

JOGOS ELETRÔNICOS E(M) DISCURSO: UMA ANÁLISE DE *GAMEPLAYS DO JOGO KAPITAL: SPARKS OF A REVOLUTION*

JEUX ÉLECTRONIQUES ET (EN) DISCOURS: UNE ANALYSE DE GAMEPLAYS
DU JEU KAPITAL: SPARKS OF A REVOLUTION

Matheus da Silva Medeiros¹

RESUMO: À luz da Análise do Discurso desenvolvida por Michel Pêcheux, Eni Orlandi e colaboradores, particularmente na França e no Brasil, este artigo analisa *gameplays* do jogo *Kapital: Sparks Of a Revolution*, um simulador de estratégia e construção de cidades. Buscamos compreender a complexidade da constituição de uma posição sujeito-jogador e *youtuber* nos recortes analisados, considerando a multiplicidade de formas possíveis de se jogar um mesmo jogo. Nesse processo, os sujeitos-jogadores se filiam a determinadas regiões do interdiscurso, estabelecendo relações de aliança, antagonismo e/ou de identificação com as classes sociais representadas no jogo, em que ecoam tensões constitutivas da formação social capitalista e distintos modos de significar a sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Análise do Discurso; Jogos eletrônicos; Interdiscurso.

RÉSUMÉ: À la lumière de l'Analyse du Discours développée par Michel Pêcheux, Eni Orlandi et leurs collaborateurs, en particulier en France et au Brésil, cet article analyse *gameplays* du jeu *Kapital: Sparks Of a Revolution*, un simulateur de stratégie et de construction de villes. Nous cherchons à comprendre la complexité de la constitution d'une position de sujet-joueur et de *youtuber* dans les extraits analysés, en considérant la multiplicité des manières possibles de jouer à un même jeu. Ce processus révèle que les sujets-joueurs mobilisent des régions spécifiques de l'interdiscours, établissant des relations d'alliance, d'antagonisme ou d'identification avec les classes sociales représentées dans le jeu. Ces dynamiques font résonner des tensions constitutives de la formation sociale capitaliste, tout en reflétant des manières plurielles de signifier la société contemporaine.

Mots-clés: Analyse du Discours; Jeux électroniques; Interdiscours.

1 Introdução

Os jogos eletrônicos são ainda um objeto pouco explorado pelos estudos brasileiros de Análise do Discurso. Em um breve levantamento bibliográfico, foi possível constatar que a produção científica nacional sobre o tema também é escassa, estando concentrada em alguns

¹ Doutorando em Linguística no IEL/Unicamp.

subtópicos específicos. Uma parte da bibliografia existente se detém sobre a relação entre os jogos e a violência (Khaled Júnior, 2018; Fontolan et al., 2020) ou articula a prática de jogar videogame a patologias psíquicas e mudanças comportamentais, como a atividade esportiva, a obesidade e o sedentarismo (Fonseca, Sichieri, Veiga, 1998; Westphal et al., 2021). Outra parte, mais próxima da educação ou dos estudos sobre os letramentos, aborda os *games* por um viés pedagógico e estratégico para a realização de atividades socialmente vistas como tediosas – estudar, por exemplo –, aproximando-se dos estudos sobre a *gamificação* (Chinaglia, 2023; Quast, 2020).

No presente trabalho, a partir do referencial teórico da Análise do Discurso desenvolvida por Michel Pêcheux, o nosso objeto de pesquisa são os discursos produzidos por *youtubers*² durante uma partida do jogo *Kapital: Sparks of Revolution*, classificado como simulador de estratégia e construção de cidades, desenvolvido pelo estúdio bielorrusso *Lapovich Team* e publicado pela *Fulqrum Publishing* em 2022. Para a análise, foram selecionadas três *gameplays*³ do jogo *Kapital: Sparks of a Revolution* (doravante *Kapital*)⁴ que se encontram disponíveis no YouTube: duas postadas pelo canal MetalBear entre 2021 e 2022, e a outra postada em 2022 pelo Canal do Void. Nossa objetivo é analisar como se dá a constituição de posições-sujeito-jogador pelos *youtubers*, considerando que essas posições são constituídas em relação às *formações ideológicas* nas quais se inscrevem, o que implica também a filiação a determinadas regiões do interdiscurso⁵. Nesse percurso, pretendemos observar como tensões constitutivas da formação social capitalista materializam-se nos recortes que, falando sobre (elementos d)o jogo, indicam o confronto entre posições-sujeito distintas e dizem também sobre modos de (se) significar (n)a sociedade.

A partir da análise de *gameplays*, esperamos contribuir, de algum modo, para o processo de trazer os jogos eletrônicos para a esfera da produção científica nacional. Buscamos construir uma reflexão que rompa com os lugares-comuns, que não levam em conta as complexidades e contradições das formações sociais capitalistas em suas formas contemporâneas. Referimo-nos especificamente às análises que meramente associam os jogos eletrônicos como responsáveis pela violência escolar e outros problemas sociais. Em nossa compreensão, os jogos eletrônicos são espaços importantes de disputa política, em que se pode reforçar sentidos dominantes, mas onde também se pode produzir curtos-circuitos nos discursos normativos, contribuindo para a desnaturalização de formas de dominação cotidianas naturalizadas sob a forma da evidência. Embora os jogos em si não conformem o nosso objeto de pesquisa, ressaltamos que os compreendemos também como *discurso*, de maneira que frisamos a sua dimensão político-econômico-subjetiva.

2 Jogos eletrônicos e Análise do Discurso

² Sob a óptica de uma teoria e prática discursiva, é importante dizer que, quando falamos sobre os *youtubers*, não os referimos enquanto indivíduos empíricos, mas sujeitos políticos, constituídos no discurso a partir de um efeito imaginário de unidade, que dissimula o funcionamento da ideologia, do inconsciente e do interdiscurso.

³ As *gameplays* são vídeos em que os usuários estão jogando um determinado jogo e ao mesmo tempo gravando e compartilhando a sua tela nas redes sociais, nesse processo, normalmente interagindo com os outros usuários que estiverem assistindo e fazendo comentários sobre a experiência dentro do jogo. Esse tipo de vídeo costuma ter um elevado número de visualizações em plataformas como YouTube e Twitch.

⁴ É importante não confundir o jogo eletrônico *Kapital: Sparks of a Revolution* com o jogo de tabuleiro *Kapital: Quem ganhará a luta de classes?*, lançado no Brasil em 2020 pelas editoras Boitempo e Autonomia Literária.

⁵ Os conceitos aqui apresentados serão retomados, explicados e mobilizados mais adiante.

Rafael Grohmann, em prefácio à obra *Marx no Fliperama*, de Jamie Woodcock (2020), enfatiza que os jogos eletrônicos são objetos inherentemente políticos. Eles estão envoltos na teia contraditória de sentidos que compõe o tecido social, produzindo imagens hegemônicas que naturalizam o capitalismo e as assimetrias sociais produzidas por ele, mas também possibilitando a imaginação de outros mundos e formas de organização social.

Essa ambivalência frisada por Grohmann é bastante cara para uma articulação com os estudos em Análise do Discurso. Para Pêcheux (2012, 1997), o processo de interpelação ideológica é ritual que não se realiza sem falhas e que está sujeito a irrupções de brechas e rachaduras. Como também lembra o autor, “não há dominação sem resistência: primado prático da luta de classes, que significa que é preciso ‘ousar se revoltar’” (Pêcheux, 1997, p. 304). Isso permite jogar luz sobre a relação tensa e contraditória entre dominação e resistência, na medida em que toda forma de dominação produz consigo formas heterogêneas de resistência em seu interior, incubando a revolta sob a sua dominação ideológica e colocando o sujeito diante da possibilidade da ruptura e da transformação. Da mesma forma, uma discursividade que contesta as evidências dos sentidos normativos não é homogênea, linear e estável, pois está também sujeita às rachaduras e deslizamentos provocados pelo conflito com a discursividade dominante, que pode ser capaz de assimilá-la e domesticá-la.

Nesse sentido, gostaríamos de tecer algumas breves considerações importantes para o estudo dos jogos eletrônicos pela Análise do Discurso. Eles não podem ser tratados como uma tecnologia a ser analisada de forma deslocada do tempo e do espaço, tampouco devem ser compreendidos como a causa-primeira de qualquer mal-estar social. Os jogos eletrônicos, assim como os sentidos produzidos sobre eles, são produzidos sob determinadas condições de produção (Pêcheux, 1997a). Há uma multiplicidade de já-ditos que, em maior ou menor medida, retornam à ordem da formulação, fornecendo as ideias pré-concebidas sobre como se joga e o que se espera de um jogo eletrônico, incidindo sobre as representações historicamente cristalizadas de personagens masculinas e femininas ou sobre a construção de determinados elementos visuais, enfim, manifestando-se como uma exterioridade constitutiva a partir da retomada de sentidos construídos anteriormente, em outro lugar. Na AD, nos referimos a esse funcionamento discursivo como *interdiscurso*, que é definido como “o saber discursivo que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma de pré-construído, o já-dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada de palavra” (Orlandi, 2010, p. 31).

Sendo assim, as condições de produção – sejam elas mais imediatas ou referentes à conjuntura mais ampla – e o interdiscurso⁶ compõem a situação discursiva, isto é, as circunstâncias que, articuladas ao cenário político-histórico e às imagens e posições ideológicas constituídas no processo discursivo, colocam o discurso em funcionamento. Nessa direção, os jogos eletrônicos precisam ser remetidos às esferas econômica, política, social e cultural, uma vez que são objetos discursivos, nos quais intervêm a história, a ideologia, a contradição, a incompletude, o político e o inconsciente, produzindo sentidos. Estes se constituem em relação

⁶ Em relação ao conceito de interdiscurso, abrimos um parêntese para tratar brevemente de sua relação com outro conceito: o de memória discursiva. Em alguns autores, essas noções são tratadas como sinônimas. Já outros, como Freda Indursky (2011), compreendem que ambos os fenômenos atuam de forma intrincada, porém distinta. Para Indursky (2011, s.n.), “a memória discursiva é regionalizada, circunscrita a uma Formação Discursiva (FD) e, por essa razão, é esburacada, lacunar. Já o interdiscurso abrange a memória discursiva referente ao complexo de todas as FDs. Ou seja, a memória que o interdiscurso compreende é uma memória ampla, totalizante e, por conseguinte, saturada”. Trata-se, assim, de funcionamentos distintos: a memória discursiva refere-se ao (in)dizível interno a uma FD, enquanto o interdiscurso diz respeito ao (in)dizível exterior às FDs, em sua rede de relações.

às formações discursivas que circulam no interdiscurso, estabelecendo entre si relações de aliança, dominação, subordinação e antagonismo.

Essa perspectiva é sustentada pelo fato de que a Análise do Discurso (doravante AD) desenvolvida por Pêcheux é um dispositivo teórico-analítico materialista. Na história do desenvolvimento da disciplina, isso significa dizer que a língua, entendida como a base material dos processos discursivos, tem uma espessura forjada na relação com a história, a ideologia e o inconsciente. Para falar da língua, é preciso falar de sua relação com a história e com os sujeitos falantes (Pêcheux, 1997b), pois são os efeitos dessa imbricação que levam à compreensão do discurso como um lugar historicamente determinado, onde invariavelmente se materializam as complexidades das tensões constitutivas de uma formação social capitalista. Os processos discursivos postos em cena não podem ser separados de sua inscrição na relação ideológica e contraditória entre classes. Nessa esteira, o conceito de *formação ideológica*, referente a um “conjunto complexo de atitudes e de representações que não são nem ‘individuais’ e nem ‘universais’, mas que se relacionam mais ou menos diretamente a posições de classes em conflito umas em relação às outras” (Pêcheux, 1997b, p. 160), comportam necessariamente uma ou várias formações discursivas (doravante FD) a elas interligadas, que caracterizam “aquel que, numa formação ideológica dada – ou seja, a partir de uma posição dada em uma conjuntura sócio-histórica dada – determina o que pode e deve ser dito” (Orlandi, 2010, p. 41). No interior de uma FD é possível considerar que há inúmeras *posições sujeito* possíveis; algumas mais, outras menos identificadas com o sujeito do saber da FD em questão, mas sempre em movimento.

Por essa razão, no que se refere ao processo de produção dos sentidos e dos sujeitos, são um ponto caro para nós os modos como, a partir dos comentários no/sobre o jogo *Kapital*, são reproduzidos (a paráfrase) ou deslocados e perturbados (a polissemia) dizeres/saberes pré-existentes e as dinâmicas relacionadas ao atual estado da luta de classes. No trabalho com os efeitos de sentido via memória e/ou interdiscurso, a retomada de enunciados anteriores não necessariamente se dá a partir de uma mesma filiação de sentidos, pois o que há é um jogo contraditório: “E é nesse jogo entre paráfrase e polissemia, entre o mesmo e o diferente, entre o já-dito e o a se dizer que os sujeitos e os sentidos se movimentam, fazem seus percursos, (se) significam” (Orlandi, 2009, p. 36).

3 Percurso de análise e considerações metodológicas

Os jogos eletrônicos não são apenas produzidos, mas também jogados. É levando isso em conta que afirmamos o ponto de partida de nossa investigação: a constituição de posições sujeito-jogador em *gameplays* sobre o jogo *Kapital* disponíveis na rede social YouTube. O jogo pode ser o mesmo para todos que o jogam, mas não só são múltiplas as formas de jogá-lo, como também são múltiplas as posições discursivas sustentadas por cada sujeito no ato de jogá-lo, constituídas em relação à história e à ideologia. Também fazemos eco a Adorno (2015, p. 27), que, com base em E. Orlandi, afirma “compreender o YouTube como um espaço de muitas cores em que *posições-sujeito voam dentro*, isto é, especificando pela minha pergunta de análise, *um espaço constituído por um complexo de gestos de interpretação no encontro de diferentes posições-sujeito*” (grifos do autor). Assim, ainda que o jogo seja o mesmo e a plataforma de divulgação das *gameplays* seja a mesma (o YouTube), a inscrição dos sujeitos em diferentes posições pode conduzir a rotas alternativas de sentido, da paráfrase à polissemia, dizendo, nesse processo, algo sobre a sociedade também.

No que se refere à construção do *corpus* de análise, tomamos as seguintes *gameplays* do jogo *Kapital* como objetos de investigação:

- “Pós Revolução, como você vai governar? - Kapital: Sparks of Revolution | Gameplay 4k PT-BR”, do canal MetalBear. O vídeo foi publicado em 02 de maio de 2022, 23 min.
- “Trabalhadores e aristocratas! - Kapital Sparks of Revolution | Jogo Rápido - Gameplay 4k PT-BR”, do canal MetalBear. O vídeo foi publicado em 12 de julho de 2021, 12 min.
- “Impeça a REVOLUÇÃO MARXISTA - Kapital Sparks of Revolution [Gameplay PT-BR]”, do canal Canal do Void. O vídeo foi publicado em 29 de abril de 2022, 25 min.

O gesto de entrada no *corpus* se dá por meio da noção de *recorte*, compreendido como fragmento de uma situação discursiva (Orlandi, 1984) e efetuado em relação às perguntas e objetivos da investigação. Suzy Lagazzi (2008) frisa que a noção de recorte faz trabalhar a incompletude, uma vez que “recortar é selecionar significantes significativos do funcionamento discursivo, é estabelecer relações significativas entre elementos significantes em diferentes materialidades” (Lagazzi, 2008, s. n.), ilustrando, assim, uns entre tantos percursos de sentidos que um determinado texto permite atravessar. Optamos pela seleção de recortes das *gameplays* representativos da constituição e movimentação de posições sujeito-jogador, a partir de um (necessário) processo de filiação a determinadas regiões do interdiscurso, consequentemente, a partir de um processo de identificação⁷. A partir desse critério, selecionamos dez recortes, nos quais privilegiamos o olhar para o discurso verbal produzido pelo sujeito-jogador, sem, no entanto, deixar de refletir sobre os efeitos na constituição desse sujeito-jogador produzidos pelo imagético – movimento que realizamos especificamente no recorte 8.

A transcrição é um dos principais procedimentos adotados neste artigo. Embora a Análise do Discurso (AD) não estabeleça protocolos rígidos de transcrição, cabe esclarecer como compreendemos esse procedimento a partir de uma perspectiva discursiva. A transcrição será mobilizada como recurso para atender à especificidade do *corpus* verbal da *gameplay* e pressupõe a transposição da oralidade para a escrita. Não se trata, no entanto, de uma mera reprodução técnica, mas sempre já de um gesto interpretativo. Por mais que busquemos aproximar-nos da fala tal como foi dita, nos deparamos incontornavelmente com os limites da incompletude da linguagem, dos sentidos e do sujeito (Perón, 2016).

No processo de transcrição, utilizamos reticências para marcar hesitações e pausas breves – não assinalamos textualmente as pausas mais longas, uma vez que elas não se mostraram presentes no material analisado. Quando as reticências aparecem entre colchetes [...], indicam que realizamos um corte na transcrição. O hífen (-) marca interrupções ou mudanças temáticas abruptas. Entre colchetes, inserimos comentários nossos, relativamente a ações simultâneas à fala do sujeito-jogador (como movimentos do cursor ou risos) ou a lacunas no discurso verbal, em relação às quais, pontualmente, formulamos hipóteses – sem desconsiderar a relevância desses espaços de silêncio (Orlandi, 2007) para a análise discursiva.

Trata-se, portanto, de uma transcrição que não almeja a neutralidade de uma operação pretensamente técnica, mas que visa dar visibilidade aos mecanismos discursivos envolvidos nos deslocamentos subjetivos – compreendidos em sua dimensão política e marcados pela contradição inerente ao discurso.

Outro procedimento mobilizado durante as análises é a investigação de famílias

⁷ Na AD, a identidade é pensada em relação à exterioridade que lhe é constitutiva, assim como em relação à sua provisoriação e incompletude. Cf. Zoppi-Fontana (2005).

parafrásticas. Como fundamenta a tradição pecheutiana (Pêcheux; Fuchs, 1997a), retomada por Indursky (2011), as relações de paráphrase constituem operações discursivas que dão visibilidade ao modo pelo qual diferentes enunciados se relacionam no interior de uma mesma matriz de sentido, que se organiza no âmbito de uma FD. Em alguns momentos, de acordo com os interesses da análise, nossa abordagem explora essas redes de retomadas parafrásticas – tanto no interior de um mesmo dizer quanto entre diferentes dizeres –, visando identificar tanto a estabilização de sentidos no âmbito de uma FD quanto os possíveis deslocamentos das posições-sujeito em seu movimento entre FDs em tensão.

Observar como os jogos são jogados permite vislumbrar como os sujeitos-jogadores interagem com os jogos e formulam opiniões sobre eles, atribuindo determinados sentidos e não outros, o que se dá sob a intervenção da história, da ideologia e do inconsciente. Em entrevista, E. Orlandi (2006a) relembra que a linguagem não é propriedade privada: ela é plural, variável, equívoca, razão pela qual há sempre versões, já que somos capazes de linguagem. Em relação aos jogos eletrônicos, constituídos por/na linguagem, também não existe só uma, mas várias formas de jogar. Dessa maneira, trazer as *gameplays* para a construção do *corpus* de análise nos coloca em contato com *versões*, isto é, com outras formas de jogar e outros modos de fazer-se sujeito na/pela linguagem.

4 A análise discursiva das *gameplays* do jogo *Kapital: Sparks of a Revolution*

Kapital: Sparks of Revolution é um jogo de 1 jogador desenvolvido pelo estúdio bielorrusso Lapovich Team e publicado pela Fulqrum Publishing em 2022. É classificado pela plataforma de distribuição de jogos da Epic Games nas categorias “construção de cidades”⁸ e “sobrevivência”. O jogo está disponível apenas em quatro línguas: inglês, russo, alemão e chinês. Nas *gameplays* que analisamos, os *youtubers* brasileiros jogam em língua inglesa, mas conversam com o público em português brasileiro.

O jogo apresenta um cenário no qual o jogador assume o papel de um governante encarregado de reconstruir uma cidade devastada pela guerra. A partir de alguns elementos oferecidos pelo cenário do jogo, como a necessidade de recuperação social e econômica após uma grande guerra, a vestimenta dos personagens e a ausência da possibilidade de desenvolvimento de indústrias tecnológicas contemporâneas a nosso tempo, é possível inferir que o jogo simula uma conjuntura social e política europeia da primeira metade do século XX.

A população da cidade é dividida em três classes: nobres, burgueses e trabalhadores, cada qual com seus interesses e demandas. A premissa do jogo é a de que o jogador deve administrar recursos limitados para restaurar a cidade, enfrentando crises e decidindo, por exemplo, sobre a distribuição de comida e abrigo, enquanto protestos e motins surgem devido a

⁸ Essa é uma categoria de jogos de simulação bastante popular, cuja origem remete ao lançamento das primeiras versões de *SimCity*, tornando-se hoje um universo bastante heterogêneo de jogos eletrônicos. Alguns se passam em um passado longínquo, como a Era Medieval (Medieval Dynasty, da desenvolvedora Render Cube, Farthest Frontier, da Crate Entertainment, e Foundation, da Polymorph Games, para mencionar um pequeno número deles); outros imaginam cenários futurísticos e propõem o desafio de construir e administrar cidades e até impérios do futuro, seja na Terra (Anno 2070, da Blue Byte, e 2020: Meu País, da Game Insight), seja em algum outro planeta (Surviving Mars, da Haemimont Games e da Abstraction, e Anno 2225, da Blue Byte e da Related Designs). Há também aqueles que mesclam mecânicas de guerra e conquista característicos de jogos tradicionais de estratégia, convidando o sujeito-jogador a assumir o posto de uma cidade ou de um Estado e “reescrever o curso da História”, como é dito, por exemplo, na descrição do jogo *Humankind*, da Amplitude Studios.

necessidades insatisfeitas. No início do *game*, há apenas alguns edifícios destruídos e o palácio de onde se governa, que também precisa de reparos. Não há indícios de como esse governante chegou ao poder ou se ele é oriundo ou tem laços com alguma das classes sociais em jogo. A partir desse momento, todos os passos são dados pelo jogador, que decide sobre quais edifícios construir e onde construir, levando em conta as necessidades de cada uma das classes sociais. O jogador também tem poder sobre o sistema de leis da cidade, a partir das quais pode decidir beneficiar mais uma classe do que outras.

Nesse contexto de uma sociedade marcadamente dividida, a revolução por qualquer uma das classes sociais é uma ameaça que paira no ar. Se o jogador se mantiver no poder por tempo suficiente para desenvolver o sistema de leis e de pesquisa, terá a chance de mudar o sistema político da cidade. São-lhe oferecidas três opções: “Constitutional monarchy” (aliança com a nobreza), “Free State” (aliança com a burguesia) e “People’s Republic” (aliança com os trabalhadores). Nas *gameplays* que analisamos, no entanto, os jogadores não chegam a esse estágio do jogo.

Também é parte das mecânicas de *Kapital* um sistema de missões cujo funcionamento se dá da seguinte forma: o jogador é apresentado a uma situação-problema que envolve um desentendimento entre membros de classes diferentes. À maneira de um tribunal, o jogador deve decidir quem ganhará a causa: se o trabalhador, o burguês ou o nobre. Esse veredito tem efeitos sobre os índices de felicidade e lealdade das classes sociais.

A dinâmica do jogo abre a possibilidade de que o jogador faça escolhas no que diz respeito à administração da tensão com/entre as classes sociais. Nesse sentido, as palavras “escolhas” e “decisões” serão utilizadas em alguns momentos neste trabalho. Entretanto, procuraremos ressaltar, ao longo do trabalho de análise, que essa “escolha” não é oriunda de um sujeito senhor das suas ações, mas é sobretudo um processo inconsciente, em que intervém o interdiscurso, a história e a ideologia.

4.1 Primeira parte

Neste primeiro momento, alguns recortes das *gameplays* do canal MetalBear e do Canal do Void serão colocados lado a lado. A análise se deterá sobre os mecanismos discursivos a partir dos quais o sujeito se autorrefere no discurso, bem como sobre as maneiras a partir das quais os interlocutores são referidos.

Vejamos os primeiros recortes:

R1: MetalBear

Agora a gente precisa assinar aí o ato de patrulhas e construir uma estação policial, outra estação policial? já fiz uma... ah não, a estação policial é outra, essa aqui é o departamento de polícia... então são coisas, assim, para frente... você não necessariamente precisa fazer isso aqui, [se você] não tem tempo para fazer isso, para poder fazer essas missões é só um indicativo realmente de como começar a progredir no jogo, tá.

R2: MetalBear

[Vou] pular a história aqui de novo porque essa historinha, assim, não tô muito interessado em descobrir ela por enquanto já que é um *demo*⁹... agora eu vou falar, eu tô jogando um *demo*, yes... eu quero mais é apresentar as mecânicas pra vocês pra caso vocês curtam o jogo colocar na lista de desejo de vocês, ficarem de olho, né.

R3: MetalBear

Basicamente nesse *demo* aqui eu foquei em fazer os objetivos, isso é meio tutorialesco... mas acho que o jogo tem um potencial legal [...]

R4: Canal do Void

Também gostaria de fazer se possível a produção aqui ó, o sawmill [o jogador move o cursor até um edifício chamado “sawmill”] [...] A gente vai começar a trabalhar com madeira e a gente vai precisar também de comida, pessoal, bem importante. Pra fazer comida, você tem que, então, importar daqui de cima da ferrovia, então a gente vai ter que destruir mais algumas casas, pegar aqui mais um pouco de madeira, certo... e logo, logo a gente vai consertar esse negócio.

A partir dos recortes acima, começamos a lançar um olhar para a materialidade linguística, em busca de pistas sobre como se dá constituição de uma posição sujeito-jogador. Notamos uma oscilação entre as formas “a gente”, “você” e “eu”. De início, o nosso olhar foi convocado para a forma da (auto)referência nos recortes 1 e 4:

- a) No R1, “a gente” (“agora a gente precisa assinar aí o ato de patrulhas” / “[a gente] precisa construir uma estação policial”) desliza para “eu” (elipsado em “já fiz uma... ah não”) e, por fim, para você (“você não necessariamente precisa fazer isso aqui”);
- b) No R4, há uma prevalência da forma “a gente” “a gente vai começar a trabalhar com madeira” / “a gente vai precisar também de comida”), intercalada pontualmente pela forma “você” (“Pra fazer comida, você tem que, então, importar”). Após isso, volta-se para “a gente” (“a gente vai ter que destruir” / “a gente vai consertar esse negócio”).

Lembramos aqui os estudos de Eduardo Guimarães no interior da Semântica da Enunciação, área que articula um diálogo profícuo com a Análise do Discurso. Em *Vozes e contrastes*, o autor se detém, particularmente, sobre os processos linguísticos de *indeterminação discursiva*. Esta se realiza também por meio das formas “eu”, “você”, “nós” e “a gente”, para além das partículas “-se” e “-m”. Sobre isso, Guimarães (1989, p. 54) afirma que

⁹ Neste e nos próximos recortes, “demo” significa “demonstração”. Isso quer dizer que o jogador não estava jogando uma versão completa do jogo, mas uma versão com recursos limitados.

o funcionamento indeterminador constitui, com a capacidade de referir os interlocutores, um efeito próprio da representação do sujeito da enunciação [...] o uso indeterminador destas formas são modos de representar a relação do sujeito da enunciação com o que enuncia, e com aqueles para quem enuncia o que enuncia.

A hipótese que defendemos é a de que “a gente”, nos recortes 1 e 4, dissimula o fato de que há um “eu” (o sujeito-youtuber) que não só toma a palavra, como também toma as decisões relativas ao jogo. Essa dissimulação, em outras palavras, é a indeterminação do agente das ações verbais, construindo um efeito de incorporação do interlocutor e de compartilhamento das ações realizadas no jogo eletrônico. Essa hipótese de indeterminação se estende ao aparecimento da forma “você”, com a diferença de que, nesse caso, o agente indeterminado é projetado sobre os interlocutores.

Nos recortes 1 e 4, a hipótese da indeterminação de “você” é reforçada pela configuração da mesma estrutura linguística que acompanha a forma “a gente”:

- a) No R1, a forma verbal “precisa” seguida de outro verbo no infinitivo, em que pese a negação e a modalização (“*a gente precisa assinar* aí o ato de patrulhas” / “*você não necessariamente precisa fazer* isso”);
- b) No R4, a expressão “ter que” seguida de uma ação verbal, em que pese a alteração temporal (“*você tem que, então, importar* daqui de cima da ferrovia, *então a gente vai ter que* destruir mais algumas casas...”).

Também reforça essa hipótese o aparecimento de uma referência explícita aos interlocutores, por meio da expressão “pessoal” (“*a gente vai precisar* também de comida, *pessoal*, bem importante. Pra fazer comida, *você tem que, então, importar*”).

Em relação ao “eu”, o que observamos já não é uma indeterminação, mas uma referência ao locutor (o sujeito-youtuber), que passa ainda por uma referência à situação discursiva. Isso pode ser notado, sobretudo, nos recortes 2 e 3, em que “eu” é configurado em momentos em que os sujeitos-youtubers referem o ato de gravação da *gameplay* ou suas atitudes em relação à gravação (por exemplo, “agora eu vou falar, *eu* tô jogando um *demo*, yes... *eu* quero mais é apresentar as mecânicas”, no R2; ou em “Basicamente nesse *demo* aqui *eu* foquei em fazer os objetivos”, no R3).

No R1, a alternância pontual de “a gente” para um “eu” elíptico atesta também um deslizamento da indeterminação para a determinação, na medida em que o sujeito-youtuber assume a responsabilidade por algo já feito (“Agora *a gente* precisa assinar aí o ato de patrulhas e construir uma estação policial, outra estação policial? já *fiz [eu]* uma... ah não, a estação policial é outra”).

Em síntese:

- Nos recortes 1 a 4, observa-se uma alternância entre “a gente”, “eu” e “você”;

- “A gente” e “você” apresentam um funcionamento indeterminativo, em que o agente da ação verbal é dissimulado a partir da incorporação do interlocutor e de uma projeção do agente sobre ele, respectivamente;
- “Eu” já não aparece, nos casos analisados, como o que produz um efeito de indeterminação, já que refere o próprio locutor e a situação discursiva em que ele se encontra.

Esse cenário nos suscitou um questionamento: O que pode nos dizer o funcionamento da indeterminação discursiva sobre a maneira a partir da qual o sujeito (se) significa (em relação à) aquilo que ele mesmo diz?

A partir disso, tivemos nosso olhar convocado para a modalização deôntica nos recortes 1 e 4, em que ela funciona justamente ao lado da indeterminação discursiva. Nos recortes, há uma reiteração da modalização deôntica como efeito das ações verbais “precisar” e “ter que”, frequentemente acompanhadas de um verbo auxiliar, com efeito de imposição. No R1, essa modalização é configurada em “a gente *precisa* assinar” e “[a gente *precisa*] construir uma estação policial” e “você *não necessariamente precisa* fazer isso”. Já no recorte 4, por sua vez: “A gente vai *precisar*”, “você *tem que* importar”, “a gente *vai ter que* destruir”, “[a gente *vai ter que*] pegar”.

A constituição de uma posição sujeito-jogador e *youtuber* é atravessada, assim, pela autorização para dizer ao interlocutor o que ele *precisa* e o que ele *não necessariamente precisa* fazer.

Nos recortes 2 e 3, não há modalidade deôntica, mas de incerteza (no recorte 3, “*acho* que o jogo tem um potencial legal”) e desejo (“eu *quero* mais é apresentar as mecânicas pra vocês pra caso vocês curtam o jogo colocar na lista de desejo de vocês”), por exemplo. Para a perspectiva discursiva que adotamos, a intenção dos sujeitos não é relevante, uma investigação nessa área não se interessa por “descobrir” as intenções de quem quer que seja. Mas há algo que chama atenção, que é a maneira como as próprias *gameplays* vão sendo significadas: “apresentar as mecânicas”, no R2, é um *gesto de interpretação* do sujeito em relação à própria *gameplay*, o que se encontra marcado ainda pelo adjetivo “tutorialesco” no R3.

Para avançarmos nessa análise, é importante retomar a distinção de Orlandi entre *discurso didático* e *discurso pedagógico*. Segundo a autora, embora ambos se configurem em situações discursivas em se está em jogo o *ato de ensinar*, “o pedagógico se caracteriza por estar diretamente ligado (regido) por instituições formais de ensino (a escola), enquanto o didático não supõe essa relação com as instituições formais (ou aparelhos ideológicos de Estado, como diria Althusser)” (Orlandi, 1989, p. 120).

Nesse sentido, a partir do funcionamento da indeterminação discursiva, ao lado da modalização deôntica e dos gestos de interpretação dos sujeitos-*youtubers* em relação à própria *gameplay*, podemos dizer há uma versão de um *discurso didático* que vai se constituindo, aliado à constituição de um lugar de autoridade para dizer o que *precisa* ser feito e o que *não necessariamente precisa* ser feito (recortes 1 e 4). Como consequência disso, tem-se o efeito de que a informação apresentada é neutra e objetiva.

Essa indeterminação, é importante dizer, não se confunde com *apagamento do sujeito*, como é próprio de certas versões dos discursos didáticos e pedagógicos (Orlandi, 2006b). E se não observamos apagamento, isso tem relação, uma hipótese nossa, com o funcionamento particular dos rituais de linguagem de *youtubers* no espaço digital. Evocamos, nesse sentido, a tese de doutorado de Guilherme Adorno (2015) sobre o(s) discurso(s) sobre “eu” na composição

autoral dos *vlogs*¹⁰. Sobre essa composição do “eu”, Adorno (2015) analisa, por exemplo, como as formas de afirmação do “eu” não se limitam à enunciação linguística, marcando-se também a partir de outros aspectos que compõem o que Adorno chama de *composição autoral*. Entre esses aspectos, está o enquadramento, que evoca a memória do retrato, além de outros mecanismos que permitem um efeito de identificação entre imagem, pessoa e um “eu” individualizado, no imbricamento do discurso verbal e do discurso imagético. Nessa composição, a partir de condições de produção específicas, emerge a posição sujeito do *vlogueiro*¹¹, envolvido em processos de autorização sustentados no corpo como assinatura. A constituição da legitimidade dessa posição, a partir do qual se enuncia, permite aos vlogueiros criar e se dizer autores – e com isso, acrescentamos, (re)produzir e disseminar saberes.

Dessa maneira, afirmamos que há uma sobreposição de posições, na medida em que se é sujeito-youtuber e ao mesmo tempo sujeito-jogador. Da mesma forma que Adorno (2015) observa a reiteração do “eu” como uma regularidade nos *vlogs*, notamos que o “eu” sujeito-youtuber é marcado e configurado na referência à gravação da *gameplay* ou às atitudes do sujeito-youtuber sobre ela, mas também em outros processos linguísticos que não focalizamos; por exemplo, o fato de que o criador do canal MetalBear mostra seu rosto durante a gravação da *gameplay*, gravando simultaneamente a si próprio e ao jogo. Ao lado disso, a reiteração da modalização deônica e da indeterminação discursiva a partir das formas “a gente”/“você” contribuem para a produção de um efeito de cerceamento, que delimita o que deve (e o que não deve) ser feito no jogo e contribuem para a aparência de uma informação objetiva, enunciada de um lugar de autoridade. Nesse caso, porém, já se é concomitantemente sujeito-jogador.

4.2 Segunda parte

Nesta seção, nos deteremos sobre as *gameplays* do canal MetalBear. Lançamos agora um olhar para os próximos recortes:

R5: MetalBear

E aí, pessoal? Aqui é o Metal e bem-vindos, galera. Kapital: Sparks of Revolution, joguinho aqui de gerenciamento de cida-, mais ou menos de cidade [trecho inaudível] mas gerenciamento aqui de uma sociedade burguesa, nobre, dos trabalhadores, do proletariado, que tão sempre aí na esquina de uma revolução [...] basicamente, nesse jogo aqui, a gente tem o papel de um prefeito no pós-movimento meio revolucionário¹²,

¹⁰ Adorno (2015) sublinha o fato de que, à altura do desenvolvimento da sua tese de doutoramento, os sentidos para o que seria um *vlog* eram dispersos, de maneira que o *vlog*, entendido como um ritual de linguagem, estava ainda em processo de cristalização da sua textualidade. Isso não foi um impedimento para que se desse contorno a algumas regularidades no ritual de composição dos *vlogs*, como “a reiteração do ‘eu’, as diferentes materialidades significantes em composição, o espaço digital em que ele circula e a relação equívoca entre privado e público” (Adorno, 2015, p. 18).

¹¹ Neste momento do texto, dizemos “vlogueiros”, pois esse é o termo mobilizado por Adorno (2015). Há uma porção de nomes para o que temos chamado, neste texto, de “youtubers”: “vlogueiros”, “videoblogueiros”, “youtubers”, “criadores de conteúdo”, “influencers”... Essas nomeações, no entanto, levando-se em conta suas relações de sentido, não referem necessariamente a mesma coisa, a depender de *quem fala, de onde fala, com quem fala e em quais circunstâncias*, razão pela qual fazemos esta ressalva.

¹² Na verdade, a premissa do jogo é a tarefa de administrar uma cidade com um processo revolucionário que paira

meio treta, a gente chega aqui tá tudo queimado, as casas, inclusive vocês podem ver que ainda tem umas pilhas aí de coisas pra eu destruir, pra eu poder limpar, pegar recurso, hã, e você tem que reparar o palácio, primeira coisa, claro, importante, a nobreza precisa do palácio deles, enfim, restaurar o palácio aqui, que você meio que mora né, que você é o prefeito, cê governa de lá, hã, e construir casa tanto pra burguesia e pros nobres, né, você tem aqui as duas classes, quanto pra, é, os trabalhadores [...] a gente tem que equilibrar as necessidades da população sempre pensando nessa questão da divisão de classes aí do jogo [...]

R6: MetalBear

E aí, pessoal, aqui é o [inaudível] bem-vindos, galera, a mais um jogo rápido, esse aqui é Kapital: Sparks of a Revolution, um joguinho de construção de cidades, gerenciamento de população aonde você vai ter que equilibrar as necessidades e demandas das classes de 1800 e bolinha sei lá, de 1900 e bolinha, hã, numa sociedade que... pós um desastre aleatório aconteceu, não sei exatamente a história, o importante é que a gente vai botar os burgueses pra tretar com os trabalhadores e revoltar contra a nobreza e taxar os... e fazer as coisas que o povo todo gosta. Eu tô aqui com o jogo carregado, galera, e... eu construí algumas casas aqui e pá, é... e a gente tem mais algumas coisinhas pra fazer.

Dizeres como “você é o prefeito” indicam a relação de identificação, enquanto jogador, com a posição a que o jogo conduz. Mas há outras pistas nos recortes acima que indicam como se dá a constituição dessa posição sujeito-jogador. Se lançamos um olhar para os recortes “a gente tem que equilibrar as necessidades da população sempre pensando nessa questão da divisão de classes aí do jogo” (R5) e “você vai ter que equilibrar as necessidades e demandas das classes de 1800 e bolinha sei lá, de 1900 e bolinha” (R6), notamos que, sob efeito da modalização deônica, repete-se a obrigação de equilibrar “as necessidades da população” e “as necessidades e demandas das classes”.

Analisemos os seguintes recortes:

R5.1: “... gerenciamento de cida-, mais ou menos de uma cidade...”

R5.2: “... gerenciamento aqui de uma sociedade burguesa, nobre, dos trabalhadores, do proletariado...”

R6.1: “... gerenciamento de população...”

Esse fio de repetibilidade (“gerenciamento” + compl.) indica o funcionamento de dizeres pré-existentes que são evocados pelo funcionamento da memória e se materializam como (re)formulações parafrásticas. O que observamos nessa trilha da repetição é um movimento de sentidos, que parte de “cidade” para “sociedade burguesa, nobre, dos trabalhadores, do proletariado” e “população”. Essa rede de já-ditos, a partir das quais se reescreve “cidade” (marcada com um “mais ou menos”) como “sociedade” (dividida em classes) e depois

no ar, mas que, no momento em que o jogador assume o posto de governante, ainda não ocorreu.

“população”, é determinada pelos efeitos de sentido da palavra “gerenciamento”. Vai-se constituindo, assim, a figura do político-gestor, que deve equilibrar e gerir o que ora é chamado de “população”, ora é remetido às relações entre classes sociais.

Se observamos as condições de produção, é possível apontar para como a questão do gerenciamento da população possibilita a evocação de uma série de já-ditos sobre as formas de regulação que são incorporadas pelo Estado e pelo seu conjunto de instituições para administrar, controlar e ajustar os sujeitos no cenário político-econômico do capitalismo neoliberal. No campo político, não tem faltado exemplos de figuras políticas no século XXI que se afirmam não como políticos, mas como *gestores*¹³ – ressoando ainda um discurso empresarial que concebe o Estado como uma empresa que precisa ser “otimizada” e cujos conflitos de classes são convertidos em “problemas de gestão”.

Nos recortes analisados, o discurso do gerenciamento se mostra determinado por sentidos historicamente constituídos sobre a administração do social – sentidos que concebem a população simultaneamente como alvo e objeto de controle, de maneira a metabolizar os anseios e revertê-los em prol da governabilidade do modo de produção dominante. Os deslizamentos ocorridos nos recortes R5.1, R5.2 e R6.1 indicam uma posição sujeito-jogador-governante que se significa em relação à tarefa de gerenciar a população, regulando-a e controlando-a, à maneira de uma gestão dos sujeitos. Por essa lógica, o jogador parece se colocar em uma posição superior/externa, em que se vê conduzido pelas mecânicas do jogo a assegurar a manutenção imediata do poder. Com efeito, López López (2013), em sua abordagem das lógicas do poder, trata justamente desta dimensão: uma vez que o poder pode mudar de mãos, as ações imediatas daquele que o detém se concentram em sua obtenção ou manutenção; em suma, o poder torna-se um fim em si mesmo. Isso se manifesta também no fato de que o jogo não abre margem de jogabilidade para práticas e projetos políticos que extrapolam a lógica imediata de manutenção do poder no jogo¹⁴.

Entretanto, ainda no R6, nos chama atenção o deslizamento dessa posição de gestor-administrador: “o importante é que *a gente* vai botar os burgueses pra tratar com os trabalhadores e [Ø] revoltar contra a nobreza e [Ø] taxar os... [Ø] e [Ø] fazer as coisas que o povo todo gosta”. O que parece ser recuperado é a memória da revolução francesa, tanto na evocação da revolta contra a nobreza quanto na indicação de uma relação de antagonismo entre burgueses e trabalhadores. Mas a forma “*a gente*”, nesse caso, a quem se refere? É indeterminativo? Fala-se a partir da posição de sujeito-jogador-governante ou a partir da posição de sujeito-youtuber, que incorpora os interlocutores da *gameplay*?

A produção das elipses sublinha para nós a opacidade desse processo revolucionário. Quem irá se revoltar contra a nobreza? Quem será taxado e quem irá taxar? O que são “as coisas que o povo todo gosta”? Incompletude e equívoco, nos termos de Pêcheux (2006) se entrelaçam aqui, nos lembrando que a língua, da perspectiva da AD, não diz tudo: é língua-deriva, língua-falta, língua-furo. Língua, que é o lugar material da produção dos efeitos de sentidos, que podem ser múltiplos, vários. O equívoco produzido pelas elipses nos diz sobre a complexidade e

¹³ A título de exemplo, citamos uma fala do ex-governador de São Paulo, o empresário João Dória (PSDB): “Eu sou gestor. Não tenho nada contra políticos. Mas eu não sou um”. Disponível em: <<https://epoca.globo.com/politica/noticia/2017/04/joao-doria-eu-nao-sou-politico-nao.html>> Acesso em 21 abr. 2025.

¹⁴ O que não significa que esse objetivo não possa ser contornado e rejeitado por um sujeito-jogador que assumir uma posição *contra* as regras do jogo, interpelado por sentidos que lhe direcionam, enquanto governante, a permitir que se instaure um processo revolucionário.

o emaranhamento dos processos de identificação em que o sujeito-youtuber como sujeito-jogador está envolvido. Ele está acima das classes sociais, em posição externa a elas e atuando sobre elas, ou se identifica com uma delas?

Para avançarmos na análise, é preciso que olhemos para outro recorte:

R7: MetalBear

Nós temos mais uma paradinha aqui... [Lendo a missão no jogo] Um homem do estábulo viu um nobre bater na sua esposa e ele, tipo, foi defender ela. A situação terminou numa briga, o aristocrata exige que o homem do estábulo seja punido. [A gente?] pode punir o trabalhador do estábulo ou punir o nobre. Eu vou punir... o trabalhador do estábulo, que que você mexeu seu nariz... Eu sei que tá todo mundo agoniado nos comentário, mas é que a minha lealdade com os nobres tava baixa e com os trabalhadores tava alta, eu dei uma equilibrada pros dois ficarem bons né... Um verdadeiro político, não é mesmo? Um verdadeiro prefeito, ir atrás dos meus interesses. Se você quiser ser um prefeito diferente, galera, baixe o jogo, compre o jogo, o link tá aí na descrição pra vocês poderem jogar [...]

No R7, lê-se o texto de uma missão apresentada pelo jogo. Ela trazia uma situação em que um trabalhador intervinha para impedir que um nobre batesse na própria esposa, o que motivou um pedido de punição do trabalhador (“I can treat my wife however I desire. Servants have no right to tell their masters how to behave, and specially no right to assault us”, diz o nobre). Diante disso, o sujeito-jogador precisava escolher entre duas opções: punir o nobre (o que aumentaria a lealdade dos trabalhadores e diminuiria a lealdade da nobreza) ou punir o trabalhador (o que aumentaria a lealdade da nobreza e reduziria a dos trabalhadores). Na sequência, o sujeito-jogador decide punir o trabalhador, pois, como a lealdade dos nobres era mais baixa, então era preciso “dar uma equilibrada” e agir como “um verdadeiro político”.

Essa justificativa, ancorada em um “cálculo político” de quem deveria ser apoiado e quem deveria ser punido, reforça algo que já havíamos observado anteriormente: mais do que a identificação com esta ou aquela classe, as palavras de ordem são gerir, administrar e equilibrar, de modo que seja possível continuar a exercer o poder.

Esse recorte nos suscitou ainda algumas indagações sobre o funcionamento de *pré-construídos*¹⁵ sobre a figura do político. Retomamos aqui o conceito de *formações imaginárias*¹⁶ (Pêcheux, 1997a), que diz respeito às imagens e representações constituídas entre locutores no

¹⁵ Em Pêcheux (1997a), o pré-construído funciona como um saber anterior e preexistente, que comparece no discurso sob a forma de um *já-lá*, um *sempre-já-sabido*.

¹⁶ É importante salientar que reconhecemos as críticas do próprio Pêcheux ao conceito de *formações imaginárias* em seus trabalhos pós-1975, afastando-se de uma leitura psicologizante, que reduza as condições de produção a uma situação empírica de enunciação. Mesmo assim, optamos por manter esse conceito, articulado à releitura da noção de *condições de produção* e à noção de *posição-sujeito*, possibilitando a compreensão das *formações imaginárias* não como “jogos de espelhos”, mas como efeitos de posições-sujeito atravessadas pela materialidade discursiva e pela luta de classes. Dessa maneira, longe de abandonar a autocritica pecheutiana, nossa retomada do conceito busca reinseri-lo no dispositivo teórico reformulado pelo autor, onde as representações são sempre-já determinadas pelas *formações discursivas* em relação no interdiscurso.

discurso. Elas têm uma estreita ligação com as condições de produção, na medida em que permitem compreender as imagens que os locutores fazem de si e de outros, relativamente ao lugar social que ocupam. Como é o objetivo deste texto refletir sobre as posições-sujeito constituídas nas *gameplays* da *Kapital*, importa para nós a seguinte questão: No recorte acima, que imagem faz o sujeito-jogador da posição que ocupa (a de um político)? O que é ser um “verdadeiro político”?

Para responder a essa pergunta, em um primeiro momento, consideramos importante fazer uma observação sobre a configuração político-administrativa da cidade do *Kapital*: a ausência de uma estrutura de Estado, em especial da organização de um aparelho jurídico. Relembremos L. Althusser. Em *Os Aparelhos Ideológicos do Estado*, Althusser (1985) realiza alguns desdobramentos a partir da teoria marxista do Estado, analisando o funcionamento contraditório seus aparelhos, onde se materializam as práticas ideológicas que visam à reprodução das relações de produção e à manutenção da organização social capitalista, o que não se dá sem conflitos. O autor propõe uma distinção entre o *Aparelho Repressivo de Estado* (que comprehende o governo, a polícia, a administração pública, o exército, etc.) e os *Aparelhos Ideológicos do Estado* (que comprehendem as diferentes igrejas, as escolas públicas e privadas, as famílias, o jurídico, o sistema político, a imprensa, o rádio, a televisão etc). Para Althusser, ambos os aparelhos do Estado funcionam tanto através da violência quanto através da ideologia, com a diferença de que os Aparelhos Ideológicos funcionam predominantemente através da ideologia; e os Aparelhos Repressivos, predominantemente através da violência.

A partir disso, se retornamos o olhar para o nosso recorte, observamos o seguinte: a figura do governante é centralizadora: ela administra, absolve e condena, à revelia da existência de um aparelho jurídico. Ou seja, isso se dá ao modo de uma “punição sem lei”, uma vez que o poder de absolver ou de punir se concentra na figura do governante, sendo exercido ao sabor das decisões do sujeito-jogador. Paralelamente a isso, cabe ainda observar que, no jogo, o governante é também quem detém o monopólio do uso da força, já que é quem decide pelo uso (ou não uso) das forças policiais para sufocar as rebeliões de nobres, burgueses ou trabalhadores.

Dessa forma, há ausência de uma memória republicana e de uma mediação jurídica dos conflitos sociais a partir de uma estrutura organizada de Estado; ao mesmo tempo, parte do que L. Althusser chamou de Aparelho Repressivo de Estado (as forças policiais) é a dimensão dessa estrutura que se materializa no jogo. Por meio do controle das operações policiais, o sujeito-jogador pode colocar em prática a repressão para se manter no poder. Assim, a posição sujeito-governante a que o sujeito-jogador é conduzido não deixa de produzir efeitos de sentidos, que remetem a uma rede de já-ditos sobre o que deve ou não fazer um soberano. O fato da punição sem lei em *Kapital* faz ressoar o pensamento de Maquiavel (2010 [1532]), para quem a estabilidade política era um tema muito caro. Para o filósofo, em situações graves, o soberano deveria fazer o que fosse necessário para garantir a ordem, e essa capacidade de discernimento configuraria o bom soberano. Se voltamos ao R7, por essa cadeia de sentidos, o bom e “verdadeiro” político é aquele que sabe, inclusive, que a política tem outra moralidade, o que justifica decisões como a de punir o trabalhador ao invés do nobre, que batia em sua própria esposa.

Partindo da compreensão de que os jogos eletrônicos também são *discurso* e que analisamos *gameplays* de jogadores brasileiros, devemos observar como essa exterioridade constitutiva determina os processos de significação do governante na *gameplay* do canal MetalBear.

3.3 Terceira parte

Nesta seção, nosso interesse é dar continuidade à análise dos processos de identificação que configuram uma posição sujeito-jogador em Kapital. Em um primeiro momento, voltamos brevemente nosso olhar para outro elemento dessa configuração: o discurso imagético. Em seus trabalhos sobre filmes e documentários, S. Lagazzi (2008) mobiliza o conceito de *imbricação material* para destacar a intersecção contraditória entre materialidades significantes, fazendo trabalhar a incompletude de uma na outra.

Não se trata, portanto, de compreender o funcionamento da imagem e do som e da palavra como se um complementasse o sentido do outro, mas de considerar que, em uma textualidade como a de um jogo eletrônico, diferentes materialidades significantes se (re)associam e se reformulam de maneiras diversas no processo de produção de sentido. Esse rearranjo pode envolver voz, efeitos sonoros, cores, tipos de gráficos, imagens, enquadramentos, caixas de diálogo ou de informação – em suma, elementos verbais e não verbais por meio dos quais é possível vislumbrar modos de funcionamento do social. Afinal, é a inscrição do histórico, do ideológico e do político na linguagem que constitui o funcionamento discursivo.

No que concerne à materialidade discursiva das *gameplays*, muito poderia ser observado sobre os efeitos de sentido produzidos em relação ao social, ao político e ao urbano, no complexo imbricamento entre o imagético, o verbal e o sonoro. No entanto, para não alçar voos maiores do que este espaço permite, nos deteremos sobre as questões que dizem respeito diretamente aos nossos objetivos. Sendo assim, vejamos o próximo recorte:

R8 – Printscreen da *gameplay* de *Kapital* do canal MetalBear



Se já observamos que o sujeito-jogador é conduzido à posição de governante, cabe agora dar visibilidade a como o funcionamento do discurso imagético também produz um direcionamento de sentidos no que diz respeito à relação entre o jogador-governante e a população-governada, e sobretudo, como essa relação é significada no discurso do jogador. Nesse sentido, um primeiro aspecto que comentaremos diz respeito a como é formulado o ponto de vista imagético do jogador: observa-se a cidade de cima para baixo, de uma perspectiva

oblíqua. No canto inferior direito e nas laterais, com exceção da esquerda, observam-se painéis de controle com informações gerais sobre a cidade administrada e/ou sobre uma determinada construção, assim como alguns comandos.

Soma-se a isso a ausência de planos abertos, médios ou fechados em que uma figura humana ocupe um espaço maior na tela do *game*, o que, ao lado da perspectiva oblíqua, é um ponto em comum entre diversos jogos do gênero construção/administração de cidade, de *Kapital* a clássicos como *SimCity*. Se lançamos um olhar para esse fio de repetibilidade, isso não quer dizer, por exemplo, que a perspectiva oblíqua produz os mesmos efeitos de sentidos em todos os jogos do gênero que a adotam. Em alguns jogos, essa perspectiva também é referida como “modo deus”.

Nas *gameplays* de *Kapital*, não observamos a produção de sentidos que associam o sujeito-jogador-governante à ideia de divindade. A materialização de uma figura vigilante e centralizadora, que aparentemente ocupa um lugar superior/externo, com uma visão de todo o ambiente pertinente, nos remete à imagem do pan-óptico, de Jeremy Bentham.

O panoptismo desenvolvido por Bentham e aplicado às prisões no século XVIII — e posteriormente às escolas, aos asilos psiquiátricos, às fábricas e a outras instituições — é ilustrativo da organização de um sistema de vigilância que tem como efeito o aumento da eficácia do poder, por meio de técnicas institucionais que permitem medir, controlar e corrigir os indivíduos. Nas mecânicas de *Kapital*, é interessante perceber como a memória da perspectiva pan-óptica é retomada e se atualiza na figura de um jogador-governante que, obtendo uma visão ampla de seus governados, deve garantir o controle administrativo e cuidar para que os personagens-habitantes não instaurem um processo revolucionário. Da mesma forma, o jogo dispõe da mecânica de nível de felicidade e de lealdade de cada classe, por meio da qual cada uma avalia o governante, segundo os próprios interesses.

Na outra via, embora a figura do governante se projete como superior/externa, há deslizamentos no discurso do sujeito-jogador que se fazem notar. Retomemos parte do R5:

R5.3:

a gente chega aqui tá tudo queimado, as casas, inclusive vocês podem ver que ainda tem umas pilhas aí de coisas pra eu destruir, pra eu poder limpar, pegar recurso, hã, e você tem que reparar o palácio, primeira coisa, claro, importante, a nobreza precisa do palácio deles, enfim, restaurar o palácio aqui, que você meio que mora né, que você é o prefeito, cé governa de lá, hã, e construir casa tanto pra burguesia e pros nobres...

Havíamos observado anteriormente que, uma vez que o sujeito-jogador-governante não tem uma vida familiar ou privada em *Kapital* para além do fato de governar do palácio, não há uma relação de identificação já-dada com esta ou aquela classe social, de modo que, no discurso do sujeito-jogador, ele parece ocupar um lugar superior/externo. Por outro lado, essa relação de identificação mostrou-se equívoca no R6, quando questionamos se o sujeito-jogador “está acima das classes sociais, em posição externa a elas e atuando sobre elas, ou se identifica com uma delas”.

Em R5.3, observamos que essa equivocidade torna a irromper. Em um primeiro

momento, o sujeito-jogador orienta a reparação do palácio, uma tarefa-primeira que é colocada pela própria mecânica do jogo. Mas o mais interessante é como se significa a reparação do palácio no discurso do jogador: ela seria necessária porque “*a nobreza precisa do palácio deles*”, ao mesmo tempo em que “*você meio que mora né [no palácio], que você é o prefeito, cê governa de lá*”. O palácio é concomitantemente vinculado à nobreza e ao governante, e este, então, moraria no palácio da nobreza, de onde também governa. Na verdade, as moradias para nobres e burgueses são construídas posteriormente. Essa relação de identificação com a nobreza (e não com a burguesia nem, sobretudo, com os trabalhadores) chama atenção, na medida em que revela um deslizamento na posição sujeito do jogador. A princípio, o sujeito-jogador é conduzido a se colocar em uma posição externa às classes sociais, acima delas, assumindo uma visão pan-óptica. No entanto, ao vincular o palácio como pertencente à nobreza, e não como sede do governo, o jogador acaba por reforçar um vínculo com a classe dominante, em uma relação de identificação que não é linear.

4.4 Quarta parte

O recorte a seguir foi retirado da *gameplay* do Canal do Void:

R9: Canal do Void

Com isso aqui a gente vai poder começar a fazer as pesquisas, pesquisas não, tem também o sistema de pesquisas, só que esse aqui na verdade é o sistema de leis, e aí as leis são justamente importantes pra apazigar certas classes sociais, cada lei vai ter um impacto diferente em um grupo de diferentes pessoas.

No R9, o sujeito-jogador apresenta ao seu interlocutor uma das funcionalidades do jogo, notadamente o sistema de leis, administrado unicamente pelo sujeito-jogador-governante. Em *Kapital*, esse recurso permite dispor sobre as políticas de taxação, desbloquear a construção do Departamento de Polícia e a construção de instituições de ensino, entre outras funcionalidades¹⁷. Chamamos atenção para como o sistema de leis é significado no recorte a partir da posição ocupada no jogo: “as leis são justamente importantes pra apazigar certas classes sociais”. A forma nominal do verbo “apazigar” embosca o agente do apaziguamento, dissimulando o papel do sujeito-jogador-governante nesse processo. Por outro lado, o determinante “certas” conduz à interpretação de que não todas, mas uma ou outra classe social deve ser apaziguada.

Para avançar na análise, vamos ao próximo recorte:

R10: Canal do Void

¹⁷ Embora não seja o objetivo deste trabalho, a análise de como se dá a configuração do sistema jurídico em jogos que simulam, de alguma maneira, o funcionamento do Direito é um percurso frutífero para a observação do funcionamento da ideologia jurídica liberal na constituição de sujeitos-de-direito e de imaginários sobre as instituições jurídicas e/ou sobre os direitos e deveres historicamente construídos como universais, que frequentemente aparecem nesses jogos como elementos já-dados, descolados da história e da ideologia.

Ih, lá vem... Começou o dilema. Então... [Lendo a missão no jogo] Um fabricante, tá, Novell, um fabricante rico, pegou sua herança... é, herdeira... Nossa, isso que dá ler rápido. Na verdade, o que acontece é que uma herdeira de uma dinastia baronial, que não tava indo muito bem das pernas, né, que tava sem grana e tudo mais, tentou casar com um cara aqui. Daí o cara... é um produtor aí, um capitalista, né, um dono de fábrica, e aí não tava dando muito certo. Ela tá pedindo o divórcio, ela tá querendo tirar grana do cara, certo, falando que ele era um, que é um tirano em casa, não sei o quê, não sei o quê. E aí ele não tá querendo dar o dinheiro. Vamos... deixa eu ver... um lado vai dar lealdade pra burguesia, os nobres vão cair... e o outro lado é o contrário... Sr. Novell, ninguém vai roubar o seu dinheiro não. Isso aí é comunismo. Aí, [ela] tá falando pra [ele] se afogar no seu dinheiro sujo e tudo mais. Ok, whatever. Vai trabaiá. [risos].

No R10, uma missão se apresenta no jogo e envolve um conflito entre dois personagens: uma nobre e um burguês. No quadro da missão, a nobre diz: "I thought I would be marrying a successful man! But he turned out to be just your average domestic tyrant". Em seguida, completa: "I put a lot into this marriage, and I deserve part of what we earned together", ao que burguês responde: "I can't stand your whining anymore! Good riddance to you, but I'm not giving you a dime. What you had is what you'll get". O jogador deve decidir se apoia a nobre ou o burguês. Se apoiar a nobre, perde pontos de lealdade com a burguesia; se apoia o burguês, perde pontos com a nobreza.

No recorte analisado, o sujeito-jogador tenta traduzir rapidamente para o seu interlocutor o que está acontecendo na missão. Se as relações de sentido instauradas por esse processo ainda não tinham nos chamado atenção no R7, nos chama bastante atenção aqui. As quebras e pausas indicam que há algo resistindo à interpretação. Lembro aqui as palavras de Pedro de Souza (2014, p. 17), para quem "a passagem de um ato de enunciação para outra língua não acontece sem interpelação. Isso implica dizer que o sujeito que traduz não pode se constituir a não ser perdendo-se na turbulência dos discursos que se encarregam do destino do dizer submetido à passagem". E nesse funcionamento, em que o sujeito se vê diante da impossível tarefa de dizer diferentemente o mesmo, a interpretação conduz a movimentação dos sentidos.

Nessa direção, é interessante perceber como o que diz a nobre ("eu mereço parte do que ganhamos juntos") é traduzido pelo sujeito-jogador a partir de outro percurso de sentidos ("ela tá pedindo o divórcio, ela tá querendo tirar grana do cara, certo, falando que ele era um, que é um tirano em casa, não sei o quê, não sei o quê"). Uma mulher "pedir o divórcio" se significa ao lado de "tirar grana do cara", ao que o sujeito-jogador diz que a nobre precisa trabalhar. Isso indica a constituição de uma posição sujeito liberal, comprometida com a defesa da propriedade, em que esta é significada como um direito natural de alguém, ao lado de uma questão de gênero que direciona a interpretação; por efeito de memória, o que se evoca é uma série de repetições históricas que simbolizam a mulher como interesseira, aquela que planeja o "golpe do baú" ("Ela tá pedindo o divórcio, ela tá querendo tirar grana do cara"), aquela que não trabalha e fica em casa sem fazer nada. Nessa trilha de sentidos, constituídos em um jogo das formações imaginárias sobre a mulher, ela não tem legitimidade para ser considerada na divisão de bens. Esses sentidos produzidos sobre as mulheres repetem a invisibilização histórica do trabalho de cuidado socialmente atribuído a elas, ao mesmo tempo em que se supervaloriza

o imaginário do homem provedor.

Essa questão é analisada criticamente por Silvia Federici e Nicole Cox (2019 [1975]) em *Contraplanejamentos da cozinha*. As autoras analisam que o salário organiza e dissimula a exploração do trabalho não assalariado, tornando o trabalho realizado pelas mulheres em casa um “serviço pessoal externo ao capital”, como se constituído fora da contradição fundante da formação social capitalista (capital/trabalho). Em suas palavras, o que importa é o

[...] fim da divisão entre mulheres “que de fato trabalham” e mulheres “que não trabalham” (elas são “apenas donas de casa”), o que implica que esse trabalho não assalariado não é trabalho, que trabalho doméstico não é trabalho [...] não enxergar o trabalho das mulheres no lar é estar cego ao trabalho e à luta da esmagadora maioria da população mundial que não é assalariada (Federici; Cox, 2019 [1975], p. 67).

Ao se dizer “vai trabaíá”, ao final do R10, reforça-se a análise de Federici e Cox. Nessa cadeia de sentidos, a mulher que fica em casa não trabalha; portanto, não tem direito à partilha de bens, devendo “trabalhar”, de fato, para obter aquilo que é seu. Sob efeito da ideologia liberal, o trabalho (assalariado) enriquece, efeitos de sentido que estão uma relação parafrástica com outros sobre o trabalho (“trabalhe enquanto eles dormem”, “Deus ajuda quem cedo madruga”). Nessa esteira, a invisibilização do trabalho não assalariado realizado pelas mulheres dissimula o fato de que os homens tiram proveito de seus serviços e de que o capital precisa desse trabalho não assalariado para a sua reprodução.

Para dar sequência à análise da constituição dessa posição sujeito, propomos lançar um olhar para os seguintes recortes no R10:

R10.1: Sr. Novell, ninguém vai roubar o seu dinheiro não.

R10.2: Um fabricante, tá, Novell, um fabricante rico.

R10.3: Daí o cara [Novell]... é um produtor aí, um capitalista, né, um dono de fábrica.

Nesses recortes, o Sr. Novell é significado como um fabricante rico, dono de fábrica, com muito dinheiro. Ele não deve compartilhar com a sua ex-esposa o que ganhou enquanto esteve casado com ela, pois

R10.4: Isso aí é comunismo

ou seja, em relação com os recortes anteriores:

O comunismo rouba dinheiro

ou seja, Sr. Novell, o comunismo não vai roubar o seu dinheiro não

ou seja, Sr. Novell, o comunismo não vai roubar o dinheiro de um fabricante rico / um produtor aí / um capitalista, né, um dono de fábrica

Observemos como, pelo jogo da substituição nas relações parafrásticas, associa-se ao “comunismo” o que também é chamado de “roubo”: a suposta ameaça à propriedade e/ou aos bens de um fabricante rico / um produtor / um capitalista / um dono de fábrica. Nesse processo, constitui-se uma posição sujeito-jogador inscrita em uma discursividade na qual a palavra “comunismo” é afetada por uma longa história de sentidos negativos. Os trabalhos de

Mariani (1998, 2019), que versam mais especificamente sobre o discurso jornalístico, são referências na investigação de como ganhou consistência uma dicotomia entre o "bem", representado pelo status quo liberal-burguês, e o "mal", relacionado aos comunistas. A posição sujeito-jogador constituída na *gameplay* do Canal do Void reproduz o imaginário do comunismo como (1) falta de moral, pois o comunismo rouba; e (2) como ameaça, pois alguém (o dono de fábrica, o produtor, um capitalista) é roubado pelo comunismo.

Fazemos neste momento duas observações: a primeira, o fato de que, para acusar o comunismo, se fala em "roubo" (de posses, de bens), bem ao gosto da ideologia liberal burguesa, comprometida com o direito à propriedade, partindo do princípio de que este se trata de um direito simétrico, de igual acesso para todos. Isso também é reforçado pelo dizer "vai trabaiá", ao final do recorte, que traz consigo o pré-construído de que a propriedade é oriunda do trabalho, o que também é um efeito da ideologia jurídica liberal, que se ampara, se retomamos Pêcheux (2015), na ideia de *contrato livre e igual* para todos, apagando, por exemplo, o fato de que a distribuição desigual dos recursos materiais e simbólicos não permite que o trabalho garanta a aquisição de bens e propriedades para todos. Essas evidências discursivas atestam o assujeitamento à ideologia jurídica liberal em pleno funcionamento, conduzindo, no interior do jogo, a uma filiação à classe burguesa.

Depois, o fato de que se diz "comunismo", e não "comunistas", e o que é referido como "comunismo" se relaciona com a reivindicação de uma personagem que é parte da nobreza. Ao se dizer "comunismo", reforça-se a grande margem de in-significado dessa palavra quando atrelada à dominação de uma FD liberal burguesa, em que "comunismo" pode referir qualquer prática que pretensamente ameace os preceitos da ideologia liberal, mesmo que venha de uma nobre, como no caso observado no jogo. À maneira da ideologia liberal burguesa, contra o fantasma sempre-presente da ameaça do comunismo, erguem-se as bandeiras da "liberdade", da "igualdade" e da "democracia", igualmente esvaziadas de significado, contra o "roubo" (defesa da propriedade), a "pobreza" (defesa da igualdade) e a "ditadura" (defesa da liberdade).

É curioso, pois, apesar de o jogo não mencionar explicitamente a existência de um movimento comunista, também há algo que emana de um funcionamento do "todos sabem que..." e que conduziram à sua materialização no nível da formulação. O título do vídeo ("Impeça a REVOLUÇÃO MARXISTA - Kapital Sparks of Revolution") também nos dá pistas sobre isso. Nele, notamos a presença de um verbo no modo imperativo, produzindo o efeito de ordem, e a determinação de qual revolução deve ser impedida. Embora a revolução possível no jogo possa ser de nobres, burgueses ou de trabalhadores, a que deve ser combatida pelo sujeito-jogador-governante não é a burguesa ou a da nobreza, mas aquela chamada de "marxista" – associada aos trabalhadores.

Considerações finais

Neste texto, propomos trazer a questão dos jogos eletrônicos no âmbito da Análise do Discurso desenvolvida por Michel Pêcheux, Eni Orlandi e colaboradores, particularmente na França e no Brasil. Focalizamos, mais especificamente, os discursos produzidos por *youtubers* em *gameplays* do jogo *Kapital: Sparks of Revolution*, publicadas pelos canais MetalBear e Canal do Void. Nosso objetivo era refletir sobre a complexidade da constituição de uma (entre várias possíveis) posição sujeito-jogador, determinada pelo trabalho ideológico que produz as evidências discursivas e fragmentada pelo atravessamento de diferentes discursividades, sob

efeito do interdiscurso, a partir do qual *algo fala antes, em outro lugar*. Posição sujeito, portanto, cujo funcionamento não é o da origem do sentido.

Em *Kapital*, vimos que o fato de que a posição do jogador é a de um governante é central para a constituição das posições-sujeito. É ele quem toma as decisões que afetam as diferentes classes sociais dentro do jogo: a nobreza, a burguesia e os trabalhadores. Nessa direção, apontamos para o fato de que o lugar social do governante é dotado de uma significação histórica, atravessado por certas representações historicamente mais estabilizadas, nas quais, como observamos a partir de uma relação com López López (2013), a manutenção do poder é um fim em si mesmo. Dessa maneira, analisamos como, sob a justificativa de que a lealdade dos nobres estava mais baixa, o sujeito-jogador toma a decisão de punir o trabalhador, de modo a privilegiar a estabilidade política.

Nessa direção, mais do que a identificação com esta ou aquela classe, é a gestão da população que está em primeiro plano, constituindo a posição sujeito de um político-gestor, que deve estar atento ao controle do sistema de lealdade para equilibrar e administrar as tensões sociais, silenciando-as e sufocando-as sempre que necessário.

Na análise da *gameplay* do *Canal do Void*, chamamos atenção para uma relação de identificação com os dizeres da ideologia liberal-burguesa, o que se manifesta na afirmação da importância de apaziguamento de *certas* classes sociais e no próprio título do vídeo, “*Impeça a REVOLUÇÃO MARXISTA - Kapital Sparks of Revolution*”. Nessa relação de identificação, ganha ênfase a questão da defesa da propriedade privada, a assimetria de gênero em que se (re)produz a imagem de “interesseira” para a mulher que reivindica a partilha de bens pós-divórcio, o discurso anticomunista e a naturalização dos sentidos que configuram o trabalho como uma garantia de enriquecimento e de conquista daquilo que lhe seria próprio por direito. No atravessamento entre essas discursividades, constitui-se uma posição sujeito de político-gestor no interior de uma FD jurídico-liberal burguesa, afetado pelos dizeres que sustentam o que pode e deve ser feito: impedir a ameaça à propriedade privada, a revolução marxista e o comunismo, bem como o feminismo e a luta pela equidade de gênero.

Ao lado disso, em ambos os vídeos, observamos o funcionamento de um discurso didático, que se manifesta na materialidade linguística por meio de uma articulação entre a indeterminação discursiva (por meio das formas “a gente” e “você”) e a modalização deôntica, constituindo um lugar de autoridade para dizer sobre o jogo e sobre como se deve jogá-lo. Concomitantemente, não há apagamento do sujeito, o que, como discutimos a partir de Adorno (2015), é um efeito dos rituais de linguagem que têm lugar no YouTube e em outras textualidades digitais de funcionamento similar ao dos *vlogs* e *gameplays*. Isso reafirma o que dissemos sobre a existência de uma sobreposição de posições-sujeito: sujeito-youtuber e sujeito-jogador.

Por fim, retomamos a defesa com que iniciamos este artigo para finalizá-lo. Os jogos eletrônicos são mais do que apenas formas de entretenimento, são objetos inscritos em uma conjuntura histórica, política e econômica invariavelmente marcada pela contradição, que se materializa em suas textualidades. A partir delas, é possível que os sujeitos-jogadores se engajem em diferentes maneiras de jogar com essas tensões ou mesmo *contra* elas. Trazer à baila a questão dos jogos eletrônicos e das comunidades *gamers* para a Análise do Discurso permite ampliar o nosso olhar para um espaço profícuo de reflexão, mas pouco lembrado pelos estudos contemporâneos. Esse espaço deve ser levado a sério, para muito além de uma discussão que o vilaniza, pura e simplesmente, como a única causa de problemas que sempre existiram.

Agradecimentos

Este artigo surgiu de uma pesquisa de qualificação de área, tendo no horizonte o cumprimento dos requisitos para o meu doutoramento em Linguística. Agradeço à minha orientadora de qualificação de área, dra. Mónica Zoppi Fontana, pela leitura paciente e pelas valiosas contribuições, que foram essenciais não apenas para este trabalho, mas para minha trajetória e formação no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL/Unicamp). Sou igualmente grato ao Prof. Dr. Maurício Beck (DLA/UESC) e ao Prof. Dr. Guilherme Adorno (IL/UFF), que integraram a Comissão de Avaliação de Qualificação de Área e cujas revisões críticas e relevantes apontamentos tanto enriqueceram esta pesquisa.

Referências

- Adorno, G. Discursos sobre o eu na composição autoral dos vlogs. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, SP, 2015. Disponível em: <<https://hdl.handle.net/20.500.12733/1627335>>. Acesso em: 30 abr. 2024.
- Canal Do Void. Impeça a REVOLUÇÃO MARXISTA - Kapital Sparks of Revolution [Gameplay PT-BR]. YouTube. 29/04/2022. 25 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FAZHd-NcW9g&t=1s>> Acesso em 24 set. 2023.
- Chinaglia, J. V. O percurso *gamer* como novo modelo de material didático para o ensino de escrita. In: *Trabalhos em Linguística Aplicada*, v. 62, n. 1, jan. 2023.
- Federici, S.; Cox, N. Contraplanejamentos da cozinha [1975]. In: Federici, S. *O ponto zero da revolução: trabalho doméstico, reprodução e luta feminista*. Tradução de Coletivo Sycorax. São Paulo, SP: Editora Elefante, 2019.
- Fonseca, V. M.; Sichieri, R.; Veiga, G. V. Fatores associados à obesidade em adolescentes. In: *Revista De Saúde Pública*, v. 32, n. 6, dez. 1998. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rsp/a/ZtG3FbnLCt7pHC9BYwGR4LB/?lang=pt#>>. Acesso em: 28 mai. 2023.
- Fontolan, M. et al. Rockstar e controvérsias sobre violência nos videogames. In: *Revista UNINTER de Comunicação*, v. 8, n. 15, 2020. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/revistacomunicacao/index.php/revista/article/view/842>. Acesso em: 28 mai. 2023.
- Guimarães, E. Enunciação e formas de indeterminação. In: Orlandi, E. P.; Guimarães, E.; Tarallo, F. (orgs.). *Vozes e contrastes: discurso na cidade e no campo*. São Paulo, SP: Cortez, 1989.
- Indursky, F. A memória na cena do discurso. In: Indursky, F.; Mittmann, S.; Ferreira, M. C. L. (orgs.). *Memória e história na/da análise do discurso*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2011.
- Khaled Júnior, S. H. *Videogame e violência*. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Civilização Brasileira, 2018.
- Lagazzi, S. A equivocidade na imbricação de diferentes materialidades significantes. In: *Encontro Nacional da Anpoll* 23, 2008, p. 1-3. Disponível em: <<https://dlm.fflch.usp.br/sites/dlm.fflch.usp.br/files/Suzy%20Lagazzi.pdf>> Acesso em 21 ago.

2023.

López Lopez, F. *Poder e domínio*: uma visão anarquista. São Paulo, SP: Faísca Publicações Libertárias, 2013.

Maquiavel, N. *O príncipe*. Coleção Clássicos. São Paulo, SP: Penguin Companhia, [1532] 2010.

Mariani, B. *O PCB e a imprensa*: os comunistas no imaginário dos jornais. Campinas, SP; Rio de Janeiro, RJ: Editora da UNICAMP & Editora Revan, 1998.

Mariani, B. As formas discursivas e a ameaça comunista. In: *Línguas e Instrumentos Linguísticos*, Campinas, SP, n. 44, 2019. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/lil/article/view/8657817>. Acesso em: 04 fev. 2024.

Metalbear. Pós Revolução, como você vai governar? - Kapital: Sparks of Revolution | Gameplay 4k PT-BR. YouTube. 02/05/2022. 23 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WHm9mHs6tiE&t=119s>> Acesso em 24 set 2023.

Metalbear. Trabalhadores e aristocratas! - Kapital Sparks of Revolution | Jogo Rápido - Gameplay 4k PT-BR. YouTube. 12/07/2021. 12 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CVleOKmge6M&ab_channel=MetalBear> Acesso em 30 jan 2022.

Orlandi, E. P. Segmentar ou Recortar. In: *Lingüística: Questões e Controvérsias*, Série Estudos, n. 10. Uberaba, MG: Fiube, 1984.

Orlandi, E. P. Caracterização discursiva do modo de enunciação descritivo. In: Orlandi, E. P.; Guimarães, E.; Tarallo, F. (orgs.). *Vozes e contrastes*: discurso na cidade e no campo. São Paulo, SP: Cortez, 1989.

Orlandi, E. P. Análise de discurso: Conversa com Eni Orlandi. Entrevista para Raquel Goulart Barreto. In: TEIAS, Rio de Janeiro, ano 7, nº 13-14, jan./dez. 2006a.

Orlandi, E. P. *A linguagem e seu funcionamento*: as formas do discurso. 4. ed. São Paulo, SP: Pontes Editores, 2006b.

Orlandi, E. P. *As formas do silêncio*: no movimento dos sentidos. 6. ed. Campinas, SP: Unicamp, 2007.

Orlandi, E. P. *Análise de discurso*: princípios & procedimentos. Campinas, SP: Pontes, 2010.

Pêcheux, M. Análise automática do discurso (AAD-69). In: Gadet, F.; Hak, T. (orgs.). *Por uma análise automática do discurso*: uma introdução à obra de Michel Pêcheux. 3. ed. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1997a.

Pêcheux, M. *Semântica e discurso*: uma crítica à afirmação do óbvio. Tradução de Eni Puccinelli Orlandi et al. 3. ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1997b.

Pêcheux, M. O discurso: Estrutura ou acontecimento. Tradução de Eni P. Orlandi. 4. ed. Campinas, SP: Pontes, 2006.

Pêcheux, M. Delimitações, inversões, deslocamentos. In: *Cadernos De Estudos Lingüísticos*, 2012.

Pêcheux, M. *Foi “propaganda” mesmo o que você disse?* In: Orlandi, E. P. (org.). *Análise de Discurso*: Michel Pêcheux. 4. ed. Campinas, SP: Pontes, 2015.

Peron, A. P. *Ser mulher, sentir a violência, enunciar os sentimentos*: um olhar discursivo sobre a

humilhação na condição de violência conjugal. 2016. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, SP.

Quast, K. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. In: *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 20, n. 4, set. 2020.

Souza, P. De como se perder na tradução. In: Guerini, A.; Costa, W. C. (orgs.). *Sobre discurso e tradução*. Tubarão, SC: Ed. Copiart; Florianópolis, SC: PGET/UFSC, 2014.

Westphal, G. et al. Prevalence of Active Play in Brazilian children and adolescents: an updated systematic review for the Brazil's Report Card. In: *Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano*, v. 23, 2021.

Woodcock, J. *Marx no fliperama: videogames e luta de classes*. São Paulo, SP: Autonomia Literária, 2020.

Zoppi-Fontana, M. G. Arquivo jurídico e exterioridade. A construção do corpus discursivo e sua descrição/interpretação. In: Guimarães, E.; Brum de Paula, M. R. (org.). *Sentido e memória*. 1a ed. Campinas, SP: Pontes, 2005, p. 93-116.

Recebido em: 28/10/2024

Aceito em: 31/01/2025