Antares
LETRAS E HUMANIDADES
Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras e Cultura
ISSN: 1984-4921
UCS UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

Artigo original

A recontextualização como recurso de controle de participação no ambiente digital

Recontextualization as a resource for controlling participation in the digital environment

Carolina Fernanda Soares Silva[1]

Resumo: Este artigo explora como a recontextualização de textos no ambiente digital pode ser utilizada como recurso de controle de participações discursivas online. A partir de uma etnografia digital em curso, o estudo analisa um clipe, isto é, um recorte de vídeo, extraído da plataforma Twitch e publicado no Youtube, envolvendo uma *streamer* – quem transmite conteúdos ao vivo, principalmente jogos, enquanto interage com o público. Com o aporte de conceitos como *footing* e *frame*, de Goffman (2013), e de "emergência" e "incorporação", de Hanks (2008), investiga-se as condições de participações e transformações discursivas geradas pelo processo de recontextualização (Androutsopoulos, 2013; Bauman; Briggs, 2006 [1990]; Silverstein; Urban, 1996). A análise aponta para as (im)possibilidades dos *affordances* (Coletiva Ciborga, 2022) de plataformas digitais que intensificam a circulação dos textos e reforçam estereótipos de gênero, além de invisibilizar contextos mais amplos. Enfim, com as novas formas de participação organizadas (e borradas) online, também há a perpetuação de desigualdades estruturais, especialmente para mulheres no ambiente *gamer*.

Palavras-chave: Recontextualização. Participação. Gamer. Gênero.

Abstract: This article explores how the recontextualization of texts in the digital environment can be used as a resource for controlling online discursive participation. Based on an ongoing digital ethnography, the study analyzes a clip, that is, a video clipping, taken from the Twitch platform and published on YouTube, involving a streamer – someone who broadcasts live content, mainly games, while interacting with the public. With the support of concepts such as *footing* and *frame*, from Goffman (2013), and "emergence" and "embodiment", from Hanks (2008), I investigate the conditions of participation and discursive transformations generated by the recontextualization process (Androutsopoulos, 2013; Bauman; Briggs, 2006 [1990]; Silverstein; Urban, 1996). The analysis points to the (im)possibilities of affordances (Coletiva Ciborga, 2022) of digital platforms that intensify the circulation of texts and reinforce gender stereotypes, in addition to making broader contexts invisible. Ultimately, with the new forms of participation organized (and blurred) online, there is also the perpetuation of structural inequalities, especially for women in the gaming environment.

Keywords: Recontextualization. Participation. Gamer. Gender.

[1] Universidade Federal de Goiás (UFG). Pesquisa desenvolvida com apoio financeiro do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) (bolsa de doutorado Processo nº 167838/2022-9).

Introdução

Concepções tradicionais da linguística muitas vezes desconsideram os aspectos coletivos e contextuais dos textos, vislumbrando-os produtos acabados e estáticos e não como processos contínuos. Pensar em análises individualistas no campo digital contemporâneo parece ainda mais complicado e limitado, por ser um ambiente caracterizado por fluxos dinâmicos e contínuos de recontextualizações. Nesse cenário, o conceito de recontextualização emerge como central: trata-se do processo pelo qual um texto é deslocado de seu contexto original e adaptado para novas situações comunicativas, adquirindo novos significados baseados nas condições contextuais em que é reinscrito (Androutsopoulos, 2013; Bauman; Briggs, 2006 [1990]; Silverstein; Urban, 1996).

Erving Goffman e William Hanks foram notáveis contribuições à evolução dos estudos linguísticos por considerarem as condições de participação nas ações e circunstâncias, deixando de lado abordagens que priorizam falantes unificados e privilegiando a dinâmica coletiva e condições sócio-históricas que permeiam as produções de sentido. Os estudos em Antropologia Linguística, juntamente aos estudos pragmáticos, seguem aprimorando as noções de contexto, de modo que são cada vez mais abandonadas afirmações universais e fixas e que não se atentem às questões micro e macro (individual e coletivo; local e global) das participações e construções de significado negociados em processos interpretativos baseados em sistemas sociais e temporais consolidados às pesquisas. Algo imprescindível, já que em contextos como os digitais existe a ampliação da velocidade e alcance de fenômenos como a recontextualização, que impulsiona a circulação e ressignificação de textos e práticas sociais responsáveis por sustentar valores em diferentes plataformas.

No universo dos jogos digitais, ou *contexto gamer*, essas dinâmicas de circulação de significados e negociações identitárias podem se manifestar com uma forte representação de invocações sociais poderosas, incluindo intervenções significativas nos discursos dos próprios jogadores e no modo como eles se inserem e constroem narrativas coletivas mais amplas (Murray, 2018). Trata-se de um ambiente no qual há presença expressiva masculina e heteropatriarcal (Goulart; Nardi, 2017; Falcão; Macedo; Kurtz, 2021) e com práticas que têm a potência de conectar várias pessoas em todo o mundo em um meio largamente experienciado, difundido e assistido.

Neste artigo, por meio do início de uma etnografia digital (Coletiva Ciborga, 2022; Hine, 2000; 2009), pretendo identificar como um clipe[2] – entendido como uma recontextualização, inserido em um vídeo no Youtube e decorrente de transmissão ao vivo da plataforma Twitch (um serviço de *streaming* ao vivo focado principalmente em jogos e interações com o público), opera como recurso de controle de participação. O Youtube, por sua vez, é uma plataforma de compartilhamento de vídeos onde as/os usuárias/os podem assistir, comentar e compartilhar vídeos gravados, incluindo clipes derivados de transmissões ao vivo, como os da Twitch, que podem ser editados e repostos em formatos mais curtos e/ou em diferentes contextos.

Para tal, será observado o caso de mulheres no contexto *gamer*, bem como serão estabelecidas relações com processos sociais mais amplos, como o sexismo. A análise se apoia em conceitos como *footing* e *frame* (Goffman, 2013), que auxiliam na compreensão dos posicionamentos das/os participantes nas interações e das mudanças nos enquadres comunicativos, além das noções de *emergência* e *incorporação* (Hanks, 2008), que contribuem para descrever como os sentidos discursivos são construídos contextualmente e articulados a estruturas sociais mais amplas. Por fim, será investigada a função dos *affordances* das plataformas digitais na intensificação de processos de novos enquadres de textos e de desigualdades estruturais.

Contextualização e estruturas de participação

É importante, antes de tudo, que pensemos nos problemas de participação juntamente aos problemas de contexto, precisamente porque os processos de contextualização também produzem as/os participantes. Nessa perspectiva, a Antropologia Linguística, por ser interdisciplinar, sempre inseriu a gramática e o uso efetivo da língua em cenários determinados social e historicamente, uma vez que o enfoque sobre o discurso exige detalhada análise dos fatos linguísticos e etnográficos emergentes localmente. Além disso, os sistemas linguísticos e socioculturais demandam análises igualmente rigorosas, voltadas às regularidades formais e funcionais, cujas motivações envolvem dimensões coletivas e históricas que ultrapassam a ação de indivíduos isolados (Hanks, 2008).

[2] Na plataforma Twitch, um clipe é uma possibilidade em que as/os espectadoras/es podem capturar e compartilhar trechos curtos de transmissões ao vivo. Esse *affordance*, termo que será mais discutido posteriormente e que se trata da funcionalidade da plataforma que incentiva formas específicas de interação, viabiliza a recontextualização do conteúdo, de modo que um clipe, ao ser extraído, pode circular por outros contextos, ganhando novas interpretações e significados.

Por assim ser, Hanks (2008), ao trazer novas percepções no que diz respeito ao *contexto*, oferece-nos duas dimensões a seu respeito, sendo elas a *emergência* ou *emergence* (aspectos discursivos que surgem da produção e recepção enquanto processos em curso); e a *incorporação* (conexão entre condições contextuais relacionadas ao enquadre – *framing* ou *embedding* – discursivo, sua centração ou assentamento – *groudedness* – em quadros teóricos maiores). Em vista dos *cenários*, ou *settings*, ao dispor em camadas os atos socialmente percebidos em situação, as expectativas, o entendimento recíproco entre as partes, e também um sistema de relevância – que forma os contextos por meio dos julgamentos das/os falantes, alcançamos uma unidade contextual mais aproximada e estruturada da interação.

Ademais, é disposto um campo semiótico de caráter demonstrativo ou indicial, com um "aqui", um "agora" e um "eu"; e um *campo social*, categoria auxiliar à compreensão de um espaço demarcado de posições e tomadas de posições por onde valores circulam, no interior do qual agentes têm trajetórias e se engajam em muitos *footings* (Hanks, 2008).

Antes de Hanks, Goffman (2013 [1979]) forneceu um conceito que define o que está acontecendo nas interações: o de *frame/*enquadre; e outro que reflete sobre as estruturas de participação por meio do posicionamento das/os participantes, caracterizando a dinamicidade dos enquadres: o *footing*. Quando há uma mudança de *footing*, há também uma alternância expressa pela forma como é conduzida a produção e/ou a recepção, no alinhamento assumido pelas/os participantes nas interações, que diz respeito a como se posicionam discursivamente nas práticas linguísticas. Dessa maneira, essas posições não são fixas: podem se alterar ao longo da interação. Tais alterações podem se manifestar em aspectos como o tom de voz, a escolha de palavras ou posturas/corporalidade, indicando reconfigurações nos papéis assumidos – como, por exemplo, a transição de falante principal a narrador, de ouvinte a coautor/a, ou quando alguém opta por relatar o que outra pessoa disse em vez de falar diretamente –, o que configura mudanças de *footing*.

Em vez de conceber participantes de determinada produção discursiva como indivíduos, as posições de agentes em um campo social só podem ser ocupadas por coletividades. Essas coletividades não constituem um todo equiparado, mas sim uma possibilidade de engendrar contextos críticos incorporados, que forjam campos demonstrativos radiais, centrados interativamente. Nesse sentido, a "[...] questão chave é que as posições e os processos de ocupação das posições são fatos sociais e pelos menos parcialmente independentes dos estados intencionais dos participantes" (Hanks, 2008, p. 142).

O falante, no sentido de Goffman (2013, p. 133),

> [...] é a máquina de fala, um corpo envolvido numa atividade acústica, ou, se quiserem, um indivíduo engajado no papel de produzir elocuções. Ele está funcionando como um 'animador'. Animador e interlocutor são partes do mesmo nível e método de análise, dois termos retirados do mesmo tecido, e não papéis sociais no sentido completo, sendo, mais precisamente, nódulos funcionais num sistema de comunicação.

Além disso, pode também existir um Autor das palavras ouvidas, alguém que seleciona os sentimentos que serão expressados e as palavras nas quais eles serão codificados (Goffman, 2013). Por fim, Goffman (2013) considera que a posição de participantes tidos como "ouvintes" é mais definida pela circunstância e não pela ação. A partir disso, propõe algumas condições de participação que precisam ser apontadas: a de ouvinte, podendo ser oficial, não-ouvinte e não-oficial; a de participante ratificado, que, mesmo tendo um espaço social percebido na fala ou mesmo não sendo um participante oficial, pode não ouvir a conversa; e a de participante não-ratificado, que tem a possibilidade de estar presente na interação, mas não é oficialmente incluído, podendo acompanhar estando adjacente, ouvindo por acaso ou por intromissão.

Em uma transmissão ao vivo na Twitch, por exemplo, a/o *streamer* (quem transmite a *live*) consegue reconhecer explicitamente quem está no chat e responder. Essas/es usuárias/os do *chat* são participantes ratificadas/os. Por outro lado, alguém que assiste, mas não interage no bate-papo seria um/a participante não-ratificada/o, pois não é reconhecida/o ou envolvida/o diretamente na conversa. Essa categorização ajuda a compreender como os papéis são distribuídos e geridos nas interações cotidianas, revelando nuances de inclusão e exclusão na comunicação.

Participação e a recontextualização no ambiente online como recurso de controle

Pinto (2016) reflete sobre a língua estar sempre em movimento, seja em contextos de migração ou de mídias digitais, por exemplo, ela possui um fluxo não-estático, *viaja* por e entre os espaços, demonstrando sua capacidade de coexistir de diferentes formas. Pensar a distribuição das estruturas de participação no contexto atual, de forte mobilidade textual, com o aparato da internet, parece mais complexo que nunca. Certamente, abordagens rudimentares (Goffman, 2013) e radiais (Hanks, 2008), centradas no individualismo, não dão conta do colapso (Marwick; boyd, 2010), ou expansão (Blommaert; Smits; Yacoubi, 2018), do contexto nesse ambiente.

No processo da *entextualização* (Bauman; Briggs, 2006 [1990]), o texto se torna passível de ser extraído das situações interacionais, levando-o, consequentemente, a ser

descontextualizado e *recontextualizado* em curso. Bauman e Briggs (2006 [1990]) compreendem o que Goffman chama *enquadre* como um domínio metacomunicativo do texto recontextualizado. Pinto (2019) argumenta que o enquadre atua como um recurso que limita o "campo visual" interpretativo das pessoas, sendo estruturado por valorizações culturais e alicerçado em bases ideológicas que influenciam o acesso ao significado. Assim, o enquadre não apenas direciona a interpretação do texto em contextos específicos, mas também influencia sua transformação e ressignificação durante a recontextualização.

O movimentar dos textos é o que foi chamado por Silverstein e Urban (1996) de "história natural dos discursos" e por Blommaert (2008) de "trajetórias textuais". Androutsopoulos (2013), ao analisar localmente conteúdos do YouTube, observa que a plataforma estrutura os vídeos como "espetáculos organizados", eventos sociais que são situados em contextos específicos por meio de marcadores como descrições, comentários, tempo de postagem, localização geográfica (quando disponível) e formas de categorização, o que contribui para sua circulação e interpretação no espaço digital. Assim, ele argumenta que esses vídeos assumem a forma de recontextualizações de textos, de maneira que se adaptam a um novo cenário de práticas linguísticas e sociais de autoapresentação e interação retiradas de outro contexto, porventura o "original". Doze anos depois, reflito: é possível encontrar o "primeiro" lugar de todos os textos que circulam na internet?

Essa questão leva à reflexão sobre como a recontextualização se torna um ato de controle, com o poder social emergindo como resultado do desempenho diferencial de tal controle (Bauman; Briggs, 2006 [1990]). Traçar as recontextualizações, portanto, não só permite observar o controle sobre o discurso em uma escala local e específica, mas também proporciona um enquadre unificado para a análise em uma escala global (Bauman; Briggs, 2006 [1990]) ou não-local (Kell, 2009).

Ao lidar com a atividade online, torna-se necessário ir além do que é visível na tela, pois os contextos são sedimentados e policêntricos. Essa dificuldade pode nos levar a lidar, frequentemente, com o produto (resultado final), que pode ser enganoso, em vez de com os processos que os geram (boyd; Crawford, 2012; Varis, 2014).

Esse desafio se intensifica ao considerarmos o funcionamento das estruturas de participação nas redes, onde o algoritmo impulsiona uma espécie de participações "borradas". Essas participações podem parecer confusas, dificultando a identificação da localidade contextual de participantes, como, por exemplo, no caso de distintas vozes que são confundidas

com especialistas falando sobre determinados assuntos com propriedade (Androutsopoulos, 2013).

Além disso, é necessário refletir sobre os papéis das/os "ouvintes", isto é, das/os participantes para as/os quais os conteúdos divulgados na internet são endereçados. Nesse cenário, a potência do *Big Data* e do algoritmo manifesta-se de forma significativa. O *Big Data* é um fenômeno que se envolve na inter-relação entre a tecnologia, a análise e a percepção social. Em termos tecnológicos, ele baseia-se na maximização do poder da computação e da precisão do algoritmo para coletar, analisar, reunir e comparar grandes agrupamentos de dados. A análise desses dados busca reconhecer padrões e, muitas vezes, acredita-se que eles oferecem uma forma superior de inteligência, com um ar de verdade e objetividade, uma visão mitológica da confiabilidade dos dados, do que eles podem ofertar (boyd; Crawford, 2012). Esse processo, apoiado pelo algoritmo, facilita a viralização de conteúdos, ou seja, de textos, vídeos e postagens que recebem interações contínuas. Essas interações são influenciadas pelas proposições dos *affordances*, que se referem às possibilidades e limitações das práticas linguísticas online, de modo que possuem um certo estado de objetividade do mundo material que limita os atos linguísticos (Coletiva Ciborga, 2022). Desse modo, os *affordances* não devem ser entendidos como propriedades estáticas das plataformas, mas como possibilidades de ação que emergem na relação entre a arquitetura técnica das mídias e os usos que os sujeitos fazem delas (Cesarino, 2022). No caso das redes sociais, os *affordances* manifestam-se nas opções como curtir, compartilhar e comentar, que estruturam e facilitam a disseminação e a interação com os conteúdos, propiciando-os a ganhar visibilidade e a se espalhar rapidamente.

No entanto, é crucial considerar que, nas novas mídias, o humano não ocupa a função de agente e, em vez disso, torna-se o ambiente para a agência de sistemas não humanos (Cesarino, 2022). Quer dizer, é assim que são estruturadas as arquiteturas das plataformas e a própria congruência econômica orientadora dos principais fluxos disponibilizados online, de forma que parte da força política dos agentes não humanos e dos humanos que dela se usufruem vem da invisibilidade dessa tese (Cesarino, 2022).

Nesse cenário, a recontextualização intensifica e cria novas audiências fragmentadas (Blommaert, 2020), muda as estruturas de participação e, ainda, apropria e reelabora os materiais que circulam globalmente em um código local direcionado a um público local (Androutsopoulos, 2013). Em meio a esse fluxo, as categorias sociais emergem como produtos dos processos de entextualização, bem como as recontextualizações como disputas de significados por atores sociais (bom lembrar: não indivíduos) (Silverstein; Urban, 1996).

Assim, "[...] a entextualização revela uma arquitetura das relações sociais e torna-se a base para inúmeras projeções metadiscursivas, como pano de fundo interativo de como um determinado texto é projetado em outros, produzindo uma imagem genérica de identidades fixas e categorias sociais" (Silverstein; Urban, 1996, p. 14, tradução própria)[3]. Como ser realista, nessas perspectivas, frente aos desafios contextuais que a Web nos impõe?

Gênero e a cultura *gamer*

A influência política e social dos jogos costuma ser desprezada e negligenciada pelo senso comum, sendo esse fato advindo de bases epistemológicas historicamente problemáticas, que, em parte, acreditam que os jogos possuem uma condição de entretenimento inútil, não concernente a uma sociedade positiva (Falcão; Macedo; Kurtz, 2021).

Assim como a internet, o que é feito e o que fazemos com ela, os jogos possuem grande poder social e político na construção de ideologias e subjetividades. Murray (2018) explica isso apoiando-se nos pressupostos do sociólogo Stuart Hall que, mesmo não tendo focado seus trabalhos em videogames, contribuiu com intervenções críticas culturais e noções sobre representações de massa que fornecem aparatos proveitosos para pensar jogos como manifestações culturais, "[...] objetos contraditórios que invocam ambos os espaços de possibilidade e produção cultural de massa capitalista extrema" (Murray, 2018, p. 5, tradução própria)[4].

Nesse contexto, os jogos online não são apenas espaços de entretenimento, mas também criadores e reprodutores de dinâmicas culturais e sociais mais amplas, marcadas pela hegemonia heteropatriarcal, que se manifesta com força nas chamadas comunidades "tóxicas" desses ambientes. Nesses espaços, a identidade masculina vinculada ao "homem nerd" torna-se figura central, sustentando práticas excludentes e reforçando desigualdades de gênero, raça, sexualidade e outras minorias sociais (Goulart; Nardi, 2017; Falcão; Macedo; Kurtz, 2021).

Segundo pesquisas realizadas nos últimos 11 anos pela Pesquisa Game Brasil (2024), a presença de mulheres nos *games* era muito baixa em 2013 em comparação com a dos homens. Esse dado aumentou significativamente durante os anos, sendo as mulheres as maiores presenças nos jogos, de 2016 a 2022. Apesar de uma queda persistente desde 2018, os números

[3] "[...] reveals an architeture of social relations, and becomes the basis for numerous metadiscursive projection, as the interactional backdrop of given text is projected onto others, producing a generic image of fixed identities and social categories".

[4] "[...] contradictory objects that invoke both spaces of possibility and extreme capitalist mass cultural production".

voltaram a subir em 2024, quando elas representam 50,9% do público, superando os 49,1% dos homens. Ainda em pesquisa do último ano, 44,6% das pessoas jogadoras consideram-se brancas, 41,2% pardas e 11,2% pretas, dados que não especificam o entrelaçamento a outras categorias sociais como gênero, mas nos contam sobre uma sociedade ainda marcada por desigualdades raciais, evidenciando a sub-representação de pessoas negras em diversos contextos.

Inferindo sobre essas informações, é possível refletir sobre o fato de as mulheres sofrerem também com uma sub-representação, mesmo estando em maioria em 2024. Elas frequentemente são apresentadas nesses espaços como atraentes, objetos sexuais que exibem roupas reveladoras, o que provoca uma alienação ou desinteresse de algumas delas – e as oscilações dos dados mostram isso, já que suas experiências e identidades são minimizadas ou distorcidas (Carvalho; Cappelli; Santoro, 2017).

Essas questões tornam-se ainda mais evidentes quando observamos eventos específicos que ganharam visibilidade na mídia, ilustrando disputas em torno do lugar disponível (ou não) a certos grupos no cenário *gamer*. Um exemplo emblemático é a *#Gamergate*, iniciada em 2014, que serve como alerta para a exclusão e hostilidade no ambiente dos jogos digitais. Esse movimento antifeminista, originado nos Estados Unidos e expandido para o Brasil, escancarou ataques direcionados a mulheres, pessoas não brancas, LGBTQIA+, que foram ridicularizadas por sua presença no espaço *gamer* (Goulart; Nardi, 2017; Falcão; Macedo; Kurtz, 2021).

Nesse contexto de tensões e disputas, a expansão do universo *gamer* trouxe também o crescimento de novas formas de participação, como as transmissões ao vivo realizadas pelas/s denominadas/os *streamers*:

> [...] jogadores que fazem transmissão ao vivo, pela internet, de suas gameplays. Diferente do youtuber, que normalmente produz conteúdo para seus canais (tutoriais, análises, etc), o streamer interage, em tempo real, com seu público. Um youtuber pode ou não ser também streamer e vice-versa. Essas atividades podem ocorrer de maneira mais profissional ou amadora. Ambos buscam patrocínios de fãs e empresas, e são, também, considerados influenciadores digitais, principalmente quando se tornam ícones nas comunidades dos jogos (Botelho; Neder, 2020, p. 207).

As dinâmicas envolvendo *streamers* destacam suas interações em tempo real com o público e os significados que podem emergir dessas práticas. Além disso, é importante observar como a migração dessas práticas entre plataformas pode atribuir novos sentidos e alcançar

diferentes públicos. O texto em análise, por exemplo, consiste em uma recontextualização feita no Youtube, retirada da Twitch, uma das maiores plataforma de *streaming*[5].

Compreender essas mudanças exige considerar como as práticas de recontextualização, intensificadas pela circulação de textos online, afetam as estruturas de participação, especialmente das mulheres no ambiente *gamer*. Diante das instabilidades que já cercam suas experiências nesse espaço, seria a recontextualização determinante para reforçar ou transformar as barreiras que influenciam suas trajetórias?

Etnografia digital e as incorporações na web: os efeitos não previstos

A base das concepções em relação à abordagem metodológica etnográfica digital vem do compromisso com a investigação crítica de fenômenos sociais e do empenho em descrever as ações em observação e não fazer afirmações prévias ao material empírico (Coletiva Ciborga, 2022). Essa metodologia pode ser proveitosa sobre mobilidades entre contextos de produção e de uso (Hine, 2009), atendendo a perguntas que dizem respeito, por exemplo, ao modo como a internet influencia a organização das relações e das identidades performadas em sociedade (Hine, 2000).

Esta pesquisa faz parte do início de uma etnografia digital que ainda está ocorrendo e que gira em torno da circulação de discursos no contexto *gamer*. Os dados aqui apresentados foram gerados nos meses de outubro e novembro de 2023. Neste primeiro momento, foi realizada uma busca no Youtube, através de uma janela anônima[6], com as expressões "clipes Twitch", no intuito de encontrar, necessariamente, recortes de transmissões ao vivo realizadas comumente na plataforma Twitch, que possui, em seu *affordance*, a opção de "Clipe (alt+x)", em que a/o espectador/a pode recortar os últimos 60 segundos que lhe interessa.

A escolha a ser analisada aqui é proveniente do filtro "Canal" e do segundo de relevância que surge – chamado "Clipes da Twitch"[7], justamente porque o primeiro não atende ao objetivo deste artigo por não constar mulheres em seus 12[8] primeiros vídeos observados. A

[5] Disponível em: https://www.istoedinheiro.com.br/pandemia-impulsiona-streaming-de-games-e-twitch-bate-recorde-de-audiencia/. Acesso em 06 nov. 2023.

[6] A janela anônima não impossibilita que as redes se apropriem dos nossos dados, porém, nos possibilita ter um mínimo "controle" sobre o que o algoritmo vai nos mostrar quando pesquisamos algo, de maneira que, por não estarmos conectadas/os a um perfil pessoal, as buscas podem se tornar menos direcionadas.

[7] O nome do canal foi mantido para fins de rastreabilidade metodológica, mas optei por não fornecer o link direto ao vídeo, dado o caráter sensível do texto em análise.

[8] Esse critério numérico foi seguido porque é a quantidade total de vídeos que aparecem, em primeiro plano, na tela do computador.

partir disso, já no canal selecionado, foi escolhido o filtro “Em alta” para a organização dos que mais possuem visualizações, conforme abaixo:

Figura 1 – Página dos primeiros vídeos “Em alta” do canal “Clipes da Twitch”

Fonte: Captura de tela feita pela autora em 10 de outubro de 2023.

O vídeo em análise é o segundo na Figura 1, com o título “GABRUXONA VAZANDO C4LC1NH4 NA LIVE, TRETA DE WAVE E BRKK, E R0UB0 A0 VIV0 NA LIVE DO GAULES”[9]. Trata-se de um vídeo de compilados, publicado em 23 de abril de 2019, de recortes de transmissões diversas e que, na miniatura, aparecem somente dois exemplares do que será encontrado, provavelmente os que chamariam mais atenção do público apto a clicar.

Essa busca, que gira em torno dessas produções discursivas, pela atenção, se relaciona com o que Androutsopoulos (2013) chama de “espetáculo”, uma metáfora para explicar a consumação desses conteúdos como entretenimento que gera respostas rápidas, geralmente expressas por curtidas, comentários e compartilhamentos. O funcionamento desses espetáculos, aqui, não vem de “baixo”, isto é, das camadas populares ou marginais, mas sim de um possível “meio” (Cesarino, 2022), compreendido como um espaço intermediário em que práticas e agentes situados entre a produção institucionalizada e a participação “espontânea” se conectam e se legitimam – como uma participante “influenciadora *gamer*” (Botelho; Neder,

[9] Essa foi a seleção por parecer, num primeiro momento, um vídeo mais apelativo que o primeiro, pensando numa estrutura sexista – conforme busco em meu objetivo – no que diz respeito à presença da mulher na miniatura do vídeo.

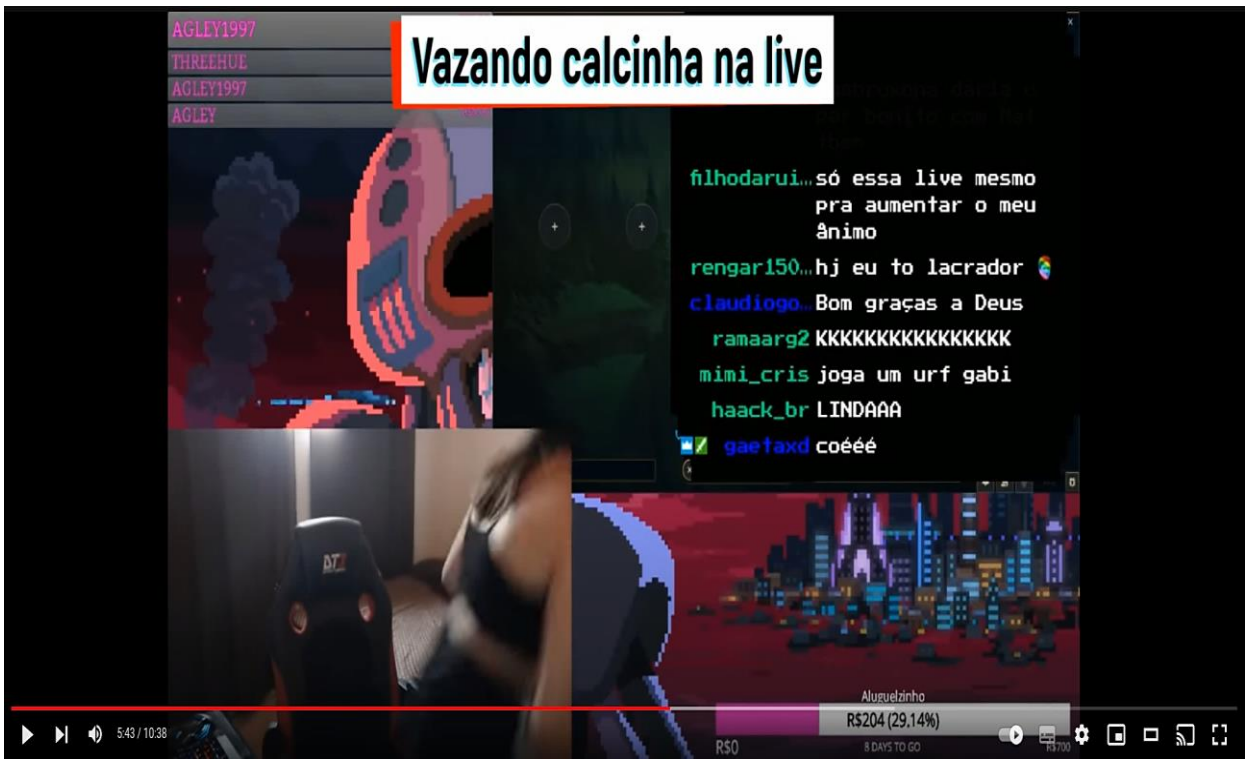
2020), cuja atividade está incorporada à outra página Web (a Twitch). Esse funcionamento diz respeito não somente à linguagem falada, mas editada digitalmente, diversa e híbrida (advinda de outra "fonte").

Vale identificar, em um enquadre geral do campo demonstrativo (mesmo não sendo o foco aqui), como as próprias miniaturas dos vídeos, que já são uma espécie de recorte em relação ao factual do vídeo em si, evidenciam um direcionamento a um diferente olhar sobre as mulheres – todas brancas – em relação aos homens, já que são colocadas/os lado a lado. Elas, em praticamente todos os casos, aparecem em posições de sensualidade, tanto com o falar do corpo, quanto o dito na legendagem. Já eles são expostos em posições distintas, com outras situações cotidianas das transmissões, para além do sensual, em evidência, como o recebimento de presentes dos inscritos ("*Alanzoka recebendo 150.000 bits*") ou em situação de banimento, mesmo que não dê para saber, sem assistir, onde ocorre.

Voltando ao vídeo a ser examinado, para a identificação de como a recontextualização pode ser determinante ao enquadre das estruturas de participação, precisamos considerar o que acontece quando esse texto é descontextualizado (Bauman; Briggs, 2006 [1990]). Para isso, será posto à observação, para direcionamento mais específico de início, apenas o trecho em que a mulher da miniatura aparece[10].

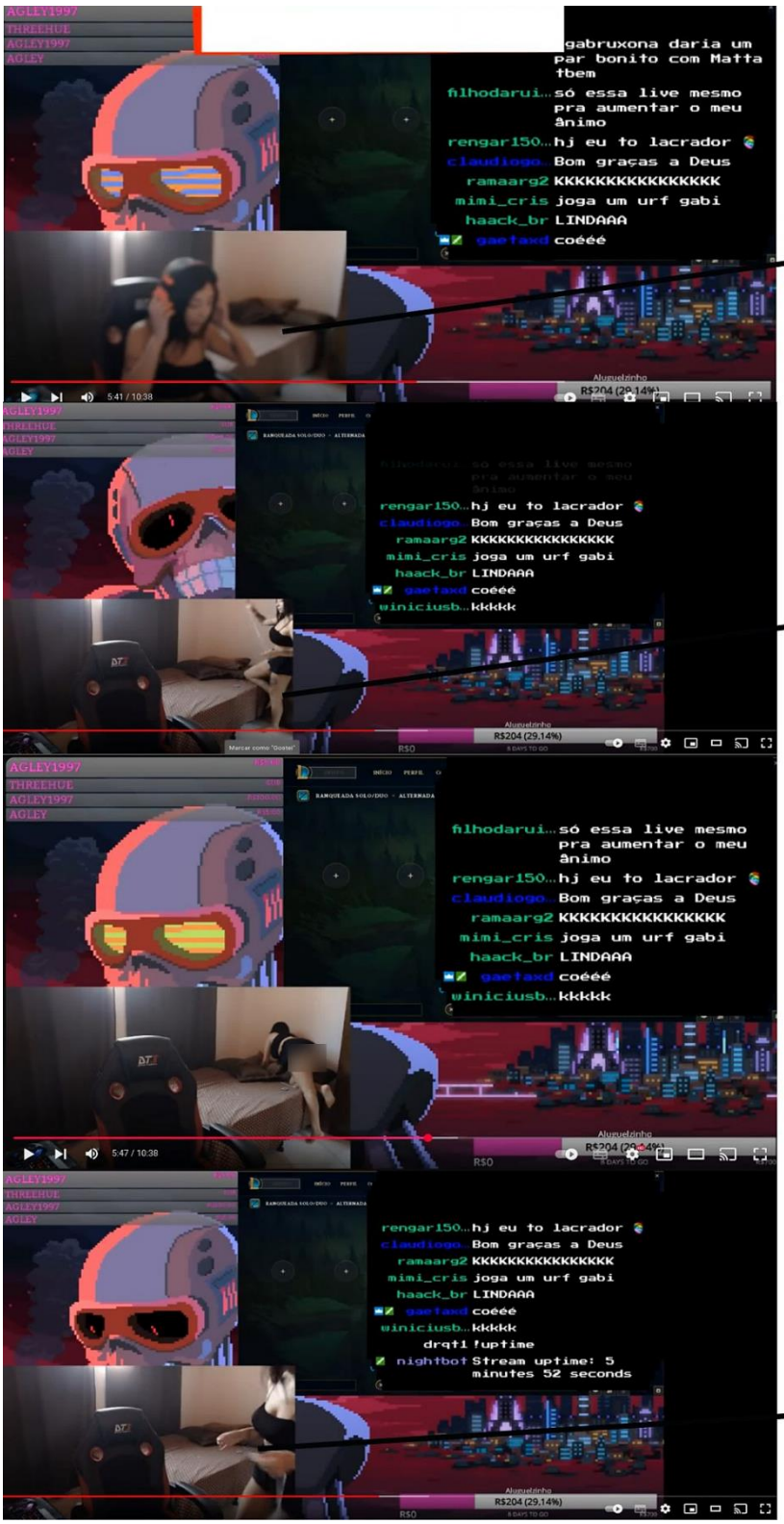
[10] Este artigo configura como mais uma recontextualização desse texto.

Figura 2 – Momento, enquadrado na miniatura, em que a *streamer* aparece no vídeo



Fonte: Captura de tela feita pela autora em 10 de outubro de 2023.

Figura 3 – Trechos da recontextualização com transcrição das falas



Fonte: Convenções de transcrição adaptadas de Borba (2014) e Goodwin e Goodwin (2004)[11].

[11] Os símbolos utilizados são: ( ) comentário de quem transcreve; X fala inaudível; [ ] fala sobreposta; . fim da unidade de entonação.

O trecho em questão dura 13 segundos e, enquanto toca uma música ao fundo, há apenas um *footing* descontraído evidenciado pela fala direcionada ao público que a assiste: a frase recortada (por seu início com a conjunção *que*) de que não carregou o celular. É nesse movimento no campo demonstrativo que a mulher tem seu *footing* mudado e marcado pela aparição da roupa íntima, com o aporte do posicionamento da câmera, *ponto alto do vídeo* (conforme o título inserido pelo Autor da recontextualização "Vazando calcinha na live").[12]

No último momento do reenquadre, ela retorna ao *footing* descontraído[13] e cantarola uma letra enquanto volta à cadeira. *Essa é a emergência* em cena, na qual diferentes elementos convergem: um plano de fundo, com uma caveira do lado esquerdo e uma aparente cidade do lado direito, inserido pela própria *streamer*; *nicknames*[14] visíveis no canto superior esquerdo acompanhados de comentários do *chat* feitos durante a transmissão; um jogo aberto, ao lado, aparentemente *League of Legends* (LoL) – a sobreposição do *chat* impede a visualização total do jogo e não é possível saber, justamente por ser um recorte, se ela já havia jogado ou jogou em seguida, mesmo que haja um comentário de um participante "joga um urf", sugerindo que ela jogue um modo chamado Ultra Rápido Furioso (URF); uma barra rosa no canto inferior direito, intitulada "Aluguelzinho", indicando o valor arrecadado para um aluguel até o momento (R$ 204,00 correspondendo 29,14% da meta), com oito dias restantes para sua finalização (8 *days to go*, em inglês) – todos esses elementos, neste caso, recontextualizados.

Embora o foco desta análise não esteja na monetização da/na transmissão, o elemento visual que indica a arrecadação ("Aluguelzinho") sugere a mobilização financeira direta da audiência em apoio à *streamer*, evidenciando como a performance ao vivo pode também envolver a dinâmica material de arrecadação de recursos financeiros diretamente da audiência, o que se conecta à própria infraestrutura digital e às relações econômicas mediadas pela plataforma. Essa prática torna-se exemplo de como as interações digitais não são apenas simbólicas, mas também econômicas e materiais, refletindo um modo de trabalho precarizado que se mistura à construção da visibilidade e da identidade da *streamer*[15].

[12] A imagem foi borrada parcialmente com o objetivo de preservar a privacidade da participante envolvida, ainda que o conteúdo "original" esteja publicamente disponível.

[13] Talvez ela nunca tenha saído dele, mas a recontextualização nos mostra diferente.

[14] Apelidos utilizados, geralmente, em plataformas onde existem o bate-papo.

[15] Sobre a emergência *gamer* e *streamer* enquanto categoria profissional em plataformas como Youtube e Twitch, além dos desafios de reconhecimento e precarização do trabalho no mundo digital, ver Neres, Camargo e Santos (2021).

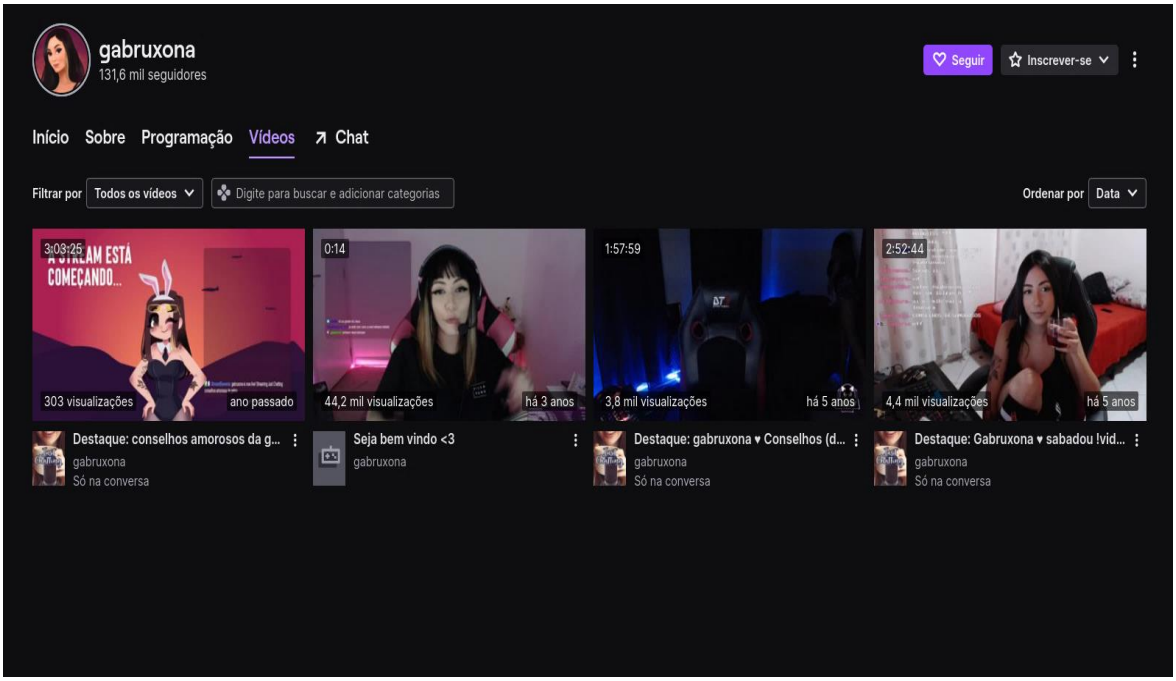
No vídeo, a participante é uma Animadora e ainda assim possui responsabilidade no que diz respeito à publicação, de modo que sua *live*, especialmente realizada em uma plataforma que incita o corte, isto é, potencializa o contexto, seja passível de extração. O Autor é o criador da publicação do vídeo; no caso, a participação "borrada" do canal no Youtube, não é possível identificar quem está por trás da publicação, nem sequer possui um rosto. Ele é Autor porque, mesmo que não tenha selecionado as palavras a serem ditas, foi o responsável por selecionar quais trechos seriam divulgados nesse contexto.

Há uma importância analítica no enfoque sobre o *footing*, especialmente em relação a uma plateia "ouvinte" digital, que é complexa e fragmentada em nichos (Blommaert, 2019), também passível de novos enquadres. No caso do trecho analisado, destaca-se o *chat* da Twitch (composto por participantes ratificados), que é recontextualizado. Nesse contexto, chama a atenção um uso do adjetivo "LINDAA", que atribui à participante um *footing* relacionado à gênero e beleza. Ainda, o "nightbot", um robô que modera o *chat*, aparece no terceiro trecho da captura de tela e informa que a transmissão já ocorre há 5 minutos e 52 segundos. Trata-se de uma Web participativa, caracterizada pela incorporação de múltiplos conteúdos simultâneos em uma mesma mídia digital e por práticas linguísticas de (auto)apresentação e interação (Androutsopoulos, 2013).

Mas, então, qual a história desse texto? Ao buscar a *live* gravada no canal da Twitch de "Gabruxona", deparo-me com um desencontro: entre os vídeos disponíveis, nenhum corresponde ao objeto "todo" referente ao corte. A busca foi orientada pelo olhar direcionado à aparência da mulher no recorte e à data de publicação do vídeo, já que não há informações sobre quando a *live* ocorreu. Essa ausência de referências temporais faz com que até as linhas temporais se tornem confusas, evidenciando estruturas "borradas" em termos de tempo e espaço, o que dificulta uma possível reconstrução do contexto completo.

Vejamos a seguir:

Figura 4 – Transmissões anteriores gravadas e disponíveis no canal da *streamer*



Fonte: Canal de "Gabruxona" na Twitch[16].

O buscador da plataforma demonstrou os limites de sua suposta objetividade e precisão. Esse obstáculo, além de limitar o acesso a dados mais antigos, reforça uma tendência entre pesquisadoras/es de concentrar suas análises em materiais mais ao momento presente, ou correlato, dificultando a observação de mudanças contextuais e estruturais mais amplas (boyd; Crawford, 2012; Varis, 2014).

Essa limitação no acesso à história dos dados impacta, justamente, a análise de fenômenos como a recontextualização no campo social. Nesse caso, essa dinâmica emerge como um processo capaz de *mudar* ao mesmo tempo em que *fixa* o *footing* da participante a estruturas online permeadas por estruturas sociais mais amplas (*groudedness*), como o sexismo, de modo que, muito graças à maleabilidade frenética dos discursos promovidos nesse ambiente, são fixados papéis de gênero incorporados à sensualidade. Isso ocorre por conta de performances descontextualizadas de textos, facilmente recortados com o apoio dos

[16] Disponível em: https://www.twitch.tv/gabruxona/videos?filter=all&sort=time. Acesso em: 10 out. 2023.

affordances, ou o que Androutsopoulos (2013) chama de "organização" das interfaces, da Twitch, que não possui uma configuração mínima de ponto de partida das entextualizações.

Conforme descrito por Coletiva Ciborga (2022), o *affordance* das plataformas digitais controla uma estruturação de seu próprio regime discursivo. Isso porque as interações nesses espaços emergem como entextualizações já acopladas ao regime metadiscursivo intrínseco ao *affordance.* Em outras palavras, as plataformas estruturamem seus próprios enquadres, que delimitam o "campo visual" interpretativo por meio de valorizações culturais e ideológicas (Pinto, 2019), as dinâmicas discursivas de maneira que as participações se tornem hierarquizadas em posições pré-determinadas por esse metadiscurso. Essas posições, por sua vez, são delimitadas de forma a permitir que conteúdos sejam prontamente extraídos, ou seja, recontextualizados, para outros contextos de uso.

O que está em discussão aqui não é a intenção, ou não, de a mulher presente no texto mostrar-se sensual, mas o potencial desregulador das mídias digitais no sentido da compreensão de aspectos contextuais importantes no processo de recontextualização. É ingenuidade pensar que essa produção se configura "autônoma", ou que *somente* o *affordance* e o algoritmo são responsáveis, de modo que, quem recontextualizou o texto[17], bem como o designer das plataformas tanto de *lives* quanto de vídeos, o fez por um motivo (Cesarino, 2022), seja de viralização ou como reforçador de forças estruturantes maiores.

Essas forças estruturantes podem se manifestar, por exemplo, na "subrepresentação" das mulheres *gamers* (Carvalho; Cappelli; Santoro, 2017), que certamente vem da construção de um potencial sistema de relevância forjado nos campos sociais *gamers*. Esses que possuem força massiva de produção cultural (Murray, 2018) heteropatriarcal (Goulart; Nardi, 2017; Falcão; Macedo; Kurtz, 2021), em que elas são (re)enquadradas como meramente objetos sexuais. A recontextualização de clipes envolvendo mulheres *gamers*, então, é um exemplo desse processo. Como demonstrado na análise, o enquadre dado à *streamer* reforça a ideia de que elas são objetos de consumo visual, afastando a possibilidade de outros enquadres que valorizem suas competências ou interações. Desse modo, esse enquadre não apenas distancia algumas delas do mundo dos jogos, como também força outras a adotarem comportamentos que correspondem a essas expectativas, como forma de pertencimento. Contudo, essa

[17] Mesmo assim, não são as pessoas que definem os caminhos dos textos, mas sim as plataformas.

problemática exige uma exploração mais aprofundada para a construção de caminhos alternativos.

Conclusão

A recontextualização é uma unidade de análise (Kell, 2009) excelente ao falarmos sobre questões fulcrais de poder (Blommaert, 2008). Considerando que as pessoas também controlam o ambiente digital, a Web 2.0 possui em suas entranhas vários recursos de controle de participações, como observado no processo de recontextualização. Assim, foi possível identificar esse controle no caso de uma mulher no ambiente *gamer*.

Os movimentos textuais se conectam a uma estrutura social mais ampla, o sexismo, que produz uma mudança de *footing* que insere a mulher apenas em um campo demonstrativo de sensualidade no campo social dos jogos. Por que, dentro de uma *live* incorporada a uma comunidade *gamer*, o conteúdo em relevância a ser extraído e reenquadrado no Youtube é uma calcinha aparecendo? Essa configuração parece não a permitir acessar outro *footing*, inclusive porque a transmissão cujo trecho foi recontextualizado já não se encontra disponível por completo. É profícuo observar estruturas ordinárias, pois temos acesso à construção de processos mais amplos enquanto ligados a atos individuais recontextualizados dentro de um curso "comum" de ação linguística.

Os *affordances* das plataformas têm ampliado as capacidades da recontextualização, como no caso da Twitch, que estruturam e facilitam essa extração, ou seja, as estruturas de participação online aumentam o potencial de circulação do texto. Nesse sentido, no ambiente online, o princípio individualista é ainda mais limitante e, justamente por isso, a análise não se detém apenas de um "produto" disponível na internet, mas sim como processo. Abordagem difícil e complexa de ser seguida, em vista de concepções científicas rudimentares e radiais que induzem a buscar dados prontos, perfeitos.

Tirado do contexto, o impreciso material digital perde seu significado e valor (boyd; Crawford, 2012), impossibilitando traçar as variáveis incorporadas à entextualização de Twitch, no qual o novo enquadre foi, primeiro, enquadrado. Até porque, a análise aqui realizada também faz parte da trajetória do texto e, por isso, a importância de contarmos as histórias dos dados, o que configura como algo necessário as suas interpretações (Blommaert, 2008).

A honestidade metodológica das/os pesquisador/as é elemento principal para se fazer uma ciência mais alinhada à realidade das/os falantes da língua. Lembrando Blommaert (2020), é um trabalho mais árduo fazer pesquisas em ambientes digitais, porém, não é viável que

desanimemos, mas sim que sejamos ambiciosas/os cientificamente e busquemos a *inovação*, a *honestidade*, a *flexibilidade* com que a língua opera.

Referências

ANDROUTSOPOULOS, Jannis. Localizing the global on the participatory web. *In*: COUPLAND, Nikolas (org.). *The Handbook of Language and Globalization*. Malden, MA: Blackwell, 2013. p. 203-231.

BAUMAN, Richard; BRIGGS, Charles. Poética e performance como perspectivas críticas sobre a linguagem e a vida social. *Ilha* – Revista de Antropologia, Florianópolis, v. 8, n. 1-2, p. 185-229, 2006 [1990].

BLOMMAERT, Jan. Contexto é/como crítica. *In*: SIGNORINI, Inês (Org.). *Situar a lingua[gem]***.** São Paulo: Parábola, 2008. p. 91-115.

BLOMMAERT, Jan. Political discourse in post-digital societies. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, v. 59, n. 1, p. 390-403, 2020.

BLOMMAERT, Jan; SMITS, Laura; YACOUBI, Noura. Context and its complications. *Tilburg Papers in Cultural Studies*, n. 208, 2018.

BORBA, Rodrigo. *(Des)aprendendo a "ser":* trajetórias de socialização e performances narrativas no Processo Transexualizador. 2014. 206f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

BOTELHO, Maria Alvarenga; NEDER, Marco Antônio Villarta. O discurso identitário sobre e da mulher gamer brasileira. *Antares:* Letras e Humanidades, v. 12, n. 28, p. 206-22, 2020.

boyd, danah; CRAWFORD, Kate. Critical questions for big data. Information, *Communication and Society*, v. 15, n. 5, p. 662–679, 2012.

CARVALHO, Luiz Paulo; CAPPELLI, Claudia; SANTORO, Flávia Maria. Sexism and Digital Games, a Brazilian University Exploratory Research. *In*: I Workshop Culturas, Alteridades e Participações em IHC: Navegando ondas em movimento, s.p., 2017, Joinville. *Anais*... Joinville: XVI Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais, 2017, p. 1-4.

CESARINO, Letícia. *O mundo do avesso:* verdade e política na era digital. São Paulo: Ubu Editora, 2022.

COLETIVA CIBORGA. *Etnografia Digital:* Um guia para iniciantes nos estudos da linguagem em ambientes digitais. Goiânia: Centro Editorial e Gráfico da UFG (Cegraf), 2022.

FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcízio; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: the Gathering. *MATRIZes*, v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021.

GOFFMAN, Erving. Footing. *In*: RIBEIRO, Branca Telles; GARCEZ, Pedro M. (orgs.). *Sociolinguística interacional*. 2 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013. p. 107–148.

GOODWIN, Charles; GOODWIN, Marjorie Harness. Participation. *In*: DURANTI, Alessandro (org.). *A Companion to Linguistic Anthropology*. 2 ed. Malden, MA: Blackwell, 2004. p. 222–244.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Mídia e Cotidiano*, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017.

HANKS, William. *Lingua como prática social:* das relações entre língua, cultura e sociedade a partir de Bourdieu e Bakhtin. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

HINE, Christine. How can qualitative internet researches define the boundaries of their projects? In: MARKHAM, Annette; BAYM, Nancy. *Internet Inquiry:* conversations about method, Sage: Londres, 2009, p. 1-20.

HINE, Christine. *Virtual ethnography*. Londres: SAGE, 2000.

KELL, Catherine. Weighing the scales: recontextualization as horizontal scaling. In: COLLINS, James; SLEMBROUCK, Stef; BAYNHAM, Mike (orgs.). *Globalization and language contact:* Scale, migration, and communicative pratices. London: Continuum, 2009. p. 252–274.

MARMWICK, Alice; boyd, danah. I tweet honestly, I tweet passionately: twitter users, context collapse, and the imagined audience. *New Media & Society*, v. 13, n. 1, p. 114-133, 2010.

MURRAY, Soraya. *On video games:* The visual politics of race, gender and space. London: I.B.Tauris, 2018.

NERES, Pedro Vinícius; CAMARGO, Wagner Xavier de; SANTOS, Larissa Bueno dos. *Gamers e a nova categorização profissional no mundo digital*. FuLiA/UFMG, 202.

PESQUISA GAME BRASIL – PGB. *Pesquisa Game Brasil: edição gratuita 2024*. 11. ed. São Paulo: PGB, 2024.

PINTO. Joana Plaza. 'É só mimimi?' Disputas metapragmáticas em espaços públicos online. *Interdisciplinar*, 2019, p. 221-236.

PINTO, Joana Plaza. Língua-em-movimento, mobilidade e globalização. *In*: ZOLIN-VESZ, Fernando (Org.). *Linguagens e descolonidades:* arenas de embates e sentidos. Campinas, SP: Pontes, 2016, p. 15-32.

SILVERSTEIN, Michael; URBAN, Greg. *The natural history of discourse.* Chicago: The University of Chicago Press, 1996.

VARIS, Piia. Digital Ethnography. *Tilburg Papers in Cultural Studies*, n. 104, 2014.

ISSN: 1984-4921

DOI: http://dx.doi.org/10.18226/19844921.v17.n38.04

Submetido em: 13/01/2025

Aprovado em: 29/07/2025