Legends (Worlds) Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL).

Em Comportamento do Jogador, o conteúdo das postagens giram em torno do comportamento da comunidade de LoL “dentro” e “fora” do jogo. Aqui também é possível encontrar postagens com denúncias, reclamações e acusações sobre a comunidade, em geral, ou jogadoras/es específicas/os, embora essas mensagens não sejam encorajadas pelos rioters e mods, pois, existem ferramentas mais adequadas para isso como os tickets para o suporte de jogadores e o sistema de denúncias. Dentre os principais conteúdos das denúncias, reclamações e acusações destacam-se: a) intolerância; b) conteúdo ofensivo; c) ameaça, assédio e perseguição; d) conteúdo adulto, pornografia insinuada ou explícita; e) violência; f) *spoilers*<sup>37</sup> e *jumpscare*<sup>38</sup>; g) “trivialidade” e falta de adequação das mensagens aos assuntos dos subfóruns e de categorias deles; h) mensagens repetidas (*flooding*) ou indesejadas e repetidas (*spamming*); i) promoção de contas, produtos e serviços; j) promoção de programas de deem vantagens injustas (*hacks*, *scripts*, *cheats*, entre outros), de pirataria (downloads ilegais), atividades ilegais; k) induzir as pessoas a cometer erros ou enganá-las para que elas compartilhem informações confidenciais (*phishing*); l) cometer fraudes (*scamming*) e m) exposição de dados pessoais alheios (*doxing*).

“Sugestões para o Jogo” é uma categoria indicada para a postagem de comentários e sugestões mais gerais sobre o jogo, diferente da categoria “Mecânicas de Jogo e Balanceamento”, é mais específica para informar sobre as atualizações do jogo e para tirar dúvidas sobre essas novas atualizações

O subfórum Comunidade é composto por 3 categorias: Novos Jogadores, Recrutamento para Times e Taverna do Gragas. Novos Jogadores é onde as/os jogadoras/es iniciantes (*newbies*) ou inexperientes (*noobs*) podem tirar dúvidas, pedir dicas, fazer sugestões e se informar sobre curiosidades do jogo. Recrutamento para Times é reservado para a busca de parceiros e a formação de times para jogar. Taverna do Gragas, como já mencionado, discute-se quaisquer assuntos ou categorias que não estejam pré-definidos, entre eles brincadeiras, piadas e memes.

---

<sup>37</sup>*Spoiler*: Revelar alguma informação de partes importantes do enredo de um filme, de uma série televisiva ou de um livro, sobretudo para quem ainda não os viu ou leu, estragando (*spoiling*) o ineditismo da experiência fílmica, televisiva ou literária desses indivíduos.

<sup>38</sup>*Jumpscare*: Assustar e surpreender desagradavelmente outras pessoas.

No subfórum Suporte, encontram-se as categorias Ajuda, Suporte e Bugs e Status do Servidor. Ambas as categorias servem para ajudar as/os jogadoras/es no que tange tanto à resolução de problemas técnicos e de erros, falhas ou comportamentos inesperados (*bugs*) do jogo quanto a esclarecimentos sobre o funcionamento do servidor web (*web server*) do jogo.

Por fim, Diretrizes que não é necessariamente um subfórum, nem uma categoria, mas sim um quadro informativo fixado na página de cada subfórum e categoria que apresenta as orientações de uso destes.

De todos esses subfóruns e categorias, os textos postados no subfórum Regras do Jogo e nas categorias Comportamento do Jogador, Taverna do Gragas, Sugestões para o Jogo, Sugestões para o Fórum e Esports continham dados mais relevantes que me permitiram elencar quais e compreender como as práticas comunicativas contribuem para a (auto)organização da comunidade on-line brasileira de LoL, levando ao surgimento de ideias, artefatos, costumes, leis, normas, crenças, valores e conhecimentos imbricados nos processos identitários individuais e coletivos e nos comportamentos pessoais e grupais das/os jogadoras/es.

Isto posto, relembro que o fórum on-line de LoL, ou Lolzinho para os iniciados, é um ambiente on-line privilegiado pela comunidade on-line de LoL no qual as/os jogadoras/es podem expressar discursivamente identidades individuais e coletivas, relações sociais e sistemas conhecimento e crença: valores e práticas compartilhadas; regras e códigos de condutas; bens coletivos e relações de confiança e reciprocidade; motivações e desejos; linguagens e estéticas, bem como, de ideologias e lutas hegemônicas. É a partir do conteúdo disponível resultante das interações entre as/os membras/os do fórum que as/os jogadoras/es de LoL, também chamadas/os de lolzeiras/os, podem se identificar, se conhecer, se informar e discutir temas gerais ou específicos, prioritariamente, mas não exclusivamente, sobre LoL.

De partida, vale ressaltar que, na realidade textual do fórum de LoL, o anonimato, o pseudo-anonimato e a (des)personificação das jogadoras/es por trás dos nicknames (apelidos), pseudônimos, tanto pode dificultar a confirmação da veracidade de dados pessoais relevantes para o contexto interações on-line tais quais idade, classe, raça, etnia, sexo, gênero, entre outros, quanto pode ser

vantajoso no que tange à obtenção de relatos ou revelações pessoais e ao encorajamento de comportamentos atípicos menos recorrentes nos jogos socioculturais e linguísticos das interações face a face.

À primeira vista, em qualquer tópico, é possível observar que as/os membras/os no fórum de LoL se identificam e são identificadas/os por um nick grafado com uma de três cores diferentes (laranja, azul e vermelha). Essas cores explicitam uma classificação hierárquica entre as/os membras/os de níveis de privilégios, direitos e deveres diferentes e pré-definida pela Riot Games. Os nicks das/os rioters são vermelhos. Elas/es estão no topo e são auxiliadas/os no dia a dia pelas/os mods – identificadas/os por nicks na cor azul. As/os mods são membras/os regulares e ativas/os que são promovidas/os a mods pelas/os próprias/os rioters. Na base dessa hierarquia estão os/as membros – identificadas/os por nicks escritos em laranja). Além disso, antes do nick é possível inserir uma imagem de campeões, isto é, personagens jogáveis, ou emblemas diversos do jogo, disponíveis no banco de imagens do próprio fórum. Por fim, depois do nick é inserido automaticamente uma sigla que identifica o país do servidor no qual as/os membras/os estão cadastradas/os, entre parênteses (figuras 12, abaixo):

**Figura 18:** Captura de tela da identificação de um membro no fórum on-line brasileiro LoL, hospedado no site oficial



Fonte: autor Fonte: autor

As/os usuárias/os-visitantes, por serem observadores anônimos (lurkers) e não cadastradas/os, não são identificadas/os e, por isso, não podem ser consideradas/os indivíduos ativos no fórum. Embora elas/es não tenham privilégios, direitos e deveres por não participarem ativamente do fórum, eles podem buscar informações e conteúdo de interesse em todo o fórum, sem restrições.

As/os rioters gerenciam a comunidade e a imagem da Riot Games perante as/os outras/os participantes, elas/es são profissionais responsáveis pela moderação, manutenção e funcionamento do fórum, pela supervisão e orientação

das/os mods, bem como intermedeiam a comunicação entre as/os membras/os e a empresa desenvolvedora e mantenedora de LoL, a Riot Games. Além disso, elas/es também nomeiam ou destituem mods; aplicam sanções a membras/os com comportamentos indesejados; criam e atualizam diretrizes, regras, normas, regulamentos, códigos de conduta e os assuntos dos subfóruns (categorias e subcategorias), entre outros. Em outras palavras, elas/es são as/os “embaixadoras/es” da Riot Games, na comunidade. Cada rioter orienta e supervisiona o trabalho de um grupo de mods. Já as/os mods têm como função principal manter a comunidade vibrante e convidativa e atender às demandas diretas da comunidade on-line no que diz respeito ao funcionamento, à vigilância e ao controle das interações no fórum: respondem a questões gerais e a reclamações específicas; elaboram e executam estratégias de engajamento; excluem, mesclam, movimentam, dividem, bloqueiam, renomeiam e fixam postagens e tópicos e também advertem, suspendem, banem e cancelam banimento de membras/os. Por fim, todas/os as/os membras/os precisam se cadastrar e logar sempre que desejarem interagir com outras/os membras/os e exercer seus privilégios, direitos e deveres tais quais curtir tópicos ou postagens; criar tópicos ou publicar postagens, que podem precisar ou não de aprovação de um/a mod ou rioter.

O conteúdo do fórum de LoL pode ser acessado de forma pública, mas, repito, para se tornar um/a membro/a e participar ativamente a/o usuária/o precisam estar logado. A popularidade ou a relevância de um tópico é medida pelo número de respostas à PO, número de curtidas (upvotes) e de descurtidas (downvote) ou quantidade de visualizações do tópico. As postagens não ter limitação de caracteres, as/os autores/as são identificadas/os, também é informado (em dias, semanas, meses ou anos) há quanto tempo os tópicos/postagens foram publicados e só na PO também é informado a categoria dos tópicos/postagens (figura 19):

**Figura 19:** Captura de tela da identificação de um rioter no fórum on-line brasileiro LoL, hospedado no site oficial



Fonte: autor Fonte: autor

Por fim, as análises descritivas do MOBA LoL e do fórum de discussão on-line brasileiro desse jogo foram necessárias para viabilizar compreensões possíveis acerca das influências mútuas entre os usos regulares e alternativos dessas TDIC e os contextos social, situacional e sequencial relacionados, respectivamente, à rede de práticas sociais diversas imbricadas na atividade de jogar LoL, às práticas sociais particulares complementares a essa atividade, tal qual a produção e consumo colaborativo dos conteúdos publicados fórum de discussão on-line brasileiro de LoL e às práticas discursivas emergentes das interações mediadas tanto pelo LoL e pelo fórum on-line desse jogo. Acredito também que o mínimo de conhecimento técnico dessas TDIC também é necessário para minimizar as ambivalências interpretativas sobre os significados e os sentidos atribuídos pelas/os jogadoras/es nas interações sociais dentro do jogo (in-game) e, sobretudo, fora dele (on-line).

Sem mais delongas, nas próximas seções, apresento a metodologia da pesquisa, ou seja, como utilizei os procedimentos, instrumentos e técnicas escolhidos na coleta/construção dados e tratamento/análise dos dados.

## **4.2 Coleta e construção dos dados dos dados**

A respeito dos principais procedimentos de coleta, construção, tratamento e análise dos dados de algumas pesquisas que me deparei, cujos objetos são os jogos computacionais e as comunidades on-line, verifiquei que elas utilizam tanto métodos quantitativos quanto métodos qualitativos, sobretudo estes. Identifiquei também que as técnicas de coleta/construção de dados empregadas são bem diversas: a) abordagens etnográficas – antropologia digital, etnografia (virtual), etnografia digital, netnografia, webnografia –; b) documentação de dados digitais

on-line; c) entrevistas (estruturada, semiestruturada, narrativa biográfica) presenciais e/ou mediadas por computador; d) grupos focais on-line; e) mineração de dados (big data); e) observação não-participante; f) questionários on-line de levantamento (*websurvey*). Já entre os instrumentos de análise os mais recorrentes são: i) análise de conteúdo; ii) análise de hiperlinks; iii) análise de redes sociais; iv) análise estatística; v) análise de discurso.

De antemão, não posso deixar de reiterar que dentre as inúmeras nomenclaturas que adaptam o uso da etnografia nas mídias digitais e, particularmente, na Internet foi de importante inspiração para mim os trabalhos de Arturo Escobar (2016), Christine Hine (2015), Heather A. Horst e Daniel Miller (2015), uma vez que, mais atentas/os aos padrões clássicos da etnografia face-a-face, elas/es propõem menos procedimentos e técnicas operacionais e mais princípios orientadores e questões de investigação para compreender a reconstrução tecnológica do ser humano a partir da incorporação das TDIC. Ademais, algumas contribuições da netnografia de Kozinets (2014) também me foram úteis na coleta e construção dos dados. No mais, indo de encontro a essas abordagens, a webnografia – mais utilizadas em pesquisas sobre consumo, marketing e comunidade de fãs – e a etnografia digital – empregada principalmente no estudo de redes sociais – são abordagens com caráter mais descritivo sendo mais indicadas para monitoramento de sites e de grupos on-line (i.e. redes sociais) (Fragoso et al, 2011, pp.198-201).

Por se tratar de uma pesquisa apoiada na análise de discurso crítica, os procedimentos, as técnicas e os instrumentos mais associados aos métodos quantitativos foram descartados como a mineração de dados; a análise de hiperlinks, a análise de redes sociais e a análise estatística. Dentre as técnicas qualitativas marcadas pela espontaneidade verbal, tive que preterir o uso de grupos focais, entrevistas (estruturada, semiestruturada ou livre) e narrativa biográfica, em função de já ter quantidades suficiente de dados textuais on-line coletados nos mais diferentes formatos e registros. No entanto, é importante frisar que os registros das interações on-line também são marcados pela espontaneidade verbal.

A coleta e a construção dos dados na comunidade on-line brasileira, deu-se em três momentos. Um primeiro, a partir de um contato mais íntimo com o site oficial

brasileiro do jogo e com os aplicativos que permitem jogar o próprio jogo, isto é, experienciar o uso desse artefato multimídia, verificar seus usos e de seus respectivos serviços associados por meio da minha própria percepção estética e reconhecimento social – criação de sentidos não controláveis.

O segundo momento foi realizado mediante a apreciação das intenções declaradas – retenção de sentidos – sobre LoL, a partir da perspectiva das/os realizadoras/es, jogadoras/es de LoL e da mídia empresarial e independente materializadas: a) na documentação institucional acerca dos contratos e regulamentos entre as empresas e os clientes que devem ser aceitos por parte das/os clientes para que elas/es possam usufruir dessas mídias digitais; b) nas conversas do fórum de discussão on-line brasileiro oficial de LoL; c) em materiais jornalísticos e de infoentretenimento publicados em portais de notícias e blogues; d) em memes identitários sobre as/os gamers brasileiras/os encontrados nos documentos listados acima.

A atualização da literatura teórico-metodológica – artigos científicos, livros, dissertações e teses –, foi realizada, principalmente, com o auxílio das ferramentas de busca da Google Acadêmico e Scielo; do Portal de Periódicos Capes/MEC; do Catálogo de teses e dissertações da Capes/MEC; Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e; dos repositórios de associações que promovem regularmente congressos e simpósios acadêmicos em áreas de interesse para o desenvolvimento desta pesquisa, tais quais ALAS, SBS, Anpocs, Compós, Intercom, ABCiber, SBGames, DiGRA, entre outros. O uso desses repositórios on-line sem dúvida viabilizou o acesso e o arquivamento de publicações das mais diversas áreas de interesse, no entanto, não posso deixar de mencionar a importância do acervo físico consultado e do auxílio prestado pelas/os servidoras/es das bibliotecas do CFCH-UFPE e CAC-UFPE. A ferramenta de busca do Google também facilitou a procura e o arquivamento de matérias jornalísticas, em portais de notícias e blogues empresariais e independentes, que tematizam os contextos videolúdicos brasileiro e internacional, bem como a pesquisa de memes relacionados à identidade, cultura e comunidade on-line brasileira de jogos computacionais on-line. Com a revisão bibliográfica constante somada à observação e descrição livre da aparência do fenômeno socioantropológico e comunicacional em questão, busquei – apoiado em

fontes primárias – reimaginar e relacionar o surgimento da zuera e dos huebr à história social dos jogos computacionais, aos usos dados aos jogos computacionais on-line e aos impactos socioculturais dessas mídias nos contextos videolúdicos brasileiro e global.

Encontrei as reverberações midiáticas on-line dos comportamentos “tipicamente” atribuídos às/aos jogadoras/es brasileiras/os de jogos computacionais on-line, em portais de notícias e blogues empresariais e independentes.

As representações meméticas (i.e. os memes HUEBR, HUEHUE, THE ZUERA NEVER ENDS, entre outros) acerca das identidades – videolúdica e nacional – das/os jogadoras/es brasileiras/os de jogos computacionais on-line foram coletadas, em princípio, do material jornalístico e fóruns on-line dos JCMO e no site *Know Your Meme* e, posteriormente, ampliada, com o auxílio da ferramenta de busca da Google.

A observação participativa de inspiração (n)etnográfica em LoL foi útil e necessária para construir dados acerca dos aspectos técnicos, estético-narrativos, de performance e socioculturais de LoL, (re)conhecendo-os com algum grau de intimidade – compreensão subjetiva e intersubjetiva do jogar, jogando. Também foi importante para compreender as relações emergentes das ações, estratégias, motivações e usos engendrados no MOBA. O registro em diários de campo (notas reflexivas e observacionais) foi relevante para apontar os efeitos de sentido, de verdade e de poder dos discursos agenciados nas práticas videolúdicas, bem como quais destas podem ser consideradas marcadores identitários e indicadores de posições de sujeitos.

Na coleta da documentação institucional publicadas no site oficial brasileiro de LoL, foram arquivados digitalmente documentos pertinentes à produção, distribuição e consumo deste MOBA tais quais termos de uso, termos de serviço, políticas de privacidade, entre outros. Esses contratos e regulamentos foram importantes para verificar as expectativas manifestas das/os realizadoras/es em relação ao uso do jogo e seus serviços agregados.

O mapeamento sistemático de discursos identitários acerca das/os jogadoras/es brasileiras/os de LoL e de sua comunidade on-line brasileira foi realizado a partir da observação não participante, registro, seleção e categorização

de textos encontrados em tópicos e postagens, no fórum on-line brasileiros e oficial de LoL.

Ao fim e ao cabo, para essa pesquisa, os métodos, procedimentos, técnicas e instrumentos de coleta/construção de dados foram escolhidos para auxiliar: a) na descrição do MOBA LoL e seus usos também a partir dos registros audiovisuais da minha própria experiência videolúdica; b) no arquivamento digital da documentação institucional dos jogos e dos serviços agregados a esses jogos disponíveis nos sites oficiais brasileiros de LoL; c) realização de um mapeamento sistemático dos discursos acerca das identificações pessoais e coletivas dos/as jogadores/as brasileiros/as e do comportamento destes/as, a partir do arquivamento digital de textos produzidos pelos/as próprios jogadores/as durante as interações no fórum de discussão on-line hospedado no sites brasileiros oficiais dos LoL; de textos publicados em contextos midiáticos empresarial e independente – os materiais jornalístico e/ou de infoentretenimento, os memes – e também de pesquisas correlatas.

### **4.3 Corpus, tratamento e análise dos dados**

Ao concluir a explanação acerca da coleta e construção dos dados, apresento nesta seção como foi delimitado o corpus da pesquisa, bem como as diretrizes para da ADC para o tratamento e análise do corpus.

Privilegiei compor o corpus com documentos públicos: materiais jornalísticos e/ou de infoentretenimento publicados em portais de notícias e blogue empresariais e independentes brasileiros; postagens em tópicos de discussão em fórum on-line brasileiros e estrangeiros de JCMO populares, em geral e no fórum on-line brasileiro e oficial de LoL; documentação institucional de LoL acessíveis no site oficial brasileiro desse jogo e, por fim, memes identitários huebr veiculados nas plataformas digitais e ambientes on-line citados acima.

O corpus selecionado forneceu o material básico para a análise das práticas comunicacionais emergentes nas comunidades on-line brasileiras de JCMO, em geral, e na comunidade on-line brasileira de LoL, em particular. Eles foram selecionados entre 2014 e 2020 em portais de notícias, blogues empresariais e

independentes e nos fóruns on-line de JCMO brasileiros e estrangeiros, e datam de 2012 a 2019. Já os tópicos e postagens publicados no fórum de discussão on-line LoL, hospedado no site oficial brasileiro desse jogo, datam de 2014 a 2018, respectivamente, anos de ativação e desativação da versão do fórum on-line de LoL investigado.

Os portais de notícias e blogues foram selecionados por serem as principais plataformas digitais de divulgação de conteúdo que repercutem acontecimentos acerca dos contextos videolúdicos global e locais. Já o fórum de discussão on-line brasileiro de LoL foi escolhido por ser um dos ambientes on-line de comunicação mais utilizadas pelos/as lolzeiras/os como forma de compartilhar experiências, afetos e informações sobre as experiências de jogo e extra-jogo com outras/os jogadoras/es e com as/os representantes brasileiras/os da *Riot Games*.

Todos os textos coletados representam exemplos bastante elucidativos de como os/as enunciadores/as produzem discursos que legitimam modos de agir, de representar e de identificar o outro e a si mesmo imbricados nas atividades videolúdicas, bem como refletem uma diversidade de práticas discursivas e sociais e de mudanças dessas práticas em diferentes momentos de interação.

Isto posto, a análise dos dados foi desenvolvida com o intuito de: a) entender como se dá a organização das comunidades on-line brasileira de LoL, levando ao surgimento de ideias, artefatos, costumes, leis, normas, crenças, valores, conhecimento e, conseqüentemente, identidades pessoais e grupais e comportamentos individuais e coletivos. b) situar, no ato da enunciação, os significados e os usos dos léxicos “huebr” (e variações “brbr”, “hu3”, “huehue”), “zuera” (e variações “zueira”, “zoeira” e “zoera”), “comunidade brasileira” (e termos correlatos tais quais “brasilidade”, “cultura brasileira”, “identidade brasileira”, entre outros); c) (de)marcar textualmente os agentes e os sujeitos da zuera e da huerage e os modos de ação, de autorrepresentação e de identificação (pessoal, coletiva e nacional) das/os jogadoras/es brasileiras/os de LoL; d) verificar a intenção de produzir humor, sobretudo, a partir da reafirmação ou do tensionamento de certos conceitos, símbolos estereótipos relacionados à noção de brasilidade e e) apontar algumas das singularidades nas experiências videolúdicas das/os brasileiras/os

jogadoras/es de LoL que contribuam para a (re)produção de formações discursivas, sistemas de ser-saber-poder, gêneros discursivos, discursos e estilos específicos.

Foram selecionados 52 textos jornalísticos e de infoentretenimento, relacionados ao problema da pesquisa, escritos e publicados em portais de notícias e blogues empresariais e independentes entre 2012 e 2019.

Entre 2014 e 2020, realizei, em três etapas, uma busca sistemática de tópicos e postagens no fórum de discussão on-line brasileiro oficial de LoL, com o auxílio da ferramenta de busca do próprio fórum. Essa ferramenta conta com filtros para pesquisa avançada, para classificação dos resultados e/ou indicadores de número de visualizações e curtidas por postagem. Semelhantes aos dados arquivados e históricos de uma etnografia face-a-face, todas essas informações constituem um banco de documentos digitais que serviram para me introduzir nas dinâmicas de participação na comunidade on-line brasileira de LoL. Vale salientar que essas informações ampliaram e aprofundaram meu conhecimento dos contextos videolúdicos brasileiro e internacional relacionado a comunidades on-line do MOBA investigado, facilitando inclusive a documentação dos aspectos técnicos, narrativo-estéticos e socioculturais desse jogo.

Isto posto, a primeira etapa – a de coleta exploratória de postagens, procurei pelas palavras-chave "huebr" (e variações brbr, hu3, huehue) e "zuera" (e variações zueira, zoeira e zoera). Logo depois, na segunda etapa, pesquisei por "comunidade brasileira" e termos correlatos identidade brasileira, cultura brasileira e brasilidade. Essa segunda etapa me levou a outros termos correlacionados aos demais achados na etapa três: estereótipo, preconceito e toxicidade (e variações tóxico, tóxica).

<b>Quadro 1:</b> Quantidade de postagens retornadas pela ferramenta de busca do fórum oficial brasileiro do MOBA League of Legends (2014-2018) para as palavras-chave: huebr (e variações brbr, hu3, huehue); zuera (e variações zueira, zoeira e zoera); comunidade brasileira, brasilidade; cultura brasileira e identidade brasileira.		
<b>Etapa</b>	<b>Palavras-chave</b>	<b>Nº de postagens</b>
<b>E1</b>	brbr	1252
	hu3	265
	huebr	641
	huehue	56
	zoeira	404
	zoera	108
	zueira	413
	zuera	70
Subtotal de postagens E1		3209
<b>E2</b>	brasilidade	40
	comunidade brasileira	1654
	identidade brasileira	582
Subtotal de postagens E2		2276
<b>Total de postagens</b>		<b>5485</b>
Legendas: <b>E1:</b> Etapa 1 - Coleta exploratória de postagens <b>E2:</b> Etapa 2 - Coleta focalizada de postagens		
Fonte: autor		

Como pode ser visto no quadro 1, as postagens encontradas são abundantes, por isso, pré-seleccionei para arquivamento os tópicos de discussão cujos títulos estavam diretamente relacionado às palavras-chave procuradas e entre eles os mais populares (ou seja, mais comentados) e mais visualizados. O próximo passo para o refinamento da amostra foi selecionar tópicos que continham:

- I. Pelo menos uma das palavras-chave no título do tópico de discussão e/ou;
- II. Pelo menos uma das palavras-chave na postagem original do/a criador/a do tópico e/ou;
- III. Uma das palavras-chave em algum dos comentários (postagens-resposta) do tópico que tenha relação semântica explícita ou implícita (sinonímia, antonímia, hiperonímia e hiponímia) com título do tópico ou com a postagem original.

Aplicando os critérios acima, obtive 310 tópicos de discussão, equivalentes a 1.743 páginas de texto em tipos fontes variadas, tamanho, predominantemente, 10, em espaçamento simples, visualizado em uma folha em formato A4. Por fim, verifiquei todas as postagens originais dos tópicos selecionados que apresentassem pistas relevantes para identificar possíveis entrelaçamentos éticos, estéticos, políticos e ideológicos entre as práticas comunicacionais associadas a *League of Legends*. Ao fim e ao cabo, a amostra final contou com 96 tópicos (540 páginas), selecionados a partir dos critérios de tamanho (maior número de postagens) e representatividade (maior número de interagentes).

Por fim, a triangulação dos dados qualitativos foi utilizada no intuito de superar alguns problemas e limites advindos do processo de adaptabilidade dos métodos qualitativos para a pesquisa on-line. Principalmente, no que tange aos problemas e limites relacionados à: a) confiabilidade (autoria) e multiplicidade de formatos dos dados; b) consistência e durabilidade da fonte dos dados (sites, redes sociais, fóruns on-line e etc.) e; c) dificuldade de contextualização dos enunciados e das pessoas do estudo devido à “desinibição on-line” (Suler, 2004), sobretudo, a anonimidade, a assincronia e a diminuição da autoridade nas interações mediadas por computador.

Portanto, devido à dificuldade de verificar marcadores identitários explícitos de classe social, raça/etnia, gênero e sexualidade, durante as partidas de *League of Legends* e nas conversas no fórum on-line desse jogo (registros documentais e netnográficos), no entanto, no questionário on-line pude, a partir das respostas do questionário on-line, pude comparar com alguns os dados qualitativos.

No exame dos dados entrecruzei duas abordagens distintas, mas complementares: a) enquadramento analítico comunidades on-line de jogos computacionais (Elmezeny; Wimmer, 2018); b) análise de discurso do material jornalístico e de infoentretenimento, dos memes, das postagens em tópicos de fóruns de discussão on-line (Fairclough, 2012; 2010; 2003, 2001) e (Chouliaraki e Fairclough, 1999).

No que tange aos enquadramentos analíticos mais específicos para a pesquisa sobre comunidades on-line de jogos computacionais, o trabalho de Elmezeny e Wimmer (2018).

**Quadro 2:** Níveis de investigação de fenômenos contextuais nas culturas de jogos computacionais globais e locais.

Level/Context	Production	Regulation	Identification	Appropriation	Representation
<b>Macro</b>	Industry production	Industry standards	Overall cultural identity	Cultural features	In mass media and public discourse
<b>Meso</b>	Cooperative development	Subculture rules	Community or clan identity	Community habits or rituals	In specific mediums or channels
<b>Micro</b>	User generated fan content	Individual/ Self-regulation	Personal Identity	Personal habits or rituals	In specific games or game related publications

Fonte: Elmezeny & Wimmer (2018)

Como estou interessado na apreensão e expressão da huerage, limitei minha investigação a três contextos da cultura de jogos computacionais brasileira: identificação, apropriação e representação. Selecionei o contexto de identificação para observar ações, práticas e argumentos específicos por trás da identificação das/os jogadoras/es brasileiras/os em uma determinada comunidade on-line, a de LoL. Já o contexto de apropriação por se refere a questão dos comportamentos das/os lolzeiras/os e de como eles se apropriam do conteúdo in-game e on-line de LoL. Por fim, o contexto de representação. Também verifiquei que este enquadramento vai ao encontro da análise de discurso, em vários pontos, como apresento a seguir.

Dentre as várias orientações da Análise do Discurso, optei pela abordagem transdisciplinar, sintética e crítica de Chouliaraki e Fairclough (1999) e Fairclough

(2012; 2010; 2003; 2001), pois, apesar de surgida no Norte Global, ela tem uma preocupação central também presente nas Teorias Críticas da Colonialidade (ver capítulo 1): a questão do poder, da justiça e da igualdade social.

A Análise de Discurso Crítica (ADC) faircloughiana (FAIRCLOUGH, 2012; 2010; 2003; 2001; CHOULIARAKI; FAIRCLOUGH, 1999), baseia-se numa Teoria Social do Discurso, para propor uma estrutura metodológica e um enquadramento analíticos que destacam a investigação do papel da linguagem na reprodução e na transformação discursiva e sociocultural entre determinados agrupamentos humanos diferenciados não só em termos de classes sociais, mas também em termos de raça, gênero, língua ou mesmo pelo uso da linguagem escrita (letrados e iletrados). Isto é, a ADC faircloughiana é tanto uma abordagem teórico-analítica quanto um método para a pesquisa social crítica acerca das mudanças discursivas e, conseqüentemente, mudanças sociais e culturais.

Em *Discurso e Mudança Social*, Fairclough (2001) propõe um enquadramento analítico textualmente orientado multidimensional, multifuncional, histórico e crítico que contempla três dimensões do discurso que estabelecem uma relação dialética: 1. a textual ou linguística (vocabulário, gramática, coesão e estrutura), 2. a das práticas discursivas ou microsociológica (força dos enunciados, intertextualidade e coerência) e 3. a das práticas sociais ou macrosociológica (ideologia e hegemonia); três funções da linguagem e dimensões de sentido: i. função interpessoal identitária, ii. função ideacional e iii. função e significados textuais; dois níveis de estruturação ou processos de construção de textos: i. intertextualidade, ii. ordens de discurso e três relações entre a mudança discursiva, social e cultural e as lutas pela hegemonia na estruturação de textos e ordens de discurso: i. conexões; ii. causas e; iii. intervenção.

A função interpessoal, subdividida em função identitária e relacional, destaca o papel da linguagem como ação no processo de interação social. A função identitária diz respeito ao papel da linguagem na construção das identidades sociais, associada às maneiras pelas quais as identidades individuais e coletivas são estabelecidas no discurso. Já a função relacional, versa sobre o uso da linguagem nas maneiras de expressar as relações sociais e pessoais, associada às maneiras

pelas quais as relações sociais entre os participantes do discurso são representadas e negociadas.

A função ideacional refere-se a representação da experiência associada aos modos de representar através da linguagem, ou seja, as maneiras pelas quais os textos significam o mundo e seus processos, entidades e relações.

Já a função textual, trata de destacar a apresentação dos aspectos semânticos, gramaticais e estruturais, isto é, apresentação de como partes do texto se ligam a partes precedentes e seguintes do texto, e a situação social 'fora' do texto.

No que tange a análise das dimensões do discurso nos textos é organizada em quatro categorias:

- vocabulário: estudo das palavras individuais – (re)lexicalizações de domínio da experiência (significado das palavras), neologismos (criação de palavras), superexpressões, metáforas e relações entre palavras e sentidos;
- gramática: investigação das palavras combinadas em frases e orações – transitividade (escolha de vozes e nominalização); tema (ou estrutura temática); modalidade (grau de afinidade expressa com preposições, relações sociais no discurso e controle de representações);
- coesão: exame dos conectivos e da argumentação, isto é, da ligação entre frases e orações – mecanismos de referência, palavras de mesmo campo semântico; sinônimos próximos; conjunções e;
- estrutura textual: verificação das propriedades organizacionais dos textos, controle interacional (tomada de turno, estrutura de troca, controle de tópicos, determinação e policiamento de agendas e formulação) e; maneiras e ordem em que os elementos são combinados.

A análise das práticas discursivas em mais três categorias que abrangem aspectos a serem analisados no que diz respeito à produção, à distribuição, ao consumo e, conseqüentemente, à interpretação dos textos, bem como das propriedades formais destes:

- força (dos enunciados): estudo dos tipos de atos de fala (promessas, pedidos, ameaças, e outros) e polidez;
- coerência: investigação das conexões e inferências interpretativas das propriedades intertextuais e interdiscursivas e;
- intertextualidade: exame das relações dialógicas entre o texto e outros textos (intertextualidade manifesta), das relações entre ordens de discurso (intertextualidade constitutiva/interdiscursividade), cadeias intertextuais (práticas sociais de distribuição de textos), condições de práticas discursivas (práticas sociais de produção e consumo de textos).

Para a análise das mudanças discursivas e socioculturais das práticas sociais, soma-se a essas sete categorias, mais duas, ideologia e hegemonia, que, ao meu ver, podem ser desdobradas nas três eixos analíticos:

- matriz social do discurso: verificação das relações e estruturas sociais e hegemônicas das práticas social e discursiva
- ordens do discurso: estudo da relação entre as práticas social e discursiva e os efeitos de reprodução e transformação das ordens de discurso e;
- Efeitos ideológicos, hegemônicos e políticos: identificação, descrição de sistemas de conhecimento e crença; relações e identidades sociais e as relações entre eles.

Por fim, a categoria ethos é transversal às três dimensões mencionadas. Ethos, em linhas gerais são traços característicos de qualquer grupo de pessoas que o diferenciam de outros grupos sob os pontos de vista sociocultural e linguístico. Logo, relaciona-se à identidade social de um grupo.

<b>Quadro 3:</b> Sistematização do enquadramento analítico tridimensional da ADC proposto em DIscurso e Mudança Social			
<b>Dimensões de análise</b>	<b>Tipo de análise</b>	<b>Categorias analíticas</b>	
Linguística (descritiva)	Textual (evento discursivo)	Vocabulário Gramática Coesão Estrutura textual	E T H O S
Microsociológica (interpretativa)	Das prática discursivas (produção, distribuição e consumo do texto)	Força dos enunciados Coerência Intertextualidade	
Macrossociológica (explicativa)	Da prática social (o que as pessoas fazem)	Ideologia Hegemonia Matriz social do discurso Ordens de discurso Efeitos ideológicos, hegemônicos e políticos do discurso	
Fonte: autoria própria			

Vale lembrar que as categorias analíticas pensadas por Fairclough (2001) são dialeticamente relacionadas e, na prática, as análises dos textos, das práticas discursivas e das práticas sociais são superpostas e retroalimentadas.

Ampliando esse enquadramento Chouliaraki e Fairclough (1999) adicionam também a análise de modos de interação entre discurso e prática social a partir das categorias: a) gêneros discursivos: Convenções associadas a um tipo de atividade via tipos particulares de textos e aos processos diferentes de produção, distribuição e consumo desses textos; b) estilos: Teor (formal, informal, oficial, íntimo, casual); Modo (escrito, falado, escrito para ser falado, falado para ser escrito, escrito-como-se-falado; falado-como-se-escrito); Modo retórico: descritivo, narrativo, argumentativo, expositivo, dialogado. Esquemas retóricos: enumeração de ideias, relações de causa e consequência, comparação, gradação, oposição, entre outros e c) Tipos de discursos particulares: Modos de produção, circulação e recepção dos gêneros discursivos que não são categoricamente textos, nem discursos, mas proporcionam condições para a emergência de textos específicos, p.ex: discurso midiático (jornalístico, publicitário, cinematográfico, videolúdico, entre outros); empresarial; político; humorístico e etc.

Por fim, revisando a relevância da perspectiva funcionalista, Chouliaraki e Fairclough associam ao uso das funções interpessoal, ideacional e textual, aos dos significados identificacional, representacional e acional. Sendo o significado identificacional relacionado às maneiras de construção e negociação das identidades pessoais e coletivas no discurso; o significado representacional que diz respeito aos modos de representação dos aspectos das realidades partilhadas – física, mental, social e etc.; e o significado acional que refere-se às formas de interação social.

Isto é, a função ideacional, portanto, se tornaria significado representacional, a função identitária seria agora o significado identificacional e as funções relacional e textual se juntariam no significado acional. O significado acional teria relação com os modos de agir discursivamente e o significado representacional seria relacionado a modos de representação de aspectos do mundo e o significado identificacional seria a maneira como as identidades são representadas. Por fim, cada um dos significados tem relação com gêneros, discursos e estilos, sendo o primeiro relacionado ao acional, o segundo ao representacional e o terceiro ao identificacional.

<b>Quadro 4:</b> Síntese da ampliação do enquadramento analítico da ADC, em <i>Discourse in Late Modernity: Rethinking. Critical Discourse Analysis</i>							
<b>Dimensões de análise dialéticas</b>	<b>Categorias analíticas dialéticas (FAIRCLOUGH, 2001)</b>		<b>Metafunções da linguagem</b>	<b>Tipos de significados do discurso</b>	<b>Modos de interação entre discurso e prática social</b>	<b>Elementos que compõem as ordens do discurso</b>	<b>Categorias analíticas dialéticas (FAIRCLOUGH, 2003)</b>
Linguística (ou descritiva) dos textos	Vocabulário Gramática Coesão Estrutura	E T H O S	Função textual  Função relacional	Significado acional	Modos de (inter)agir	Gêneros (discursivos)	Estrutura genérica Intertextualidade Pressuposição Coesão
Microsociológica (ou interpretativa) das práticas discursivas (interações)	Força dos enunciados Intertextualidade (Produção) Cadeias Intertextuais (Distribuição) Coerência (Consumo)		Função identitária	Significado identificacional	Modos de ser	Estilos	Avaliatividade Modalidade Metáfora
Macrossociológica (ou crítica) das práticas (ações) sociais	Ideologia (Sentidos, pressuposições e metáforas)  Hegemonia (Orientações econômicas, políticas, culturais, ideológicas)		Função ideacional	Significado representacional	Modos de representar	(Tipos de) Discursos (particulares)	Interdiscursividade Significado de palavras Representação dos atores sociais Transitividade

Fonte: Autoria própria

## 5 “GIBE MONI PLOX OR I REPORT YU”: HUERAGE, IDENTIDADES VIDEOLÚDICAS E BRASILIDADES RISÍVEIS NO CONTEXTO VIDEOLÚDICO BRASILEIRO

Como já mencionei, entre 2014 e 2019, verifiquei uma crescente visibilidade midiática e acadêmica dada a certas práticas comunicacionais que foram atribuídas à huerage, bem como sua associação com a noção de zuera. Por esse motivo, busquei neste capítulo aprofundar as discussões acerca das principais condições de possibilidade para o surgimento e a visibilidade midiática e acadêmica da huerage e da sua relação intrínseca com a zuera nos contextos videolúdicos locais, em geral, e no contexto videolúdico brasileiro, em particular.

Isto posto, neste capítulo apresento um debate sobre a importância do papel da linguagem no processo (re)significação da huerage nos discursos midiáticos e memético, a partir da análise de: a) matérias jornalísticas e artigos de opinião e de infoentretenimento publicados em portais de notícias e em blogs empresariais e independente e b) memes identitários huebr.

No decorrer da explanação, dou continuidade a um encadeamento de discussões já introduzidos acerca de como se dá a apreensão e a expressão da huerage nas plataformas digitais e ambientes on-line e como as disputas pelos significados, significações e efeitos de sentido da huerage entre as/os produtoras/es de conteúdo empresariais e independentes, o público em geral e as/os *gamers* estabelecem relações concretas e imaginárias que desvelam maneiras de aceitação, controle ou resistência da prática da huerage e seus agentes, as/os huebr.

Antes de tudo, é necessário recordar alguns apontamentos sobre os significados, significações e efeitos de sentidos da expressão “huehuehue” e “zuera” e sua proximidade em termos de sentido com a palavra “toxicidade”.

Como veremos ao longo do capítulo, a criação de novas palavras e expressões tal qual “huehuehue” e a resignificação de outras já existentes como zuera e toxicidade vão além de seus usos dicionarizados – mesmo que em dicionários informais e wikis.

Por exemplo, as definições dos verbetes “huahuehuahue” e “zuera”, publicados no site *Know Your Meme*<sup>39</sup> (abaixo), não abarcam a potencialidade de significados, significações e efeitos de sentido destas palavras, pois ela depende de como esses termos são, discursivamente, apropriados e negociados nos mais diferentes contextos socioculturais e linguísticos.

#### *Huahuehuahue*<sup>40</sup>

*Part of a series on Nationality Stereotypes.*

##### *About*

**"Huahuehuahue"** is an onomatopoeic expression of hearty laughter in Portuguese, equivalent to "hahahaha" in English. Due to its frequent use by Brazilians in massively multiplayer online games such as Ragnarok Online and League of Legends, the phrase is also used by non-Brazilians in a pejorative manner similar to the connotation carried by the Korean expression "KEKEKE" in the multiplayer real-time strategy game Starcraft.

##### *Origin*

According to League of Legends forum user GreenEyedMonster's explanation, "Huahue" and its variations, along with other phrases like "BR?" (are you Brazilian?) and "Gibe moni plos" ("give me money please) became widespread through the massively multi-player online game Ragnarok Online in 2003, which saw a "literal race war" break out between Brazilian players and an alliance of non-Portuguese speaking players [ver anexo A]. This sentiment is thought to be embodied in a webcomic portraying the Brazilian takeover of a massively multi-player online game, created by an unknown artist and posted to the Brazilian Arena IG forums on September 24th, 2008.

##### *Spread*

On August 15th, 2009, it was posted to the War Bunnies Forums. A Portuguese version was posted to the Brazilian site Barbalonga in January 2011. On February 10th, 2010, YouTuber MrLegiaoo uploaded a computer-narrated slideshow featuring each pane from the comic with English translations.

#### **Zuera**<sup>41</sup>

A zuera, or zueira (Sometimes misspelt as "zoera," or "zoêra") is a thing, situation, or person that can be made fun of. Though things can often be made fun of, it's usually a person or their situation that is used with this word.

---

<sup>39</sup> *Know Your Meme* é um site que documenta memes de Internet, como vídeos virais, “macros” de imagens, frases populares, bordões, gírias, imagens de celebridades, entre outros, que se tornaram memes.

<sup>40</sup>Fonte: <https://knowyourmeme.com/memes/huahuehuahue>

<sup>41</sup>Fonte: <https://knowyourmeme.com/memes/zuera>

*The term "The Zueira Never Ends" is from when a person doesn't get why they are being made fun of, so the way they react makes it ironically funnier. The word comes from the Portuguese verb "zoar," which translates to "to joke." The word originates from Brazil, and is usually used on the Portuguese side of the Internet. A zueiro is a person that makes fun of people.*

No caso da palavra tóxico, de acordo os dicionários formais da Língua Portuguesa Dicio, Dicionário Online de Português<sup>42</sup>, Michaelis<sup>43</sup> e Houaiss<sup>44</sup>, tóxico como adjetivo tem apenas dois sentidos “de qualidade”: 1. algo com propriedade de envenenar e que faz mal ao organismo, i.e. veneno ou substância venenosa ou; 2. capaz de entorpecer por afetar o sistema nervoso, i.e. drogas. Em vista disso, esses dois significados, não são suficientes para compreender as ambiguidades, ambivalências de novos sentidos que estão por detrás dos jogos retóricos presentes ao longo do documentos examinados, uma vez que o tema dos documentos não tratam de discutir sobre venenos ou drogas. No entanto, o dicionário formal da Língua Inglesa *Oxford Learner's Dictionaries*<sup>45</sup>, além dos dois sentidos já mencionado, apresenta pelo mais dois sentidos “de qualidade” e outro sentido ao qual me refiro com sentido “de negócio”:

- I. Qualidade: Pessoa, relação ou situação muito desagradável;
- II. Qualidade: Pessoa que busca desonestamente controlar ou influenciar outras pessoas;
- III. Negócio: Transação financeira (i.e. investimento, empréstimo, dívida, ativo) que causa problemas graves para um banco ou outra instituição financeira.

Refiro-me a esses cinco sentidos coletivamente como significados convencionais associados com ao vocábulo “tóxico”. Outros exemplos de significados potenciais estão relacionados a qualidade de quem propaga o ódio e o medo para legitimar a exploração e da dominação, sobretudo com auxílio das TDIC,

<sup>42</sup>Disponível em: <https://www.dicio.com.br/toxico/> . Último acesso em: jun/2022.

<sup>43</sup>Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/toxico/> . Último acesso em: jun/2022.

<sup>44</sup>Disponível em: [https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol\\_www/v6-0/html/index.php#1](https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-0/html/index.php#1) . Último acesso em: jun/2022.

<sup>45</sup>Disponível em: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/toxic?q=toxic> . Último acesso em: jun/2022.

como pode ser encontrado em dois verbetes para a palavra “tóxico”, publicados nos últimos anos, no dicionário informal e colaborativo *Urban Dictionary*<sup>46</sup>.

**Uma palavra usada para descrever uma pessoa espalha ódio desnecessário em uma comunidade on-line.** Verbetes publicado por TheBIGT101, em 19 de dezembro de 2018 (grifo nosso, tradução nossa).

**Tóxico é um adjetivo usado para descrever alguém que é dominador e rude com as pessoas, especificamente em uma plataforma online.** Eles tendem a ser duas caras, reclamar de tudo e falar merda com os outros apenas porque não conseguiram o que queriam. Eles também são manipuladores e se fazem de vítima em uma discussão quando sabem que estão errados. Eles são apenas pessoas negativas que você simplesmente não suporta estar por perto, porque eles sempre têm alguma merda a dizer sobre tudo. Verbetes publicado por Lazuli3016, em 29 de abril de 2020 (grifo nosso, tradução nossa).

Não posso deixar de mencionar que o significado do adjetivo “tóxica/o”, há pelo menos 10 anos, também foi apropriado tanto pela indústria dos jogos computacionais quanto pelas/os produtoras/es de conteúdo independentes e pela mídia especializada para designar atitudes antiéticas e comportamentos disruptivos, bem como as/os jogadoras/es que, desrespeitando ou não as regras dos jogos, fazem uso indevido ou problemático dos jogos computacionais, bem como de seus serviços e ambientes on-line.

Vale lembrar também que a maior parte das pesquisas científicas consultadas que tematizaram comportamentos problemáticos em contextos videolúdicos locais, se apoiaram no trabalho do psicólogo John Suler (2004) para compreender que os comportamentos ditos tóxicos são efeitos diretos da desinibição on-line presentes nas interações mediadas por computador, sobretudo no que diz respeito ao uso de linguagem grosseira e/ou de críticas severas; à expressão pública recorrente de raiva e ódio, à intimidação, assédio e ameaças, entre outros. Portanto, os significados convencionais e alternativos de toxicidade, bem como suas potencialidades e ambivalências de significações e efeitos de sentido em ambientes, serviços e redes sociais on-line constituem um recurso que é explorado estrategicamente nos discursos midiáticos, do senso comum, acadêmicos, como

---

<sup>46</sup>Disponível em: <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Toxic>>. Último acesso em: jun/2022.

discutirei a seguir, e também nos discursos que atravessam as comunidades on-line (ver capítulo 5).

Até agora, me preocupei em evidenciar que a lexicalização da expressão huehuehue passou, ao longo dos anos, por um tipo de significação que envolve um processo de nominalização, isto é, a transformação de uma expressão para um substantivo – de huehuehue à huerage –, dando-lhe um status de entidade que pode ser medida, classificada, generalizada a partir de uma gama de significados, significações e efeitos de sentido dentro de um domínio complexo de experiências e saberes para além das práticas videolúdicas. O mesmo aconteceu com o adjetivo “tóxico”, que originou o substantivo toxicidade. Já do substantivo zoeira e do verbo zoar foram ressignificados possibilitando a criação do adjetivo “zoeiro”. Ora utilizados de forma contínua designando sentidos estáveis, normativos e supostamente universais, ora empregados de maneira descontínua indicando sentidos instáveis, criativos e particulares, significados atribuídos à palavra huerage, zuera e toxicidade também estabelecem relações de complementaridade e de hierarquias que denotam tanto conflitos socioculturais e linguísticos quanto conflitos políticos e ideológicos. Por isso, levando em consideração que as nominalizações e adjetivações são formas metafóricas, os efeitos de sentido éticos, estéticos, políticos e ideológicos dessas formas sobre a experiência videolúdica devem também ser considerados.

Por isso, é importante frisar que, a disputa pelos significados, significações e efeitos de sentido da palavra huerage, bem como da zuera e da toxicidade, sobretudo, entre a mídia empresarial, as/os produtoras/es de conteúdo independentes, as empresas desenvolvedoras de jogos computacionais e as/os próprias/os *gamers* brasileiras/os, não diz respeito somente aos conflitos socioculturais e linguísticos entre as/os jogadoras/es (auto)identificados como huebr e as/os gamers brasileiras/os, mas também, aquelas/es que se identificam como estrangeiras/os ou algum grupo minorizado, pois, são estes indivíduos que, frequentemente, são as pessoas responsabilizadas pela e os alvos da huerage, respectivamente.

## 5.1 Huerage e huebr nos discursos midiáticos: negociando modos de construir realidades partilhadas

Nesta primeira seção, a partir da análise de algumas publicações de materiais jornalísticos e de infoentretenimento sobre os JCMO e sobre o contexto videolúdico brasileiro encontrados em portais de notícia e blogues empresariais e independentes, identifico, elenco e categorizo as práticas comunicacionais, recorrentemente, atribuídas às/aos jogadoras/es brasileiras/os, sobretudo as que caracterizam a huerage no contexto videolúdico brasileiro. Simultaneamente, problematizo como os significados, as significações e os efeitos de sentido – éticos, estéticos, políticos e ideológicos – da palavra huerage e sua relação com as noções de zuera, trolagem, identidade videolúdica e brasilidade vão além dos significados, das significações e dos efeitos de sentido dicionarizados, destes vocábulos, sobretudo quando associados a práticas, identidades, e qualidades atribuída exclusivamente às/aps jogadoras/es de JCMO e/ou às/aos participantes das comunidades on-line brasileiras desses jogos.

De partida, retomo a discussão de três matérias de 2013, publicadas no portal de notícias do Jornal Folha de São Paulo, *Brasileiros ganham fama ruim praticando assaltos e arrastões em jogos on-line* e *Barbárie nos games on-line tem solução, diz pesquisador*, ambas escritas por Alexandre Orrico (2013a; 2013b) e postadas em 20 de maio de 2013; *Estrangeiros comemoram preço do PS4 no Brasil por manter brasileiros longe*, de Yuri Gonzaga (2013), publicada em 10 de outubro de 2013 (ver capítulo 1) e acrescento mais a matéria *HUE BR: Brasileiros ganham fama por mau comportamento em jogos online*, por Rafael De Agostini Ferreira (2014), postada em 3 de setembro de 2014, para o blogue Start, hospedado no portal de notícias da UOL.

**Figura 20:** Captura de tela feita pelo autor: *Brasileiros ganham fama ruim praticando assaltos e arrastões em jogos on-line*, escrita por Alexandre Orrico, publicada em Tec-Folha de São Paulo.

tec

## Brasileiros ganham fama ruim praticando assaltos e arrastões em jogos on-line

ALEXANDRE ORRICO  
DE SÃO PAULO

20/05/2013 03h30

Recomendar 26 mil

Tweetar 917

g+1 401

OUVIR O TEXTO

Mais opções

"Aqui é Brasil, seu safado!", gritou o jogador identificado pelo apelido L3L3K antes de assassinar um norte-americano no "DayZ", game de tiro em primeira pessoa. "Tinha que ser brasileiro", reclamou a vítima.

No jogo, ambientado em um mundo pós-apocalíptico apinhado de zumbis, os participantes têm que cooperar para sobreviver.

[Barbárie nos games on-line tem solução, diz pesquisador](#)

Edição de Arie/Folhapress

## ARRUAÇA VIRTUAL

Veja quais são as táticas mais usadas pelos jogadores "tóxicos" nos games on-line



### MENDIGOS VIRTUAIS

Em vez de jogar normalmente para ganhar dinheiro, muitos brasileiros preferem atuar como mendigos virtuais, pedindo moedas ou equipamentos velhos para quem passar por perto. Alguns chegam a brigar pelo ponto de mendicância



**ASSALTO**  
Em jogos on-line há quase sempre a função "report", para denunciar abusos e bullying virtual. No entanto, alguns jogadores pedem dinheiro em troca de não clicarem no "report", que pode culminar até em suspensão de conta para o denunciado. É o famoso "mê dê grana ou eu denuncio você", ou "gibe money pl0x or i report yu"



### PEDINTES CRIATIVOS

Alguns mendigos virtuais "profissionais" inovam: recitam poemas e movem o personagem para simular uma dança. Tudo em nome do dinheiro fácil



### ARRASTÃO

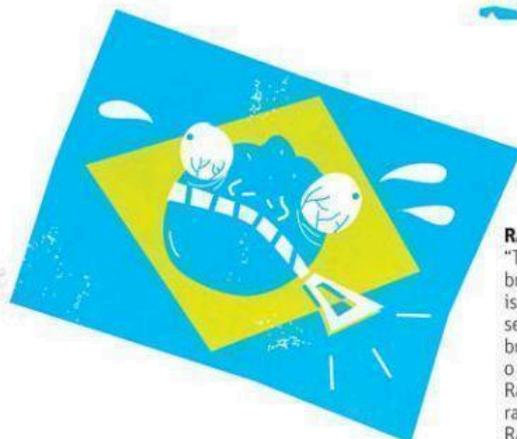
São vários "assaltos" simultâneos, realizados com um número maior de arruaçeiros virtuais

**FOGO AMIGO**

Não é raro que brasileiros entrem em alguns games apenas com a intenção de estragar tudo. Muitas vezes isso inclui chacinar companheiros do próprio time por pura diversão

**BR? BR? BR? BR? BR?**

Quando jogam em servidores estrangeiros, brasileiros procuram uns aos outros gritando ou escrevendo "BR?" ou "Brasil?" repetidas vezes até encontrar um conterrâneo, mesmo que isso atrapalhe a comunicação dos outros

**RACISMO**

"Tinha que ser brasileiro para fazer isso" e comentários semelhantes fazem brasileiros invocarem o meme "That's Racist!" ("isso é racista!"), ou "Thas RACISS", como preferem escrever

Mas L3L3K faz parte de um grupo de jogadores que prefere roubar equipamentos e enganar outros gamers com o objetivo de "tocar o terror".

Há anos, o comportamento "tóxico" (termo usado pela indústria de jogos) é apontado por jogadores de games de multijogadores como tipicamente brasileiro.

"DayZ" é apenas o alvo mais recente, mas outros títulos, como "Call of Duty", "World of Warcraft", "DotA" e "Minecraft", entre vários outros, também têm legiões de arruaceiros brasucas.

No fórum do game "League of Legends", é possível ler frases como "brasileiros são o submundo dos games on-line, a personificação do que é ser troll, o mais infame e odiado tipo de jogador" e "graças a Deus, abriram servidores brasileiros, assim eles entram menos por aqui [nos servidores internacionais]".

O problema, é claro, não é exclusivo do Brasil. Mas nenhum outro país tem uma identidade negativa tão forte. Alguns brasileiros, na tentativa de fugir do estereótipo, mudam a nacionalidade de seus perfis no jogo, a fim de não serem rejeitados.

"Podemos afirmar que esse não é um problema que tem origem no game. O jogador é, no mundo on-line, reflexo de como vive no mundo real", diz Julio Vieitez, diretor-geral da Level Up! (de games como "Grand Chase" e "Ragnarok") no Brasil.

### **GANGUE DOS 'HUE'**

"Jogadores brasileiros em games on-line são uma gangue, e não um grupo", disse Isac Cobb, desenvolvedor independente, durante a feira de jogos PAX East 2013, em Boston, nos EUA.

Cobb chegou a cogitar o bloqueio dos brasileiros em um novo jogo, mas disse que ainda não há nada decidido.

Entre as reclamações, estão a realização de assaltos, mendicância, ataques a membros do próprio time e outras atrocidades virtuais.

"Curtimos tocar o terror", admite Caio Simon, 19, jogador de "DayZ". "É só um jogo, estamos nos divertindo. Não é para levar tão a sério."

Esse tipo de jogador é, às vezes, chamado de "hue", por causa da típica representação de risada, normalmente disparada após cometer alguma barbaridade: "HUEHUEHUE".

Fonte:

<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/05/1280744-brasileiros-ganham-fama-ruim-praticando-assalto-e-arrastao-em-jogos-on-line.shtml>

Aqui, Alexandre Orrico (2013a) articula depoimentos de *gamers* brasileiros e estrangeiros, bem como de representantes de empresas desenvolvedoras e distribuidoras de jogos computacionais para afirmar que as/os “HUE” – jogadoras/es brasileiras/os que personificam o que é ser trol – são mundialmente reconhecidos por terem “tipicamente” comportamentos tóxicos *in-game* como “assassinar”, “chacinar”, “roubar” e “enganar” outras/os jogadoras/es em jogos cooperativos ou mesmo formar “gangues” e realizar “mendicância, ataques a membros do próprio time e outras atrocidades virtuais” tais quais as listadas no infográfico sobre as principais táticas tóxicas apropriadas pelas/os jogadoras/es brasileiras/os: “mendigos virtuais”, “assalto”, “fogo amigo”, “BR?BR?BR?BR?” e “racismo”.

Um outro aspecto impressionante que reforça o posicionamento do jornalista é o destaque dado por ele aos depoimentos xenófobos e classista – transcritos em discurso direto – de especialistas como o do diretor-geral da Level Up!, no Brasil, Julio Vieitez – “podemos afirmar que esse não é um problema que tem origem no game. O jogador é, no mundo on-line, reflexo de como vive no mundo real” ou o do desenvolver Isac Cobb – “jogadores brasileiros em games on-line são uma gangue, e não um grupo”.

A questão da xenofobia e do classismo é exposta nos depoimentos acima, nos quais eles sugerem que as práticas associadas à *huerage* sejam reflexos virtuais de comportamentos reais, desconsiderando o fato de que essas visões estereotipadas sobre as/os *gamers* brasileiras/os reforçam a manutenção da exclusão digital, por vezes racializada, das/os brasileiras/os, em geral, e das/os *huebr*, em particular.

Se por um lado, o jornalista optou por enfatizar verbos específicos para caracterizar as práticas comunicativas tóxicas “tipicamente” brasileiras como malquistas ou mesmo como crimes, e, conseqüentemente, as/os *gamers* brasileiras/os, sobretudo as/os *huebr*, como “arruaceiros”, aliás criminosos. Por outro lado, o depoimento do *gamer* Caio Simon – também em discurso direto – e as informações do infográfico deixam escapar uma certa ambigüidade em relação às motivações da “arruaça virtual”.

Por exemplo, o depoimento de Caio Simon deixa claro que “tocar o terror”, faz parte do jogo [DayZ], e por ser um jogo a diversão deve prevalecer, pois não é

necessário levá-lo “tão a sério”. Já no infográfico é descrito que, nos JCMO, os “mendigos virtuais” fazem “tudo em nome do dinheiro fácil”; a intenção de estragar o jogo de outras/as é “por pura diversão”; “spamar BR?” ou “Brasil”, embora atrapalhe a comunicação *in-game*, pode ajudar as/os brasileiras/as a encontrar outras/os compatriotas/os em servidores não-brasileiros e, por fim, o uso de meme “thas raciss”, é uma reação a comentários xenófobos de estrangeiras/os.

Até agora, é possível observar que as causas e as motivações trazidas na fusão de vozes de grupos distintos, por um lado, implicitamente, apontam para alguns efeitos estéticos como a hiper-estetização da violência e a padronização e repetição de mecânicas de jogo voltados para simulação bélica e competição. E por outro, reforçam uma noção de identidade videolúdica brasileira centrada na reprodução de uma concepção cis-heteronormativa de masculinidade que reafirmam numa ideologia cibercultural, “corporifica” e “descorporificada” dos indivíduos. Isto é, que as/os *gamers* e suas ações têm causas e consequências reais e/ou virtuais nas dinâmicas entre as interações destas/es jogadoras/es em contextos videolúdicos globais e locais.

Além disso, mesmo reconhecendo que a toxicidade *in-game* não é um fenômeno exclusivo do Brasil, Orrico aceita acriticamente que nenhuma outra identidade videolúdica nacional é tão negativa quanto a brasileira, uma vez que a exposição acerca da huerage é feita sem uma devida apuração crítica de que a trolagem ou a toxicidade são fenômenos também recorrentes em outros contextos videolúdicos. Uma vez que conflitos socioculturais e linguísticos entre brasileiras/os e estrangeiras/os, sobretudo estadunidenses, acerca do uso das TDIC não é um fenômeno recente, vide as contendas já mencionadas no MMORPG Ragnarok Online, em 2003, no site de compartilhamento de fotografias como o Fotolog, em 2003 e na rede social Orkut, em 2004 (ver capítulo 1)

Em *Barbárie nos games on-line tem solução, diz pesquisador*, por Alexandre Orrico (2013b), para complementar os argumentos da matéria anterior, apresentando mais três depoimentos – em discurso direto – relevantes para acrescentar que as possíveis causas do comportamento inadequado das/os jogadoras/es brasileiras/os está relacionado à questões socioculturais específicas do

Brasil; ao suposto desconhecido da língua inglesa ou; ao desconhecido da lógica e dos códigos e normas de conduta dos JCMO:

A cada ano, mais e mais brasileiros entram na internet e jogam games para multidões. Mas a verdade é que poucos entendem inglês, por isso eles podem não seguir as instruções corretamente, ou mesmo entender o que as outras pessoas estão falando (depoimento de Julio Vieitez, diretor-geral da Level Up! no Brasil)

Gosto de levar vantagem em tudo. (...) Assim como o Gérson [ex-jogador de futebol da seleção brasileira vencedora da Copa do Mundo de 1970], nós nos preocupamos com algo no jogo apenas quando ganhamos alguma coisa (...) Nós também temos o famoso "complexo de vira-lata". Achamos que tudo fora do Brasil é melhor e aceitamos cegamente esse tipo de jogador, pois "brasileiro é assim mesmo" (depoimento espontâneo de Gabriel Fortes, coletado por Orrico, no fórum de discussão Reddit)

Nós conversamos com muitos jogadores que agiram mal no passado, que simplesmente não sabiam que o que estavam fazendo não era certo dentro da lógica do game (...) Muitas pessoas nos procuraram para serem colocadas voluntariamente na restrição de chat. Esse é um grande sinal de que muitos jogadores só precisam de ferramentas adequadas para transformar perspectivas negativas em positivas (depoimento de Jeffrey Lin, líder de design e sistemas sociais da desenvolvedora *Riot Games*).

Na primeira matéria Orrico (2013a) utilizando um tom policialesco e a estereotipia acerca das/os jogadoras/es acabou por caracterizar as/aos jogadoras/es brasileiras/os como tóxicas/os e em alguma medida criminalizou estes indivíduos, no entanto, na segunda matéria esse tom e estereotipia são arrefecidos por Orrico, ao indicar que os “baderneiros” brasileiros podem ser educados a ter mais “espírito esportivo”.

Por exemplo, Orrico (2013b) utiliza o depoimento de Jeffrey Lin, para apontar que algumas soluções já estão sendo implementadas pelas empresas desenvolvedoras de JCMO, como disponibilizar serviços educativos e de instrução técnicas para mitigar a violação da lógica e dos códigos e normas de conduta dos JCMO e de seus serviços on-line. Porém, no caso específico das/os *gamers* brasileiras/os, ou mesmo das/os *huebr*, até que ponto de fato elas/es elas/es não utilizarem o idioma inglês em servidores não-brasileiros é por falta de conhecimento da língua? Outra coisa, até que ponto o uso da língua portuguesa quer dizer que elas/es agem sempre com o intuito explícito de incomodar, irritar as/os estrangeiras/os, pois é dito também que elas/es buscam por diversão,

principalmente não levando qualquer jogo a sério. Ademais, ao meu ver, fica subentendido no depoimento de Gabriel Fortes que “para levar vantagem em tudo” as/os *gamers* brasileiras/os podem não fazer uso da língua inglesa por subversão – resistindo em certa medida a uma imposição sociocultural e linguística culturas anglófonas, sobretudo a estadunidense. Indo além, não posso desconsiderar que a construção da identidade huebr está ambigualmente implicada também a uma estratégia de reafirmação da identidade brasileira, ora via reconhecimento social por recompensa, ora via autodepreciação e exaltação do que é estrangeiro, como apontado por Gabriel Fortes.

Ademais, as repercussões midiáticas dessas duas matérias em outros portais de notícias e blogues empresariais e independentes, até 2016, dividiram opiniões. Por uma lado, houve publicações que banalizaram os huebr, enquanto os trols mais temidos por serem os maiores propagadores de toxicidade *in-game* e on-line em nível mundial e por canalizarem o pior da identidade e cultura brasileira (quadro 5). Por outro lado, outras problematizaram o porquê de naturalizar as/os huebr, quando o fenômeno da toxicidade in-game é um fenômeno transcultural presentes nos mais diversos contextos videolúdicos locais (quadro 6).

<b>Quadro 5:</b> Lista com seleção de amostras de manchetes de matérias, artigos de opinião e de infoentretenimento, publicadas entre 2013 e 2016, em portais de notícias e blogues, de matérias, artigos de opinião e de infoentretenimento, cobrindo uma variedade preocupações sobre os perigos das/os HUEBR para as comunidades internacional e nacional de JCMO.
O que são os HUE BR? Onde vivem? Por que se reproduzem?, escrito por João Gustavo Reva, publicado , em 15 de agosto de 2013, no portal de notícias Tecmundo.
Os Hue Hue Hue Br – Uma Praga Virtual, publicado no blogue Geek Trooper, em 13 de setembro de 2013.
Cansado dos HUE BR? Saiba como lidar com trolls em jogos online, publicado no portal de notícias Game Blast, em 14 de novembro de 2013.
Brasil – Terra dos trolls e dos hu3, escrito por Diogo Fonseca, publicado no blogue Interferência Urbana, em 9 de fevereiro de 2014.
HUEBR: Brasileiros ganham fama de mau comportamento em jogos online, escrito por Rafael de Agostini Ferreira, publicado no portal de notícias Start-Uol, em 9 de setembro de 2014.
[WoWPop] HUE HUE HUE, escrito por Priscilha, publicado no blogue WoWGirl, em 19 de janeiro de 2015.
HUE BR – A babaquice institucionalizada, escrito por Jonathan Miranda, publicado no blogue Playstorm, em 26 de maio de 2015.
Pelo fim dos HUE BR, escrito por Flavio, publicado no blogue Play Again, em 11 de janeiro de 2016.
Fonte: autor

<b>Quadro 6:</b> Lista com seleção de amostras de manchetes de matérias, artigos de opinião e de infoentretenimento, publicadas entre 2016 e 2019, em portais de notícias e blogues, de matérias, artigos de opinião e de infoentretenimento que não mais cobrem a caça aos HUEBR e sim situam as/os HUEBR em um fenômeno mais amplo e generalizado nos contextos videolúdicos glocais: a toxicidade masculina.
Como é ser uma jogadora profissional de CS:GO dentro e fora do Brasil, por Thaís Stagni, IGN Brasil (portal de notícias), 29 de novembro de 2016.
YoDa é punido por fazer comentários ofensivos no Twitter e ficará fora por 3 jogos no MSI, ESPN (portal de notícias), 27 de abril de 2017.
A conveniência matou a cortesia nos jogos online, por Pedro Henrique Lutti Lippe, Start-UOL (portal de notícias), 19 de setembro de 2017.
O que é toxicidade? Entenda significado de postura proibida em jogos, por Gabrielle Fonseca, TechTudo-G1 (portal de notícias), 30 de julho de 2018.
Tóxico: A triste influência (e experiência) dos games na escolha da palavra do ano, por Chandy Teixeira, blog do chandy-Sportv-G1 (portal de notícias), 16 de novembro de 2018
Toxicidade: 74% dos jogadores online já sofreram assédio, diz estudo, por Bruna Telles, TechTudo-G1 (portal de notícias), 27 de julho de 2019.
Perdeu a cabeça? Veja dicas contra comportamento “tóxico” nos jogos online, por Siouxsie Rigueiras, Start-UOL (portal de notícias), 27 de outubro de 2019.
Fonte: autor

Como visto, os as manchetes sugerem que, da criminalização punitiva da huerage à atuação educativa e preventiva das empresas desenvolvedoras de JCMO para a restringir a atuação das/os huebr, é possível verificar que, ao longo dos anos, os discursos midiáticos não mitigaram a importância de que os conflitos socioculturais e linguísticos atrelados a huerage são exclusividade de tensões entre jogadoras/es de nacionalidades diferentes. Porém, em contrapartida, as/os produtoras/es de conteúdo da mídia empresarial e independente também incluíram na pauta do dia dar visibilidade a outros conflitos (de classe econômica, de raça, de gênero e sexualidade, entre outros) relevantes e necessários para uma compreensão mais ampla do fenômeno da huerage. Por isso, hoje é possível afirmar que a huerage, enquanto trolagem à brasileira, apesar de suas especificidades locais, compõem um fenômeno observado na maioria, se não em todos, os contextos videolúdicos glocais: a toxicidade masculina.

## **5.2 Huerage e huebr nos discursos meméticos: reafirmando maneiras de (não) identificar-se e de representar a si como o outro e o outro como outro também**

Antes de tudo, lembro que o processo de criação dos memes de internet é permeado pelo uso do recorrente do humor (zoeira e escárnio) e da crítica social, criativamente ampliado pela referencialidade à assuntos do cotidiano e midiáticos, no casos do fenômeno da huerage não é diferente. Por isso, nesta seção discorro como a reafirmação brasilidade estão presentes nos memes identitários, i.e. “HUEHUE”. Memes esses que destacam ambigualmente a reprodução de conceitos e estereótipos historicamente relacionados à identidade e à cultura brasileiras, bem como a subversão ao idioma inglês como formas de resistência à uma ordem videolúdica hegemônica.

O meme “*The Birth of a huehuehue Brazilian*”, me parece um bom ponto de partida para iniciar essa discussão:

**Figura 21:** Meme The Birth of a huehuehue Brazilian. Variação em cores do meme identitário HUEHUE, com destaque para "relação de parentesco" entre o bebê huebr, a mãe, Kuruminha - mascote do brchan, e o pai Favelito - mascote do 55chan.



Fonte: Know your meme. Disponível em:  
<https://knowyourmeme.com/memes/huahuehuahue>. Último acesso: jan/2022.

O meme acima, intitulado, “O Nascimento de um HUEHUEHUE brasileiro”, dá destaque a três personagens: uma mãe, um pai e um bebê. A mãe é a “Kuruminha” – mascote do brchan<sup>47</sup> –; o pai é o “Favelito” – mascote do 55 chan – , e o bebê é o huebr. Assim como outras variações do meme identitário huebr, paradoxalmente, essa imagem ora é utilizada para exaltar o “jeitinho brasileiro” de provocar o riso e proporcionar uma maior diversão em ambientes on-line, ora para depreciar-los a fim de difundir uma concepção generalista de que certas/os jogadoras/es brasileiras/os são marginalizadas/os nas comunidades on-line de JCMO não só no mundo como também no Brasil. No entanto, as vestimentas da Kuruminha – à moda feminina do século XVI – e do Favelito – com traje formal de executivo – remetem a corpos simbolicamente colonizados pela Europa e Estados Unidos, logo, isso nos permite uma leitura de que ela e ele nada mais são que representações das/os

<sup>47</sup>Chan (corruptela de *channel*, em inglês) é um tipo de fórum de discussão que se permite postagens de imagens e texto, geralmente de forma anônima.

povos escravizados e hoje marginalizadas/os resultado da perpetuação da colonialidade em tempos atuais.

Nas figura 22 e 24 (abaixo), respectivamente, é dado destaque para imagem animalésca de um Kangaskhan, um monstro de bolso, da franquia de jogos *Pokémon* (figura 23, abaixo) e um macaco gigantesco, semelhante à Oozaru, a forma de macaco gigante de Goku, do mangá e anime *Dragon Ball*<sup>48</sup> (figura 25, abaixo), representado os huebr, descrevendo as/os “físicamente” e incluindo *tags* (etiquetas) que indicam algumas falas e ações associadas à huerage *in-game*.

**Figura 22** – Releitura em cores do meme identitário HUEHUE, refere-se às/aos *gamers* brasileiras/os. Autoria desconhecida.



Fonte: Know your meme. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/huahuehuahue>. Último acesso: jan/2022.

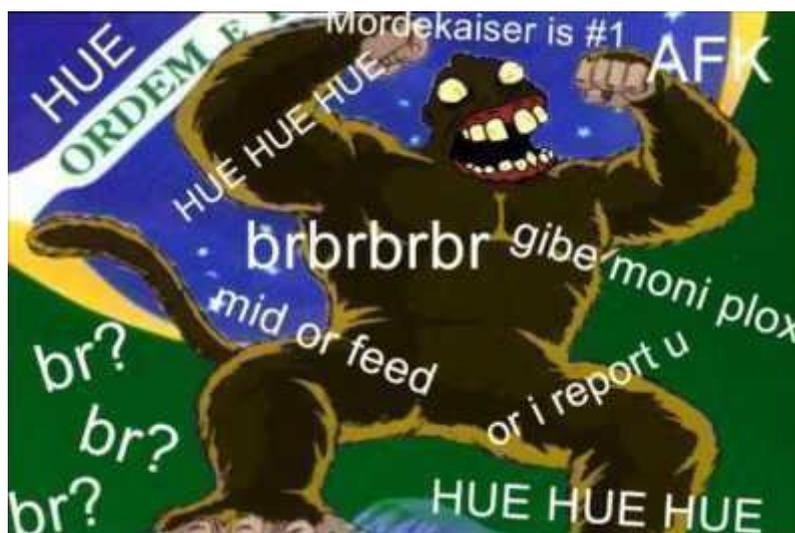
<sup>48</sup>O protagonista, Goku é saiyajin, ou seja, um humanóide extraterrestre com uma cauda de macaco criado na Terra. Quando ele olha para a lua cheia ele se transforma em Oozaru, só podendo retornar a forma humanóide se tiver a cauda arrancada ou depois da mudança da fase da lua.

**Figura 23** – Kangaskhan é um pokemon semelhante a um canguru que carrega um bebê em uma bolsa em sua barriga.



Fonte: <https://www.pokemon.com/br/pokedex/kangaskhan>

**Figura 24** – Releitura em cores do meme identitário HUEHUE, refere-se às/aos jogadoras/es brasileiras/os de LoL. Autoria desconhecida.



Fonte: Sites Know your meme; fórum on-line brasileiro e oficial de League of Legends.

**Figura 25** - Oozaru, da série de mangá e anime, *Dragon Ball*, é um macaco gigante, similar à King-Kong.



Fonte: [https://dragonball.fandom.com/pt-br/wiki/Macaco\\_Gigantesco?file=GohanGreatApeSaiyansSagaK01.png](https://dragonball.fandom.com/pt-br/wiki/Macaco_Gigantesco?file=GohanGreatApeSaiyansSagaK01.png)

Todos os memes acima são derivados do meme identitário “huebr”, supostamente criado no ano de 2003. Com essa proliferação de múltiplas versões do meme huebr, não é de se estranhar que essa representação memética das/os jogadoras/es brasileiras/os tornou-se mais um estereótipo nacional carregado de complexidades, tensões, contradições e ambivalências acerca do comportamento in-game e on-line das/os brasileiras/os.

No que diz respeito ao uso da língua portuguesa, do aportuguesamento do inglês e da recriação (auto)depreciativa alguns desses memes trazem também referências estereótipos e símbolos nacionais brasileiros para facilitar uma rápida e espontânea identificação e demarcar criticamente uma posição diferenciada em relação às/aos jogadoras/es de outras nacionalidades. Além disso, ambos os memes apresentam releituras de seres animais, disformes, descontrolados, quase sempre de pele escura, da cultura pop – pokemon e sayajin – junto com símbolos oficiais do Brasil.

A figura 22 apresenta uma caracterização dos huebr ao mesmo tempo jocosa e crítica que remete a truculência policial exercidas nas ruas e nas periferias das grandes capitais do país. Seja em protesto por lutas por direitos humanos e justiça social, seja na “guerra às drogas” nas periferias do país ou mesmo na reprodução de práticas classistas, racistas, misóginas e lgbtbólicas de algumas instituições das forças armadas e de justiça, também apontadas como corruptas.

Já a figura 24 destaca algumas ações, como por exemplo, entrar numa partida, mas não interagir e ficar “fora do teclado” (*afk - away from keyboard*) para prejudicar o time aliado. Ou pedir dinheiro ou itens do jogo a um/a jogador/a ou ameaçá-la/lo enviando tíquetes de denúncia para a ouvidoria do jogo.

Em geral, esses memes trazem elementos visuais e verbais que associam os/as jogadores/as brasileiros/as a usos problemáticos: a) por serem mal-educados/as ou mesmo agressivos/as como animal selvagem, ou seja, visualmente semelhantes a macacos; b) por serem incultos/as, com pouco domínio da língua inglesa e; c) por serem pobres, com escassos recursos financeiros. Por exemplo, a expressão “gibe moni plox”, é um elemento verbal que explicita tanto a escrita inadequada do idioma inglês nas mensagens de chat e postagens em fóruns quanto um comportamento de pedinte dos/as jogadores/as brasileiros/as. No entanto ela quer dizer, “*give me money, please*”, ou seja, “dê-me dinheiro, por favor”.

Por fim, o último meme analisado, “*HUEHUE VS. THE WORLD*” (figura 26, abaixo) é o que mais ressalta elementos críticos à colonialidade, ao comparar o comportamento entre as/os próprias/os brasileiras/os e entre as/os brasileiras/os e estrangeiras/os, entre eles, estadunidenses, francesas/es, britânicas/os, argentinas/os e filipinas/os.

**Figura 26** – Meme Huebr VS. the World. Releitura do meme identitário HUEHUE, com destaque para a representação das interações entre os huebr e gamers brasileiros e de outras nacionalidades. Autoria desconhecida.



Fonte: Sites Know your meme.

Em linhas gerais, o primeiro e o terceiro quadros da direita, reforçam a xenofobia das/os estadunidenses/es e britânicas/os, ao ressignificar os discursos contra a imigração de cidadãs/ãos brasileiras/os. O segundo quadro, sugere, o interesse da França em explorar a natureza do Brasil, sobretudo os mananciais de água. Já os quadros 4 e 5 da direita, versa sobre a irritação de alemãs/es e argentinas/os em serem zoados com base em estereótipos e rivalidades no futebol, respectivamente. O penúltimo quadro, transmite que as/os filipinas/os, autoidentificados como pinoy, se divertem com os huebr enquanto que, o último quadro mostra a irritação das/os brasileiras/os com as/os compatriotas huebr.

Como pode ser visto, a partir dos memes analisados foi possível compreender que a representação memética manifesta sentimentos de pertencimento entre as/os brasileiras/os e de diferenciação entre as/os brasileiras/os e os estrangeiras/os. Sendo assim, a identidade huebr, reforça que o intuito dos huebr de incomodar, irritar e de provocar o riso, ora por diversão (não levar qualquer assunto a sério), apropriando acriticamente de estereótipos nacionais, ora por subversão e resistência a uma imposição sociocultural linguística, ou seja, uma reafirmação da brasilidade que resiste a desterritorialização de processos simbólicos e à educação monolíngue (a Língua Inglesa).

Até aqui já foi discutido que os huebr referem-se difusamente ao conjunto geral das/os jogadoras/es brasileiras/os e que dificilmente as/os jogadoras/es que se comportam de maneira tóxica não veem a si mesmos como huebr, ou trol, na maioria das vezes, responsabilizando os demais pela má reputação dos brasileiros ou considerando os huebr como um estereótipo preconceituoso e xenófobo (Fragoso, Hackner, 2014).

Já a huerage, unicamente, se diferencia de outras formas de trolagem por reafirmar certas características culturais da sociedade brasileira: “exotismo tropical”, “cordialidade”, “jeitinho brasileiro”, de “superioridade branca inata”, nas acepções de Gilberto Freyre, Sérgio Buarque de Holanda, Roberto DaMatta (Fragoso, 2014).

Também identifiquei que a toxicidade in-game não é um problema local, mas sim transnacional, uma vez que apesar de algumas *gamers* as/os brasileiras/os se comportam de modo agressivo eles estão longe de serem os únicos (Elmezeny et al,

2018). Também já foi compreendido que a *huerage* e a *zuera* não são sinônimos, mas elas são facilmente confundidas, uma vez que a ambivalência da comunicação mediada por computador muitas vezes torna tanto a *trolagem* à brasileira, quanto o humor brasileiro na internet ambivalentes (Lunardi, 2020).

Além disso, a produção, a circulação e o consumo de memes identitários, i.e. “HUEHUE” e outros, promovem tanto uma reafirmação de uma concepção de brasilidade ora associada à um imaginário primitivista edenista e à *malandragem*, ora a subversão ao idioma inglês e à crítica humorística acerca da colonialidade materializada a partir de imposições socioculturais e tecno-linguísticas no uso das TDIC.

É importante destacar que embora algumas pesquisas indiquem o contrário (Fragoso, 2014; 2015), Elmezeny et al (2018) chegaram a algumas conclusões que reforçam o meu argumento de que a *huerage*, enquanto *trolagem*, é um fenômeno transcultural associado à masculinidade tóxica: o comportamento *trol* – intenção, percepção e perfil dos agressores e das vítimas – e os assuntos que desencadeiam ataques nos fóruns de discussão on-line (*chan*) de jogos computacionais on-line são similares e tendem a ser homogêneos, o que sugere que o comportamento *trol* é mais influenciado por padrões transculturais e/ou globais do que pelas culturas nacionais. Isto é, as estratégias de ação mais comuns como agressão (ameaças, insultos e ataques gratuitos), antipatia (sarcasmo, ridicularização, memes) e as reações à *trolagem* buscam, entre outras coisas, como rechaçar discussões sobre as identificações e o cotidiano individuais, ou a agressão e a antipatia estão mais relacionadas à crítica ou depreciação.

Portanto, é possível indicar que a *huerage* e a *zuera* caminham nas fronteiras entre o humor e a discriminação, e, por isso, os memes identitários *huebr* podem ser lidos tanto como uma estratégia de resistência pela auto-depreciação quanto como uma reimaginação de estereótipos racistas. Ademais, diante da anonimidade da produção memética e da reafirmação da visão culturalista – ancorada em um discurso capitalista-colonial – encontrada nas matérias de jornais; fóruns oficiais brasileiros; e na produção acadêmica acerca do fenômeno da *zuera* e, sobretudo, da *huerage* posso afirmar que o racismo e/ou a xenofobia estão explicitamente implicados na construção de brasilidade(s) nas comunidades dos jogos on-line

investigados. No entanto, não pude deixar de perceber que algumas questões subrepticamente constitutivas na produção das identidades do/as jogadores/as brasileiras/os devem ser melhor discutidas e problematizadas tais quais a reafirmação da cisheteromasculinidade, da branquitude e do silenciamento das jogadoras mulheres – ou que se identificam como mulheres – e das pessoas não brancas ou LGBTQIAPN+.

## 6 “BR?BR?BR?”: HUERAGE E HUEBR NA COMUNIDADE ON-LINE BRASILEIRA DE LEAGUE OF LEGENDS – MANEIRAS DE SABER-PODER-SER, BRASILIDADES DEPRECIADAS E COLONIALIDADE VIDEOLÚDICA

Dediquei este capítulo para compreender como a huerage e os huebr são abordados em uma comunidade on-line brasileira específica, no caso, a de *League of Legends* (LoL). Dito isso, os propósitos deste capítulo são: i) compreender de modo mais preciso possível como os jogadores<sup>49</sup> de LoL produzem e interpretam os textos publicados no fórum de LoL e ii) entender como as ações, estratégias, motivações e usos desse ambiente on-line revelam certos entrelaçamentos éticos, estéticos políticos e ideológicos entre a textualidade, a personalização, as identidades e identificações das/os jogadoras/es de LoL. Aqui, levo em conta a construção discursiva das relações e identidades culturais, bem como, das realidades partilhas e sistemas de conhecimentos e crenças para entender como se dá a construção os discursos identitários huebr e sua relação com noções de zuera, trolagem, identidade videolúdica e suas permeações como a produção e o consumo de humor e os comportamentos considerados tóxicos. Em seguida, amplio algumas reflexões e questionamentos não só sobre as possíveis maneiras de saber-poder-ser, textualmente, emergentes nos tópicos e postagens, mas também a relação destes com a reprodução e/ou transformação das brasilidades influenciadas pela colonialidade videolúdica.

Para chegar aos tópicos discutidos neste capítulo, preliminarmente, realizei uma análise temática entre os 96 tópicos pré-analisados (apêndice B) que demarcam textualmente os modos de ação, de (auto-)representação e de identificações das jogadoras/es de LoL, mas também que produzam ou visam produzir o riso nas/os interlocutoras/es, tensionando as ambivalências e complexidades da huerage.

---

<sup>49</sup>Atento aos achados do capítulo anterior que relaciona os comportamentos problemáticos *in-game* à masculinidade tóxica, sendo esta uma questão debatida globalmente, ela certamente é importante para a compreensão da colonidade videolúdica nas culturas de jogos computacionais, por isso, de agora em diante tratarei todos os membros que postaram no fórum pelo gênero masculino, a não ser que estas pessoas se identifique como mulher, não-binário, agenero, entre outros.

Isto posto, verifiquei que dentre os 96 tópicos, independente da categoria e subfóruns nos quais foram criados, seis temas foram mais recorrentes: i) toxicidade *in-game* e no fórum; ii) individualismo e pouca colaboração das/os lolzeiras/os em contribuir positivamente para o jogo e para o bem-estar da comunidade; iii) ineficiência das/os rioters na resolução de dúvidas e problemas técnicos; iv) arte de fãs (*fanarts*), v) recrutamento de jogadoras/es para formar times e vi) orientações e informes sobre questões técnicas.

Em vista disso, observei que os tópicos mais comentados são aqueles mais focados em discussões acerca do comportamento *in-game* e on-line dos lolzeiros, sobretudo relacionando-os a comportamentos tóxicos; ao individualismo e à pouca participação das/os lolzeiras/os no fórum em tópicos sérios; à ineficiência das/os rioters em interagir com a comunidade para resolver dúvidas e problemas técnicos.

Sendo assim, os tópicos relacionados ao tema vi – orientações e informes sobre questões técnicas – foram descartados pois não apresentaram pontos elucidantes para a pesquisa, já que esses tópicos são majoritariamente postados por *rioters* somente para comunicar o início e o fim da ativação do fórum e para informar detalhes técnicos sobre atualização do jogo.

Os tópicos que versam sobre o tema v – recrutamento de jogadoras/es para formar time –, também foram excluídos pelos mesmo motivos do anterior, mas achei importante mencionar que nos convites para a formação de times algumas práticas comunicativas relacionadas à *huerage* e à *zuera* são utilizadas para motivar às/os lolzeiras/os a formar times para jogar casualmente: com campeões menos populares ou fora de sua função/rota indicada; só para “dar risadas” ou “rir de quem *feedar* [morrer repetidas vezes, para dar vantagem ao time inimigo e prejudicar a própria equipe]”; “chamar o colega de ruim e rir sem se queimar”; “jogar sério”; “jogar para ganhar”; sem “*trollagem*”, sem “*rage*” ou sem “rir das desgraças alheias”. Motivações essas presentes nos tópicos TIME DA ZUEIRA, criado por IronTransao (BR), em 2015, na categoria Recrutamento para Times, no subfórum Comunidade e Time de Zuera, criado por BBueno (BR), criado em 2015, na categoria Esports, do subfórum O Jogo.

Os tópicos que versam sobre o tema iv – *fanart* –, só por serem menos visualizados e menos comentados, poderiam ser descartados, mas senti

necessidade de dizer que no fórum também há espaço para o compartilhamento criações humorísticas de um campeão de LoL representando os jogadores “zoeiros”, com descrição de *lore* (informações do personagem e a relação dele com o universo ficcional de LoL) funções, indicação de classe e *lane* (rota) e descrição de habilidades, sem elementos verbais e não-verbais significativos para análise, como nos tópicos Um novo Champ pra redefinir o "HUE" brbr?, criado por FCastro, em 2014, publicado na categoria Taverna do Gragas, do subfórum Comunidade; Hu3BR, O Zoeiro, criado por CJMan (BR), em 2015, publicado na categoria Taverna do Gragas, do subfórum Comunidade e [Criação zuada] Hue, o invasor zuero do lol, criado por PlasmaBeacon (BR), em 2016, publicado na categoria, História da Arte, do subfórum O Jogo.

No entanto, por serem mais comentados, os tópicos sobre os temas i – toxicidade *in-game* e no fórum; ii – individualismo e pouca colaboração das/os lolzeiras/os em contribuir positivamente para o jogo e para o bem-estar da comunidade – e iii – ineficiência das/os rioters na resolução de dúvidas e problemas técnicos –, apresentaram dados relevantes nos quais eu pude compreender como os discursos identitários e as práticas comunicativas, associadas ou não a *huerage* e a *zuera*, são ambigualmente entendidos e justificados por visões culturalistas e problematizados por visões críticas.

Então, após tudo que foi colocado, destaco que, de acordo com a amostra pré-analisada, foi possível confirmar que a maior parte da comunidade on-line de LoL vê o ambiente *in-game* (o próprio jogo) e o ambiente on-line (o fórum) de LoL como tóxicos, onde a *huerage* e a *zuera* são consideradas comportamentos problemáticos, sobretudo no que diz respeito à trolagem, ao humor ácido – beirando o ofensivo, o escatológico e a autotrolagem – e à violência: assédio, intimidação, perseguição entre outros. E é por esse caminho que vou guiar o debate que se segue: Compreender o papel da linguagem nas maneiras de saber-poder-ser no fórum de LoL, para analisar como se dá a relação entre as brasilidades depreciadas e a colonialidade videolúdica.

## 6.1 Hierarquia lolzeira: negociando modos de saber-poder

Minha intenção nesta seção é dar continuidade à discussão sobre a negociação de modos saber-poder, levando em conta como a observância das regras e código de conduta é negociada entre um/a rioter e membras/os do fórum on-line de LoL. O debate que se segue é guiada pela análise do tópico: *Taverna do Gragas: nossa área de off-topics e assuntos que não cabem em outros subfóruns*, criado por Ysanne, em 2014, na categoria Taverna do Gragas, do subfórum Comunidade.

### **Taverna do Gragas: nossa área de off-topics e assuntos que não cabem em outros subfóruns**

Se você quer postar algo que não se encaixa em nenhum outro subfórum, pode fazer isto aqui - mas tenha certeza de que não há outro lugar para sua discussão, ou seu tópico será movido.

Este também é o lugar para assuntos não-relacionados ao League of Legends, ou seja, nossa seção off-topic.

Então, puxem uma cadeira, peçam uma bebida, e vamos papear!  
(Transcrição literal da PO de Ysanne, em 2014)

A postagem original, de Ysanne (BR), introduz o tema a ser discutido – o uso adequado da categoria Taverna do Gragas –, em três parágrafos, predominantemente descritivos, com um período cada. No primeiro parágrafo, as duas primeiras orações explicitam uma relação condicional acerca do tipo de conteúdo que é permitido ser postado: “Se você quer postar algo que não se encaixa em nenhum outro subfórum, pode fazer isto aqui”. No entanto, em oposição a essas, as duas orações seguintes reforçam uma ideia de autoridade ao advertir que o descumprimento da condição informada pode ser penalizado com uma sanção: “[...] - mas tenha certeza de que não há outro lugar para sua discussão, ou seu tópico será movido”. Já o segundo parágrafo, com duas orações, elabora mais detalhadamente o conteúdo que pode ser postado: “este também é o lugar para assuntos não-relacionados ao League of Legends, ou seja, nossa seção off-topic”. Por fim, o último parágrafo conclui a postagem com três orações para fazer um convite à participação de outras/os membras/os: “então, puxem uma cadeira, peçam uma bebida, e vamos papear!”.

Ao fim e ao cabo, a conexão predominante entre os parágrafos da postagem original (PO) é a de explicação para fortalecer as condições necessárias para o bom funcionamento da categoria. A mensagem que é transmitida é a de controle, vigilância e pedido/convite: tudo o que acontece durante as discussões na Taverna do Gragas é bem-vindo e deve acontecer, respeitando-se as regras, para promover um ambiente de discussões divertidas porém relevantes e menos focado no jogo em si, caso contrário o tópico ou a postagem podem ser removidos.

No mais, a partir de algumas postagens, pode-se considerar certos aspectos da coesão e da estrutura textual que possibilitam a observação dos modos de argumentação e de racionalidade e a percepção das relações e identidades sociais construídas no texto, em particular, a partir das vozes da *Riot Games* (as/os *rioters*), da moderação e da clientela (as/os *lolzeiras/os*) e do ethos que elas contêm. Vale lembrar que a questão do ethos é intertextual e, particularmente nas interações mediadas sem copresença, é manifestada pela linguagem.

Como já mencionado as/os produtoras/es e leitoras/es do texto são identificadas/os pelos pelas cores dos nicknames (vermelhos, para *rioters*, azul, para *mods* e laranja, para *membras/os*), por isso, fica-nos evidente verbalmente e não verbalmente que não há ambivalência de voz. Ysanne, quem criou o tópico e fez a PO, é um *rioter* e a voz dele representa a perspectiva da *Riot Games*, cujo o ethos normativo e mediador relaciona-se a um comportamento que visa promover a manutenção da coletividade da comunidade com o intuito de ampliar a clientela do jogo, de aumentar o engajamento entre as/os *membras/os*, de fortalecer a imagem da *Riot Games* e, conseqüentemente, de gerar mais lucros para ela. Na medida em que a voz da PO localiza os intérpretes nessa posição, alguns marcadores coesivos explícitos como os pronomes “você”, “sua”, “seu” também explicitam para quem a postagem é endereçada, ou seja, as/os *membras/os*. Já o pronome “nossa” reforça o argumento de que o uso adequado do subfórum depende de uma colaboração mútua entre as/os *rioters* e as/os demais *membras/os*.

No que tange à estrutura textual é possível desvelar algumas das principais propriedades organizacionais gerais que possibilitam o funcionamento regular, a vigilância e o controle das interações entre as/os *membras/os* do fórum de LoL, tais quais a tomada de turno, a estrutura de troca, o controle de tópicos, a determinação

e policiamento das agendas e a formulação – uma das formas particulares de representação do discurso.

De modo geral, o controle interacional no exemplo acima é exercido de maneira colaborativa pelas/os representantes da *Riot Games* e pelas/os lolzeiras/os, porém, com assimetrias bem delimitadas de privilégios, direito e deveres entre as/os *rioters*, as/os *mods* e as/os membras/os, sobretudo no que diz respeito ao grau de controle, uma vez que as/os rioters e as/os mods são responsáveis pela determinação e policiamento das agendas. Após a publicação da PO, o desenvolvimento, o estabelecimento, a extensão e a negociação de um tópico são organizados de acordo com as tomadas de turno entre as postagens que são alternadas espontaneamente e sem superposição. As estruturas de troca pergunta-resposta PO e das postagens respostas (PR) seguem dois emparelhamentos particulares: PO-PR e PR-PR. Por isso, o controle de tópicos não é necessariamente fixado pelo tema principal do tópico e da PO, uma vez que as PR também podem introduzir outros temas secundários, correlatos ou não (*off-topics*) à PO, possibilitando (re)formulações diversas pelas/os participantes tanto como um ato de policiamento ou de forçar as/os interlocutoras/es a sair da ambivalência quanto como um ato de integração e de aceitação de outras/os.

Ou seja, flood [publicar grande quantidade de informações não solicitadas repetidamente] liberado!!!!

h1h1

(Transcrição literal PR de Poppy OP à PO de Ysanne)

Noooooooooo

(Transcrição literal da PR de Ysanne, à PR de Poppy OP)

Uhm, mas da pra falar de LoL aqui tambem? :v Sky01

(Transcrição literal da PR de Sky01 à PO de Ysanne)

Ainda é possível verificar que a postagem “ou seja, flood liberado!!!! h1h1”, de Poppy OP, expressa uma inferência de outro sentido possível em relação ao conteúdo adequado para a categoria “Taverna do Gragas”: é adequado “floodar”, ou melhor, publicar postagens repetitivas. Em resposta, Ysanne, em ato de policiamento esclarece que não (“noooooooooo”), discordando da possível

ambivalência levantada por Poppy OP. Já na postagem de Sky01 é questionado se falar sobre LoL é adequado na Taverna: “uhm, mas da pra falar de LoL aqui também? :v [emoticon que expressa ironia]”. Mais uma vez em resposta, Ysanne (BR), também em ato de policiamento, aponta uma condição na qual as postagens sobre LoL sejam consideradas adequadas: “apenas se a discussão sobre LoL não se encaixar em nenhum outro tópico”.

Boa tarde, gostaria de perguntar se eu posso chamar quem vota no PT de babaca.

Denunciei um tópico em que tal atitude ocorre e o tópico está lá até hoje (inclusive um rioter viu o tópico, comentou nele e ignorou a atitude negativa). Também denunciei uma pessoa em outro tópico que respondeu a um comentário meu se utilizando de termos de baixo calão (Porra Trundle[,o rei dos trolls, um dos campeões de LoL]!) e estou aguardando o resultado.

Se os outros podem xingar, o que me impediria de poder xingar também?  
Direitos  
iguais, né rioters?

RX [abreviação de ReXpeita<sup>50</sup>]  
(Transcrição literal da PR, de goredafbvoltou à PO de Ysanne, em 2014)

Ysanne!

Talvez você possa me ajudar! /o/ Por favor!

Criei um tópico com o intuito de ajudar o pessoal e discutir ideias em relação a jogadores tóxicos, usei 02 imagens de exemplo (não fiz na intenção de denuncia no tópico, só usei como exemplo mesmo) e por isso o tópico foi deletado (sei que errei nesta parte e peço desculpas), então quero saber se não é possível eu editar está parte removendo este conteúdo e continuar com o post, afim de ajudar o pessoal a conscientizar e discutir soluções... Se vc ler o post vai ver que não tem nada de ofensivo ou se tiver e não for possível reativar o post excluído, por favor avise o para que eu possa fazer as alterações antes de fazer um novo post sobre o mesmo assunto.

Agradeço a atenção e ajuda possível! .o/  
(Transcrição literal da PR de Kanae Chan à PO de Ysanne, em 2014)

Na postagem de goredafbvoltou, ele observa que o cumprimento das regras do fórum, nem sempre são seguidas: “boa tarde, gostaria de perguntar se eu posso chamar quem vota no PT de babaca. Denunciei um tópico em que tal atitude ocorre e o tópico está lá até hoje (inclusive um rioter viu o tópico, comentou nele e ignorou a atitude negativa)”. Enquanto que Kanae Chan justifica a necessidade de relativizar

<sup>50</sup>Rexpeita é um bordão criada Felipe “BrTT” Gonçalves, um dos mais conhecidos jogadores profissionais de LoL, no Brasil. A palavra rexpeita sofreu uma alteração em sua grafia original (respeita) para simular o sotaque de BrTT, que é carioca.

algumas regras e normas do fórum para que ele possa reativar uma postagem que ele publicou: “criei um tópico com o intuito de ajudar o pessoal e discutir ideias em relação a jogadores tóxicos, usei 02 imagens de exemplo (não fiz na intenção de denúncia no tópico, só usei como exemplo mesmo) e por isso o tópico foi deletado [...] por favor [Ysanne] avise o para que eu possa fazer as alterações antes de fazer um novo post sobre o mesmo assunto”.

Como visto, as PR das/os membras/os, por um lado, podem avaliar as expressões das/os outras/os para publicar comentários com o intuito de descrever as mensagens anteriores, explicá-las, caracterizá-las, de esclarecer pontos de vista, traduzir, resumir, fornecer outros sentidos ao que foi discutido, de observar o cumprimento ou não das regras e normas, ou mesmo de justificar a necessidade relativizá-las. E, por outro lado, elas/es podem se sentir confortáveis para apresentar suas divagações ou preocupações sobre a vida comum, contribuindo assim com a estruturação do senso comum e de pertencimento da comunidade não só em relação a percepção da realidade concreta (*off-line*), mas também das realidades ludo-diegética (*in-game*), virtual (*on-line*).

Por fim, uma outra interpretação coerente do texto de Ysanne é que ele realiza um trabalho político e ideológico de demarcação de posições subjetivantes, comportamentos socializantes, escolhas enunciativas e efeitos de sentido. Por exemplo, na PO, elementos de autoridade coexistem com elementos igualitário: o uso de “você” como pronome indefinido, que demarca a posição hierárquica superior de Ysanne e um tipo de relação oficial, coexiste com o uso do pronome inclusivo “nós”, que implica uma tentativa de situá-lo como as/os demais membras/os e um tipo de relação casual entre eles. No entanto, esse trabalho também pode ser questionado ou relativizado como verificado nas interações entre Ysanne e Poppy OP e Ysanne e Sky01 e nas postagens de goredafbvoltou e Kanae Chan.

## **6.2 "Só lolzeiras/os vão entender": maneiras de ser pela linguagem**

Apresento, agora, algumas postagens selecionadas que foram publicadas no tópico “a comunidade brasileira de league of legends mais toxica a cada dia”, criado GabrielMara, em 2014, na categoria Sugestões para o Jogo, do subfórum O Jogo.

Nela é possível verificar que as linguagens verbal e não-verbal são concomitantemente reveladoras da maior parte dos jogos socioculturais e linguísticos presentes nas interações entre as/os lolzeiras/os.

Ao longo da postagem original (PO) de GabrielMara, é possível observar que os lolzeiros utilizam uma linguagem específica que incorpora, primordialmente, a língua portuguesa, mas também a língua inglesa, o “internetês” e o “tiopês” (Inocêncio; Paiva, 2020). Estas últimas duas variações linguísticas da língua portuguesa são muito utilizadas nos mais variados gêneros digitais presentes nas plataformas digitais, serviços e ambientes on-line, redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas.

**a comunidade brasileira de league of legends esta ficando mais toxica a cada dia**

a comunidade brasileira de league of legends esta ficando mais toxica a cada dia, joga rankeds esta ficando impossivel pq jogadores ou trolão o jogo ou kitão eu comecei a jogar league of legends em 2013 e o jogo era muito bom ate chegar pessoas que deixaram a comunidade do game expressada que muitas pessoas ja ate pararam de joga o game (jogadores antigos) ja ouvi muitas pessoas dizerem que joga pra se acalma como uma diversão mais com a comunidade atual do league of legends vc entra com raiva e sai 100x mais expressado do que vc ja estava pessoas jogando mal de proposito range por 1 erro xingamentos no chat e etc riot pfv msm tentem resolver isso pq eu gosto mt do lol mais joga esta ficando insuportavel .  
(Transcrição literal da PO, publicada por GabrielMara, em 2015)

Em linhas gerais, o internetês, ou linguagem da Internet, é predominantemente taquigráfico, fonético e visual, baseado na simplificação informal da escrita, com o propósito principal de ser uma linguagem mais ágil e rápida para facilitar a comunicação. No Brasil, ele é fruto de apropriações linguísticas, ou aportuguesamento de termos técnicos e gírias da Língua Inglesa difundidas pela Internet, bem como da abreviação de palavras, da subversão das normas ortográficas para facilitar a comunicação nas plataformas digitais, serviços e ambientes on-line e deixá-la mais rápida e fluida. Ademais, a tipografia é utilizada para auxiliar na escrita do que seria a expressão da intensidade de voz, por exemplo, a caixa baixa expressa uma intensidade de voz mais branda e casual e a caixa alta é utilizada para expressar uma intensidade de voz mais forte e enérgica, geralmente para dar ênfase ou exprimir gritos ou gargalhadas.

Já o tiopês é uma linguagem caricatural, tosca (*trash*), bem-humorada, muitas vezes debochada e *nonsense* carregada de (auto)ironia, humor ácido ou ofensivo. Além de herdar algumas características do internetês, outras características do tiopês é o uso intencional e coletivo da língua portuguesa incorporando a simulação de erros de digitação e de ortografia, a ressignificação de palavras, o emprego de onomatopéias e a elaboração de frases que desafiam as normas da retórica formal, sobretudo em contextos de comunicação rápida e descontraída, que visam produzir informação e entretenimento como as salas de bate-papo (*chat rooms*), os fóruns on-line (*online boards*) e as redes sociais. Também é possível verificar que a linguagem híbrida que flui no fórum de LoL adiciona certos termos técnicos dos jogos computacionais multiusuários on-line (JCMO), em geral, e de LoL, em particular, possibilitando a criação e o compartilhamento de códigos, gírias, bordões, nomes, rótulos, classificações *in-game* e on-line e até mesmo de um socioleto próprio, que chamo de lolês.

Como visto, a PO de GabrielMara também expressa vários aspectos da linguagem híbrida em questão. Todo texto dessa postagem é escrito na língua portuguesa, mas também com uso de vocábulos e expressões da Língua Inglesa, do internetês e do tiopês. Melhor dizendo, ele é escrito-com-se-falado em um parágrafo único só com letras minúsculas, com erros de ortografia e abreviações de palavras, quase sem acentuação nas palavras e pontuação separando as frases e as orações: “a[A] comunidade brasileira de league of legends [*League of Legends*] esta [está] ficando mais toxica [tóxica] a cada dia,[.] joga [Jogar] rankeds esta[está] ficando impossível [impossível] pq [porque] jogadores ou trolão [trolam] o jogo ou kitão [quitam]”.

Esse trecho da postagem também utiliza termos técnicos e gírias na Língua Inglesa ou aportuguesadas como gírias. O termo “rankeds” faz referência a uma modalidade de partidas que são ranqueadas por nível de habilidade e conquistas. “Trolar” (*trolling* em inglês) é sinônimo de fazer trotes on-line, i.e. enviar mensagens ou comentários provocadores, maldosos, ou até ofensivos, com intuito de desestabilizar outras pessoas. Já “quitar” significa abandonar (*quit* em inglês) uma partida antes do término, muitas vezes prejudicando as/os demais jogadoras/es aliadas/os. Ainda no que diz respeito ao uso da Língua Inglesa tem-se o uso da

expressão “IZI GAME” e do vocábulo “RAGE” e, na primeira postagem de SkinHeads, única na de Amberly, e na última postagem Frenzied Panther:

IZI GAME

(Transcrição literal da PR de SkinHeads à PO de GabrielMara, em 2014)

Trolls e kitors nem tenho muito nas partidas, problema mesmo é o RAGE.  
(Transcrição literal da PR de Amberly, à PO de GabrielMara, em 2014)

kkkkkkkkkkkkkk R pentakill tenho problema com isso também huehuehue.  
(Transcrição literal da PR de Frenzied Panther à PO de GabrielMara, em 2014)

*Rage* que significa raiva, mas em comunidades on-line de JCMO, passa a significar ataque de raiva ou agressão a todas/os as/os jogadoras/es, inclusive a si mesma/o. Já *izi game* é corruptela de *easy game* (jogo fácil), uma provocação que menospreza as habilidades e/ou estratégias do time adversário.

No que diz respeito ao uso da tipografia para simular intensidade da voz, as postagens acima de SkinHeads, Amberly, Frenzied Panther, exemplificam como se dá o uso de certas palavras e expressões – “RAGE”, “FALTA MT VIU”, “IZI GAME” – escritas em caixa alta para destacá-las do restante do texto. Em outras postagens também estão presentes abreviações de palavras na Língua Portuguesa – “MT”, uma abreviação do advérbio muito e uma do substantivo risos (“rs”), bem como onomatopéias que expressam risos como “kkkkk” e “huehuehue”. Está última, como já foi dito, é comumente utilizada por brasileiras/os, sendo elas/es huebr ou não.

As postagens deste tópico também ajudaram-me a compreender como se dá a lexicalização do sentido, significação e efeito de sentido da palavra “tóxica/o”, enquanto uma palavra qualificadora da comunidade on-line brasileira de LoL.

Embora o campo semântico da palavra “tóxica/o” apresente alguns sentidos contrastantes, é possível verificar que, de modo geral, Gabriel Mara, Frenzied Panther, Wahre Gesicht e ImPaDaLoL (postagens transcritas abaixo) relacionam ser “tóxica/o” *in-game* à trolagem, isto é, a jogar mal de propósito, a ataques de raiva (*rage*), ao abandono de partida precedida de ataque de raiva (*rage quit*) e a xingamentos no *chat*. Porém certas práticas comunicacionais relacionadas à

trolagem e, surpreendentemente, a jogar casualmente, “meio whatever” (sem compromisso) ou só “para curtir”, também podem ser consideradas tóxica.

Sistema fail, Modo reportar é piada para os trolls, Sabem q nunca da em nada!! o que é verdade!! Ai vem os Laranjas, Riotezinhos,rs...fazer os comentarios sobre o assunto, que é a Realidade!!! Falar de porcentagem e numeros que ja baniram, e tals, rs FALTA MTO VIU... Daqui um tempo so ficaram os trolls, pq não aguentamos mais, estão vencendo!!! Defender o sistema fail com um monte de frases prescritas. bla bla...rs “Então para de jogar” Ja estou parando aos poucos de jogar!! Valew. (Transcrição literal da PR de Frenzier Panther à PO de GabrielMara, em 2014)

Os europeus dão mais rage quit que os brasileiros. O que mais me aborrece aqui é a educação dos meus compatriotas. Os coitados não sabem nem escrever quanto mais manter a compostura em um jogo online. Precisamos melhorar nossas escolas. Do jeito que está não dá para continuar. (Transcrição literal da PR de Wahre Gesicht (BR)à PO de GabrielMara, em 2014)

Você não pode demonstrar que está com raiva. Tem que falar com educação e deixando claro que é um jogador positivo e que a derrota em uma partida não vai lhe abalar. Isso tem mostrado resultado em minha partidas. (Transcrição literal da PR publicada por Wahre Gesicht à PO de GabrielMara, em 2014)

Bem, a galera fica pê da vida por que eu jogo meio whatever. sem ligar pra nada (até nas ranked). Eu jogo pra curtir, não pra competir. Mas, nem todos tem a mesma visão que eu. (Transcrição literal da PR de ImPaDaLOL à PO de GabrielMara, em 2014)

Ademais, a toxicidade não é apreendida como sendo uma característica exclusiva da comunidade brasileira de LoL, mas sim de outras comunidades de LoL (p. ex., “Os europeus dão mais rage quit que os brasileiros”), o que me chama bastante atenção são algumas postagens que expressam a casualidade ou justificam e até mesmo normalizam que a presença de comportamentos tóxicos na comunidade brasileira de LoL: a) é resultado da impunidade decorrente de um sistema de denúncia pouco eficiente (p. ex., “Sistema fail, Modo reportar é piada para os trolls”) e b) é reflexo da falta de compostura das/os jogadoras/es brasileiras/es por causa de uma educação formal deficiente no país: (p. ex., “O que mais me aborrece aqui é a educação dos meus compatriotas. Os coitados não sabem nem escrever quanto mais manter a compostura em um jogo online” ou

“Você não pode demonstrar que está com raiva. Tem que falar com educação e deixando claro que é um jogador positivo”).

Ou seja, essas proposições indicam que ao interpretar os textos dos tópicos e postagens no fórum de LoL, é preciso ficar atentos às influências mútuas entre as comunidades locais, regionais, nacionais e a dita internacional, i.e “norte americana” (EUA e Canadá) de LoL; aos interesses da *Riot Games* imbricados nas formas e ferramentas de vigilância e controle que o jogo e o fórum disponibilizam às/aos lolzeiras/os e às (auto)críticas de aspectos socioculturais e políticos, comumente, atribuídos ao povo brasileiro.

Avançando um pouco mais na discussão, em termos oracionais, uma coisa a notar nas postagens de Gabriel Mara, SkinHeads, Wahre Gesicht e ImPaDaLOL é a relação estabelecida entre os tipos de processos, as escolhas de voz, as nominalizações, os temas frequentes (informações consideradas “dadas como garantidas”) e a preferência desses membros por modalidades categóricas, asserções positivas ou negativas, modalidades objetivas ou implicitamente subjetivas.

Por exemplo, a utilização de orações passivas e nominalizações de processos e atividades não são tão frequentes, quanto nos discursos midiáticos, logo, a escolha de voz ativa reforça explicitamente quais agentes são referenciados como problemáticos ou benignos. E esses mesmos agentes são frequentemente os temas das proposições. Os modos pelos quais os agentes/temas das orações são posicionados de acordo com a sua proeminência informacional tende a ilustrar que certos pressupostos de senso comum – acerca da ordem social e estratégias retóricas – não são tornados explícitos e, tomando a parte pelo todo, muitas das postagens corroboram com a subalternização das/os jogadoras/es brasileiras/os. Ademais, a preferência por modalidades categóricas ou modalidades objetivas sugerem que certos sistemas de conhecimento e crenças e perspectivas particulares imbricadas nas maiorias das postagens sejam universalizadas, com o intuito de oferecer efeitos da verdade, algumas vezes contraditórios, sobre a relação dita como intrínseca entre a toxicidade e a comunidade brasileira de LoL.

Por exemplo, o emprego recorrente dos verbos de ligação “ser”, “ficar” e de verbos de ação (dirigida ou não-dirigida) como “dar” é uma alerta sobre certa

predominância de processos relacionais e de ação que atribuem a responsabilidade da toxicidade na comunidade brasileira de LoL tanto a agentes problemáticos internos (“a comunidade brasileira” ou “os jogadores”, “os brasileiros”, “os coitados” que não sabem nem escrever) ou externos (“os europeus”), como também à ineficiência da *Riot Games* em prevenir comportamentos tóxicos devido a um “Sistema fail, Modo reportar é piada para os trolls. Sabem q nunca da em nada!!”. Essas escolhas de modalidade enfatiza ainda mais os julgamentos expressos pelos autores das PR sobre o conteúdo e o status das proposições da PO de GabrielMara, sendo as únicas exceções as postagens de Wahre Gesicht e de ImPaDaLOL que (re)contextualizam as asserções postadas. Porém, a primeira postagem aponta a ineficiência da *Riot Games* em prevenir comportamentos tóxicos.

No que se refere a expressão da toxidade, as primeiras postagens de SkinHeads – “IZI GAME” –, mgbao – “Você tem um probleminha com R viu.”–, Danilo7 – “Então para de jogar”; “Para de jogar e vai pra escola” –, direcionadas a Gabriel Mara (BR), ilustram maneiras mais sutis de provocações.

Porém, o encadeamento de mensagens trocadas entre SkinHeads e Danilo7, demonstra como a trolagem está na fronteira entre provocações sutis, frases sem sentido e atitudes de desrespeito e insultos, afrontas e ofensas que podem ser facilmente ultrapassadas em conversas mais acaloradas nas quais em instantes tornam-se conversas agressivas, quando alguém “come a isca” jogada pelo trol, no caso SkinHeads e Danilo7, respectivamente.

Então para de jogar  
(Transcrição literal da PR de Danilo7 à PR de SkinHeads, em 2014)

Para de jogar e vai pra escola.  
(Transcrição literal da PR de Danilo7 à PR de SkinHeads, em 2014)

Ja estou tentando parar de jogar aos poucos !! Tenho certeza que vou conseguir !!  
Como todos Vicios !! rs  
(Transcrição literal da PR de SkinHeads a PR de Danilo7, em 2014).

Sim os trolls, sempre vence os sistema Fail, rs  
Ja estou tentando parar de jogar aos poucos !! Tenho certeza que vou conseguir !! Como todos Vicios !! rs  
(Transcrição literal da PR de SkinHeads a PR de Danilo7, em 2014)

Melhor parar com as dorgas também.  
 Se não você acaba falando coisas que não fazem sentido.  
 (Transcrição literal da PR de Danilo7 à PR de SkinHeads, em 2014)

Vc novamente DANILO7,  
 Mimadinho paga pau da Riot, rs..  
 A unica droga q uso é sua mamis, mais to parando tb, ela so faz %%%%,  
 uma delas é vc..!!!  
 Sai da aba, carniça...rsss



[ilustração de uma habilidade defensiva de um dos campeões de LoL]  
 (Transcrição literal da PR de SkinHeads a PR de Danilo7, em 2014)

Laranjinha da riot, rs....vc aqui?!!  
 Mimadinho..Mamãeee..  
 Vc é tipico de cara que é excluido da sociedade...!!  
 Por ser bobão.!!!...kk  
 vc sente que é né?!!! kkk  
 (Transcrição literal da PR de SkinHeads a PR de Danilo7, em 2014)

Tio, te juro que o que você fala não faz sentido.  
 Melhor eu parar de tentar conversar com um louco.  
 (Transcrição literal da PR de Danilo7 à PR de SkinHeads, em 2014)

Dado que as/os jogadoras/es brasileiras, eventualmente, comportaram-se ou comportam-se, de maneira disruptiva, esse modo de agir também é percebido pelas/os lolzairas/os como possível também entre as/os jogadoras/es de outras nacionalidades. No entanto, no tópico acima as/os brasileiras/os não se identificaram nem como huebr nem como trol, tendo mais comentários críticos no que tange às ações agressivas uma vez que comumente responsabilizam as/os outras/os pela má reputação (preconceito, estereótipo, estigma) das/brasileiras/os e a própria *Riot Games* por ela não ser eficiente em mapear e punir ou educar as/os infratores/es, nem em LoL, nem no fórum de LoL. Portanto, é possível sugerir que o comportamento disruptivo das/os brasileiras/os, é motivado pela diversão (p.ex. o meme CHOLAMAIS, abaixo), aqui foi observado que a falta de comprometimento e de respeito também estão bem mais presentes.

Além do mais, para compreender certos entrelaçamentos éticos, estéticos, políticos e ideológicos entre a textualidade, a personalização, as identidades e identificações e a produção e consumo de humor na comunidade on-line de LoL, é

relevante levar em conta a intersemiose entre os diversos *spin-offs* e produtos midiáticos sobre o universo ficcional de LoL (música, quadrinhos e série de TV) e, sobretudo a intertextualidade entre o próprio jogo – p.ex., os aspectos narrativo-estéticos e de jogabilidade – e as diversas modalidades de produções artístico-culturais da cultura *pop*, *geek* e *nerd* como músicas, história em quadrinhos (*comics*), romances gráficos (*graphic novels*), séries de TV e filmes de grande popularidade ou sucesso comercial.

A postagem do meme em vídeo “CHOLA MAIS” por Liwus, demonstra como a intersemiose e a intertextualidade está presente nas conversas do fórum on-line de LoL de uma forma menos ofensiva e mais humorística.



(Meme em vídeo “CHOLA MAIS”, 7ª PR publicada por Liwus (BR), em 2014)

O meme em vídeo em questão, está hiperlinkado ao vídeo-fonte<sup>51</sup> que foi publicado em março de 2014 no canal do YouTube HALouzada com mais de 3,5 milhões de visualizações, 74 mil curtidas e 7 mil comentários. O vídeo-meme de 49 segundos apresenta uma animação em 3D na qual a personagem Cebolinha – da HQ Turma da Mônica<sup>52</sup>, criado em 1960 por Maurício de Sousa – está correndo em círculos numa área verde com grama e árvores (um quintal ou um parque?) ao som

<sup>51</sup>Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=peA6xbaBMBk>

<sup>52</sup>As revistas de história em quadrinho da Turma da Mônica são publicadas no Brasil desde 1970.

da música tema da Saga Majin Boo – do anime Dragon Ball Z<sup>53</sup> – remixada no ritmo de pagode com um andamento que gradualmente vai ficando mais acelerado. Ambas as obras são conhecidas tanto em seus países de origem quanto no mundo.

O meme “CHOLA MAIS” (cwy mowe<sup>54</sup>) é uma variação do meme-bordão “CHORA MAIS” (“cry more”) que é usado pelas comunidades de jogos on-line quando alguém reclama excessivamente sobre algo a ponto de irritar outras/os jogadoras/es. Mas, como descrevi acima, para se ter uma interpretação mais glocalizada, é preciso apreender certas referências da cultura popular brasileira e da cultura pop japonesa. Por exemplo, o Cebolinha é um garoto dislábico, ou seja, ele quando fala troca o som da letra “R” pelo som do “L”. Já Majin Boo é um vilão brincalhão que tem uma personalidade infantil. Essas duas características das personagens, respectivamente, atualizam tanto o tiopês – erro de ortografia – quanto com a própria razão de ser dos memes – provocar o riso. Vale ainda ressaltar que o uso do ritmo do pagode<sup>55</sup> na música tema de Dragon Ball Z confirma o tom jocoso da ideia passada pelo meme “CHOLA MAIS”.

É possível notar que Liwus faz uma crítica criativa a GabrielMara, sem necessariamente ofendê-lo. Esse fato nos informa que, nas interações no fórum on-line de LoL, a criação e replicação de memes de Internet é um fenômeno relevante para se compreender certas dinâmicas identitárias, disputas simbólicas, referências, expressões, metáforas, apropriações e ressignificações de produtos midiáticos imbricadas na produção e no consumo de humor na comunidade on-line brasileira de LoL, também presentes, em certa medida, nos discursos midiáticos.

Tudo o que foi apresentado até agora serviu para ratificar que: a) o fórum on-line de LoL, além de ser um ambiente on-line ele também é um mundo sociotécnico; b) os dados on-line são atos sociais permeados de jogos socioculturais e linguísticos próprios; c) os significados dos atos sociais para serem compreendidos

---

<sup>53</sup>O anime Dragon Ball Z, dirigido por Daisuke Nishio, é uma adaptação televisiva do mangá Dragon Ball, escrito por Akira Toriyama. Esse anime foi exibido no Japão entre 1989 e 1996 e no Brasil entre o final dos anos 1990 e o início dos 2010 em canais de TV aberta. Dragon Ball Z é um anime de ficção especulativa com referência ao folclore chinês – A Lenda do Rei Macaco – e à ficção científica ocidental que narra as aventuras e combates de Goku e seus aliados, persistentes defensores da Terra, contra ameaças terrestres e intergaláticas.

<sup>54</sup>Ver: <https://knowyourmeme.com/photos/1016786-chola-mais-cwy-mowe>

<sup>55</sup>O Pagode é uma variação do Samba, que surgiu por volta dos anos 1970 nas periferias do Rio de Janeiro, muito relacionado a festejos e celebração da cultura negra brasileira.

devem ser contextualizados a partir de mundos sociotécnicos associados a esses atos, sejam esses mundos associados exclusivamente on-line ou não. Ademais, o lolês, fruto de um processo comunicativo, criativo e lúdico, não só é utilizado pelas/os lolzeiras/os para facilitar a comunicação como também funciona como uma espécie de mecanismo de identificação e diferenciação do “eu” e do outro e uma maneira de personalização, ou estetização de si, sobretudo no que diz respeito à construção de relações sociais e de práticas discursivas comuns, sobretudo àquelas implicadas nos processos identitários da comunidade brasileira de LoL.

Por fim, apesar da maior parte do encadeamento de postagens apontar alguns comportamentos indesejados e possíveis motivações para estes comportamentos, foi possível confirmar também que a presença de produção e consumo de humor zuero, não ofensivo e de certo respeito às influências externas através de memes é uma característica significativa, mas pouco notada pelas/os participantes desse no tópico.

### **6.3 Brasilidades depreciadas e colonialidade videolúdica: qual é a “natureza” do lolzeiro?**

A discussão que se segue visa compreender como, no fórum on-line brasileiro de LoL, emergem discursos identitários – associados ou não à hueragem ou à zuera – que podem servir de veículo simbólico de aceitação, deslocamento, de desarticulação ou de subversão de imposições socioculturais e tecno-linguísticas associadas à colonialidade videolúdica.

Ao longo da análise temática, foi possível verificar que apreensão da huerage e da zuera também são difusamente associadas a certas ações, entre elas a de instigar outras/os lolzeiras/os, sobretudo as/os do outro time, a praticarem a trolagem, desde que a trolagem alheia implique em benefício próprio. Desse modo, a zuera é sinônimo de gozar das/os jogadoras/es do time adversário quando tem um ou mais tróis entre eles, com o intuito de provocar e de desestabilizar o outro time para levar vantagem nas partidas. No entanto, é recorrente justificar a causa da trolagem e da zuera à “natureza” individualista ou pouco participativa (conformista) do povo brasileiro (transcrição de postagem, abaixo).

Somado a isso, a sensação de impunidade, de falta de monitoramento por parte dos *rioters* e de ineficiência do sistema de denúncia são outros pontos relevantes e deve-se levar em conta nas interações *in-game* e no fórum, de acordo como tópicos já analisados e como, por exemplo, o tópico *Sabe porque a comunidade br tem tantos players tóxico nos games e isso nunca vai ser resolvido?*, criado SkyHeus, em 2015, na categoria Taverna do Gragas, do subfórum Comunidade.

**Sabe porque a comunidade br tem tantos players toxico nos games e isso nunca vai ser resolvido?**

Já reparei nisso, e sei porque muitos trollam e não levam ban [abreviação de banimento], um troll ou fider só é bom no time inimigo, já vi em muitas partidas em que o troll estava no meu time e o time inimigo botando pilha pra ele trollar e fidar [morrer repetidas vezes, para dar vantagem ao time inimigo e prejudicar a própria equipe] e que ia honrar no final do game e não ia reportar [denunciar], e também já vi muitas partidas onde o troll estava no time inimigo e meu time falava que não ia reportar e ia honrar e botava pilha pro cara trollar ainda mais, eu acho que isso que estraga a comunidade, todo mundo acha lindo, uma beleza um troll no time inimigo, fica feliz que ganhou a partida, busca o kill no fider [matar quem está se rendendo do time adversário]e no final do game alguns tem a cara de pau até de honrar haha sério, é isso que estraga a comunidade e por isso que os troll não são banido, sério, quem realmente acha que o seu time inimigo vai reportar o trollzinho do seu time? mas é claro que não e isso é fato, só é ruim o troll quando é no seu time, e por isso a comunidade continua tóxica, quando o povo colocar na cabeça que um troll no jogo é um ser humano com problemas e não ficar buscando vantagem nisso vai limpar a comunidade, não adianta ficar felizão, zoar o outro time porque eles tem um player troll e no final da partida falar gg [abreviação de good game] izi [corruptela de easy] e quando cair um troll no seu time vir aqui no fórum falando que os troll tão d+ e blabla até porque quem faz isso é pior que um player troll.

Mas não culpo também quem faz isso, já está na natureza do Brasileiro fazer isso e só reclamar quando atinge a si próprio!

xd

(Transcrição literal da PO de SkyHeus)

A maior parte os comentários corroboram com uma visão generalista e culturalista, por vezes autodepreciativa, de que a toxicidade está em tudo que as/os brasileiras/os fazem on-line, como pode ser visto na PR de L S:

É, realmente a situação do servidor está uma bagunça, mas essa toxidade toda acho que vem bem de antes de sequer o league of legends existir no brasil, O BRASILEIRO é toxico em tudo que faz virtualmente, seja em redes sociais, jogos, foruns... tudo... e isso é realmente preocupante

Eu quando comecei a jogar, nunca entendi o porque as pessoas me xingavam apenas por comprar um simples item, ao invés de dizer "olha, compra esse que é melhor"... Tratar bem as pessoas, não é uma questão de jogo, sabe? É uma questão de humanidade

(...)

No mais, eu espero realmente que as pessoas deixem um pouco isso de lado, league of legends é um jogo que tem milhões de jogadores de todos os cantos do mundo, imagine como seria se 90% desses jogadores fossem ragers e trolls?

(Transcrição literal da PR de L S à PO de SkyHeus)

Há também quem acredite que a trolagem é generalizada em função do jogo estimular competitividade, sendo isso um reflexo não apenas da cultura brasileira, mas transcultural.

Quer saber mesmo por que o time inimigo encoraja o troll? Porque eles querem ganhar. Lol é um jogo competitivo e o pessoal não da queue [entra na fila de espera para jogar com jogadores profissionais e de alto nível competitivo] pra fazer amizade, o Facebook ta aí pra isso. Você deveria fazer o mesmo, pois ficar reclamando de troll/noob[novatos]/feeder [jogadoras/os que morrem repetidas vezes, para dar vantagem ao time inimigo e prejudicar a própria equipe] não vai te levar a nada. E você acha mesmo que o servidor brasileiro é o único servidor que tem "trolls"?

Pode ver como o servidor coreano que é conhecido por ter a soloq [corruptela de solo queue, fila de espera para jogar sozinho, sem duplas ou times pré-formados] mais competitiva é um dos servidores mais tóxicos.

(Transcrição literal de MCK7 à PO de SkyHeus)

Outro ponto apontado nas postagens é a responsabilização das/os influenciadoras/es digitais em perpetuar a toxicidade *in-game*.

De fato, as pessoas que trabalham como influenciadoras/es digitais são profissionais que se expressam através das redes sociais e de plataforma de compartilhamento de conteúdo audiovisual, gerando conteúdo e, por meio dele, impactam indivíduos e comunidades. Nos contextos videolúdicos, as/os grandes influenciadoras/es digitais são as/os *pro-players* – profissionais dos esportes eletrônicos (eSports) – e as/os *streamers* – criadoras/es de conteúdo digital.

Na comunidade de LoL, por este JCMO por ser um dos mais populares do mundo, é notável que as/os *pro-players* e *streamers* atuam como facilitadores da

comunicação e na promoção da interação entre os demais participantes da comunidade on-line de LoL. Não é à toa que elas/es conseguem unir milhares, centenas e até milhões jogadoras/es e fãs de LoL em seus canais do YouTube e no Twitch<sup>56</sup>. No Brasil, não é diferente.

Por isso, como aponta The Paraense, eles são referências de identificação, interesse, conhecimento e habilidade.

De fato é muito triste lidar com pessoas assim, desanima e ignorar isso não ajuda em nada. Os próprios jogadores admiram a toxicidade, admiram streamers que são tóxicos e acham de alguma forma engraçado ser tóxico. Creio que não há como mudar nosso servidor, por que a culpa não é do jogo, é da cultura, da educação não recebida, da falta de aprendizado em controlar emoções e do pouco exemplo de jogadores positivos no nosso cenário competitivo. A arrogância dos jogadores profissionais é admirada por pessoas tóxicas e isso alimenta cada vez mais a vontade de ser tóxico, pois ele viu alguém que ele admira fazendo a mesma coisa, sendo tóxico, e ele acha isso engraçado.

Ainda se encontra jogadores humanos, jogadores que estão lá para ajudar e tentar melhorar a comunidade e eu admiro eles e eu quero ser como eles, quero ser gentil com quem tem dificuldades no jogo ou quem só está tendo um dia ruim, afinal de contas, é só um jogo e sei que ninguém deve ser ofendido por causa disso.

(Transcrição literal da PR de The Paraense à PO de SkyHeus)

Como visto, a PR de The Paraense, reforça a visão culturalista tanto de L S quanto de SkyHeus, quando afirma que “a culpa não é do jogo, é da cultura, da educação não recebida, da falta de aprendizado em controlar emoções”. No entanto, ele vai um pouco mais além ao também responsabilizar a falta de exemplo positivo entre os *streamers* e *pro-players*.

Por fim, o tópico *Nao sabemos diferenciar toxicidade de humor*, criado por Chavesnoia2, em 2017, na categoria Comportamento do Jogador, do subfórum O Jogo (transcrição de postagem abaixo), sintetiza um dos pontos relevantes que busquei tratar ao longo de toda a tese até agora, a percepção de que as/os jogadoras/es brasileiras/os de LoL, sobretudo os homens, não diferenciam ou fingem não diferenciar à trolagem ou comportamentos tóxicos da zuera – enquanto categoria de humor brasileiro na Internet.

---

<sup>56</sup>Twitch é um serviço de transmissão de vídeo ao vivo, centrada em transmissões ao vivo de partidas de jogos computacionais, incluindo transmissões de competições de esportes eletrônicos.

### **Nao sabemos diferenciar toxidade de humor**

Com o recente caso do yoda<sup>57</sup> percebi que muita gente que se diz madura e reclama de crianças não tem noção do objetivo de um jogo e muito menos sabe diferenciar toxidade de humor.

Me parece que a maioria dos que reclamam de "fon" "trab" "rx" [bordões virais de pro-player e streamer] são platinas que se acham os pro players e levam o jogo como a coisa mais séria do mundo. Sério, toxico é feedar [morrer repetidas vezes, para dar vantagem ao time inimigo e prejudicar a própria equipe] intencional, xingar familia, falar para os outros se matarem, e etc. Eu ja presenciei e tenho certeza que muitos aqui tambem. (...)

Varias vezes levei outplay [fazer uma jogada melhor que a do seu adversário para vencê-lo], levei uma zoada no chat e respondi com risada, wp [abreviação de well played], etc e tudo numa boa, porque o jogo é para se DIVERTIR, parem de dar a vida por isso. Nao gostou tem o muteall [silenciar todos no chat] lá.

Streamers engraçados sao famosos pq isso é um JOGO A.K.A DIVERSAO, sua ranqueada nao é o mundial de lol.

Aprenda a zoar e ser zoadado, mantenha o respeito e seus jogos serao muito mais leves e sem pressao. Se nao fosse pra ser assim, pq você acha que existem dancinhas de campeoes no jogo? Pra você chorar que foram "toxicos"?

(Transcrição literal da postagem original de Chavesnoia2 (BR), em 2017)

Como visto, me referi aos tópicos acima para compreender como se dá o controle e vigilância e como se constroem os significados de palavras e estruturas oracionais particulares nos tópicos/postagens do fórum on-line brasileiro e oficial de LOL, bem como para verificar, na comunidade on-line brasileira de LoL, a importância da intertextualidade na apreensão e na expressão da huerage, como trolagem, e que suas práticas comunicativas estão entremeada a outras práticas consideradas tóxicas: *rage*, *spamming*, *griefing*, *ganking* entre outros.

Além disso, ao analisar o tópico de GabrielMara, mencionei que a intertextualidade foi relevante para a investigação nos processos de produção – historicidade dos textos (postagens, citações ou referências a outros textos) –, distribuição – redes de práticas relativamente estáveis em que os textos de

---

<sup>57</sup> Felipe “YoDa” Noronha é um pro-player brasileiro, que foi multado e suspenso do campeonato mundial de LoL, por fazer comentários racistas no Twitter.

Fonte: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/04/27/por-comentario-racista-yoda-e-multado-em-r-6-mil-e-suspenso-de-mundialito.htm>

movimentam – e consumo dos textos – relação explícita, implícita e (in)consciente estabelecida durante a interpretação dos tópicos/postagens. Já no tópico de Ysanne, foi útil para compreender que a negociação de modos de saber-poder é colaborativa, mesmo tendo a *Riot Games* como instância deliberativa. Por fim, nos tópicos de SkyHeus e Chavesnoia02, mostrou-se útil para entender como o mito da brasilidade (Souza, 2009), é reafirmado ou negado nos discursos identitários na comunidade on-line de LoL, a partir de visões culturalista ou de perspectivas mais críticas.

No entanto, o que me chamou mais a atenção, a partir da investigação no fórum on-line, foi compreender que certas apropriações tecnológica e linguísticas da trolagem, das identidades videolúdicas e das brasilidades nos discursos identitários, são afetadas pelos efeitos éticos, estéticos, políticos e ideológicos da colonialidade videolúdica: a ética hedonista de consumo; a estética multiculturalista assimilacionista, a política identitária neoliberal e a ideologia meritocrática tóxica.

Isto é, a ética de huerage tensiona tanto questões relacionadas a ressignificação de certos conceitos presentes na formação social do Brasil tais quais o vira-latismo cultural, o jeitinho brasileiro e chauvinismo cínico, mas também questões mais globais como o racismo recreativo e ansiedade de produção da masculinidade cis-heterossexual.

No que tange a estética precária e exagerada da huerage, foi possível, principalmente, a partir da análise dos memes verificar alguns processo relevantes da produção e circulação dos memes identitários huebr: antropofagização (apropriação da apropriação) da brasilidade idealizada e dos excluídos (nativos); reimaginação da identidade e da alteridade, a partir da hiper-representação estereotipada e (auto-)depreciativa de nacionalidades, classes, raças, gêneros, sexualidades dominantes, do uso do grotesco, performance espalhafatosa; do humor ofensivo, escatológico, auto-trollagem, mas também crítico.

Já a política da huerage perpassa, paradoxalmente, por um desvelamento e um mascaramento identitário, sobretudo no que diz respeito a uma desresponsabilização acerca dos efeitos da huerage; a atualização de discursos nacionalistas, classistas, racistas, misóginos e LGBTQIAPN+fóbicos, da carnavalização das hierarquias dominantes, via a reprodução de e/ou resistência à imposições hegemônicas.

Por fim, a ideologia da huerage cumpre silenciosamente uma função de ressaltar as diferenças socioculturais e tecno-linguísticas entre o Brasil e os países centrais, sobretudo os EUA, mascarando o funcionamento dos mecanismos e sistemas que permitem o acontecimento dessa ilusão, dessa fabricação de uma história imaginária que é assumida por muitos como realidade: as/os brasileiras/os são pragas nos JCMO. Os “disfarces da ideologia da huerage legitimam o conformismo e a acriticidade ao mesmo tempo que ocultam as contradições da colonialidade videolúdica, pois tomamos o falso – a toxicidade é um problema da cultura brasileira – pelo verdadeiro – a toxicidade é um problema transcultural ao mesmo tempo que ocultam as contradições da colonialidade videolúdica.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em meio aos contextos videolúdicos locais que vem se formando em torno dos jogos computacionais multiusuários on-line (JCMO), relembro que o disparador cognitivo para a construção do problema de pesquisa em questão foi que, a partir de 2013, houve uma crescente visibilidade nos portais de notícias, nos fóruns on-line dos JCMO, blogues, vlogues e pesquisas acadêmicas acerca de um certo comportamento atribuído exclusivamente às/aos jogadoras/es brasileiras/os, popularmente, chamado de huerage.

Ao longo da tese, discorri não só sobre como as práticas comunicativas da huerage materializam discursivamente modos particulares de agir e de representar o mundo e de identificar a si e ao outro, mas também como essas práticas constroem textualmente diferentes maneiras de ser, de acesso ao saber e de formas de exercício de poder, sobretudo em relação à própria prática videolúdica e às noções de trolagem, identidade videolúdica e brasilidade. Também apontei que uma das limitações frequentes das produções acadêmicas sobre processos identitários em comunidades on-line de JCMO está em não relacionar como a colonialidade influencia a construção simbólica e discursiva das identidades pessoais, coletivas e nacionais ora consideradas disruptivas ora normativas consoante a (re)produção de hierarquias de classe, racial, étnica, de gênero, sexual, espiritual, religiosa, estética, epistêmica, linguística, de eficiência físico-motora e intelectual e de acesso à tecnologia.

Ao apontar algumas condições de possibilidade para o surgimento e a visibilidade midiática e acadêmica da huerage e a zuera em comunidades on-line brasileiras, sobretudo nas de JCMO, pude compreender esses fenômenos estão imbricados pelo menos a sete tendências contemporâneas atreladas ao uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC): a comodificação do humor; a memeficação dos discursos; a desinibição on-line; a formação de redes colaborativas de aprendizagem e de compartilhamento de conhecimento e experiências; a construção de novas formas de linguagem e práticas sociais e discursivas; a resignificação de condutas antissociais e o redimensionamento de disputas identitárias.

O referencial teórico aqui apresentado me ajudou a problematizar as noções de identidade, discurso e colonialidade, no intuito de recontextualizá-las nas discussões acerca dos enredamentos entre dos processos de subjetivação e (re)produção de identidades e identificações e a questão da(s) brasilidade(s) (Schwarcz; Starling, 2015; Ortiz, 2013; Souza, 2009; Ianni, 2002; Oliven, 2002; Guimarães, 2018; Almeida, 2013; Miglievich-Ribeiro, 2013) nos JCMO. As noções identidades culturais (Hall, 2006), discurso (Chouliaraki e Fairclough, 1999 e Fairclough, 2001) e colonialidade (Quijano, 2009), foram importantes para trazer uma perspectiva do hibridismo cultural ao fenômeno da huerage, abrindo, assim, outras possibilidades de se pensar a influência do discurso capitalista-neoliberal nos processos identitários individuais, coletivos e nacionais.

O argumento que desenvolvi buscou enfatizar que a huerage pode ser vista tanto como uma estratégia criativa de reafirmação identitária e de guerrilha contra uma ordem tecnocultural global quanto como uma reprodução de atitudes antiéticas e comportamentos tóxicos comuns em quaisquer contextos videolúdicos locais. Logo, meu objetivo foi compreender o que de fato vem a ser a huerage e como ela, de fato, pode caminhar nas fronteiras entre a apropriação da zuera e da trolagem e a demarcação da identidade videolúdica e a reafirmação ou tensionamento de certos conceitos, símbolos, estereótipos relacionados à noção de brasilidade tais quais cordialidade, a malandragem, o jeitinho brasileiro e o viralatismo cultural.

Em seguida, teci algumas aproximações entre a Sociologia, a Antropologia e os Estudos de Mídias Digitais para compreender a emergência e a permeação da cultura dos jogos computacionais nas demais culturas tecnológicas. Também discuti alguns termos relevantes para a pesquisa tais quais culturas e identidades videolúdicas, comunidade on-line e gêneros discursivos digitais, com o intuito de refinar uma proposta de definição para a noção de colonialidade videolúdica digital. Neste sentido, a colonialidade videolúdica digital pode ser vista como uma faceta da colonialidade, que se manifesta, principalmente, pela normalização de um contexto global empresarial de jogos computacionais de alto custo voltados para um público-alvo formado por homens. Sendo assim, aponte 4 chaves interpretativas para a análise dos comportamentos socializantes, de posições subjetivantes, de escolhas enunciativas e de efeitos de sentido – éticos, estéticos e políticos

emergentes das práticas comunicacionais da huerage: 1) a ética hedonista de consumo; 2) a estética multiculturalista assimilacionista; 3) a política identitária neoliberal e 4) a ideologia meritocrática tóxica.

Isto posto, ao mapear controvérsias e ambiguidades da huerage construídas nos discursos identitários materializados em documentos on-line analisados, foi possível verificar que no discurso midiático a huerage como trolagem à brasileira é um reflexo da masculinidade tóxica *in-game* imbricada em contextos videolúdicos locais. Já no discurso memético a huerage como zuera incorpora apropriações humorísticas de conceitos, símbolos e estereótipos associados à ideia de brasilidade. E, por fim, no discurso comunitário, foi possível identificar alguns efeitos éticos, estéticos, políticos e ideológicos da colonialidade videolúdica imbricados à huerage, entre eles: o diálogo entre a ressignificação de certos conceitos, estereótipos e símbolos presentes desde a formação do social do Brasil e questões locais como o racismo e a produção de masculinidade; o reforço na hiperrepresentações estereotipadas do eu e do outro; o mascaramento identitário e desresponsabilização do discurso e o ocultamento da toxicidade como um problema transcultural. Após tudo que foi colocado, observa-se como os discursos identitários sobre a huerage perpassam, acima de tudo, pela apropriação da brasilidade idealizada e dos excluídos, pela carnavalização das hierarquias dominantes e pelo uso do grotesco e do deboche, não só com o intuito de provocar o riso a todo custo, mas também de manifestar (re)afirmação identitária, proteção individual e resistência coletiva a certas convenções socioculturais e linguísticas nas interações dentro e fora das plataformas e ambientes voltados para os JCMO.

Ao fim e ao cabo, os discursos identitários relacionados à huerage e aos huebr, veiculados na mídia brasileira, nos memes, nos fóruns on-line de JCMO e, sobretudo no fórum on-line brasileiro e oficial de LoL, podem: a) servir como veículos simbólicos de aceitação, deslocamento, desarticulação ou subversão de certas imposições socioculturais, linguísticas e ideológicas associadas à colonialidade videolúdica, evidenciando, assim, comportamentos socializantes, posições de sujeitos, escolhas enunciativas e efeitos de sentido gerais e específicos; b) borrar as fronteiras entre o humor e a toxicidade, versando também sobre estratégias de controle e resistência à ordem tecnocultural global em contextos videolúdicos

glocais; c) reproduzir o privilégio masculino, classe média, branco, cis-heteronormativo em relação ao público formados por mulheres, pessoas não-brancas e LGBTQIAPN+, mascarando a masculinidade tóxica.

No que diz respeito aos desafios da pesquisa, delimitar seu escopo sem dúvida foi o maior deles. Desde o início dos estudos preliminar em 2014, já estava esperando uma grande quantidade de dados coletados, por isso optei, desde a concepção do projeto, por não incluir as possíveis informações e dados preliminarmente coletados nas redes sociais (i.e. *Facebook*, *Instagram*, *Twitch*) e no serviço microblogue *Twitter* da análise da pesquisa, mesmo sabendo da popularidade e da quantidade de textos e de informações que essas plataformas digitais têm hoje.

Num segundo momento, até março de 2020, eu estava trabalhando na coleta de dados on-line em plataformas digitais, sites de compartilhamento de conteúdo audiovisual e ambientes on-line centrados em dois JCMO e suas comunidades: *World of Warcraft* (WoW) e *League of Legends* (LoL). Também foi durante esse período que as atualizações, sobretudo, as gráficas desses jogos me impossibilitaram de jogá-los, pois meu computador não atendia mais aos requisitos mínimos necessários para rodá-los adequadamente. No mais, verifiquei que não tinha dados netnográficos suficientes para compor uma tese, por isso, utilizei o que tinha coletado no campo para me auxiliar na análise discursiva realizada. Após isso, durante o tratamento e análise dos dados, me dei conta que a análise de todos os dados coletados em dois fórum on-line de 2014 a 2018 seria operacionalmente inviável. Assim, desisti da análise comparativa entre as comunidades on-line brasileiras de WoW e de LoL. Assim, cheguei a delimitação do escopo atual apresentado ao longo da tese (ver apêndice A e B).

Outros desafios enfrentados foram a modesta, porém crescente, produção científica brasileira crítica sobre jogos computacionais na área das Ciências Sociais, sobretudo, na Sociologia; a disponibilidade, consistência, integridade e durabilidade das fontes dos dados on-line (i.e. sites, redes sociais, fóruns on-line e etc.), uma vez que dados on-line não estão mais disponíveis como a versão do fórum de discussão on-line brasileiro e oficial de LoL; a multiplicidade de formatos e a ainda considerável quantidade de dados: material jornalístico e/ou de entretenimento, escritos e/ou

gravados, sobre o contexto videolúdico brasileiro, publicados em portais de notícias, blogue empresariais e independentes, de comentários do público em respostas a este material jornalístico, artigos de opinião e de infoentretenimento; tópicos de discussão nos dos fóruns on-line de JCMO, em geral, e de LoL, em particulares e memes anônimos veiculados nos mais diversos textos acima.

Por fim, acredito ter colaborado para uma leitura crítica sobre as (des)continuidades entre os conceitos de identidade, discurso, bem como entre as noções de brasilidade e colonialidade videolúdica, frente às perspectivas teórico-metodológicas clássicas e atuais da Sociologia, Antropologia, Comunicação Social e Estudos de Jogos Digitais. Com isso, também espero ter contribuído com a abertura de novos campos empíricos de investigação sociológica, i.e. as mídias digitais, mais especificamente, os jogos computacionais e as comunidades on-line, uma vez que fiz um esforço hercúleo para problematizar as influências socioculturais e técnico-políticas dos jogos computacionais – principalmente os JCMO – no processo de subjetivação e na produção de novas identificações (pessoais e coletivas) e/ou no fortalecimento das identidades pessoais, coletivas e nacionais.

Sei que as discussões apresentadas nesta tese não esgotam o assunto e, pelo contrário, fomentam mais debates que, eventualmente, podem ser desenvolvidos em trabalhos futuros, por mim, ou por outras/os pesquisadoras/es. No entanto, como já mencionei ainda tenho dados suficientes para desenvolver outros trabalhos a partir da análise dos dados já coletados de WoW, bem como dos dados do questionário on-line de levantamento sobre a experiência videolúdica de LoL, aplicada em 2022, com 294 respostas validadas.

Espero que esta tese e os futuros trabalhos desdobrados dela ampliem ainda mais as discussões a respeito da questão da(s) brasilidade(s), bem como colaborem para a documentação, o mapeamento e a compreensão de como as/os jogadoras/es e as/os desenvolvedoras/es dos JCMO e as/os produtoras/es de conteúdo sobre esses jogos interagem para ressignificar ou reproduzir hierarquias sociais dominantes e formações discursivas inclusivas e/ou excludentes em comunidades on-line de JCMO.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Computer Game Studies, Year One**. Game Studies: The international journal of computer game research, volume 1, issue 1, July 2001.

AARSETH, Espen. **Playing Research**: Methodological approaches to game analysis. Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference, august 28-29. 2003.

A Gruta. Direção: Filipe Gontijo. Brasil: Filme Jogo e Caia Filmes, 2008  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a44co95Xtus>> Acesso em: fev, 2023.

AGUIAR, Bernardo Cortizo de. **A midiatização do jogar**: do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via streaming. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação na Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, 179 f. 2018.

AGUILHAR, Lígia. **Mark Zuckerberg bloqueia comentários na sua página após invasão de brasileiros**. Estadão, 2014. Disponível em: <<https://www.estadao.com.br/link/mark-zuckerberg-bloqueia-comentarios-na-sua-pagina-apos-invasao-de-brasileiros/>> Acesso em: ago, 2015.

ALBERGARIA, Danilo. **A vida social numa rede de avatares**. ComCiência no.121 Campinas, 2010.

ALMEIDA, Júlia. **Marcas da disseminação**. Cadernos de estudos culturais, Campo Grande, MS, v. 5, p. 149-110, jan./jun. 2013.

ALVES, Lynn. **Game Studies**: Mapeando as pesquisas na área de games no Brasil. In: STEFFEN, César; PONS, Mônica (orgs.). Tecnologia pra quê? 1. Ed. Porto Alegre: Armazém Digital, 2011.

AMARAL, Adriana; MONTARDO, Sandra Portela. **Mapeamento Temático da História da Cibercultura no Brasil**. XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza, CE – 3 a 7/9/2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-2241-1.pdf>>. Acesso em ago, 2015.

\_\_\_\_\_. **Pesquisa em cibercultura**: análise da produção brasileira da Intercom. Revista Logos. UERJ, Rio de Janeiro, vol. 18, no. 34, p. 102-116, jan./jul.2011. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/ojs/index.php/logos/article/view/1879>>. Acesso em, ago, 2015

\_\_\_\_\_. **Pesquisa em cibercultura e internet**. Estudo exploratório-comparativo da produção científica da área no Brasil e nos Estados Unidos. Revista Conexão. Comunicação e Cultura. UCS, Caxias do Sul, vol. 9, no.

18, p. 57-73, jul/dez.2010. Disponível em: <<http://www.uces.br/portais/cecc/menu/4263/>>. Acesso em ago, 2015.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**: reflexões sobre a origem e difusão do nacionalismo. São Paulo, Companhia das Letras, 2008.

BAKIOGLU, Burcu. **Spectacular Interventions in Second Life**: Goon Culture, Griefing, and Disruption in Virtual Spaces. *Journal of Virtual Worlds Research*. Vol. 1. No. 3, 2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições Setenta, 1994.

BAUER, Martin. **Análise de conteúdo clássica**: uma revisão. In: BAUER E GASKELL (ed). *Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som : um manual prático* trad. de Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis, RJ : Vozes, 2002.

BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

\_\_\_\_\_. (org.). **Nación y narración**. 1ª ed. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2010.

BERRY ,Vincent. **Sociologies des MMORPG et profils de joueurs**: pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique, *Revue des Sciences Sociales*, nº45, 2011.

BLACK Mirror: Bandersnatch, Direção: David Slade. Produção: Russell McLean. |Reino Unido: House of Tomorrow e Netflix, 2018.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: A máscara e a vertigem. A Lisboa: Cotovia, 1990.

CARVALHO, Victor; TEIXEIRA, Carla; CARVALHO, Breno. **Jogadores Tóxicos**: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL. XIV SBGames – Teresina – PI – Brazil, November 11th - 13th, 2015.

CAYRES, Victor. **Análise dramaturgica de um universo em expansão**: um estudo de world of warcraft. *Passages de Paris* 10, pp.209-222, 2015.

CELLARD, André. **A análise documental**. In: POUPART, Jean et al. *A pesquisa qualitativa: Enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis: Vozes, 2008, pp. 295-316.

CHAGAS, Artur Alves de Oliveira. **O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer online**: Um estudo sobre World of Warcraft. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Educação. Área de Concentração : Sociologia da Educação - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. 153 p., 2010.

CHIUPPESI, Marco. **MMORPG**: a review os social studies. *Il Trimestrale. The Lab's Quarterly*, 2, 2005. Disponível em:

<http://serraweb.unipi.it/ds slab/trimestrale/Archivio%20-%20Articoli/Chiuppesi%20M.%20-%20MMORPG%20a%20review%20of%20social%20studies.pdf>

CHOULIARAKI, Lilie; FAIRCLOUGH, Norman. **Discourse in late modernity: rethinking critical discourse analysis**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1999.

COLLAPSUS: The Energy Risk Conspiracy. Direção: Tommy Pallotta. Produção: Bruno Felix; Femke Wolting. Holanda: SUBMARINE CHANNEL; VPRO, 2010. Disponível em: <http://www.collapsus.com/> Acesso em: fev, 2023.

DETERDING, Sebastian. **The Ambiguity of Games: Histories and Discourses of a Gameful World**. In: Walz, Steffen P. & Sebastian Deterding (eds.): *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.

ELM, Malin S. **How do various notions of privacy influence decisions in qualitative internet research?** In: MARKHAM, Annette N.; BAYM, Nancy. *Internet inquiry. Conversations about method*. Los Angeles: Sage, 69-87, 2009.

ELMEZENY et al. **Same but different: a comparative content analysis of trolling in Russian and Brazilian gaming imageboards**. *Game Studies*. v.18, n.2, 2018. Disponível em: [https://gamestudies.org/1802/articles/elmezeny\\_et\\_al](https://gamestudies.org/1802/articles/elmezeny_et_al) Acesso em: fev, 2022.

ELMEZENY; WIMMER, **Games without frontiers: a framework for analysing digital game cultures comparatively**. *Media and Communication*, v.6, i.2, 2018. Disponível em: <https://www.cogitatiopress.com/mediaandcommunication/article/view/1330/783>. Acesso em: fev, 2022.

ESCOBAR, Arturo. **Bem-vindos à Cyberia: Notas para uma antropologia da cibercultura**. In: SEGATA, Jean; RIFIOTIS, Theophilos (org.). *Políticas etnográficas no campo da cibercultura*. Brasília : ABA Publicações ; Joinville : Letradágua, 2016 [originalmente publicado no *Current Anthropology*, v.35, n.3, 1994, pp.211-231.

FAIRCLOUGH, Norman. **Análise crítica do discurso como método em pesquisa científica**. *Linha d'água*, n.25, v.2, p.307-329, 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/linhadagua/article/view/47728/51460> Acesso em: fev, 2016.

\_\_\_\_\_. **A dialética do discurso**. *Revista Teias* v. 11, n. 22 , p. 225-234, 2010. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/24124/17102> Acesso em: fev, 2016.

\_\_\_\_\_. **Analysing Discourse: textual analysis for social research**. Londres: Routledge, 2003.

\_\_\_\_\_. **Discurso e mudança social**. Brasília: Editora Universidade de Brasília. 2001.

FELINTO, Erick. **Cibercultura**: ascensão e declínio de uma palavra quase mágica. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós, Brasília, v.14, n.1, 2011.

FERREIRA, Leonardo. **Game Studies**: Um Comparativo Entre Referenciais Teóricos. 5º Congresso de Estudantes de Pós-graduação em Comunicação – UFF | UFRJ | UERJ | PUC-RIO Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2012.

FLICK, Uwe. **Qualidade na pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Verdade e poder**. In: FOUCAULT, Michel. Microfísica do Poder. Rio de Janeiro: Graal, 2009, p.1-14

\_\_\_\_\_. **Arqueologia do saber**. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

\_\_\_\_\_. **Em Defesa da Sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. **O sujeito e o poder**. In: DREYFUS, H. & RABINOW, P. Michel Foucault: uma trajetória filosófica - para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995. p. 231-249.

FRAGOSO, Suely. “**HUEHUEHUE eu sou BR**”: spam, trollagem e griefing nos jogos online. Porto Alegre, v. 22, n. 3, 2015.

\_\_\_\_\_. **The carnivalesque griefing behaviour of brazilian online gamers**. CaTac-14: Culture, Technology and Communication: Celebration, Transformation and New Directions, Oslo, 2014.

\_\_\_\_\_. **Eu Odeio Quem Odeia...** Considerações sobre o comportamento dos brasileiros na ‘tomada’ do Orkut. E-Compós, 2006.  
Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/ecompos/article/view/89>>, último acesso em ago, 2015.

FRAGOSO, Suely; HACKNER, Felipe. “**HUEHUEHUE BR é só zuera**”: um estudo sobre o comportamento disruptivo dos brasileiros nos jogos online. XIII SBGames – Porto Alegre – RS – Brazil, November 12th - 14th, 2014.

FRAGOSO, Suely, RECUERO, Raquel, AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para a internet**. Meridional/Sulina: Porto Alegre, 2011.

FRAGOSO, Suely et al. **Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil**: tendências no período 2000-2014. Verso e Reverso, 31(76):2-13, janeiro-abril 2017.

FRAGOSO, Suely et al. **Tendências temáticas das trilhas do SBGames e das Teses e Dissertações sobre jogos defendidas no Brasil nos últimos 15 anos**. XV SBGames – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, 2016.

GATO de Botas: preso em um conto épico. Direção: Roy Burdine; Johnny Castuciano. Produção : Mathias Dougherty; Doug Langdale; Lane Lueras; Chris Neuhahn. Estados Unidos: Netflix, 2017.

GONÇALVES, Denise Mafra. **Primeiras Abordagens Teóricas Internacionais sobre a Internet**: Reflexos e Tendências na Atualidade da Comunicação Brasileira, 2013.

GONZAGA, Yuri. **Estrangeiros comemoram preço do PS4 no Brasil por manter brasileiros longe**. Tec - Folha de S.Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/10/1358688-gamers-comemoram-preco-do-ps4-no-brasil-por-manter-brasileiros-longe.shtml>> Acesso em: ago, 2015.

GOODFELLOW, Catherine. **Russian Overlords, Vodka, and Logoffski**: Russian - and English - Language Discourse About Anti-Russian Xenophobia in the EVE Online Community. Games and Culture: a journal of interactive media, Volume 10 Number 4 July 2015.

GOULART, Lucas. **Jogos vivos para pessoas vivas**: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital. Tese (Doutorado em Psicologia). Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, p.258, 2017.

GRAY, Kishonna L. **Race, Gender, and Deviance in Xbox Live**: Theoretical Perspectives from the Virtual Margins. Oxford: Elsevier, 2014.

GUIMARÃES, António Sérgio Alfredo. **O pós-colonial e os estudos afro-brasileiros**. In: CAHEN, Michel; BRAGA, Ruy. Para além do pós(-)colonial. São Paulo: Alameda, 2018, pp. 285-300.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue**. In: TADEU, Tomaz (org). Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009.

HIGGIN, Tanner. **Online games and racism, sexism, and homophobia**. The International Encyclopedia of Digital Communication and Society, 2015.

HINE, Christine. **Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday**. London: Bloomsbury, 2015.

HORST, Heather A.; MILLER Daniel. **O digital e o humano**: Prospecto para uma Antropologia Digital. Parágrafo, v. 2, n. 3 jul./dez.2015, pp.91-111.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4a ed. São Paulo: Perspectiva. 2000.

IANNI, Octavio. **Tipos e mitos no pensamento brasileiro**. Sociologias, Porto Alegre, ano 4, nº 7, jan/jun 2002, pp. 176-187.

INOCÊNCIO, Luana. **“This is zuera!”**: nonsense, ironia e consumo de humor nos memes de internet. XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – Caruaru/PE – 07 a 09/07/2016.

INOCÊNCIO, Luana; LOPES, Camila Priscila. **The Zuera Never Ends**: Interação, compartilhamento e potências virais das imagens meméticas em comentários no Facebook. XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – João Pessoa/PB – 15 a 17/05/2014.

INOCÊNCIO, Luana; PAIVA, Cláudio. **Cognição, linguagem e entretenimento na cultura digital**: o tiopês como nova gramática dos memes. Temática NAMID/UFPB, ano X, n.12 – dezembro/2014.

IÑIGUEZ, L. (Org.), **Manual de análise do discurso em Ciências Sociais**. (V. L. Joscelyne, Trad.). Petrópolis: Vozes, 2004.

JOHNSON, Telma et al. **Redes sociais em jogos online**: a dinâmica da interação social no World of Warcraft. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós, Brasília, v.13, n.1, jan./abr. 2010.

JUUL, Jesper. **Half-real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge MA: The MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. **The Game, the Player, the World**: Looking for a Heart of Gameness. In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em: ago, 2015.

KIRKPATRICK, Graeme. **Computer games and the social imaginary**. Cambridge: Polity Press, 2013.

KONZACK, Lars. **Computer Game Criticism**: A Method for Computer Game Analysis Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002. (pp.89-100)

KOZINETS, Robert. **Netnografia**: Realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.

KURTZ, Gabriela. **A ética dos computadores e a ética dos grievers nos jogos League of Legends e Dota 2**. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (Orgs.) Metagame: panoramas dos game studies no Brasil. São Paulo: Intercom, 2017.

LAMMES, Sybille. **Postcolonial Playgrounds**: Games as postcolonial cultures. Eludamos. Journal for Computer Game Culture, 2010; 4 (1), p. 1-6.

LARANJEIRA, Pablo et al. **Além da arena**: Análise das estruturas de organização e comunicação surgidas em comunidades de jogadores de jogos tipo MOBA. SBC - Proceedings of SBGames, 2013.

LEMOS, André. **A crítica da crítica essencialista da cibercultura**. In Oliveira, Lídia; Baldi, Vania (org.). *A insustentável leveza da Web. Retóricas, dissonâncias e práticas na sociedade em rede*. Salvador: EDUFBA. pp. 41-76, 2014.

LIN, Holin; SUN, Chuen-Tsai. **A Chinese Cyber Diaspora**: Contact and Identity Negotiation on Taiwanese WoW Servers. DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play, DiGRA/Utrecht School of the Arts, January, 2011.

LOPES, Danielly Amatte. **Avatar, corpo e videogame**: Articulações entre comunicação, imaginário e narrativas. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília. Brasília, p. 121, 2015.

LOURENÇO, Carlos. **O “Estado da Arte” da Produção de Teses e Dissertações sobre Games** – Entendidos como Forma de Comunicação – no Banco de Dados Capes Realizadas entre 1987 e 2010. 166 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de comunicação e arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

LUNARDI, Gabriela Monteiro; BURGESS, Jean. **“É zoeira”** – as dinâmicas culturais do humor brasileiro na internet. In: CHAGAS, Victor. *A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital*. Salvador: EDUFBA, 2020.

MAFFESOLI, Michel. **Tribalismo pós-moderno**: Da identidade às identificações Ciências Sociais Unisinos v.43 n.1, Porto Alegre – RS janeiro/abril 2007 (pp.97-102)

\_\_\_\_\_. **O Imaginário é uma realidade**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 15, 2001.

\_\_\_\_\_. **No tempo das tribos**: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. 2.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MAIA, Alessandra; ESCALANTE, Pollyana. **“Zoeira NeverEnd”**: Humor, Criatividade e Cognição na Produção de Memes. In: INTERCOM, 19., 2014, Vila Velha. [Anais]. Vila Velha: UVV, 2014.

MAIA, Fernanda. **World of Warcraft**: Comunicação, Comércio e Sociedade. SBC – Proceedings of SBGames, 2014.

MARCONDES FILHO, Ciro. **O princípio da razão durante**: o conceito e a epistemologia metapórica: nova teoria da comunicação III: tomo V. São Paulo: Paulus, 2010.

\_\_\_\_\_. **Superciber**: A civilização místico-tecnológica do século 21: Sobrevivência e ações

estratégicas. São Paulo: Paulus, 2009.

\_\_\_\_\_. **Para entender a comunicação**: Contatos antecipados com a nova teoria. São Paulo: Paulus, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital**. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antonio Carlos. Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido. São Paulo: Cortez, 2010.

MARKHAM, Annette; BUCHANAN, Elizabeth. **Ethical Decision-Making and Internet Research**: Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee (Version 2.0), 2012. Disponível em: <https://aoir.org/reports/ethics2.pdf> Acesso em: fev, 2016.

MARTINS, Paulo Henrique. **A difícil aventura da brasilidade**. Anais da XXII Reunião Brasileira de Antropologia. Simpósio 02: "Subjetividade, Identidade e Brasilidade". Brasília, julho de 2000.

Disponível em:

<[http://www.abant.org.br/conteudo/ANAIS/CD\\_Virtual\\_22\\_RBA/pdf/S%2002%20Paulo%20Henrique%20Martins.pdf](http://www.abant.org.br/conteudo/ANAIS/CD_Virtual_22_RBA/pdf/S%2002%20Paulo%20Henrique%20Martins.pdf)> Acesso em: julho, 2018.

MÍDIAS dados Brasil 2021 para todxs. São Paulo: Grupo de Mídia, 2021. Disponível em:

<[https://storage.googleapis.com/selfbi\\_static/midiadados/oldies/midia-dados-2021.pdf](https://storage.googleapis.com/selfbi_static/midiadados/oldies/midia-dados-2021.pdf)>. Acesso em: dez, 2022.

MIGLIEVICH-RIBEIRO, Adélia. **A antropologia/antropofagia darcyniana e a consciência do colonialismo colonial**. In: ALMEIDA, J.; MIGLIEVICH-RIBEIRO, A.; GOMES, H. T. Crítica pós-colonial. Rio de Janeiro: 7Letras, 2013, pp.119-138.

MILNER, Ryan M. **Hacking the Social**: Internet Memes, Identity Antagonism, and the Logic of Lulz, The Fibreculture Journal, i.22, 2013. Disponível em: <<https://twentytwo.fibreculturejournal.org/wp-content/pdfs/FCJ-156Ryan%20Milner.pdf>> Acesso em: fev, 2019.

MILTNER, Kate M. **Internet memes**. The SAGE handbook of social media 55, 412-428, 2018.

MISKOLCI, Richard. **Novas conexões**: notas teórico-metodológicas para pesquisas sobre o uso de mídias digitais. Cronos: R. Pós-Grad. Ci. Soc. UFRN, Natal, v. 12, n.2, p. 09-22, jul./dez. 2011.

MISKOLCI Richard; BALIEIRO, Fernando de Figueiredo, Sociologia Digital: balanço provisório e desafios. Revista Brasileira de Sociologia - RBS, 6(12), 2018.

MUKHERJEE; Souvik. **Playing Subaltern**: Video Games and Postcolonialism. Games and Culture, pp. 1-17, 2016.

NASCIMENTO, Daniel Monteiro do. **Universos fílmicos dinâmicos ou a promessa do filme interativo online**: apontamentos sobre as influências das tecnologias digitais na experiência fílmica contemporânea. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 153 f. 2015.

ORRICO, Alexandre. **Brasileiros ganham fama ruim praticando assaltos e arrastões em jogos online**. Tec - Folha de S.Paulo, 2013a. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/05/1280744-brasileiros-ganham-fama-ruim-praticando-assalto-e-arrastao-em-jogos-on-line.shtml>>. Acesso em: ago, 2015.  
ORRICO, Alexandre. Barbárie nos games on-line tem solução, diz pesquisador. Tec - Folha de S.Paulo, 2013b. Disponível em: <<https://m.folha.uol.com.br/tec/2013/05/1280749-barbarie-nos-games-on-line-tem-solucao-diz-pesquisador.shtml>> Acesso em: ago, 2015.

OLIVEIRA, Fabiana Luci de. **Triangulação metodológica e abordagem multimétodo na pesquisa sociológica**: vantagens e desafios. Ciências Sociais, Unisinos/v.51, n.2, 2015.

OLIVEN, R. G. **Cultura Brasileira e Identidade Nacional (O Eterno Retorno)**. In: Sérgio Miceli. (Org.). O que ler na Ciência Social Brasileira 1970-2002. São Paulo: Sumaré, 2002, p. 15-43.

ORTIZ, Renato. **Imagens do Brasil**. Revista Sociedade e Estado - Volume 28 Número 3 Setembro/Dezembro 2013.

\_\_\_\_\_. **As ciências sociais e a cultura**. Tempo Social; Rev. Sociol. USP, São Paulo, 14(1):19-32, maio de 2002.

\_\_\_\_\_. **Cultura brasileira e identidade nacional**. São Paulo, Brasiliense, 1985.

PALMIERI, Joëlle. **Para uma crítica feminista da colonialidade digital inspirada pelo contexto africano**. In: CAHEN, Michel; BRAGA, Ruy. Para além do pós (-) colonial. São Paulo: Alameda, 2018. p. 309-327.

PAUL, Christopher A. **The toxic meritocracy of video games**: Why game culture is the worst. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.

PBM, **Pesquisa brasileira de mídia 2015**: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira. –Brasília: Secretaria de Comunicação Social, Presidência da República, Brasil, 2014.

PERANI, Letícia. **Jogando para comunicar, comunicando para jogar**: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura. VIII Simpósio Nacional da ABCiber. Comunicação e cultura na era de tecnologias midiáticas onipresentes e oniscientes ESPM-SP, dezembro, 2014.

\_\_\_\_\_. **Jogando por um ideal**: Breves notas sobre a influência dos games na história da interação humano-computador XXI Encontro Anual da Compós, Universidade Federal de Juiz de Fora, 12 a 15 de junho de 2012.

PENIX-TADSEN, Phillip. *Video Games and the Global South*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, 2019.

PHILLIPS, Whitney. **This Is Why We Can't Have Nice Things**: Mapping the Relationship between Online Trolling and Mainstream Culture, Massachusetts: MIT press, 2016.

POZZEBON, Eliane et al. **Perfil de jogadores brasileiros de MMO – Massively Multiplayer Online Game**. SBGames, 2014. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult\\_Full\\_Perfil%20dos%20jogadores%20brasileiros.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_Perfil%20dos%20jogadores%20brasileiros.pdf)>. Acesso: ago, 2015.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder e classificação social**. In: SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (org). *Epistemologias do Sul*, 2009, pp. 73-118.

REIS, Leôncio José de Almeida; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. **Dos single aos multiplayers: a história dos jogos digitais**. *Licere* (Centro de Estudos de Lazer e Recreação. Online) , v. 17, p. 312-350, 2014.

REYNOLDS, René H.; MCALLISTER, Ken S.; RUGGILL, Judd Ethan. **Game Culture**. In: LOWOOD, Henry; GUINS, Raiford (editores). *Debugging Game History: A Critical Lexicon*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2016, pp. 187-194.

RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996.

SALAZAR, Javier. **Online Diasporas**: Theoretical Considerations on the Study of Diasporic Behavior in MMORPGs. *Proceedings of DiGRA: DeFragging Game Studies*, 2013.

SHAW, Adrienne. **What Is Video Game Culture?** *Cultural Studies and Game Studies*. *Games and Culture* 5(4) p. 403-424, 2015. Disponível em: <<https://methodsandresearch.files.wordpress.com/2015/10/adrienne-shaw-what-is-video-game-culture.pdf>> Acesso em: ago, 2018.

SILVA, Denize Elena Garcia da; RAMALHO, Viviane. **Reflexões para uma abordagem crítica dos gêneros discursivos**. *ALED*, n.8 v.1, 2008, p. 19-40.

SOUZA, Jessé. **A ralé brasileira**: quem é e como vive. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: UFMG, 2010.

\_\_\_\_\_. **Upon Reading the Companion to Postcolonial Studies**. In: SCHWARZ, Henry; RAY, Sangeeta. *A companion to postcolonial studies*. Malden, MA : Blackwell Publishers, 2005, pp. xv-xxii.

SCHWARCZ, Lilia Moriz.; STARLING, Heloísa Murgel. **Brasil: uma biografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

SULER, John. **The online disinhibition effect**. *Cyberpsychology & Behavior*, v.7, n.3, pp- 131-136, 2004.

THE HBO Voyeur Project. Estados Unidos: BBDO, 2007.

TRIVINHO, Eugênio. **O que é glocal?** Sistematização conceitual e novas considerações teóricas sobre a mais importante invenção tecnocultural da civilização mediática. *Matrizes*, V.16 - Nº 2, maio/ago. São Paulo - Brasil, p. 45-68, 2022. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/183451/185917> Acesso em: março, 2023.

WARMELINK, Harald; SIITONEN Marko. **Player Communities in Multiplayer Online Games: A Systematic Review of Empirical Research**. DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play, DiGRA/Utrecht School of the Arts, January, 2011. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11307.11099.pdf>> Acesso: ago, 2015.

WEIHL, Harrington. **Dissonance, truth and the political limits of possibility in MMOs**. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, v.7 n. 2, pp. 141-153, 2015.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. São Paulo: Loyola, 2007.

ZAGALO, Nelson ; SICART, Miguel ; FERREIRA, Emmanoel. **Comunicação nos Videojogos**: Nota Introdutória. *Comunicação e Sociedade*, vol. 27, 2015, pp. 9-12.

## APÊNDICE A – Huerage em manchetes de jornais e blogues

<b>Quadro 5:</b> Seleção de manchetes dos materiais jornalísticos e de info-entretenimento publicadas em portais de notícias e blogues empresariais e independentes entre 2013 e 2019.		
	<b>Título da matéria, autoria e/ou website</b>	<b>Data de publicação</b>
1	Barbárie nos games on-line tem solução, diz pesquisador. Alexandre Orrico, Tec - Folha de São Paulo (portal de notícias)	20 de maio de 2013
2	Brasileiros ganham fama ruim praticando assaltos e arrastões em jogos on-line. Alexandre Orrico, Tec-Folha de São Paulo (portal de notícias)	20 de maio de 2013
3	Sobre a injusta má fama de brasileiros em jogos online Andrei Fernandes, Mundo Freak (blogue)	20 de Maio de 2013
4	Gibe me a break plox Milena, WoWGirl (blogue)	23 de maio de 2013
5	Como os próprios brasileiros estão manchando a imagem do ~Brasil nos Games~, por Hynx, GAMESFODA (portal de notícias)	28 de maio de 2013
6	Comportamento dos Brasileiros em Jogos On-line: A má fama dos HUE's BabuWin, Ah Duvido (portal de notícias)	1 de junho de 2013
7	O que são os HUE BR? Onde vivem? Por que se reproduzem? João Gustavo Reva, Tecmundo (portal de notícias)	15 de agosto de 2013
8	Os Hue Hue Hue Br – Uma Praga Virtual Geek Trooper (blogue)	13 de setembro de 2013
9	Estrangeiros comemoram preço do PS4 no Brasil por manter brasileiros longe Yuri Gonzaga, Tec - Folha de São Paulo (portal de notícias)	18 de outubro de 2013
10	Cansado dos HUE BR? Saiba como lidar com trolls em jogos online, Game Blast (portal de notícias)	14 de novembro de 2013
11	Hue attack Kao Tokio, Cyber Geek (blogue)	1 de dezembro de 2013
12	Racismo, rolezinho, memes e o videogame Pedro Paiva, + ódio - Playstation (blogue)	19 de dezembro de 2013
13	Hu3 Attack - O polêmico jogo independente brasileiro Ghosturbo, Putzilla! (blogue)	2 de fevereiro de 2014
14	Brasil – Terra dos trolls e dos hu3 Diogo Fonseca, Interferência Urbana (blogue)	9 de fevereiro de 2014
15	Profissionais brasileiros do 'League of Legends' são banidos Gustavo Petró, Tecnologia e Games, G1 (portal de notícias)	25 de março de 2014
16	HUEBR: Brasileiros ganham fama de mau comportamento em jogos online Rafael de Agostini Ferreira, Start-Uol (portal de notícias)	9 de setembro de 2014
17	Riot irá banir jogadores "tóxicos" de partidas ranqueadas em League of Legends, por Giovana Penatti, Tecnoblog (blogue)	25 de setembro de 2014

18	Mark Zuckerberg bloqueia comentários na sua página após invasão de brasileiros, por Ligia Aguilhar, Estadão (portal de notícia)	6 de dezembro de 2014
19	[WoWPop] HUE HUE HUE Priscilha, WoWGirl (blogue)	19 de janeiro de 2015
20	A cultura do ódio na comunidade dos jogos Mateus Alexandre, Jogazera (portal de notícias)	26 de fevereiro de 2015
21	Afinal, será que o servidor brasileiro LoL é muito pior que outros? João Pedro Meireles, Game Blast (portal de notícias)	14 de março de 2015
22	HUE BR – A babaquice institucionalizada Jonathan Miranda, Playstorm (blogue)	26 de maio de 2015
23	A toxidade da comunidade gamer em todas as suas vertentes Luciano Júlio, NerdWeek (blogue)	27 de julho de 2015
24	Quem são os “jogadores tóxicos” brasileiros? Luiza Belloni, Huffpost Brasil (portal de notícias)	27 de julho de 2015
25	O Brasileiro Gamer e sua Imagem nos Jogos Online Fael Ville, Devaneios do Ville, MurlocNews (blogue)	12 de setembro de 2015
26	Toxicidade da comunidade: por que devemos bater de frente (como jedi!) Felipe F. Castro, Proibido Ler (blogue)	10 de novembro de 2015
27	Pelo fim dos HUE BR Flavio, Play Again (blogue)	11 de janeiro de 2016
28	Riot realiza estudo sobre comportamento dos jogadores de LoL Luiz Silva, Game Reporter (blogue)	10 de maio de 2016
29	Não se torne “Tóxico” em jogos online! Admmixbee, Life.Style (blogue)	03 de junho de 2016
30	Comportamento tóxico nos games Sayron Schimdt, Conquista (blogue)	6 de junho de 2016
31	Ser gamer é incrível... a menos que você seja mulher, aí é um porre Mariela Cancelier, Adrenaline (blogue)	24 de outubro de 2016
32	YouTube, Comunidade Gamer e Misoginia Natália Santos, Nó de Oito (blogue)	3 de novembro de 2016
33	Como é ser uma jogadora profissional de CS:GO dentro e fora do Brasil Thaís Stagni, IGN Brasil (portal de notícias)	29 de novembro de 2016
34	A dificuldade da Riot Games em banir o jogador mais odiado de LoL Não assinado, iGames, iG (Portal de notícias)	10 de janeiro de 2017
35	Comportamento Tóxico em Jogos Online Bruno Magalhães, Tru Gamer Revolution (blogue)	30 de janeiro de 2017
36	Jogador brasileiro de League of Legends é multado em 6 mil reais e suspenso de mundialito após comentário racista Eric Arraché, Critical Hits (portal de notícias)	27 de abril de 2017

37	Yoda é acusado pela segunda vez na comunidade internacional e pode ser suspenso do MSI Camila Falk, Streamie (portal de notícias)	27 de abril de 2017
38	Por comentário racista, Yoda é multado em R\$ 6 mil e suspenso de mundialito Não assinado, Start (blogue), UOL (portal de notícias)	27 de abril de 2017
39	YoDa é punido por fazer comentários ofensivos no Twitter e ficará fora por 3 jogos no MSI Não assinado, ESPN (portal de notícias)	27 de abril de 2017
40	League of Legends: Jogador brasileiro é suspenso do MSI 2017 após comentário racista Thais Stagni, IGN Brasil (portal de notícias)	28 de abril de 2017
41	Yoda é suspenso do MSI por conta de comentários racistas contra japoneses Não assinado, SporTV, G1 (portal de notícias)	28 de abril de 2017
42	YoDa: jogador de LoL é suspenso do MSI 2017 por comentário racista no Twitter Richard Christian, HQFan (portal de notícias)	28 de abril de 2017
43	YoDa, jogador de LoL, é suspenso e multado por comentário racista Igor Miranda, ei nerd! (portal de notícias)	28 de abril de 2017
44	A conveniência matou a cortesia nos jogos online Pedro Henrique Lutti Lippe, Start, UOL (portal de notícias)	19 de setembro de 2017
45	Blizzard, Twitch, Riot Games e outras gigantes dos jogos anunciam iniciativa contra toxicidade Matheus Oliveira, Versus (portal de notícias)	23 de março de 2018
46	Hora da Verdade: Por que temos tantos jogadores tóxicos e como lidar com eles? Gabriel Seibel, Manual dos Games (portal de notícias)	7 de abril de 2018
47	O que é toxicidade? Entenda significado de postura proibida em jogos Gabrielle Foncesa, TechTudo (blogue), G1 (portal de notícias)	30 de julho de 2018
48	Tóxico: A triste influência (e experiência) dos games na escolha da palavra do ano Chandy Teixeira, blog do chandy (blogue), Sportv, G1 (portal de notícias)	16 de novembro de 2018
49	Toxicidade é o maior problema dos games atuais Gustavo Rodrigues, E-arena (portal de notícias)	4 de janeiro de 2019
50	Toxicidade: 74% dos jogadores online já sofreram assédio, diz estudo Bruna Telles, TechTudo (blogue), G1 (portal de notícias)	27 de julho de 2019
51	Perdeu a cabeça? Veja dicas contra comportamento "tóxico" nos jogos online Siouxie Rigueiras, Start (blogue), UOL (portal de notícias)	27 de outubro de 2019
52	O ambiente tóxico nos jogos online e como ele afeta os jogadores Mário Guedes, Geek Pop News (portal de notícias)	31 de outubro de 2019

### APÊNDICE B – Huerage no YouTube

Nº de tópicos	Título do Tópico	Criador do tópico	Ano	Assunto	Quantidade de postagens
1	Streamers BR e seu comportamento "toxico" influenciam ou não a comunidade ?	z Snow Flake (BR) - membro	2014	Taverna do Gragas	53
2	comunidade brasileira de league of legends mais toxica a cada dia	GabrielMara (BR) - membro	2014	Sugestões para o Jogo	19
3	Um novo Champ pra redefinir o "HUE" brbr	FCastro (BR) - membro	2014	Taverna do Gragas	4
4	Ser Bronze V é tão ruim assim?	GuiDN (BR) - membro	2014	Mecânicas de Jogo e Balanceamento	27
5	Projeto para a comunidade brasileira - conquista de RPs gratuita, rede social para jogadores, etc ..	Prada Stylee (BR) - membro	2014	Taverna do Gragas	14
6	Nasus no Fluxo League of Legends HU3 BR [ Video ]	Jailson Guina (BR) - membro	2014	Taverna do Gragas	12
7	Com grandes poderes vem grandes responsabilidades...	TFoxx (BR) - membro	2014	Sugestões para o Fórum	6
8	Que tal usarmos a comunidade em prol da comunidade?	MarkBuy (BR) - membro	2014	Taverna do Gragas	33
9	Chat Para a Comunidade LGBT	DraconianKing (BR) - membro	2014	Taverna do Gragas	18
10	Hu3BR, O Zoeiro	CJMan (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	4
11	Kiters, Trols, e mais, só no servidor BR isento de punição	Taylor Filipe (BR) - membro	2015	Ajuda, Suporte e Bugs	11
12	Moderação ultimamente abusiva...	Sky01 (BR) - membro	2015	Sugestão para o Fórum	8
13	Br leva "Todos por um" a sério e os jogos ranqueados na zoera.	Frenzied Panther (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	104
14	Problemas de jogar pro zoeira...	Biofio (BR) - membro	2015	Esports	6
15	TIME DA ZUEIRA	IronTransao (BR) - membro	2015	Recrutamento para times	11
16	Time de Zuera	BBueno (BR) - membro	2015	Esports	10

17	Sabe porque a comunidade br tem tantos players tóxico nos games e isso nunca vai ser resolvido?	SkyHeus (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	143
18	E ainda tem que defenda dizendo que ele não causa nada - Fãs do YoDa	Alice Chatice (BR) - membro	2015	Comportamento do Jogador	135
19	Diferença do forum br para o forum NA	PRACIN MOTOBOY (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	20
20	A comunidade está cansada	StarsBR G (BR) - membro	2015	Sugestões para o jogo	19
21	Porquê será que nossa comunidade é pouco participativa do fórum?	1v9 mechanis (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	47
22	Eu não entendo porque há tanto preconceito na comunidade de lol.	Satanic Monster (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	16
23	eu n entendo o povo brasileiro	MULEKE CHAVÃO (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	33
24	Eu sempre notei uma coisa com o povo Brasileiro	xIsKHARAN (BR) - membro	2015	Esports	27
25	Comunidade Brasileira!! Mudaremos!!	Just Chill (BR) - membro	2015	Comportamento do Jogador	74
26	Por que não amar a comunidade brasileira de LoL?	LadyTitã (BR) - membro	2015	Comportamento do Jogador	83
27	Só eu tenho vergonha de ser brasileiro?	DarkSlayer05 (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	75
28	Tem hora que eu queria que o brasileiro fosse mais patriota.	Mr c0 (BR) - membro	2015	Esports	81
29	Comunidade ajudem a tirar os trolls do game	tucão esponja (BR) - membro	2015	Comportamento do Jogador	33
30	Como trabalhar como Comportamento Tóxico em League of Legends?	Welton (BR) - membro	2015	Comportamento do Jogador	25
31	Como lidar com jogadores tóxicos	Grimaz (BR) - membro	2015	Comportamento do Jogador	24
32	Comunidade gringa mostrando diariamente que ela >>>>> all	Sky01 (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	17
33	Sobre quem quebra as regras - Leiam	DarkDxD (BR) - membro	2015	Sugestões para o Jogo	9
34	Comunidade infantil/tóxica	Ksh1 (BR) - membro	2015	Comportamento do Jogador	23
35	Diferença entre a comunidade BR e a comunidade NA	Nathaneon (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	98

36	Soled, RX, EOQ: Vocês sabem de quem é a culpa?	olafi (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	150
37	Por que tem nego que não aceita a zoeira?	Stax (BR) - membro	2015	Taverna do Gragas	7
38	Aprenda a dar Feedback sobre Campeões, itens e tudo mais	Luqi (BR) - rioter	2015	Mecânicas de Jogo e Balanceamento	249
39	Aprendendo a usar o fórum novo	Luqi (BR) - rioter	2015	Comunicados	74
40	[Guia] - Funções explicativas e bom senso para uso do novo fórum	Esperança e Amor (BR) - moderador	2015	Sugestões para o Fórum	19
41	Taverna do Gragas: nossa área de off-topics e assuntos que não cabem em outros subfóruns	Ysanne (BR) - rioter	2015	Taverna do Gragas	19
42	Regras do Fórum de Comportamento	Riot Presto (BR) - rioter	2015	Comportamento do Jogador	12
43	Regras do Fórum	Ysanne (BR) - rioter	2015	Sugestões para o Fórum	2
44	Como criar um feedback construtivo	RiotWikia (BR) - rioter	2015	Sugestões para o Jogo	1
45	Como reportar um bug	RiotWikia (BR) - rioter	2015	Sugestões para o Jogo	1
46	Criações de Fãs e Boas Práticas	Aylinn (BR) - rioter	2015	História e Arte	1
47	Diferença entre Problema Técnico e Bug	RiotWikia (BR) - rioter	2015	Sugestões para o Jogo	1
48	Parece Bug, mas não é. Verifique falso positivos antes de postar	RiotWikia (BR) - rioter	2015	Sugestões para o Jogo	1
49	[Criação zuada] Hue, o invasor zuero do lol	PlasmaBeacon (BR) - membro	2016	História e Arte	20
50	Até que ponto a zueira cabe no League of Legends?	RXPaçocadeamendo (BR) - membro	2016	Comportamento do jogador	4
51	Os pesos e medidas do Comportamento Abusivo	Khalan Amnell (BR) - membro	2016	Comportamento do jogador	11
52	Um tetraplégico tentando viver VS Uma comunidade gamer Hu3	Spoukz (BR) - membro	2016	Comportamento do jogador	96
53	Uma sugestão para tentar melhorar a comunidade e reduzir toxidez	HCRBR (BR) - membro	2016	Comportamento do jogador	6
54	Não é permitido humor negro no fórum, que pena	Gore V (BR) - membro	2016	Taverna do Gragas	66

55	Machismo	Satsujinsha (BR) - membro	2016	Taverna do Gragas	38
56	Suporte Inutil - REQUEST #25327746 - Crime de Racismo	DVAGUIRRE3 (BR) - membro	2016	Comportamento do Jogador	24
57	Seria a solução para o Brasil? Restauração da Monarquia Parlamentarista	Tenebris Dux (BR) - membro	2016	Taverna do Gragas	163
58	CANCER BRASILEIRO - Posição da RIOT referente a SUSANA VÊNNUS	Tronny (BR) - membro	2016	Taverna do Gragas	107
59	Sensação de impunidade por parte dos TROLL	SIMPSON DO LOL (BR) - membro	2016	Comportamento do Jogador	67
60	Jogo muito bom,mais comunidade in-game não perdoa novatos	Link the Hero (BR) - membro	2016	Comportamento do Jogador	56
61	Comunidade brasileira esta dando nojo :/	Cond B्लाad (BR) - membro	2016	Comportamento do Jogador	48
62	Como o povo brasileiro consegue ser tão imbecil ?	Deadman Wonder (BR) - membro	2016	Taverna do Gragas	41
63	Vou dizer o porquê que brasileiro não tem uma opinião formada sobre nada.	nxPaodeQueijo (BR) - membro	2016	Taverna do Gragas	26
64	Cara simplesmente Enjoi de League of legends	julianoprof10 (BR) - membro	2016	Comportamento do Jogador	19
65	Diferença entre os moderadores do fórum do NA e os do fórum BR	Yaoi Shota Boy (BR) - membro	2016	Sugestões para o Fórum	12
66	Porque a comunidade é tão tóxica assim ?	É APENAS BORIS (BR) - membro	2016	Comportamento do Jogador	45
67	A comunidade é muito ignorante	w1ngs won (BR) - membro	2016	Comportamento do Jogador	21
68	Porque brasileiro paga tanto pau pra pessoas de olhos claros ?	Fiona (BR) - membro	2016	Taverna do Gragas	57
69	Comunidade tóxica?	Minha Net Maokai (BR) - membro	2016	Comportamento do Jogador	82
70	Minha frustração com a frase "menina não sabe jogar"	dark5 (BR) - membro	2016	Taverna do Gragas	71
71	Porque a comunidade não pode conhecer os tóxicos dos games?	BLACK O HOKAGE (BR) - membro	2016	Sugestão para o Fórum	128
72	RiotPédia - Guia de Sobrevivência!	A louca dos Gatos (BR) - rioter	2016	Ajuda, Suport e Bugs	56

73	Central de Aprendizado	SlashRick (BR) - rioter]	2016	Novos Jogadores	32
74	"Eu levo o lol na zuera"	Maverick444 (BR) - membro	2017	Ajuda, Suport e Bugs	16
75	Nao sabemos diferenciar toxidade de humor	Chavesnoia2 (BR) - membro	2017	Comportamento do jogador\	5
76	Rage é sintoma de doença psicológica	Over Vagas (BR) - membro	2017	Comportamento do jogador	4
77	Será que estamos maltratando a imagem de League?	iMiraZuke (BR) - membro	2017	Comportamento do jogador	6
78	RIOT NÃO SE POSICIONA, NÃO TOMA UMA ATITUDE ATÉ QUANDO VAI CONTINUA ESSA ZORRA?	Raizen RJ (BR) - membro	2017	Comportamento do Jogador	27
79	Uma discussão sincera sobre a mentalidade em jogo dos players de League of Legends	Hax Moon (BR) - membro	2017	Comportamento do Jogador	15
80	A natureza do jogador brasileiro de League of Legends	Jasonemfadonho (BR) - membro	2017	Comportamento do Jogador	47
81	Comunidade Brasileira é EXTREMAMENTE IGNORANTE	RYROX (BR) - membro	2017	Taverna do Gragas	48
82	Os pro players/stremmers famosos só pioram a comunidade brasileira de League	Ferret Queen (BR) - membro	2017	Comportamento do Jogador	56
83	A 'verdade' sobre o cenário brasileiro de League of Legends v2	hi im shadoow (BR) - membro	2017	Esports	32
84	Porque o fórum brasileiro é censura e o forum NA não?	Eu so bano riven (BR) - membro	2017	Sugestões para o Fórum	21
85	A "pequena" evolução do cenário BR	Mionzin (BR) - membro	2017	Esports	16
86	Acho engraçado dess galera...	Biofio (BR) - membro	2017	Taverna do Gragas	5
87	A comunidade BR e sua sexualidade frágil	Phaskt (BR) - membro	2017	Taverna do Gragas	50
88	Como a comunidade de lol está...	Biofio (BR) - membro	2017	Taverna do Gragas	48
89	Comunidade de LoL é RIDÍCULA	SoranN (BR) - membro	2017	Taverna do Gragas	38
90	Nós criamos a comunidade Tóxica	iPatu (BR) - membro	2017	Taverna do Gragas	50
91	Querem calar a comunidade????? Excluindo tópicos sérios e de discussão??	Oxato (BR) - membro	2017	Taverna do Gragas	104

<b>92</b>	Sobre tópicos de jogadores suspensos	Riot Escolhido (BR) - rioter	2017	Ajuda, Suporte Bugs	1
<b>93</b>	Usando o WinMTR pra testar a conexão!	Riot Geek (BR) - rioter	2018	Ajuda, Suport e Bugs	29
<b>94</b>	Atualização 7.23! Está enfrentando problemas técnicos	Riot Geek (BR) - rioter	2018	Ajuda, Suport e Bugs	20
<b>95</b>	NOVO FÓRUM NO AR!	Aylinn (BR) - rioter	2018	Sugestões para o Fórum	13
<b>96</b>	Atualização sobre o Serviço de Transferência de Contas	Riot Escolhido (BR) - rioter	2018	Ajuda, Suport e Bugs	1

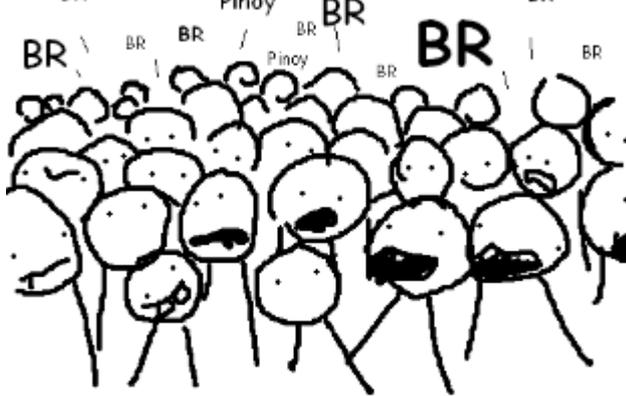
Fonte: autor

### ANEXO A – Meme “A origem dos huebr”



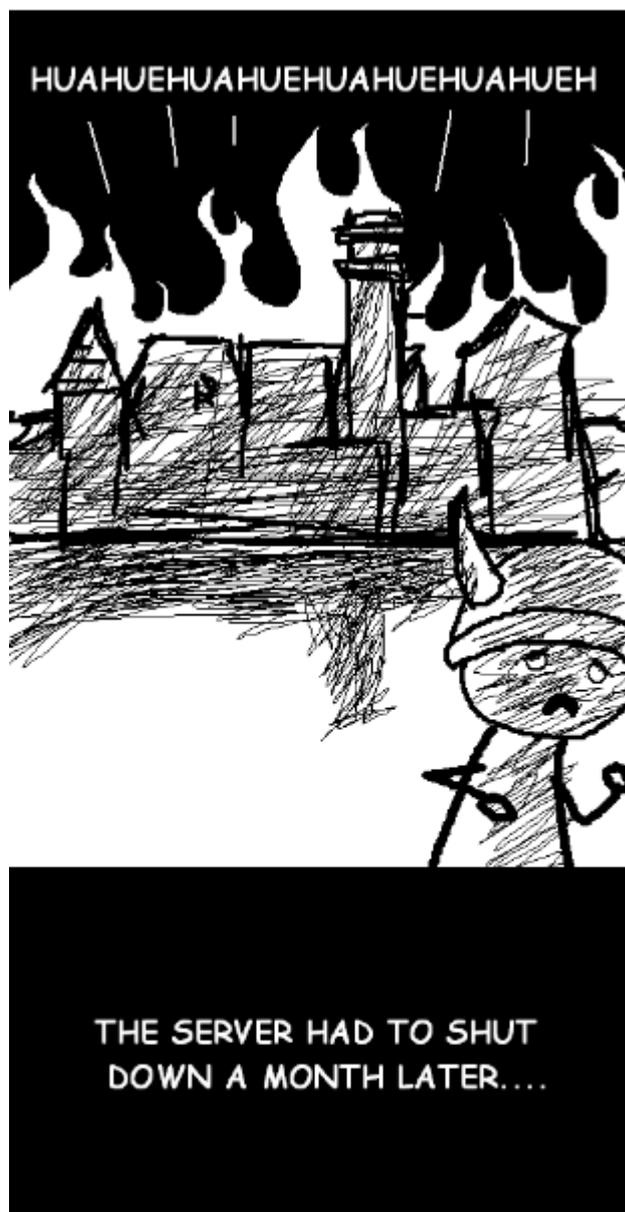
2 Weeks Later...

HUAHUEHUAHUEHUAHUEHUAHUEHUAHUEHUAH



HUAHUEHUAHUEHUAHUE





Fonte: <https://knowyourmeme.com/memes/huahuehuahue>

## ANEXO B – Postagem no Facebook da Kaipora Digital sobre o jogo HUE ATTACK



**Kaipora Digital**

1 de dezembro de 2013 ·

Olá pessoal! Recentemente aconteceu um evento de desenvolvimento de jogos onde 25 estúdios convidados desenvolveram jogos num prazo de 72h. A venda destes jogos seria revertida para a caridade. Desenvolvemos um PROTÓTIPO de jogo que cai muito bem na categoria de artefatos que vão além de sua função básica, no caso aqui, jogar, mas ele viria atrelado a alguns questionamentos e provocações. Nossa intenção com o jogo era criar uma metáfora em relação ao comportamento de ALGUNS brasileiros em jogos online, onde ficaram conhecidos como “HU3s” ou “BRBR” e que acabam por “destruir” os jogos, seja no aspecto econômico do jogo ou mesmo a falta de fair play, mal educação, etc. Isso é uma realidade, não foi inventado por nós. O grande problema é que outros aspectos do jogo foram interpretados por algumas pessoas como um conteúdo sexista e racista. Aqui, cabe uma informação importante, muitas pessoas entenderam a mensagem de forma bem humorada e sem nenhuma apologia a qualquer sentimento negativo, a não ser a crítica aos “HU3s”. Dito isto, gostaríamos de deixar claro os seguintes pontos:

1. O jogo NÃO será publicado, vendido ou distribuído de qualquer forma. O jogo enquanto produto, não existe. Admitimos que, por se tratar de um evento rápido, nossa representação do tema e a caracterização dos personagens foi rasa e causou interpretações que poderiam causar sentimentos negativos, sendo assim, para nós, ele seria um produto ERRADO e por isso não será publicado com o design proposto, algo que hoje consideramos completamente como experimental.

2. Somos um time de nordestinos e em nosso grupo existem profissionais das diversas etnias que compõem o nosso povo, o povo brasileiro. Todos aqui já sofreram preconceito, pela nossa cultura, cor, sotaque, etc. Abominamos qualquer tipo de preconceito, racismo e coisas do tipo. Pedimos sinceras DESCULPAS a todos aqueles que por qualquer motivo tenham se ofendido ao ver IMAGENS do protótipo ou tenham LIDO qualquer coisa a respeito. Somos um time sério e um dos poucos grupos no Brasil a se preocupar com a utilização da cultura brasileira nos jogos, em relação ao uso de temas, estética, narrativa e processos de produção nacionais.

3. Os personagens “HU3s”, adversários no protótipo do jogo NÃO SÃO todos negros. Infelizmente, por um acaso do destino e pela falta de TEMPO (pois a jam é uma maratona de 72h) as unidades que ficaram prontas à tempo foram apenas DUAS. E estas duas, por acaso, eram personagens negros. Existiam outros tipos de adversários, BRANCOS, AMARELOS e outros BRASILEIROS no jogo. Mas pedimos novamente DESCULPAS se por acaso as imagens do jogo denotaram o uso apenas de personagens negros, pois na realidade não era assim.

4. Por fim, no nosso jogo, os personagens, sejam dos jogadores ou adversários, são estereótipos. Como acontecem em diversos jogos. Nesse ponto, cabe a todo mundo uma reflexão entre os jogos e a vida real. Assim como o comportamento de alguns brasileiros nos jogos é estereotipado, como os “HU3s”, mas é algo real, também é real a existência do americano nacionalista, do chinês do kung fu e da alemã de seios grandes. Assim como do funkeiro, do fã de pokémon, do fã de Call of Duty. Cabe aqui uma discussão sobre a presença ou não destes estereótipos em jogos, já que a existência deles NÃO necessariamente significa que DEVEM estar em jogos. Para todos aqueles que são contra esse tipo de representação, pedimos DESCULPAS pois não temos as repostas claras, neste momento, para atestar o seu uso.

Encerramos essa nota, mais uma vez pedindo desculpas pelo ocorrido, no nosso direito de nos defendermos de muitas acusações aos nossos profissionais e ao estúdio como um todo. Não tínhamos a intenção de magoar ninguém ou atingir ninguém, apenas de tratar de assuntos reais nos jogos, quem sabe assim um dia eles deixem de ser “joguinhos”.

Abração,

Kaipora Team

Curtir · Comentar