

Edição v. 40  
número 3/ 2021

Contracampo e-ISSN 2238-2577  
Niterói (RJ), 40 (3)  
set/2021-dez/2021

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

## Dinâmicas de avaliação por pares na Steam: capital lúdico, violência e fluxos comunicacionais nas avaliações de Bolsomito2k18

## Peer review dynamics on Steam: gaming capital, violence and communication flows in Bolsomito2k18 reviews

LEONARDO ANDRADA DE MELLO

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) – São Leopoldo, RS, Brasil.  
E-mail: leonardo@arcana.com.br. ORCID: 0000-0002-5754-0230.

SANDRA RÚBIA DA SILVA

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) – Santa Maria, RS, Brasil.  
E-mail: sandraxrubia@gmail.com. ORCID: 0000-0001-7548-5178.

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

MELLO, Leonardo Andrada de; SILVA, Sandra Rúbia da. Dinâmicas de avaliação por pares na Steam: capital lúdico, violência e fluxos comunicacionais nas avaliações de Bolsomito2k18. Contracampo, Niterói, v. 40, n. 3, p. XXX-YYY, set./dez. 2021.

**Submissão em: 16/06/2021. Revisor A: 28/07/2021; Revisor B: 11/08/2021; Revisor A: 03/09/2021; Revisor B: 10/09/2021. Aceite em: 10/09/2021.**

DOI – <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i3.50483>

## Resumo

Neste trabalho argumentamos que a gestão de conteúdos por pares na plataforma Steam, assim como seus sistemas de avaliação, geram fluxos que ocasionam que alguns conteúdos/produtos ganhem maior relevância nessa plataforma. Para tanto observamos as avaliações do jogo Bolsomito2k18 atentando para como se dão estes fluxos de informação. São articuladas discussões em torno de sistemas de avaliação. Tencionamos dinâmicas de comunicação em rede, pensando as mesmas como um sistema mediado pela gestão do capital lúdico. Concluimos que: 1) diante dos fluxos comunicacionais, determinados conteúdos acabam ganhando mais relevância; 2) os sistemas de avaliação podem sofrer distorções, em especial pelo comportamento do próprio fluxo das avaliações; 3) estas distorções podem ser muito mais benéficas para as empresas que para os usuários.

### Palavras-chave

Jogos digitais; Sistemas de avaliação; Capital lúdico; Fluxos comunicacionais; Política.

## Abstract

In this work, we argue that content management by peers on the Steam platform, as well as its evaluation systems, generate flows that cause some content/products to gain greater relevance on this platform. Therefore, we observe the evaluations of the game Bolsomito2k18, paying attention to how these information flows occur. Discussions are articulated around assessment systems. We intend network communication dynamics, we consider them as a system mediated by the management of gaming capital. We conclude that, given the communication flows, certain contents end up gaining more relevance. Also, evaluation systems can suffer distortions, especially due to the behavior of the evaluation flow itself, and that these distortions can be much more beneficial for companies than for users.

### Keywords

Digital games; Evaluation systems; Communication flows; Gaming capital; Politics.

## Introdução

Jogar é uma atividade ordinária que pressupõe um deslocamento da realidade, um momento deslocado no tempo e no espaço (HUIZINGA, 2000), mas esse deslocamento pode assumir uma forma mimética do real, sendo construído a partir dele (CAILLOIS, 1990). Esse mimetismo pode ser incorporado em formas institucionais integradas na vida social ou sofrer corrupções, que segundo Caillois (1990, p. 77) seriam uma forma de alienação. O jogar então, possibilita diversas dinâmicas de relacionamento social que são postas em movimento, seja no jogo ou externas a ele.

Estas dinâmicas de relacionamento social se dão em instâncias comunicacionais disseminadas graças à incorporação de dispositivos de comunicação digital ao dia a dia. Debra Shaw aponta que “certos artefatos culturais podem ser analisados como instrumentais tanto na estruturação quanto na reflexão das respostas ao impacto das tecnologias na organização social e na vida cotidiana” (2008, p. 3, tradução nossa),<sup>1</sup> ressaltando que:

assim como as novas tecnologias têm impacto na vida cotidiana, também, inevitavelmente levantam questões muito mais amplas sobre como vivemos o mundo, a representação dessas experiências e seu impacto sobre como construímos a sociedade e o meio ambiente. (SHAW, 2008, p. 4, tradução nossa).<sup>2</sup>

Esse mundo, então constituído como um espaço real e não virtual, cria uma nova configuração tempo-espaçial como um lugar onde todos — ou pelo menos todos os que possuem acesso a estas tecnologias e que tenham condições de utilizá-las — podem publicar suas opiniões. É importante frisar que, conforme afirma Hindman, “pode ser fácil falar no ciberespaço, mas continua difícil de ser ouvido.” (2009, p. 142).<sup>3</sup>

Observamos como se dão as dinâmicas de comunicação na avaliação de produtos midiáticos que circulam por estes meios, no caso dos jogos digitais, a partir das lógicas de publicação de análises e pontuações atribuídas a conteúdos e produtos. Segundo Fausto Neto (2006, p. 4) estamos “diante de uma nova forma de organização e produção social, onde o capital já não estaria mais apenas a serviço das estruturas, mas dos fluxos e da informação”. Diante desse cenário “atualiza-se a noção de circulação, pois vivemos tempos em que a ênfase da lógica produtiva do capitalismo desloca-se do território das estruturas para aqueles dos dispositivos de circulação”.

Na Steam, uma plataforma de gerenciamento de direitos autorais, comercialização e distribuição de softwares, uma das formas de avaliação por usuários é a possibilidade de escrever análises sobre produtos, neste caso, jogos. Qualquer usuário cadastrado que possua determinado jogo e desejar avaliá-lo pode escrever uma análise pública, que fica associada àquele produto. Os usuários são incentivados de diversas formas a fazer essas avaliações. Uma vez que uma avaliação é feita, ela fica sujeita ao parecer dos demais usuários, que podem avaliar a avaliação. Zuboff (2018) aponta que esse tipo de arquitetura é uma mercantilização da experiência cotidiana, “da comunicação ao pensamento, tudo com vista a estabelecer novos caminhos para a monetização e o lucro” (ZUBOFF, 2018, p. 44). Estes sistemas de avaliação, utilizados em plataformas, conforme proposto por Tom Slee (2017) ao falar da Netflix, possuem dinâmicas particulares

a relação entre uma nota individual e a qualidade da experiência é nebulosa. Um

---

1 No original: “*certain cultural artefacts can be analysed as instrumental in both structuring and reflecting responses to the impact of technologies on social organization and everyday life*”.

2 No original: “*as much as new technologies have an impact on everyday life, so they also, inevitably, call into question much wider questions to do with how we experience the world, the representation of these experiences and their impact on how we construct society and the environment*”.

3 No original: “*It may be easy to speak in cyberspace, but it remains difficult to be heard*”.

dos resultados da competição estabelecida pela Netflix foi que as notas individuais passaram a depender de fatores que pouco tinham a ver com os filmes: as pessoas tendem a seguir uma classificação prévia, o que faz com que filmes bem cotados continuem bem cotados (SLEE, 2017, p. 178).

Neste artigo, propomos observar os fluxos e contrafluxos (BRAGA,2012) comunicacionais nas análises feitas por usuários do jogo Bolsomito2k18. Entendendo que para a articulação destes elementos é fundamental articular o conceito de capital lúdico (CONSALVO, 2007), que faz referência, entre outras coisas, às habilidades de jogo de uma pessoa. Para além das habilidades, Consalvo aponta que elementos paratextuais, ou seja, elementos externos ao texto, são constitutivos desse capital. Dentre estes elementos estão: “o conhecimento do jogador sobre jogos anteriores desse gênero ou série, incluindo informações prévias de revistas ou sites da Web e publicidade sobre certos elementos do jogo” (CONSALVO, 2007, p. 5, tradução nossa).<sup>4</sup>

Ainda podemos incluir neste ponto a quantidade crescente de canais de gameplay, dicas e streaming no YouTube e no TwitchTV (MONTARDO, 2017). Dessa forma, quanto melhor o desempenho em jogo da pessoa, somado a quanto mais conhecimento ela possui do campo e da cultura das pessoas que jogam, mais capital lúdico possui. Usuários da plataforma que dispõem deste capital como elemento de distinção podem, dentro desta dinâmica, utilizar estes fluxos e contrafluxos para ter relevância dentro da mesma. Como aponta Van Dijck “tendências de plataforma [trends] e métricas de reputação se tornaram vitais na economia de hoje. Consequentemente, não é surpreendente que muitos atores sociais tentem afetar esses mecanismos de seleção” (VAN DIJCK et al., 2018, p. 43, tradução nossa).<sup>5</sup>

## Polarização e violência no jogo político

Acreditamos que para construir esta argumentação é fundamental, em um primeiro momento, contextualizar o evento desencadeador dos fluxos que tomamos por objeto nesta análise. Este evento é o lançamento, na plataforma Steam, de um jogo digital chamado Bolsomito2k18.<sup>6</sup>

No jogo o personagem principal é Jair Bolsonaro, na época candidato à presidência do Brasil. A descrição do jogo que consta em sua página na Steam é: “um jogo indie em pixel-art que segue o estilo Beat ‘em up (briga de rua), e conta a história de um homem farto de viver em uma sociedade corrompida por um inimigo ideológico, que pretende se perpetuar no poder através de uma ditadura comunista”.<sup>7</sup> A partir desta descrição podemos ter uma boa ideia do viés ideológico do jogo, cujo objetivo é exterminar os inimigos (Ilustração 1), que são, segundo matéria na Folha de S. Paulo, “feministas, sem-teto, gays e negros” (MARTINS, 2018).

---

4 No original: “*player’s knowledge of past games in that genre or series, including previewed information from magazines or Web sites, and marketing’s attempt at drawing attention to certain elements of the game*”.

5 No original: “*Platform trends and reputation metrics have become vital in today’s economy. Consequently, it is not surprising that many societal actors try to affect these selection mechanisms*”.

6 Atualmente o jogo se chama Bolsomito, só pode ser acessado via link, estando excluído do mecanismo de busca da plataforma a pedido da distribuidora do jogo. Não há nenhuma explicação na mesma sobre o motivo da alteração.

7 Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>. Acesso em: 20 maio 2021.

Ilustração 1 – Personagens do jogo Bolsomito 2k18 representando os inimigos do personagem-título a esquerda e os aliados a direita



Fonte: Steam<sup>8</sup>

Esse jogo foi desenvolvido e publicado em um momento de extrema polarização do espectro político nacional. No Brasil de 2018 uma parte da população saía às ruas pedindo por um retrocesso democrático, solicitando uma intervenção militar como a ocorrida durante o golpe de 1964 (FLECK, 2018; TELES, 2018). Um dos fatores que pode explicar esta polarização são os fluxos de comunicação em rede mediados por plataformas. Estes fluxos, centrados em concentrar a atenção dos usuários, criam um processo de datificação da vida que, conforme explica Van Djick

está começando a desempenhar um papel central na configuração das relações sociais. Plataformas corporativas expandem sua coleta e processamento de dados para rastrear e prever uma variedade cada vez maior de desempenhos, sentimentos, transações, trocas informais e atividades dos usuários. O valor social, econômico e público da troca de dados está inscrito em seu caráter em tempo real e preditivo, permitindo que os operadores de plataforma acompanhem e influenciem diretamente fluxos de tráfego, opiniões públicas e sentimentos(...). Os modelos de negócios dessas plataformas, por sua vez, informam como as plataformas orientam tecnologicamente o fluxo de dados. (VAN DIJCK, POELL, DE WAAL, 2018, p. 36, tradução nossa).<sup>9</sup>

Estes fluxos se intensificam no Brasil nos anos 2010, mais especificamente depois das manifestações de junho de 2013. No calor dos protestos, boa parte da produção acadêmica acerca dos eventos possuía um tom otimista. Castells (2013), em seu posfácio à edição brasileira de Redes de Indignação e Esperança, encerra falando do Brasil.

Pois o que é irreversível no Brasil como no mundo é o empoderamento dos cidadãos, sua autonomia comunicativa e a consciência dos jovens de que tudo que sabemos do futuro é que eles o farão. Móbil-izados. (CASTELLS, 2013, p. 182).

No entanto, em *Cidades Rebeldes*, Lima (2013) observa já durante as manifestações alguns fatores que tornam interessante pontuar no cenário de 2013 para colocá-lo em paralelo com 2018, em especial quando discute a relação redes sociais/mídia tradicional, tratando de uma cultura desqualificadora de política e dos políticos. O autor aponta que a mídia tradicional "(...) identificou nas manifestações (...) uma oportunidade de 'desconstruir' as inegáveis conquistas sociais dos últimos anos em relação ao combate à desigualdade, à miséria e à pobreza (...)” (LIMA, 2013, p. 92). Essa desconstrução também acaba sendo evidente na proposta do jogo e nos discursos articulados em suas análises feitas pelos usuários da

8 Disponível no mesmo link informado na nota de rodapé de número 7.

9 No original: “is beginning to play a central role in the configuration of social relations. Platform corporations expand their collecting and processing of data to track and predict an ever wider variety of users’ performances, sentiments, transactions, informal exchanges, and activities. The social, economic, and public value of data exchange is inscribed in its real-time and predictive character, allowing platform operators to directly track and influence streams of traffic, public opinions and sentiments, or, for that matter, students’ cognitive advances. The business models of these platforms, in turn, inform how platforms technologically steer the flow of data”.

plataforma Steam.

Na mesma obra, Sakamoto (2013) chamava a atenção para algumas características que têm fortes reflexos na atual situação de polarização, lembrando que a sociedade brasileira é extremamente conservadora e que “(...) é a favor da redução da maioria penal (...) acha que a mulher não é dona de seu corpo (...) é contra o casamento gay (...) tem nojo de imigrantes (...) apoia o genocídio de jovens negros” (SAKAMOTO, 2013, p. 97) e que havia manifestantes de ultradireita dentro do movimento, uma ultradireita que “(...) se utiliza de violência física e da intimidação como instrumentos de pressão(...)” e nesse ponto ficam ainda mais evidentes as semelhanças com o jogo (Ilustração 2).

Ilustração 2 – Personagem-título agredindo representações estereotipadas do movimento LGBT



Fonte: Steam<sup>10</sup>

O discurso recorrente em páginas ligadas a extrema direita era sobre as ameaças ao cidadão de bem, as mesmas ameaças que “(...) o exército foi forçado a intervir em 1964 (...)” (RIBEIRO, 2018). Esse cidadão de bem é colocado em oposição a qualquer indivíduo que caracterize uma divergência ao que ele considere normalidade. Segundo Teles (2018), “(...) cria-se, de um lado, o ‘cidadão de bem’, trabalhador (ou proprietário) e ordeiro e, de outro, o vagabundo, vândalo, drogado, arruaceiro, o indivíduo fora das bordas que delimitam o possível autorizado pela ordem”(TELES, 2018, posição 1090). Essa construção do outro, inimigo do cidadão de bem, fica bastante evidente em avaliações feitas por usuários do jogo e presentes na plataforma Steam, como por exemplo nesta: “Jogo excelente! Mil! Gostoso demais bater nesses vagabundos. VAGABUNDOS!! (sic)”,<sup>11</sup> recomendando o jogo.

Neste contexto, transbordam no jogo elementos do cenário político polarizado do Brasil de 2018. Muitos destes elementos, relativos à violência. A partir de Bourdieu (1989, 2003) entendemos que a violência simbólica é aquela exercida por diversos meios, aqui em especial os discursivos. Segundo o autor, esse tipo de violência está profundamente relacionado às disputas de espaço em campos específicos,

10 Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>. Acesso em: 20 maio 2021.

11 As análises de usuários serão transcritas conforme foram postadas na plataforma. Usuários não serão identificados.



estando relacionado e mediado pelos capitais simbólicos ali presentes. No caso do jogo em análise, entendemos que os fluxos comunicacionais presentes nas avaliações que dele se fazem se dão exatamente na interseção dos campos sociais.

A violência simbólica, presente nestas comunicações, se apresenta então como uma violência que ocorre de forma sistêmica, invisível, como descrito por Bourdieu, mas em determinados momentos também bastante evidente, como aponta Žižek (2014). Observar estas violências, segundo Megan Condis nos permite

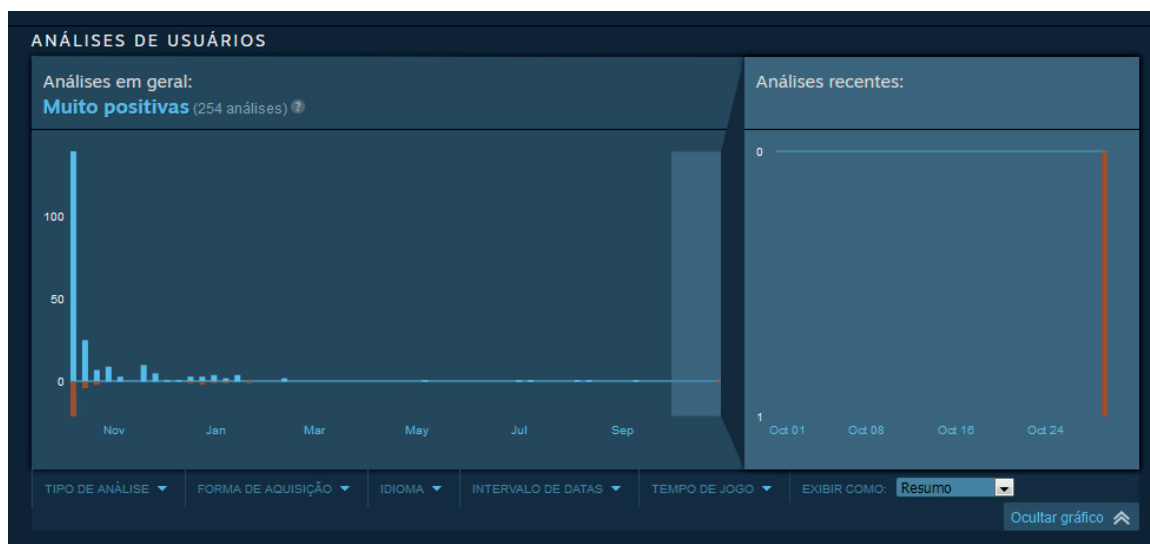
criar um modelo em miniatura de como entendemos gênero, sexualidade e raça, e podemos rastrear como esses conceitos são ampliados e remodelados para se ajustarem a vários contextos subculturais (CONDIS, 2018, p. 3, tradução nossa).<sup>12</sup>

Diante disso, podemos nos dedicar a explorar algumas dinâmicas que nos permitem entender como se dão estes fluxos comunicacionais em uma comunidade sobre jogos digitais, contribuindo para um panorama mais amplo do tecido social.

## Sistema de avaliação na Steam

O sistema de avaliação da plataforma Steam pode ser tratado como um sistema de avaliação híbrido, pois mistura pontos atribuídos por revistas e sites especializados com avaliações feitas por usuários. As avaliações dos usuários podem ser na forma de *recomendo* e *não recomendo*, e sua média designa ao jogo uma das seguintes classificações: Muito Positivas; Positivas; Neutra; Negativas; Muito Negativas. Essas classificações são baseadas nas quantidades de recomendações atribuídas ao jogo e possuem duas categorias, que são Análises em Geral e Análises Recentes (Captura de Tela 1).

Captura de Tela 1 – Gráfico de avaliações por usuários do jogo Bolsomito 2k18



Fonte: Steam<sup>13</sup>

Estes sistemas de avaliação, baseados em percepções de usuários/consumidores, estão cada vez mais presentes em nosso dia a dia, em boa parte de nossas práticas de consumo em meios digitais ou não

12 No original: “create a miniature model of how we understand gender, sexuality, and race, and we can track how these concepts are stretched and reshaped to fit various subcultural contexts”.

13 Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>. Acesso em: 10 nov. 2019.

digitais. Assim como existe a possibilidade de avaliar os softwares da Steam, é possível também avaliar as produções audiovisuais disponíveis em redes abertas ou fechadas, como Youtube, Netflix e Amazon Prime Vídeo; produtos comprados em lojas físicas ou digitais, como na rede B2W,<sup>14</sup> e também serviços prestados por meio de aplicativos como Uber, iFood, ou AirBnB. Se, conforme apresentado por Van Dijck (2018), os fluxos comunicacionais concentrados nas plataformas levam a um processo de datificação da vida, essa datificação cria um mecanismo de comoditização que “envolve plataformas que transformam objetos, atividades, emoções e ideias online e off-line em mercadorias negociáveis. Essas mercadorias são avaliadas por pelo menos quatro tipos diferentes de moeda: atenção, dados, usuários e dinheiro” (VAN DIJCK et al., 2018, p. 38, tradução nossa).<sup>15</sup>

Avaliações como estas são formas muito subjetivas de classificar um produto ou serviço, como apontamos anteriormente, “(...) as pessoas tendem a seguir a classificação prévia” (SLEE, 2017, p. 178), o que cria uma tendência. Ainda conforme o autor “(...) manter um sistema em que as classificações são esmagadoramente positivas cria uma atmosfera favorável à compra e fornece uma aparência de familiaridade a pessoas acostumadas a fazer negócios na Amazon ou na Netflix” (SLEE, 2017, p. 185). Nesse sentido, o autor aponta que as avaliações tendem a seguir a tendência, além de diversos constrangimentos relativos ao próprio uso das plataformas.

Entretanto, é importante ressaltar que as avaliações na Steam possuem algumas peculiaridades. Como a Steam atua principalmente como gerenciadora de direitos autorais, possuindo poucos títulos proprietários (os principais são CS:GO<sup>16</sup> e DOTA 2),<sup>17</sup> as avaliações negativas de jogos de terceiros podem incidir diretamente sobre os lucros da empresa. Dessa forma, as campanhas publicitárias de pré-lançamento e as avaliações de revistas especializadas e, principalmente, as avaliações de influenciadores, possuem uma grande responsabilidade pelo sucesso ou fracasso de um produto. Nesse sentido, os processos de “datificação e comoditização estão intimamente relacionadas com as maneiras pelas quais as plataformas orientam a interação do usuário por meio da *seleção* ou *curadoria* de tópicos, termos, atores, objetos, ofertas, serviços mais relevantes” (VAN DIJCK et al., 2018, p. 40, destaque no original, tradução nossa).<sup>18</sup> Além disso, a autora aponta que

as plataformas também desempenham um papel crucial na determinação da “reputação” de usuários e serviços. Os usuários são constantemente solicitados a avaliar o comportamento e o desempenho uns dos outros, por exemplo, como distribuidores, motoristas, convidados, professores ou anfitriões. Por sua vez, essas métricas são retornadas aos usuários, permitindo que avaliem rapidamente se é uma boa ideia se envolver em uma troca econômica com outro usuário (VAN DIJCK, POELL, DE WAAL, 2018, p.43, tradução nossa)<sup>19</sup>

Estas avaliações, quando feitas por usuários/consumidores, se dão como recomendação e é

14 Marketplace que reúne as lojas Americanas, Submarino e Shoptime.

15 No original: “*involves platforms transforming online and offline objects, activities, emotions, and ideas into tradable commodities. These commodities are valued through at least four different types of currency: attention, data, users, and money*”.

16 Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike\\_Global\\_Offensive/](https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/). Acesso em: 20 mai. 2021

17 Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/570/Dota\\_2/](https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/). Acesso em: 20 mai. 2021

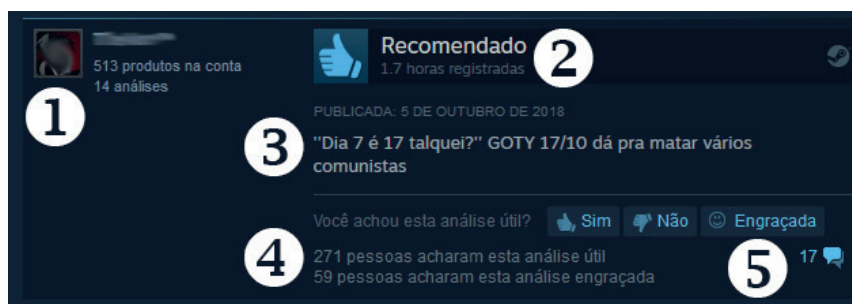
18 No original: “*Datafication and commodification are closely related with the ways in which platforms steer user interaction through the selection or curation of most relevant topics, terms, actors, objects, offers, services, etc*”.

19 No original: “*Platforms also play a crucial role in determining the “reputation” of users and services. Users are constantly asked to review each other’s behavior and performance, for instance, as deliverers, drivers, guests, teachers, or hosts. In turn, these metrics are fed back to users, allowing them to quickly assess whether it is a good idea to engage in an economic exchange with another user*”.



necessário que se escreva um texto de análise. Conforme caracterizado na ilustração 3, uma análise de usuário se apresenta para o público com os seguintes setores: 1) foto de perfil, nome, quantidade de jogos e quantidade de análises feitas; 2) recomendação ou não recomendação e tempo de jogo e forma de aquisição do produto (na Steam, externo ou gratuito); 3) data da avaliação e texto da análise; 4) quantidade de pessoas que acharam a análise útil e/ou engraçada; 5) botões para avaliação da análise e acesso aos comentários. Os usuários que fazem a avaliação podem bloquear e gerenciar a sua área de comentários. No caso de Bolsomito2k18 a grande maioria dos usuários preferiu bloquear (188 das 227 avaliações em português) e 2 usuários deletaram e/ou adicionaram comentários em suas postagens para que a mesma ficasse com 17 comentários, fazendo alusão ao número do então candidato no pleito eleitoral de 2018. O botão de marcar a análise como não útil não apresenta representação estatística.

Captura de Tela 2 – Estrutura de uma análise de usuário



Fonte: Produzido pelos autores

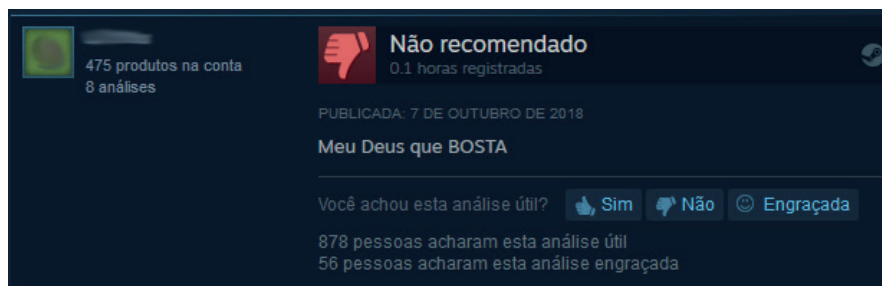
Existem outros elementos que devem ser levados em consideração quando falamos do sistema de análises da Steam. Se por um lado, como vimos anteriormente, qualquer pessoa em condições de uso da rede pode se manifestar e publicar sua opinião, o problema neste novo cenário comunicacional é "(...) ser lido, visto e ouvido (...)" (SILVEIRA 2017, posição 319). Se está cada vez mais fácil produzir conteúdo para a internet e, principalmente, disponibilizar este conteúdo, está cada vez mais difícil se tornar relevante, assim "(...) milhões de criadores de conteúdo não possuem a mesma capacidade e condição de concentração das atenções (...) percebe-se que os grandes fluxos de acesso se concentram" (SILVEIRA, 2017, posição 357). Dessa forma, é gerada uma potencialização do capital lúdico de determinados usuários. Isso fica evidente quando a plataforma indica a quantidade de jogos que o usuário tem e de avaliações que fez, assim como uma indicação de quantas horas foram jogadas para a realização da avaliação. Isso, associado à tendência das plataformas de valorizarem os conteúdos com maior potencial de concentrar atenção e, conseqüentemente, gerar um maior fluxo, permite que estes usuários recebam benefícios, como acesso antecipado a determinados produtos e/ou produtos gratuitos, já que suas recomendações se tornam valiosas para determinados produtos e para a própria plataforma. Nesse sentido, a plataforma transfere a responsabilidade pela qualidade do produto para pessoas que são beneficiadas pelas avaliações. Zuboff, ao falar sobre a postura das plataformas, aponta que "a indiferença formal e a distância dos *usuários*, combinada com sua atual liberdade em relação a regulações, sanções ou leis, protegem a Google e outros capitalistas de vigilância das conseqüências da desconfiança (ZUBOFF, 2018, p. 50, destaque da autora).

## Trollagem e capital lúdico

No jogo Bolsomito 2k18 foram realizadas 226 análises de usuários em língua portuguesa, no período de outubro de 2018 (lançamento do jogo) até janeiro de 2019 (quando o jogo é removido da lista pública, podendo ser encontrado só pelo link direto). Destas, 197 foram *recomendações*, e apenas 29 *não recomendações*, o que classifica o jogo como possuindo avaliações *Muito positivas*. Alguns dados

quantitativos nos dão pistas de como se desloca esse fluxo de atenção. A média de classificação das análises como útil foi de 35 e a análise com mais crédito nessa classificação recebeu 878 marcações como útil. Esta foi uma *não recomendação* do jogo como pode ser visto na Captura de Tela 3.

Captura de Tela 3 – Análise de usuário com mais indicações como útil



Fonte: Steam<sup>20</sup>

A análise traz um traço significativo que é associado internacionalmente ao comportamento dos jogadores brasileiros, reconhecidos pela prática da trollagem. Suely Fragoso (2015) em análise sobre o comportamento gamer brasileiro conceitua que:

Toda trollagem tem a intenção de perturbar os demais e fomentar conflitos, mas isso pode ser alcançado de diferentes maneiras. Um modo bastante comum é ridicularizar uma pessoa, ou um pequeno grupo de pessoas, diante de uma comunidade mais ampla (FRAGOSO, 2015, p. 138).

Fragoso aponta que a trollagem se divide em três momentos: *a intenção de primeira ordem*, ou seja, o que quem faz a trollagem deseja; *a intenção informativa*, que se trata do conteúdo; e o *estímulo ostensivo*, que é a estratégia utilizada, “a isca que o troll espera que alguém morda” (2015, p. 137). Podemos observar então os movimentos de fluxo e contrafluxo, acionados nas lógicas de postagem utilizadas na trollagem. Podemos entender a intenção de primeira ordem como a intenção de criar polêmica e conseqüentemente concentrar as atenções, o desejo do troll. A intenção informativa é a avaliação em si, assim como o posicionamento de quem a faz em relação ao campo político. Cria-se assim um contrafluxo a partir dessa estratégia, como afirma Braga “no contrafluxo, passamos a produzir a partir das respostas que pretendemos, esperamos ou receamos” (BRAGA, 2012, p. 40). Dessa forma, podemos inferir que a avaliação da análise ilustrada na Captura de Tela 3 como útil pode estar associada a este tipo de comportamento. Os comentários para a avaliação foram bloqueados pelo usuário, o que demonstra, dentro das lógicas da plataforma, que ele procurou evitar conflitos, mas também evitando o contraditório ao que ele acredita. Mas o próprio ato de criar polêmica gera um fluxo contínuo com outros campos sociais. Braga (2012) aponta que “essa circulação em fluxo contínuo não é apenas uma descrição abstrata. Ela se manifesta concretamente na sociedade, na forma de circuitos – que são culturalmente praticados, são reconhecíveis por seus usuários” (2012, p. 41), criando essa interpenetração entre os campos, gerando circuitos mais complexos.

Encontramos uma circulação em fluxo contínuo, relacionada à geração de circuitos complexos – em dois sentidos: pela variedade de ambientes atravessados; e pela diversidade de processos, meios e produtos articuláveis ao circuito. Os circuitos mais marcados pela midiatização da sociedade atravessam os campos sociais estabelecidos, abalando sua capacidade de refração e o desenho de sua esfera de legitimidade. Em tais circuitos, aparece frequentemente um foco no polo receptor, produzindo o que

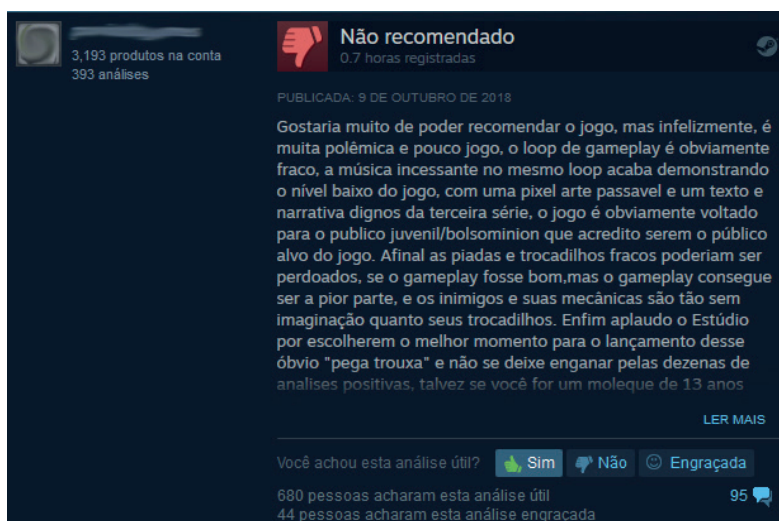
20 Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>. Acesso em: 10 nov. 2019.

chamamos de “contrafluxo de escuta” (BRAGA, 2012, p. 48).

É importante pensar nestas comunicações como articuladas em um espaço que é reconhecido por ser predominantemente masculino (KURTZ, 2017) e racista (MUKHERJEE, 2017). Somando-se a isso, diante do cenário político polarizado e de uma naturalização do discurso de ódio, uma série de avaliações que tem um tom de trollagem acabam por adotar uma postura violenta, com atravessamentos de outros campos sociais, como por exemplo: “Se você achou o jogo ofensivo, aproveita e processa por “Direitos de Imagem”, porque tu é um dos inimigos retratados no jogo ;) (sic)”; “Qualquer coisa fica divertida quando se pode eliminar comunistas/socialistas(sic)”; “Você soca a Maria do Rosário e o William Boner é corno 10/10 (sic)”; “mt bom bandido bom eh bandido morto talkei? (sic)”; “JOGUEI E GOSTEI TAOQUEI? SE NÃO GOSTOU TEM QUE SE F U D E R CABÔ, É A MINHA IDEIA(sic)”; “Muita opressão pra um jogo só(sic)”; “Bater em Políticos Corruptos e ver esquerdistas virarem [merda]???? por apenas 10 reais? Valeu cada centavo Talkey? (sic)”.<sup>21</sup> Diversos destes comentários reproduzem slogans da campanha ou reproduzem discursos que circularam antes e durante o processo eleitoral, muitos que perduram até a escrita deste artigo e que estão ligados à alt-right brasileira, a direita alternativa, movimento político de extrema direita ligado a movimentos nacionalistas e supremacistas brancos que surge nos Estados Unidos em 2010 (POGGI, 2018, p. 338) e que vem se tornando cada vez mais sexista, misógino e homofóbico (PINHEIRO-MACHADO, 2019, p. 90). Nestas avaliações, ficam evidentes a violência simbólica e o agir troll. Conforme Condis, “essas incursões têm o duplo objetivo de enfurecer o alvo e aumentar o capital social do troll.” (2018, p. 19, tradução nossa).<sup>22</sup>

Outra questão que nos chamou a atenção foi uma análise feita por um curador . Ao contrário da anterior, esta possuía a área de comentários aberta, e recebeu 95 comentários. A média de comentários nas análises foi de 1,6, em um total de 352, o que quer dizer que esta análise concentrou quase um terço de todos os comentários referentes às análises sobre o jogo (Captura de Tela 4).

Captura de Tela 4 – Análise de usuário com mais comentários



Fonte: Steam<sup>23</sup>

21 Análises de usuários.

22 No original: “These incursions serve the dual purpose of infuriating the target and boosting the social capital of the troll”.

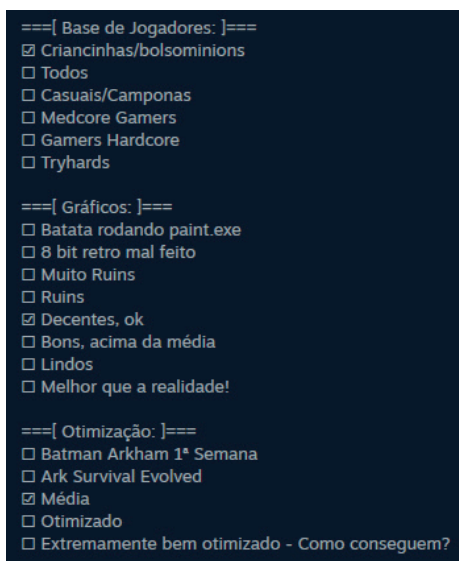
23 Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>. Acesso em: 10 nov. 2019.

Vamos observar alguns elementos na construção da avaliação: “Gostaria muito de poder recomendar o jogo, mas infelizmente, é muita polêmica e pouco jogo”. Conforme proposto por Braga (2012) e Fausto Neto (2006), entendemos que essa colocação está orientada à audiência, em um viés duplo, afirmando que gostaria de recomendar. Dessa forma a mesma acaba aderindo ao possível fluxo do campo da comunidade gamer, atravessado pelo campo político, que naquele momento estava em consonância com as posições sociais do personagem-tema do jogo. Ao mesmo tempo, acaba por investir seu capital lúdico, ao apresentar logo a seguir aspectos técnicos para fazer a não recomendação. Como apresentado anteriormente, criar esse tipo de fluxo é muito favorável à plataforma, pois gera relevância para o produto, ou seja, a subjetividade do curador é comoditizada, visando o aumento de sua própria relevância, enquanto valoriza o produto por exposição. Segundo Fausto Neto,

Estes mecanismos produzem e fazem funcionar uma nova forma de sociedade, cujas finalidades são produtivas, porém diretamente vinculadas às lógicas dos fluxos e das operações, e tendo como fim a produção de uma nova forma de vínculo social, no caso as estruturas de conexões (FAUSTO NETO, 2006, p. 3).

A seguir, a análise busca emular uma certa seriedade, criando categorias de classificação e atribuindo nota a diversos aspectos do jogo, como: jogabilidade; áudio; gráficos; público, otimização etc. Mesmo com estas características, podemos distinguir elementos da cultura troll, o que foi uma recorrência nas análises do jogo, como por exemplo a categoria *Base de jogadores* possuir a opção *criancinhas/bolsominions* e a categoria *Gráficos*, a opção *Batata rodando no paint.exe* (Captura de Tela 5).

Captura de Tela 5 – Análise de usuário com mais comentários (detalhe)



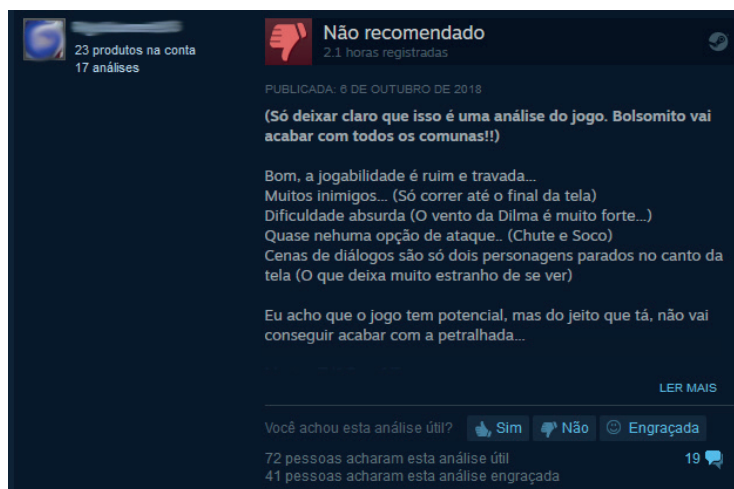
Fonte: Steam<sup>24</sup>

Um fator importante de ser ressaltado é que algumas das avaliações negativas estavam relacionadas especificamente ao jogo e suas características técnicas, como podemos ver na Captura de Tela 5. Para criticar as lógicas do jogo sem que isso significasse que desaprovavam o personagem-título, os usuários que fizeram este tipo de avaliação iniciavam o texto declarando apoio a Bolsonaro. Nesse sentido parece haver uma grande preocupação em não apostar seu capital lúdico, controlando o fluxo. Dessa forma, a avaliação demarca uma posição política que acompanha o fluxo da comunidade gamer, ao

<sup>24</sup> Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>. Acesso em: 10 nov. 2019.

mesmo tempo em que não compromete o capital lúdico.

Captura de Tela 6 – Análise de usuário contrária ao jogo mais favorável ao personagem



Fonte: Steam<sup>25</sup>

Estas avaliações dão conta de um elemento fundamental para compreender as dinâmicas comunicacionais dentro da plataforma. Para compreender as implicações, tanto de uma avaliação negativa, que se vale de aspectos técnicos, quanto das categorias articuladas pelas pessoas que fazem estas avaliações, é preciso um conhecimento específico do campo. Pessoas que fazem parte destas comunidades articulam um tipo de capital simbólico (BOURDIEU, 1989) específico deste campo, o capital lúdico. Mia Consalvo (2017) define o capital lúdico como um conceito que fornece uma maneira fundamental de entender como as pessoas interagem com os jogos e que também funciona como “uma moeda que é necessariamente dinâmica – mudando com o tempo e entre tipos de jogadores ou jogos” (CONSALVO, 2007, p. 4, tradução nossa).<sup>26</sup> Segundo a autora, “ser membro da cultura dos jogos é mais do que jogar, ou até mesmo jogar bem. É sobre ter conhecimento sobre lançamentos e segredos dos jogos e passar estas informações para outras pessoas” (CONSALVO, 2007, p. 18, tradução nossa).<sup>27</sup> Conforme Walsh e Apperley (2009) “o capital lúdico engloba formas culturais, econômicas, sociais e simbólicas de capital que são incorporadas por meio dos conhecimentos, habilidades e disposições” (WALSH e APPERLEY, 2009, p. 2, tradução nossa)<sup>28</sup> e que

Diferentes jogadores possuem diferentes capitais lúdicos com base na sua acumulação – ou na incapacidade de acumulação – de diferentes capitais lúdicos através do campo social. O capital lúdico deve ser evocado através do elemento social dos jogos, porque, quando se olha para o jogos por si só, o capital lúdico tem um valor de troca limitado (WALSH e APPERLEY, 2009, p. 5, tradução nossa).<sup>29</sup>

25 Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/930460/BOLSOMITO/>. Acesso em: 10 nov. 2019.

26 No original: “a currency that is by necessity dynamic—changing over time, and across types of players or games”.

27 No original: “being a member of game culture is about more than playing games or even playing them well. It’s being knowledgeable about game releases and secrets, and passing that information on to others”.

28 No original: “gaming capital encapsulates cultural, economic, social and symbolic forms of capital that are embodied through the knowledge, skills, and dispositions”.

29 No original: “Different gameplayers possess different gaming capitals based on their accumulation of—

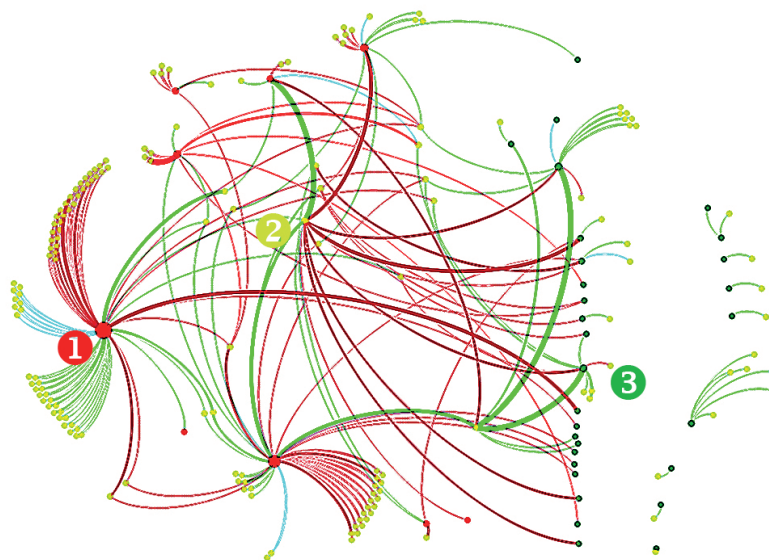


O conceito de capital lúdico então nos permite inferir a forma e os motivos pelos quais determinadas avaliações são feitas ou redigidas e quais são as implicações nas relações das pessoas que investem este capital. Nos casos das críticas ao jogo que começam com a defesa do personagem Bolsomito, o capital lúdico é investido pensando no entorno social. Já no caso da análise que satiriza com os eleitores de Bolsonaro, o curador se vale de seu capital lúdico para aumentar o fluxo na sua avaliação. De qualquer forma, é nesse aumento de fluxo que as atenções se concentram na plataforma que, a partir do acúmulo de dados sobre os demais usuários, apresenta a estes em destaque o tipo de conteúdo que vai se adequar ao seu perfil, tentando prever o que irá capturar maior atenção. Segundo Van Dijck

As plataformas determinam algoritmicamente os interesses, desejos e necessidades de cada usuário com base em uma ampla variedade de sinais de usuário arquivados por dados, personalizando o fluxo de conteúdo, publicidade e sugestões de contato do usuário. A personalização depende de “análises preditivas”: a capacidade de prever escolhas e tendências futuras com base na análise de padrões históricos de dados individuais e agregados (VAN DIJCK et al, 2018, p. 41, tradução nossa).<sup>30</sup>

Para melhor observarmos os fluxos, optamos por uma representação gráfica. Podemos perceber pelo Grafo 1, gerado a partir do total de comentários coletados e das relações entre perfis, uma grande quantidade de conexões geradas a partir de um ponto vermelho (1) que concentra a maior parte destas conexões, que representam os comentários realizados. Esta é a avaliação apresentada nas Capturas de Tela 3 e 4. Outro ponto importante a ser observado no grafo é a baixa quantidade de interconexões, ou seja, os comentaristas pouco se repetiram ou tiveram interações com outros usuários. Acreditamos que isso se deva em grande parte a muitas das análises possuírem a área de comentários bloqueada.

Grafo 1 – Conexões entre usuários



Fonte: Produzido pelos autores

---

*or inability to accumulate - various gaming capitals across social fields. Gaming capital has to be evoked through the social element of games because when looking at games on their own, gaming capital has limited exchange value”.*

30 No original: “Platforms algorithmically determine the interests, desires, and needs of each user on the basis of a wide variety of datified user signals, personalizing the user’s stream of content, advertising, and contact suggestions. Personalization depends on “predictive analytics”: the ability to predict future choices and trends on the basis of analyzing historical patterns of individual and aggregate data”.



No grafo, os pontos vermelhos são avaliações de *não recomendação* ao jogo, as verdes são de *recomendação* e os amarelos são de usuários da plataforma que apenas comentaram em avaliações de outros. O tamanho dos pontos é relativo à quantidade de comentários que cada avaliação recebeu. As linhas vermelhas são para comentários em oposição, as verdes em apoio e as azuis são comentários neutros. A espessura das linhas indica a quantidade de interações entre os usuários, ou seja, quanto mais respostas dentro das postagens, mais espessa a linha. A maior parte das conexões que tiveram um fluxo em comum foram entre postagens contrárias ao jogo.

Alguns pontos nos ajudam a compreender estes fluxos, como por exemplo o ponto amarelo (2), cuja comentarista interagiu com diversas pessoas que fizeram avaliações levando informações sobre o jogo estar sob investigação e tecendo várias críticas ao então candidato e personagem do jogo. Suas ligações são de apoio aos que criticam e de oposição aos que recomendam o jogo. Ainda assim, podemos ver algumas linhas de oposição entre o ponto (2) e alguns pontos vermelhos (não recomendações), que são os casos de pessoas que apoiam Bolsonaro mas não gostaram do jogo. Esse é o caso do ponto vermelho 4, relativo a Captura de Tela 5, que por sua posição política acaba tendo mais ligações relacionadas com as avaliações que foram favoráveis ao jogo. O ponto verde (3) é um exemplo de usuário que apagou comentários para que sua avaliação ficasse com exatos 17 comentários e sua conexão mais densa é com um ponto amarelo que fez vários comentários de apoio ao candidato.

Não foram analisadas as interações comentarista/comentarista, mas as sequências de conversas seguem a mesma lógica das avaliações, como por exemplo a discussão na avaliação do ponto (3): “Todo comunista adora abusar de umas criancinhas. Todos os esquerdistas e eleitores do PT têm um complexo de pedófilo escondido no seu interior.”; “Todo comunista é burro”, seguido por duas respostas contrárias “todo bozominion é rato”; “o único lugar onde o MITO tem coragem. Fora do jogo é um rato”. As posições antagônicas então possuíam mais potencial para gerar interação do que o capital lúdico implicado nestas publicações, concentrando dessa forma os fluxos.

É possível apontar, partindo da visualização gráfica, que a maior concentração de conexões, e, conseqüentemente, o maior fluxo, estão relacionados a duas não recomendações. Ambas se colocam então em contrafluxo, já que a maioria das avaliações referentes ao jogo são positivas. Entretanto, um dos usuários deixa muito clara sua posição política (4), em consonância com a maioria, enquanto outro (1) faz uma trollagem. Ambos geram um fluxo comunicacional que abrange o espectro polarizado relativo ao campo político. A partir da lógica da plataforma, de apresentar conteúdos que possam ser relevantes aos usuários, em ambos os casos, o fluxo acaba por ser favorável ao produto e, conseqüentemente, à plataforma.

## Considerações finais

Percebemos que, diante dos fluxos comunicacionais em um sistema em rede, onde atores competem cada vez mais por atenção, determinados conteúdos acabam ganhando mais relevância a partir de lógicas de datificação e comoditização. Também concluímos que apesar dos sistemas de avaliação se apresentarem como uma forma de munir os usuários de informações que ajudem na decisão de consumo, as mesmas acabam por sofrer distorções em especial pelo comportamento do próprio fluxo das avaliações. Por sua concepção ser orientada à lógica dos fluxos, pensando nas possíveis respostas, estas distorções podem ser muito mais benéficas para as empresas do que para os usuários.

No caso do jogo Bolsomito2k18, acreditamos que o fator determinante para seu sucesso, além das representações simbólicas de violência, que são reflexo de nossa sociedade, foi o fluxo de atenção gerado pelos usuários que avaliaram negativamente o jogo, em especial os que possuíam capital lúdico para tal, e que investiram esse capital ao realizar suas avaliações. Podemos considerar também que houve um certo oportunismo da produtora do jogo, denunciada ao Ministério Público do Distrito Federal e Território

(MPDFT),<sup>31</sup> em lançá-lo em data próxima ao primeiro turno das eleições presidenciais brasileiras. Com isso, a empresa se aproveita do cenário polarizado para gerar polêmica e, conseqüentemente, vendas, se apropriando das próprias lógicas econômicas da plataforma, ao produzir um jogo que acaba por receber mais avaliações referentes a seu viés político travestido de piada do que propriamente por sua qualidade.

As comunicações feitas acerca deste jogo por usuários na plataforma Steam, como um reflexo desta sociedade polarizada, se apresentaram dessa mesma maneira, com dois polos nítidos, concentrando fluxos de informação e de conexões que aprofundam as diferenças e são danosas ao debate, em especial quando seu “espírito troll” dificulta ainda mais as interações que poderiam resultar em trocas genuínas de percepções e aprendizados.

## Referências

- BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. 16. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- BRAGA, José Luiz. Circuitos versus campos sociais. *In*: MATTOS, Maria Ângela; JANOTTI JUNIOR, Jeder; JACKS, Nilda (Org.). **Mediação e Miatização**. Salvador: EDUFBA, 2012. p. 31-52.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CONDIS, Megan Amber. **Gaming masculinity: trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture**. Iowa City: University of Iowa Press, 2018.
- CONSALVO, Mia. **Cheating: gaining advantage in videogames**. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- FAUSTO NETO, Antonio. Miatização, prática social: prática de sentido. Anais do XV Encontro Anual da Compós, Universidade Estadual Paulista, 6 a 9 de junho de 2006. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_544.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_544.pdf). Acesso em: 20 ago. 2021
- FLECK, Isabel. Clamor por intervenção militar é semelhante ao de 1964, diz general da reserva **Folha de S. Paulo**, 30 maio 2018. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2018/05/clamor-por-intervencao-militar-e-semelhante-ao-de-1964-diz-general-da-reserva.shtml>. Acesso em: 20 maio 2021.
- FRAGOSO, Suely. “HUEHUEHUE eu sou BR”: spam, trollagem e griefing nos jogos on-line. **Famecos**, v. 22, n. 3, p. 129-146, 2015.
- HINDMAN, Matthew. **The myth of digital democracy**. Princeton University Press, 2009.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- KURTZ, Gabriela. Manifestações da violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica. **Metamorfose**, v. 2. n. 1, p. 90-109, jul. 2017.
- LIMA, Venício A. de. Mídia, rebeldia urbana e crise de representação. *In*: MARICATO, Ermínia; HARVEY, David; DAVIS, Mike; BRAGA, Ruy; ŽIŽEK, Slavoj (Orgs.). **Cidades Rebeldes: Passe livre e as manifestações que tomaram as ruas do Brasil**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2013.
- MARTINS, João Paulo. Jogo traz Bolsonaro exterminando feministas, sem-teto, gays e negros **Folha de S. Paulo**, 09 out. 2018. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/10/jogo-traz-bolsonaro-exterminando-feministas-sem-teto-gays-e-negros.shtml>. Acesso em: 20 maio 2021.
- MONTARDO, Sandra et al. Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma
- 
- 31 N MPF investiga jogo em que personagem de Bolsonaro espanca gays. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/politica/eleicoes/2018/noticias/2018/10/11/mpf-bolsonaro-agressoes-lgbt.htm>. Acesso em: 20 maio 2021.

de streaming de games Twitch. **Comunicação, mídia e consumo**, v. 14, n. 40, p. 46-69, maio/ago. 2017.

MUKHERJEE, Souvik. Video games e Escravidão *In*: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel Gois Rabelo (Orgs.). **Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2017. p. 291-205.

PINHEIRO-MACHADO, Rosana. **Amanhã vai ser maior**: O que aconteceu com o Brasil e possíveis rotas de fuga para a crise atual. São Paulo: Planeta do Brasil, 2019.

POGGI, Tatiana. Alt-Right e a classe trabalhadora branca nos EUA. **Marx e o Marxismo Revista do NIEP Marx**, v. 6, n. 11, p. 326-354, 2018.

RIBEIRO, Márcio Moretto. Antipetismo e conservadorismo no Facebook *In*: GALLEGU, Ester Solano (Org.). **O ódio como política**: a reinvenção da direita no Brasil. São Paulo: Boitempo Editorial, 2018. posição 1423-1493 [e-pub].

SAKAMOTO, Leonardo. Em São Paulo, o Facebook e o Twitter foram às ruas. *In*: MARICATO, Ermínia; HARVEY, David; DAVIS, Mike; BRAGA, Ruy; ŽIŽEK, Slavoj (Orgs.). **Cidades Rebeldes**: Passe livre e as manifestações que tomaram as ruas do Brasil. São Paulo: Boitempo Editorial, 2013.

SHAW, Debra Benita. **Technoculture**: The key concepts. New York: Berg, 2008.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. **Tudo sobre tod@s**: redes digitais, privacidade e venda de dados pessoais. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2017 [e-pub].

SLEE, Tom. **Uberização**: A nova onda do trabalho precarizado. São Paulo: Elefante, 2017.

TELES, Edson. A produção do inimigo e a insistência do Brasil violento e de exceção. *In*: GALLEGU, Ester Solano (Org.). **O ódio como política**: a reinvenção da direita no Brasil. São Paulo: Boitempo, 2018. posição 1023-1185 [e-pub].

VAN DIJCK, José et al. **The platform society**: Public values in a connective world. Oxford: Oxford University Press, 2018.

WALSH, Christopher, APPRELEY, Thomas. Gaming Capital: Rethinking literacy. *In*: Changing Climates: Education for sustainable futures. **Proceedings of the AARE 2008 International Education Research Conference**, Queensland University of Technology, 30 de novembro a 04 de dezembro de 2008. Disponível em: <http://oro.open.ac.uk/20850/2/wal08101.pdf>. Acesso em: 20 maio 2021.

ŽIŽEK, Slavoj. **Violência**: seis reflexões laterais. São Paulo: Boitempo Editorial, 2014.

ZUBOFF, Shoshana. Big other: capitalismo de vigilância e perspectivas para uma civilização de informação. *In*: BRUNO, Fernanda; KANASHIRO, Marta; GUILHON, Luciana; MELGAÇO, Lucas (Orgs.). **Tecnopolíticas da vigilância**: perspectivas da margem. São Paulo: Boitempo, 2018. p. 17-68.

---

*Leonardo Andrada de Mello é doutorando em Ciências da Comunicação na Unisinos, da linha Mídias e Processos Audiovisuais. Participante dos grupos de pesquisa Audiovisualidades e tecnocultura: comunicação, memória e design (UNISINOS/CNPq) e Consumo e Culturas Digitais (UFSC/CNPq). Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; redação do manuscrito e revisão da versão em língua estrangeira.*

*Sandra Rúbia da Silva é doutora em Antropologia Social pela UFSC e docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSC), onde coordena o grupo de pesquisa Consumo e Culturas Digitais (UFSC/CNPq). Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; apoio na revisão do texto e revisão da versão em língua estrangeira.*