

QUANDO O ATIVISMO DE FÃ-GAMERS ENTRA EM JOGO: PARTICIPAÇÃO, RESISTÊNCIAS E PRÁTICAS DO FANDOM DE LEAGUE OF LEGENDS NO BRASIL

When the fan-gamers activism comes into play: participation, resistances and practices of the League of Legends fandom in Brazil

Tarcízio Macedo*
Elaide Martins da Cunha**

RESUMO

Por meio da compreensão do ativismo de fãs como uma forma de resistência cotidiana cultural, econômica e criativa, o objetivo deste

* Mestre em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, da Universidade Federal do Pará (PPGCom/UFPA), com bolsa Capes e período sanduíche no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, da Universidade Federal da Bahia (Póscom | UFBA), e no Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Digitais da Universidade do Estado da Bahia (CV | UNEB). Pós-graduando em Comunicação Científica na Amazônia pelo Programa Internacional de Formação de Especialistas em Desenvolvimento de Áreas Amazônicas (FIPAM XXVIII) do Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (Naea) da UFPA. Membro da Rede Nacional de Pesquisa em Jogo e Comunicação – Metagame, co-coordenador do Laboratório de Pesquisa Midiática na Amazônia (CNPq | UFPA) e pesquisador dos grupos de pesquisas Interações e Tecnologias na Amazônia (ITA | UFPA | Unama | CNPq), Comunicação, Consumo e Identidade (UFPA | CNPq) e do Laboratório de Pesquisa em Inovação e Convergência na Comunicação (Lab InovaCom | UFPA | CNPq). *E-mail:* tarcizio.macedo@bol.com.br.

** Doutora em Ciências Socioambientais pelo Núcleo de Altos Estudos Amazônicos da UFPA, mestra em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo e jornalista pela Universidade Federal do Pará (UFPA). É professora e pesquisadora na Faculdade de Comunicação (Facom) e no Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia (PPGCom) da UFPA, no qual é coordenadora em exercício. É líder do grupo de pesquisa Interações e Tecnologias na Amazônia (UFPA | CNPq) e do Laboratório de Pesquisa em Inovação e Convergência na Comunicação (Lab InovaCom | UFPA | CNPq). *E-mail:* elaidemartins@gmail.com

Revisor técnico (ABNT): Rafaelle Fonseca Caldeira e Tarcízio Macedo

Revisor de texto: Rafaelle Fonseca Caldeira e Tarcízio Macedo

Data de submissão: 6/5/2017

Data do aceite: 18/8/2017

Última alteração efetivada: 19/2/2018

trabalho é entender como e em que momento o consumo dos fã-gamers transforma-se em uma participação política e cívica, a partir de uma triangulação metodológica, com destaque para o uso de inspirações etnográficas. Enquanto suporte empírico, apresenta-se um mapeamento sobre algumas práticas do ativismo de fã-gamers no antigo fórum oficial do jogo online *League of Legend* (LoL) no Brasil. Assim, propõe-se uma tipologia das práticas de resistência cotidiana na comunidade de LoL, baseada em quatro modos distintos. Os resultados desta abordagem indicam que a diversidade do universo das produções digitais e práticas de parte dos fãs de LoL, resignificam as compreensões sobre resistência e questionam a dualidade existente entre a cidadania e o consumo da cultura pop, agindo como catalizadores que (re)interpretam e excedem os limites do *fandom*.

Palavras-chave: Participação. Resistência. Política. *Fandom*. Ativismo de fã-gamers.

ABSTRACT

From the understanding of fan activism as a form of everyday resistance, cultural, economic and creative, the goal of this job is to understand how and at what point the consumption of fan-gamers becomes a political and civic participation, from a methodological triangulation with emphasis on the use of ethnographic inspirations. While empirical support, presents a mapping on some practices of fan-gamers activism in the former official forum of the online game of *League of Legend* (LoL) in Brazil. Thus, propose is a typology of daily resistance practices in the LoL community in four different ways. The results of the approach indicate that the diversity of the universe of digital productions and practices of these fans re-signifies understandings of resistance and question the duality between citizenship and the consumption of pop culture, acting as catalysts that provide a variety of practices that (re)interpret and exceed the limits of the *fandom*.

Keywords: *Participation*. Resistance. Policy. *Fandom*. Fan-gamers activism.

Introdução

No dia 8 de maio de 2014, anúncios misteriosos publicados no site do game *League of Legends* (*League* ou apenas *LoL*)¹ indicavam que uma nova *skin*² estava a caminho, mas não se sabia para qual personagem seria. Este episódio deu início a um intenso movimento permeado de discussões e especulações no antigo fórum oficial brasileiro do jogo, que confirmou de que se tratava de um adereço baseado em um elemento brasileiro: o mito da sereia amazônica lara, adaptado para a personagem Nami – processo descrito e analisado por nós, em trabalhos anteriores. (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015; 2016). Dali em diante, não tardou para que comentários surgissem a respeito do preço desse item, debates que duraram quase um mês no fórum.³ Percebendo que o indicativo seria da venda da personagem, alguns jogadores pressionaram a empresa pela possibilidade de não cobrança do item.

Não é de costume da *Riot Games* esclarecer para a comunidade seus motivos para determinadas decisões que impactam comercialmente seu produto. Entretanto, a empresa viu-se em uma situação em que a pressão dos fãs, o descontentamento geral do *fandom*⁴ e as especulações, que indicavam a provável venda da *skin*, forçavam uma mudança de postura e estratégia. Assim, a *Riot* posicionou-se no fórum a partir do tópico “Sobre o preço da Nami lara” decidindo que, pela primeira vez, uma *skin* seria lançada com um desconto exclusivo para um país.⁵

Com um olhar sobre este movimento gerado no *fandom* de *LoL*, este artigo busca entender como e, em que momento, o consumo dos fãs-*gamers*⁶ transforma-se em uma participação política e cívica, fazendo com que seja necessário repensar as barreiras entre as definições de práticas de resistência e participação do ativismo de fãs-*gamers*, por meio da compreensão de algumas táticas de consumo e processos de engajamento, no contexto da cultura participativa. Buscamos refletir sobre o ativismo

¹ É um jogo *online* de intensa ação, exclusivo para computador, produzido e distribuído pela empresa *Riot Games*. (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015).

² Um tipo de adereço estético para personagens no universo deste *game* que altera os seus designs, funcionando como uma vestimenta que incorpora diversas referências culturais e estéticas. (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015).

³ O movimento iniciou no dia oito de maio e foi até dois de junho de 2014 (data da notícia da prévia da *skin* e do lançamento oficial dela, respectivamente).

⁴ Para Henry Jenkins (2009, p. 39), o *fandom* “refere-se à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um sentimento de camaradagem e solidariedade com outros que compartilham os mesmos interesses”. “Cf. Macedo e Amaral Filho (2015) para uma compreensão complementar do conceito.”

⁵ Nem mesmo os servidores da América Latina ganharam tal promoção, apesar da lara ser conhecida em outros países da região panamazônica e não somente no Brasil.

⁶ Termo que adotamos para nos referir aos fãs de jogos digitais. Vale ressaltar que os termos *fã* e *fã-gamers* estão sendo utilizados neste estudo, na maioria das vezes, como sinônimos.

de fãs, como uma forma de resistência cotidiana cultural, econômica e criativa, a partir desse movimento gerado após o anúncio e o lançamento de uma mercadoria virtual específica, identificada como *skin*. Trata-se da primeira representação do Brasil, no jogo e da inserção de um elemento baseado na cultura amazônica e brasileira, a lara, adaptada para a personagem Nami. (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015).

O anúncio de que a empresa cobraria pela venda dessa *skin* gerou uma série de protestos por parte dos fãs contrários a essa política, levando-nos a problematizar: como e em que momento o consumo comercial transforma-se em uma participação política e cívica? Como a resistência cotidiana se desenha e se desenvolve em um espaço de cultura *pop* tipicamente hegemônico sem, no entanto, rompê-lo? Como o ativismo de fã-gamers se manifesta em um contexto de cultura participativa no contemporâneo?

Com esses questionamentos, partimos do pressuposto da resistência, como um processo de engajamento e cultura participativa relevante, constituído por meio do choque entre os discursos capitalistas da empresa e o de pertencimento cultural do público de fãs (MACEDO; AMARAL FILHO, 2015, 2016), na forma como códigos culturais e discursos são contestados e remixados, nos modos como o conteúdo é consumido e reconfigurado, enquanto catalisador e um recurso de atração e ativação para mobilização no contexto dos fãs. (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012).

Por atos de resistência, circunscrevemos às formas de engajamento dos fãs no âmbito da cultura participativa, de modo mais específico, qualquer tipo de interação e engajamento no âmbito do *fandom* de LoL em que os fãs posicionem suas opiniões⁷ implicitamente contra a venda da *skin* Nami lara ou de insatisfação com a decisão da empresa. (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004; MACEDO; AMARAL FILHO, 2016). Neste artigo, abordamos especificamente um tipo de resistência e suas manifestações dentro das práticas do *fandom* de *League*, uma forma mais sutil definida por Scott (1985) como “resistência cotidiana” (do original *everyday resistance*), apesar de existirem outras formas de resistência praticadas no *fandom* que merecem igualmente estudos aprofundados.

Enquanto compreendemos o ativismo como uma “ação intencional para desafiar hegemonias existentes e provocar mudanças políticas e/ou sociais” (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012, *online*),⁸ entendemos o ativismo de fãs como uma forma de participação política e cívica. (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012;

⁷ A partir da participação e interação colaborativa no fórum, por meio de comentários, *upvotes/downvotes*, dentre outras possibilidades e ferramentas disponíveis elencadas posteriormente. O engajamento e a cultura participativa, portanto, são estabelecidos como resultado de um processo de resistência.

AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015). Trata-se de buscar pelas táticas próprias e “maneiras de fazer” (CERTEAU, 1998) dos fãs, na procura pela compreensão dos seus movimentos de (re)apropriações e ressignificações do espaço da cultura *pop* e da cidadania.

Nesse sentido, utilizamos, neste estudo, um viés multimetodológico e multiescalar, com destaque para as inspirações etnográficas, a fim de proporcionar percepções holísticas e a interceptação de informações. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2013). A partir de um exemplo no *fandom* dos *gamers*, examinando as diferentes facetas da resistência cotidiana desse movimento heterogêneo, identificamos os principais atos de resistência cotidiana, como participação, e propomos uma tipologia das práticas dessas resistências na comunidade de LoL, baseada em quatro tipos distintos, em uma adaptação do modelo proposto por Jocelyn Hollander e Rachel Einwohner (2004). Esta pesquisa, portanto, vem contribuir com a necessidade de produções a respeito do estudo de práticas de ativismo de fã-*gamers* em comunidades e suas relações com a participação política e cívica de cunho resistente, bem como dos movimentos dos fãs nessa cultura de participação e entretenimento.

1 Pressupostos metodológicos

Para viabilizar os objetivos deste estudo, os procedimentos metodológicos aplicados à pesquisa foram adaptados conforme as exigências colocadas pelo objeto. Para este fim, construímos uma triangulação metodológica sustentada por dois eixos, para constituir nossa esfera empírica: qualitativa e quantitativa.

Inicialmente, realizamos uma observação do movimento durante o período de maio a junho de 2014, a fim de perceber as intervenções de seus participantes. Posteriormente, a partir de uma segunda etapa exploratória, efetivada em julho de 2014, partimos para um mapeamento quantitativo do movimento no fórum, auxiliando ainda a delimitação do *corpus* e a construção de amostras qualitativas.

Quanto aos aspectos qualitativos, constituímos coletas de dados pelas palavras-chave “Nami” e “Iara”, quando o fórum oficial ainda permitia o uso desta ferramenta de busca, antes do fórum ser fechado e arquivado. Em seguida, realizamos duas triagens: uma parcial entre os dias 12 e 13 de julho de 2015 e uma segunda nos dias 17 a 19 do mesmo mês e ano, mais sistemática e refinada, cujo objetivo era procurar validar ou não os resultados anteriores e acrescentar outro termo de busca associado ao

⁸ Esta e demais citações em línguas estrangeiras são traduções nossas.

movimento, o *River Spirit* – nome dado para a *skin* em demais regiões de LoL. Esse mapeamento do movimento permitiu a construção de uma amostragem, com base em cinco critérios: local de incidência, temporalidade, representatividade numérica e popularidade (agregação), especificidade temática e, por fim, aceitação e vínculo.⁹ Durante as fases iniciais de observação e mapeamento, foram identificadas várias manifestações dos participantes do fórum e realizadas anotações diversas em um caderno/diário de campo, para aprofundamentos na segunda etapa, qualitativa, sendo esta fase o foco principal deste artigo.

Em um segundo momento, utilizando protocolos inspirados no método etnográfico sob um viés *lurking*, realizamos novas observações nos dias 21 a 25 de outubro de 2015. Após as observações durante o movimento, percebemos que publicar uma mensagem no fórum resultaria em incentivar uma certa leitura dos jogadores. Além disso, o fórum oficial, palco do movimento, foi desativado em 2015, excluindo uma série de ferramentas e recursos e dificultando o acesso aos informantes. Como estratégia, utilizamos a abordagem *lurking* que, para Fragoso, Recuero e Amaral (2013), corresponde ao ato de entrar em fóruns, comunidades *online*, listas de discussão, etc., unicamente como um observador. Entretanto, sem realizar qualquer participação ativa ou outro tipo de interação com os demais usuários.

A respeito do uso de inspirações etnográficas nesta pesquisa, conforme apontam Fragoso, Recuero e Amaral (2013), tal abordagem é passível de combinação com outros métodos e técnicas, reforçando e desvelando uma perspectiva holística de determinado fenômeno, ampliando reflexões, a partir da utilização de outros aparatos teórico-metodológicos para estudos empíricos. Segundo estas autoras (2013), uma pesquisa que se utiliza desse recurso metodológico apropria-se de partes dos procedimentos considerados etnográficos de pesquisa, possibilitando a inclusão de protocolos metodológicos e práticas de narrativa, para realizar a análise dos dados, sem os rigores ou o comprometimento que são aplicados em um estudo de viés etnográfico. Coube, nesta fase, refletirmos nosso posicionamento no que tange à privacidade dos participantes desta pesquisa, preocupação particular para este estudo.

Um desafio frequente relacionado a estudos qualitativos, que os pesquisadores enfrentam *online* é a garantia do anonimato dos participantes. (LOTZ; ROSS, 2004; COTE; RAZ, 2015). Em contextos digitais, manter a identidade dos informantes é uma tarefa complicada que exige cuidado, atenção e ética. Em alguns casos, por exemplo, apesar do

⁹ Para mais informações sobre esses critérios, ver Macedo e Cunha (2016).

pesquisador não ter ciência da identidade verdadeira do entrevistado do outro lado da tela, situações como a permanência de mensagens *onlines* ou nomes registrados na captura de uma tela necessitam de tratamento específico, para não gerar problemas posteriores para o andamento de etapas da pesquisa. (LOTZ; ROSS, 2004; COTE; RAZ, 2015).

Conforme Cote e Raz (2015, p. 98), “independentemente do tema de interesse que o pesquisador qualitativo traz para a pesquisa on-line, ele ou ela necessita garantir o anonimato das pessoas que entrevistar”. Optamos, portanto, por uma metodologia menos intrusiva, incluindo captura de telas com tratamentos nos nomes dos informantes, citando algumas informações, contudo, para fornecer certo sigilo e anonimato, de acordo com a argumentação anterior, não identificamos o *site* no qual estão hospedadas e arquivadas as discussões, assim como também não disponibilizamos o nome ou pseudônimo dos participantes. Isto porque, muitas vezes, o nome utilizado em personagens, em ambientes digitais, podem estar ligados à identidade oficial dos informantes, por meio de uma simples pesquisa na internet e, por conseguinte, precisa de ser evitada. (COTE; RAZ, 2015).

A partir do mapeamento quantitativo do *corpus* empírico, esta pesquisa interessa-se pela análise das formas de resistência cotidiana de alguns fãs, que participaram de discussões no fórum do jogo sobre a *skin*. Para fins de análise, serão consideradas as interações diversas classificadas na categoria “atos de resistência cotidiana”, em publicações com o maior grau de incidência (comentários e visualizações) participativa da comunidade de fãs, respectivamente a matéria de lançamento da *skin* (“Deixe-se conquistar pela canção da Nami lara”) e uma publicação de um tópico, no fórum oficial do jogo (“Sobre o preço da Nami lara”), feita por um funcionário da empresa, informando a decisão da mesma sobre a mobilização gerada a respeito da *skin*. Desta forma, analisamos um total de 740 comentários dispostos em 75 páginas do fórum, que tiveram 67.981 mil visualizações, além de 310 comentários na matéria de lançamento da *skin*, no site do *game* (não há numeração de páginas ou de quantidade de visualizações), na procura pelos tipos de resistência cotidiana dos fãs. Um *corpus* bastante significativo, capaz de apontar para certas práticas e processos de engajamento, no contexto da cultura participativa.

2 Redefinindo atos de participação e resistência: contornos para uma relativização

Segundo Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green (2014), há um contraponto entre os termos *resistência* e *participação*. O ato de resistência é caracterizado por um teor de oposição a algo ou alguém, em outras palavras, as pessoas organizam-se em contestação a algo, a um poder dominador. Por sua vez, participa-se de algo a partir da organização em e por meio de coletividades e conectividades sociais. A participação considera um espaço no qual mais poder da mídia está agora alocado nos cidadãos e membros do público, apesar da mídia deter um poder decisório e privilegiado, no fluxo das informações. Jenkins, Ford e Green (2014, p. 206) estabelecem uma oposição entre os dois termos, por partirem do pressuposto de que “os participantes percebem um investimento maior nas instituições e nas práticas da cultura ligada em rede”, tendo menos chances de tentar atacar algo que está lhes propiciando mais direitos de participação no resultado.

Para esses autores, a participação surge, portanto, como um vocábulo para ajudar a refletir sobre as relações de poder que permeiam empresas e seus públicos na sociedade atual, enquanto o modelo de resistência corresponde a um punhado de teorias criadas no século passado. Nelas, a noção de “leitor ativo” está diretamente relacionada a um tipo de “resistência”, que se refere a uma luta contra a manipulação da mídia, na qual o público absorveria passivamente as mensagens ideológicas veiculadas. (JENKINS; FORD; GREEN, 2014).

Segundo Brough e Shresthova (2012), em especial nos anos 1970, parte considerável dos estudos procurou analisar como a cultura é usada, seja de modo consciente ou inconsciente, eficaz ou não, para mudar e/ou resistir a uma estrutura dominante, seja ela social, política ou econômica. A resistência cultural, manifestada de diferentes formas a exemplo da remixagem para produção de uma contranarrativa, é colocada em oposição à cultura dominante. Já as pesquisas mais recentes a respeito da mídia e de estudos de fãs passaram a enfatizar o paradigma da participação, das quais o trabalho de Jenkins (2009; 2012; 2014) destaca-se.

No entanto, tal como sugerem Brough e Shresthova (2012), a perspectiva de um pensamento binário, que posiciona cultura participativa em oposição à resistência cultural é problemático, ideia esta defendida por Jenkins, Ford e Green. (2014). Similar às autoras, Alex Primo (2013, p. 14-15) afirma que, nessas relações de poder, a “participação colaborativa dos fãs se converte também em um movimento de resistência, à medida que o público se apropria de conteúdo proprietário da grande indústria”. Por

outro lado, ele ressalta a capacidade do mercado de se reinventar diante da recusa, intervenção política e de ações de resistência favorecidas pelas mídias digitais. “Essa forma de resistência mostrar-se-ia cooptada e útil para o mercado [...]” (PRIMO, 2013, p. 20), argumenta o autor que, em seguida, questiona: “[...] se isso for verdade, pode-se considerar tais ações como um movimento de recusa? Ou seria tão somente uma “convergência” com os interesses do grande capital?” (PRIMO, 2013, p. 20).

Manuel Castells (2013, p. 18), por sua vez, aposta na importância dos chamados atores da mudança social e acredita na capacidade deles de exercerem “influência decisiva utilizando mecanismos de construção do poder que correspondem às formas e aos processos do poder na sociedade em rede”. Para o autor, esses cidadãos elaboram seus projetos compartilhando suas experiências e vivências, formando redes de resistência e de mudança social, que se alteram concomitantemente à ruptura das alternâncias predominantes. Nessa perspectiva, segundo Castells (2013, p. 17-18), “se o poder é exercido programando-se e alternando-se redes, então o contrapoder, a tentativa deliberada de alterar as relações de poder, é desempenhado reprogramando-se as redes em torno de outros interesses e valores”, provocando aquela ruptura e, conseqüentemente, favorecendo transformações culturais em ferramentas e mecanismos presentes no fórum de *League*, como veremos em nossa análise.

É por meio dessa abordagem que nossa análise se desenvolverá, compreendendo a resistência como parte integrante das formas de cultura participativa. Como tipo de participação, o ativismo de fãs oferece uma diversidade de dinâmicas contemporâneas de atuação política e cívica, sendo que, neste trabalho, destacamos especificamente o ativismo de *fã-gamers* ao debruçarmos nosso olhar para o *fandom* de *League*.

O ativismo de fãs como participação política e cívica

Por meio de definições teóricas, explicitaremos algumas práticas e exemplos do que estamos nomeando de “ativismo de *fã-gamers*”, um dos diversos modos pelos quais os fãs se relacionam com produtos midiáticos, em tempos de convergência. Seguindo uma definição macro, introduzida por Brough e Shresthova (2012), discutiremos práticas microespecíficas de um nicho particular em análise: os *fã-gamers*. Partimos do conceito de ativismo de fãs das autoras, no qual elas tencionam o conceito de ativismo de fãs e as ações inseridas por esse público, para chegar à compreensão de ativismo de *fã-gamers*, contribuindo para a nossa compreensão deste nicho específico.

O conceito “ativismo de fãs” é concebido por Brough e Shresthova (2012) como uma forma de participação política e cívica. A noção de política aqui utilizada demanda uma visão mais ampla envolvendo sistemas de poder, uma “capacidade transformadora”, defendida por Held (1987). A perspectiva destes autores para o conceito enseja sua defesa ampla, que não oferece qualquer barreira entre a política e a vida cotidiana, mas que a torna potencialmente “co-extensiva com todas as esferas da vida social, cultural e econômica [...] os princípios do envolvimento e participação políticos são aplicáveis a grandes conjuntos de domínios” (HELD, 1987, p. 264), tal como a vida diária dos cidadãos e seus espaços de ambiência e habitação contemporâneos, como é o caso da cultura *pop*, enfocada aqui pelos *games*.

Conforme Amaral, Souza e Monteiro (2015), a participação cívica e política, e as mobilizações sociais adquirem posição de destaque nas discussões sobre a organização dos *fandoms*, a partir dos anos 2000. Entre os pesquisadores pioneiros sobre o termo, Jenkins (2009, 2012) procura compreender as relações entre fãs, entretenimento e participação política, propondo romper as fronteiras entre os mundos da cidadania e do consumo, ao sugerir que as ações desse tipo de ativismo político em rede são permitidas, de certo modo, a partir do aprendizado dos participantes com as experiências de consumo da cultura popular.

No que diz respeito ao tema, Brough e Shresthova (2012) sinalizam para a carência de estudos analíticos que tencionem o ativismo de fãs, como uma maneira de participação cívica. “Utilizamos o termo participação cívica amplamente para incluir atividades como engajamento cívico, ação política tradicional e várias formas de ativismo, a fim de capturar a variedade de manifestações de ativismos de fãs”. (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012).

Para nós, seguindo a trilha indicada por Brough e Shresthova (2012), o ativismo de fãs pode ser considerado uma forma complexa e rica de cultura participativa, para analisar dinâmicas contemporâneas de participação política e cívica – ou mesmo para provocá-las, como defende Jenkins. (2009). As autoras dizem que o ativismo de fãs está mais associado ao:

lobby de fãs para o lançamento de um conteúdo, como a permanência de um programa no ar [...], a representação de minorias raciais ou sexuais [...], ou a promoção de temas sociais no conteúdo do programa [...] Ativismo de fã pode assim ser também entendido como esforço impulsionado por fãs para tratar de questões cívicas ou políticas por meio do engajamento e implantação estratégica de conteúdo com a cultura popular. (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012).

Segundo Jenkins (2012), o “ativismo de fãs” reporta-se a uma forma de participação política e engajamento cívico que se manifesta na própria cultura de fãs. As ações desta prática, na maioria dos casos, são em reação aos comuns interesses dos seus pares, executadas geralmente por meio da infraestrutura das práticas mantidas entre fãs e seus relacionamentos, e adaptadas a partir de metáforas extraídas da cultura popular e participativa. O ativismo de fãs abrange uma variedade de tipos específicos de mobilizações, alguns dos quais dedicados a fomentar os interesses da comunidade de fãs,¹⁰ outros abrangem aspectos de representação e algumas sobre políticas públicas.

Tal como Jenkins, Ford e Green (2014), Brough e Shresthova (2012) deparam-se com uma possível incoerência na expressão “ativismo de fãs”. Se compreendermos *ativismo* como uma prática de resistência, ou seja, uma ação intencional que resiste ou empurra uma força considerada hegemônica, com o intuito de gerar mudança, como fãs podem tanto participar de um espaço comercial quanto tentar resistir ou transformar dentro ou por meio do mesmo espaço hegemônico? Como entender a resistência a um sistema (o espaço da cultura *pop*) que não rompe com este, mas está em constante negociação (até porque o mercado se apropria dessa resistência a seu próprio favor)? Como e em que momento o consumo comercial transforma-se em uma participação política e cívica?

Apesar de um processo complexo, é nosso objetivo fornecer alguns apontamentos ou indicativos para estas perguntas. A princípio, é importante esclarecer que não basta apenas o uso de meios alternativos para que se possa configurar as atividades mediadas (geralmente propagadas ou produzidas) por estes meios, como sendo de resistência. De forma similar, Brough e Shresthova (2012) afirmam que a participação do ativismo de fãs, em espaços comerciais de entretenimento, não é fator predeterminante para enquadrá-la como resistente, isto porque os sentidos políticos das ações estão presentes, em parte, nas modificações das relações de poder passíveis de ocorrência por meio de tal participação.

O que queremos destacar não são os resultados dos atos de contestação; contudo, em que proporção o grau de visibilidade compreendido por tais atos é conjuntura para classificá-los como de cunho resistente. Não existe, portanto, um acordo a respeito das categorias de intencionalidade e de visibilidade; nos atos de resistência na literatura especializada. (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004; AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015). Para Scott (1985), a intencionalidade de resistir, muitas vezes, é ocultada por atos cotidianos de discordância, que chegam até a ser forjados, na tentativa de evitar o

¹⁰ Seja pela prática de *lobbying* para defender, por exemplo, que uma determinada série seja cancelada, organizando-se ações contrárias ao término de uma franquia; ou até mesmo por protestos contra a supressão de cenas ou censuras. (JENKINS, 2012).

combate direto, como veremos mais adiante. Já a visibilidade, segundo Amaral, Souza e Monteiro (2015), reporta-se ao reconhecimento da atividade de oposição, como em modos declarados de conflito social ou diferentes modos de ativismo, que se sucede na forma de embate imediato às fontes de opressão.

A partir dessa reflexão teórica, definimos o ativismo de fã-gamers como

[...] um tipo de prática de contestação e resistência vinculada a conteúdos lançados ou existentes em plataformas de jogos digitais por um *lobby* específico de fãs, referindo-se ainda a uma forma de engajamento cívico e participação política gerada em espaços comerciais ou não-comerciais. Por “cívicos”, estamos descrevendo aquelas atividades que são projetadas com objetivo de melhorar a qualidade de vida e fortalecer os laços sociais dentro de uma comunidade [...]. (MACEDO; AMARAL FILHO, 2016, p. 162).

Pensar no ativismo de fã-gamers, como forma de resistência cotidiana, requer uma compreensão da resistência com um conceito polissêmico construído socialmente pelos participantes sociais. Atualmente, há uma proliferação de estudos sobre resistência; entretanto, Hollander e Einwohner (2004, p. 533) destacam a falta de consenso para o termo, conforme veremos a seguir.

Resistência como conceito polissêmico socialmente construído

Quando se pensa em resistência, é habitual referirmo-nos, como exemplo, a categorias como mobilizações, marchas, passeatas (ou a categoria mais ampla de “protestos”), até formas de rebeliões e lutas armadas. Essas ideias de enfrentamento público costumam ser evocadas para se referir à resistência e são, geralmente, as que mais são reproduzidas enquanto práticas de combate contra hegemônicas. Essa vertente é um modo de resistência mais comumente estudado e esses exemplos são algumas das atividades tradicionalmente associadas a este fenômeno, a essa categoria. (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004).

Embora seja uma abordagem comum de resistência, a revisão proposta por Hollander e Einwohner (2004) a respeito do conceito de resistência nas ciências sociais mostra que não há um consenso entre os pesquisadores, havendo diferentes comportamentos e configurações para a prática. Dentre elas, existem atos de resistência que incluem formas sutis, como fingir

doença e trabalhar devagar, por exemplo. É um tipo de resistência alcançada por meio da conversa e de outros comportamentos simbólicos, nos quais até o *próprio silêncio* pode sugerir uma forma de se resistir para Hollander e Einwohner (2004), assim como o seu rompimento.

Nessa perspectiva, a escala é variável para a resistência, existindo tanto atos coletivos quanto individuais, difundidos amplamente ou confinados a um local. Há, por conseguinte, um nível de coordenação entre aqueles que resistem, ou seja, o quanto podem deliberar para agir coletivamente. Em paralelo existem atos de resistência que ocorrem com pouca ou nenhuma organização entre os sujeitos (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004), uma dinâmica na prática do ativismo de fã-gamers do *fandom* de *League*. (MACEDO; AMARAL FILHO, 2016).

Os objetivos também são diversos, desde individuais, grupais ou organizacionais e institucionais ou estruturais. Seguindo essa visão, “se um ator pretende resistir, então suas ações se qualificam como resistência, independentemente de seu escopo ou resultado”. (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004, p. 542). Scott (1985) afirma que a intenção é um indicador de resistência mais eficiente do que seu resultado, isto porque os atos de resistência nem sempre atingem o efeito desejado, como é o caso do *fandom* de LoL.

A intenção é uma problemática levantada por Hollander e Einwohner (2004), isto porque avaliar a intenção pode ser, em muitos casos, algo quase impossível pela dificuldade de acesso ao estado interno do fã e até mesmo pela possibilidade do método da entrevista falhar. A resistência pública de contestação direta, tradicional, é muito perigosa e, apesar da consciência da opressão e pretensão em resistir, os seus atos podem ocorrer de modo mais privado. (SCOTT, 1985, 1990).

Seguindo o caminho indicado por Scott (1985, 1990), atos de resistência não obrigatoriamente assumem as formas tradicionais, mas aspectos mais sutis, individuais e não articulados de resistência cultural. Em casos como este, a refutação é distinguida por atos cotidianos de discordância, muitas vezes forjados pelos sujeitos, na tentativa de se esquivarem do combate direto e ofuscarem a intencionalidade de resistir. Para Scott (1985), pessoas simples que não possuem recursos ou a oportunidade de resistir abertamente diante de superiores elaboram movimentos de protestos como “fogo de palha”.¹¹ Esses sujeitos realizam formas mais comuns de

¹¹ No original em inglês *flashes in the pan*, expressão que surge a partir de uma falha no uso de armas de fogo, em tradução livre “clarões no cartucho”. Seu significado remete a uma ação que não satisfaz a expectativa e, geralmente, limita-se a um entusiasmo passageiro, cujo objetivo não é durar muito. Por se tratar de expressão idiomática, resolvemos adotar uma mais comum ao meio brasileiro.

“resistência cotidiana”, expressão defendida pelo autor para se reportar à natureza banal e ordinária desses atos. Como lembra Scott (1985, p. xvii), “as formas diárias de resistência não fazem manchetes”, são sorrateiras e multiplicam-se em abundância na vida cotidiana.

Embora menos explicitamente conflituosos, atos cotidianos podem se qualificar como resistências, na medida em que “negam ou mitigam reivindicações feitas por classes de apropriação”. (SCOTT, 1985, p. 302). Essas “técnicas de baixo perfil” (SCOTT, 1985, p. xvi) podem passar despercebidas pelos poderosos, o que ajuda a proteger os sujeitos da repressão, mascarando a natureza resistente de suas atividades. Entretanto, resistência e assimilação são passíveis de conviver em uma específica situação, pois sujeitos podem afrontar suas disposições, a partir do cerne de uma dada estrutura social sem, no entanto, questionar ou desmerecer a legitimidade dessa estrutura como um todo (SCOTT, 1985; 1990; HOLLANDER; EINWOHNER, 2004).

Seguindo um caminho semelhante, Maffesoli (2003, p. 20) corrobora uma visão mais sutil de resistência (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004; SCOTT, 1985; 1990; CERTEAU, 1998), ao criticar a comunicação, em termos de mídia, como contemplação; argumenta que “existe ação na contemplação, resistência na passividade, astúcia na reserva, um estilo de vida na negociação com o que é”. Isto porque os sujeitos, de modo pontual, desviam, deformam, resistem de modos variados às mensagens, possuem astúcia, ou seja, a habilidade que têm de fazer com que uma parte de si mesmos consinta e comporte-se como se estivesse aderindo a algo, enquanto, na realidade, outra parte resiste.

Na vida social, conforme o autor, é frequentemente comum para todos, até em sujeitos mais simples, “fazer de conta” que se é alienado, simular adesão, ou até mesmo não demonstrar qualquer interesse em opor-se à determinada situação. Na maioria dos casos, contudo, no âmago, os sujeitos continuam reservados, atentos, desconfiados, refratários.¹² Embora determinado sujeito possa não gostar de algo, prefere, ainda assim, para evitar a provocação de choques de opinião ou retaliações de qualquer tipo, guardar um silêncio polido e respeitoso. (MAFFESOLI, 2003). “O analista ‘crítico’ só enxerga a manipulação e alienação onde há também resistência e reserva silenciosa”. (MAFFESOLI, 2003, p. 19).

Aprendemos com De Certeau (1998) o quanto os sujeitos reinventam-se cotidianamente e reagem ao processo produtivo, em diversos níveis. Sua obra busca repensar todas as resistências compreendendo-as como táticas,

¹² O que, nem sempre, ocorre de modo racionalizado, intencional, refletido ou consciente (SCOTT, 1985, 1990; MAFFESOLI, 2003; HOLLANDER; EINWOHNER, 2004).

invenções do cotidiano tão negadas durante séculos pela epistemologia da ciência (CERTEAU, 1998), semelhante ao trabalho de Scott (1985, 1990), práticas diárias que estão fundadas em um sistema de significação alternativo de microrresistências que geram microliberdades.

Segundo Certeau (1998), as práticas culturais dos consumidores, muitas delas comuns, possuem um tipo tático e são, para ele, “artes de fazer”, uma fabricação poética de produção. Esses modos de agir são acionados, a partir de ocasiões oportunas para realizar combinações de elementos heterogêneos. Na maioria dos casos, a forma dessa poética cotidiana não é o discurso, mas o ato em si mesmo e o modo como tiram proveito da ocasião. A maioria dessas práticas cotidianas são do tipo “tática”, para Certeau (1998), que apresentam permanências e continuidades.

Trata-se de ações avaliadas, astuciosas e criativas que, em muitos casos, podem subverter as normas direcionadas impostas por uma ordem dominante. Constituem-se “maneiras de empregar” os produtos que são sobrepostos por uma ordem social de dominação. Tais maneiras de agir adequam elementos já existentes a situações específicas que, por sua vez, suscitam “estilos de ação”, que “criam um jogo mediante a estratificação de funcionamentos diferentes e interferentes” (CERTEAU, 1998, p. 92-93), por se tornarem propostas alternativas de como agir, possibilitando transformações nas formas anteriores de fazer. Essas novas operações próprias, nas quais os sujeitos procedem, implicam usos distintos de produtos e objetos culturais. (CERTEAU, 1998).

O consumo de bens culturais dá-se, para De Certeau (1998), conforme seu uso como um repertório, por meio do qual os sujeitos criam utilizações próprias. Portanto, surge mais um questionamento que guia este estudo: quais “maneiras de fazer” constituem a contrapartida dos fã-gamers, do lado dos consumidores nas dinâmicas presentes nos processos silenciosos, que estruturam a ordem sociopolítica, na ambiência da cultura *pop*, diante da apropriação de um elemento cultural?

3 Um exemplo no *fandom* de fã-gamers brasileiros, as vozes no fórum de *League of Legends*: por uma tipologia das resistências cotidianas em *LoL*

Partindo da perspectiva do ativismo de fãs, como uma prática de resistência cotidiana (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012; AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015), investigamos algumas das ações mais comuns no *fandom* de *League*, a

partir do caso da *skin* Nami Iara. O ativismo de fã-gamers pertence a uma categoria que está relacionada a um tipo de atividade dentro do ativismo de fãs, segundo Amaral, Souza e Monteiro (2015, p. 146), vinculando-se “às práticas em rede que geram conteúdos e mobilizações, mas não necessariamente produtos”.

Dois elementos fundamentais são necessários para a compreensão da resistência cotidiana neste estudo: (i) ela envolve e presume um tipo de senso de ação, um comportamento ativo, seja ele direto ou indireto; (ii) e, em paralelo a isto, há um sentimento de oposição a algo ou alguém. (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004). Estes elementos levam a identificar duas dimensões: visibilidade (reconhecimento) da intenção e visibilidade da resistência, que nos permitem chegar a uma tipologia de quatro partes das resistências cotidianas, desencadeadas no *fandom* de *League*, tomando como base os sete tipos distintos apresentados por Hollander e Einwohner. (2004).

Para compreender as resistências cotidianas, Scott (1985, 1990) utiliza o conceito de “transcrições escondidas” (do original *hidden transcripts*) e sugere-nos que podemos inferir, razoavelmente, as intenções das ações. Essas dificuldades analíticas não nos dão outra escolha senão a de tentar avaliar a natureza do ato em si. (SCOTT, 1985; HOLLANDER; EINWOHNER, 2004). A proposta de uma tipologia das resistências cotidianas, no *fandom* de LoL, fundamentada nas questões da visibilidade e da intencionalidade, destaca a natureza interativa que perpassa a resistência, como evidenciam Hollander e Einwohner (2004). Seguindo a proposta das autoras, isso significa que a resistência não é definida apenas pelas percepções do próprio comportamento por aqueles que resistem, mas também pelos que são alvos da resistência, pelo reconhecimento e pela reação dos outros a esse comportamento. Compreender a interação entre os resistentes, alvos e terceiros (observadores) é, portanto, central para entender um ato como resistência. (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004).

O mais relevante para a dimensão do reconhecimento são as percepções dos outros, cujos pontos de vistas podem determinar a resistência de um ato. Portanto, por meio do conceito proposto por Scott (1985; 1990), estimulamos a observar como os três grupos (fãs – gamers –, alvo – empresa – e observadores – público geral e pesquisadores) agem durante o movimento, para que possamos inferir a natureza do ato em si.

Procurando compreender essas ações, é útil pensarmos na resistência cotidiana, a partir de diferentes formas geradas na comunidade de fãs, como analisado mais adiante. Neste trabalho, utilizamos quatro dos sete tipos peculiares de resistir cotidianamente, apontados por Hollander e Einwohner (2004), a saber: “resistência encoberta”,

“resistência definida externamente”, “resistência esquecida” e “tentativa de resistência”.¹³ Esta tipologia será apresentada em nossa análise. Juntas, elas demonstram um contraste de visibilidade que varia conforme cada ato. Essa classificação é guiada por duas dimensões levantadas por Hollander e Einwohner (2004, p. 539): “a ação de oposição deve ser prontamente aparente para os outros, e deve, de fato, ser reconhecida como resistência?” e “O ator deve estar ciente de que ele ou ela está resistindo a algum exercício de poder – e com a intenção de fazê-lo – para uma ação qualificar-se como resistência?” (p. 542).

Estes questionamentos colocam em evidência, seguindo a perspectiva de Hollander e Einwohner (2004), para nossa análise a dependência de dois grupos específicos de “outros” para identificação de um ato como resistência, a saber: alvos (aqueles a quem o ato é orientado) e outros observadores (que incluem espectadores no ato da resistência, o público geral, membros da mídia e até pesquisadores). A própria noção de resistência cotidiana de Scott (1985) não é reconhecida pelos alvos; entretanto, é visível para determinados observadores “conscientes culturalmente”. (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004).¹⁴

Nossa análise evidencia dimensões centrais enredadas pela visibilidade (reconhecimento) e intencionalidade, ilustrando uma compreensão de quatro tipos de resistências, baseados a partir dos três grupos específicos já citados, que podem classificar um ato como resistência cotidiana. Assim, a análise segue a proposta de Hollander e Einwohner (2004), em que cada forma de resistir define-se por meio das suas diferentes combinações de intenções dos fãs que resistem, o reconhecimento do alvo do ato e, por fim, o reconhecimento por parte dos observadores.

4 Quando os fã-*gamers* encontram o ativismo: práticas de resistências do *fandom* de *League of Legends* na cultura digital brasileira

No que tange aos tipos de resistências cotidianas no *fandom* de LoL, usamos a expressão “resistência encoberta” para nos referirmos, seguindo a trilha desenvolvida por Hollander e Einwohner (2004), a uma forma em que são apresentadas táticas intencionais, que ainda passam despercebidas

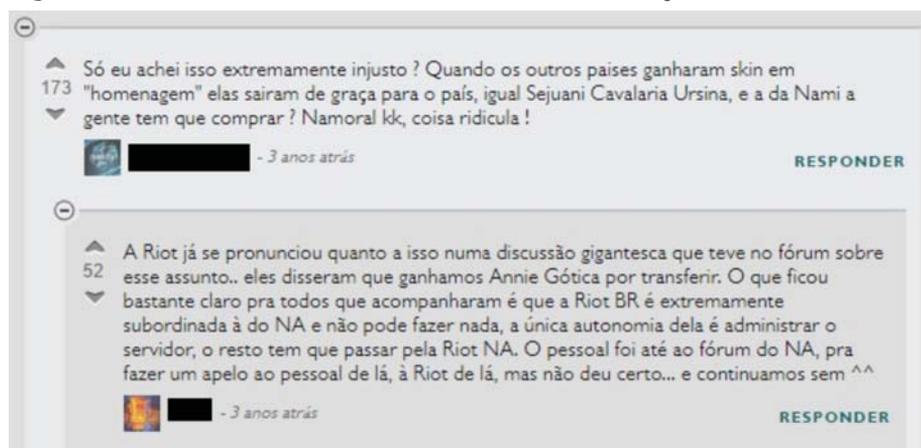
¹³ Os outros três tipos de resistências reconhecidas pelos alvos elencados pelas autoras são: (i) “resistência pública”, (ii) “resistência definida pelo alvo” e (iii) “resistência involuntária ou não desejada”.

¹⁴ Tal característica reporta-se à capacidade de conhecer e/ou pertencer à cultura de uma dada comunidade, como a de *League*.

pelos alvos (no caso, a empresa). Portanto, sem punição, embora sejam reconhecidas como resistência pelos observadores culturalmente conscientes.

Compreendem esse tipo de resistência cotidiana atos que procuram criar tópicos e comentários sobre a *skin* em vários locais, como na notícia de lançamento da *skin*, no fórum oficial de *League* no *Reddit*¹⁵ (Figura 2, *post Newest Nami Skin and its roots*), no fórum oficial americano de LoL (ver comentário de um fã na Figura 1), levando para além do fórum oficial brasileiro as reivindicações dos fãs, com o intuito de gerar algum impacto positivo na sede da empresa. Por mais que a fala do fã seja evidentemente de contestação (Figura 2), há um silenciamento da Riot NA (*North American*, principal fórum do *game*), diante destas manifestações (Figura 1), o que dificulta que possamos inferir o reconhecimento da intencionalidade da ação dos fãs, como um ato resistente por parte do alvo.

Figura 1 – Comentário de dois fãs na matéria de lançamento da *skin*¹⁶



Por outro lado, o uso das ferramentas presentes no fórum é abertamente oposicional, mas algumas ações podem não ser reconhecidas como resistentes, por estarem escondidas da vista, associadas também às práticas de microrresistências cotidianas. (CERTEAU, 1998; SCOTT, 1985; 1990). Assim, cada modo de interagir será particular: "os resistentes podem manipular o seu comportamento a fim de encorajar ou desencorajar o reconhecimento". (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004, p. 540).

¹⁵ *Reddit* é um fórum na *web* que abriga uma variedade de canais de discussões a respeito de diversos assuntos (chamados de *subreddits*), como o de *League of Legends*.

¹⁶ Imagem capturada no dia 26/10/2015.

Figura 2 – Post de um fã de *League* no fórum brasileiro, anunciando sua reivindicação no *Reddit North American*¹⁷

06-15-2014

Boa noite.

Então, acredito não ter sido o único que se sentiu incomodado pela maneira como a nova skin da Nami foi representada lá fora, de novamente uma skin que era pra representar o Brasil acabou tendo sua imagem relacionada a algo totalmente nada a ver com a nossa cultura. Primeiro tivemos o gangplank, que os gringos associam aos Mercenários e agora a Nami Iara, que eles estão associando a mitologia grega.

Criei um topico no reddit para ajudar a reivindicar maior atencao as skins lancadas para homenagear uma regio.
http://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/28Bak3/newest_nami_skin_and_its_roots/ Aqui esta o link do mesmo. Peço encarecidamente que quem puder, qm se interessar em apoiar a causa logue la e de um upvote, ou crie uma conta(q nao leva mais do q 1m)lá.

Por que não promovo essa reclamcao aqui? Porque, quem acompanha o LoL ha tempos, sabe que o reddit tem MTU mais impacto nas mudancas do jogo do que qualquer forum oficial da Riot, a propria riot participa e acompanha la para saber mais da opiniao dos players quanto a mudancas no jogo.

Obrigado.

+28

Ranked games disabled on E109, E109, NA and other regions!

comentários

This is an archived post. You won't be able to vote or comment.

Newest Nami Skin and its roots self.leagueoflegends submitted 2 anos ago

Hello, im just a fellow brazilian player who got annoyed by the way the new nami skin was released for the rest of the world.

First her name. Why River Spirit Nami? Why would you have to translate her name? You should NEVER translate names. Mordekaiser means something like Assassins' Emperor or Emperor of Assassins in german, but he is still named Mordekaiser in the english version of the game. You didn't change Muay Thai Lee Sin names to Martial Artist Lee Sin or something like that. Winged HUSSAR Xin Zhao? Didnt change the Hussar and the list goes on.

The problem here is that every other region that got a champion/skin to honor their history, can be easily checked by people all over the world. Gladiator Draven? Everyone thinks about the coliseum and links it to Italy. Muay Thai Lee Sin? Everyone knows it comes from Thailand. Mythic Cassiopeia? Again the same thing...just look at her splash art and you will know its from Greece.

But what about Brazil? First we had Special Forces gangplank, who was supposed to be a honor to the brazilians and the movie "Tropa de Elite" or "Elite Squad" in english. And whats funny about this? The skin was released almost together with the new expendables movie, so guess what? EVERYONE thinks this skin is based on the expendables series. As a brazilian this is very sad for us, because when Stallone came to Brazil to shoot some scenes for the Expendables, he said some really racist comments. He said: "You can explode their entire country and they will thank you and give you a monkey to take back home". Now, do you really think that we like to have the skin that was supposed to honor our culture linked to an actor who was racist towards our people?

Also, back in the day there was an INTERVIEW with the creator or GP and he himself said the skin was brazilian. But this interview was only shown in the Brazilian site, why? The rest of the world doesnt deserve the same content that we have? To know more about our culture? Also, only in the portuguese version, GP quotes things from the Elite Squad movie, people should listen to these quotes everywhere, then maybe, they could get interested in watching the brazilian movie. This skin is so heavily associated with the Expendables movie that even in lolwika, people think its a reference to the Expendables series -> <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Gangplank/SkinsTrivia>

The brazilian Riot also made a special site explaining the folklore behind the new nami skin, the story is not 100% like the original, but its ok, we get that you have to adapt it to better fit the game, its at least close to the original one. But Riot didn't translate this site for other regions to know more about our folklore. Whats the point of saying you are releasing something for a region, if its not recognized around the world? Just check the comments on the new nami skin, NO ONE is thinking about brazilian's folklore...everyone thinks its a reference to the siren mythology...theres a few brazilian players going in there to explain about our folklore, but this should be done by Riot, in a few months or weeks people will forget and will just say that this nami skin is a reference to the Siren's mythology...

Brazil has a HUGE community of lol players, we are the only non-english speaking region to constantly hit high number of viewers on twitch.tv with streams 100% in portuguese. It would be nice to have our folklore, our culture adequately represented.

If the new nami skin was named IARA, then people would have to do a little research to know what is a Iara, and would learn a little bit more about our folklore. I had to do a little research to know what a hussar was about and i really liked it, i enjoy knowing more about other cultures and would be nice to give other people the interest of knowing more about mine as well.

Thanks.

Edit: This topic isnt supposed to be a complaint only about how the brazilian's skins were handled, but about any past or future skin representing a region.

11 comentários compartilhado

all 11 comments

ver todos os comentários

Fonte: Fórum *League of Legends* – BR e *Reddit North American LoL*

¹⁷ Imagens capturadas no dia 26/10/2015.

Exemplos deste segundo modo abrangem comentários de fãs que utilizam figuras de linguagens, como metáforas e ironias, e recurso humorístico para disfarçar a intenção de resistir.¹⁸ Compreendem, ainda esse tipo tático cotidiano de resistir, no *fandom*, os usos das ferramentas do fórum por parte dos fãs. Isto porque, como nos lembra Hollander e Einwohner (2004), o reconhecimento depende, em certa medida, dos objetivos dos resistentes. Algumas resistências têm o intuito de serem reconhecidas, como atos mais tradicionais, enquanto outras formas são intencionalmente ofuscadas ou ocultadas pelos que resistem. A questão da visibilidade ou invisibilidade, portanto, caberá a cada um que participa de uma resistência, isto porque “resistentes podem tentar esconder o ato em si [...] ou a intenção por trás dele”. (HOLLANDER; EINWOHNER, 2004, p. 540).

Procurando observar esta questão dentro das práticas de resistências cotidianas, no *fandom* de *League*, veremos que as apropriações das ferramentas presentes no fórum indicam um reconhecimento dessas ações como microrresistências cotidianas (CERTEAU, 1998) e formas sutis de resistência cotidiana. (SCOTT, 1985; 1990).

Todos os tópicos no fórum de *League* estão sujeitos ao sistema de classificação, um mecanismo que permite aos fãs promoverem discussões positivas (*upvote*) ou rebaixarem interações via comentários ou tópicos não construtivos (*downvotes*), que violem o Código do Invocador ou o Código de Conduta do *fandom*. No final de cada tópico ou comentário, o fã pode classificá-lo. Esse sistema também mostra a quantidade de curtidas de um comentário, o que simboliza uma agregação com o pensamento de outro. Além disso, “se o post inicial de um tópico for negativado muitas vezes, ele será fechado automaticamente, comentários negativados também serão escondidos automaticamente”.¹⁹ O fã opõe-se ao discurso dos *rioters*, dando *downvote* nos comentários por eles escritos com a intenção de que sejam excluídos (Figura 3). É um importante mecanismo apropriado pelo *fandom* de *League*.

¹⁸ Esse tipo de estratégia indireta não deve, necessariamente, ser reconhecida como resistência, o que ajuda a proteger alguns grupos da repressão dos poderosos.

¹⁹ Fragmento do Código de Conduta do fórum, publicado em 24/10/2012.

Figura 3 – Comentário de um *rioter* no fórum de LoL com -65 *downvotes*²⁰

06-02-2014


Analista Sênior de Suporte ao Jogador

Citação:

██████████
 Servidor BR é a Ovelha Negra da Riot.
 Todas as Skins de Graça que recebemos são de campeões relativamente fracos que quase ninguém usa (Ashe, Garen) e ainda nem são aquela skin " OMG RITO QUE SKIN LINDA " vide Ashe Britânica.

Agora olha as skins e os campeões que os outros server recebem:

Draven Gladiador
 Sejuani Cavaleira Ursina
 Cassiopéia Helenística
 Alistar Demoniaco
 Sultão Tryndamere
 Morgana Noiva Fantasma

Aparentemente o Brasil nunca está incluso nas políticas dos outros países, aliás estão quando convém a riot.
 Vide Reembolso que os outros servers tiveram e nós não.
 Só aceitem, o server BR foi criado pra limpar a sujeira dos gringos.

Bom, eu posso comentar um pouco sobre isso. =)

O primeiro ponto é que boa parte dessas skins que você fala não é unicamente o Brasil que dá, mas sim todas as regiões. A da Garen é a mesma pro Twitter de todas as regiões. A da Ashe foi uma variação da Tristana (que por sinal foi dada de graça também no Brasil durante o CBLol do ano passado). Essas skins são as mesmas para qualquer outro servidor; então, não é o Brasil "que decidiu dar skins baratas só para nosso servidor".

Agora, sobre as outras skins que você falou. Existe de fato essa expectativa de "skins de servidores" quando cada um lança, mas logo descobrimos que isso é um problema em geral. Afinal, favorecer um servidor é algo que não faz muito sentido, já que queremos uma experiência legal e global para todos os jogadores. Também há o caso em que jogadores não gostam da skin (por questão de gosto mesmo). E esse é o caso do Gangplank, que diversas pessoas podem não gostar, mas tem diversas que gostaram. É difícil encontrar o meio termo.

Também como apontado no texto original, dar a skin de graça pode também diminuir a experiência para diversas pessoas. O desconto não foi uma decisão baseada em dinheiro, mas sim no que melhor beneficia quem está realmente interessado pelo tema da skin. (Sinto diversas pessoas ironizando sobre esse meu comentário, mas enfim, creio que tudo que posso esperar é que vocês realmente acreditem em mim)

Como último ponto, quero reforçar o quão infantil e negativo é essa perspectiva de ficar criando teorias de que o brasileiro "é o pior do mundo". Eu, assim como todos do escritório, são gamers e apaixonados pelo jogo assim como vocês. Se eu tivesse em uma empresa que tem como objetivo "tornar uma experiência pior para o Brasil", eu teria me demitido a muito tempo, já que em essência eu estaria me prejudicando nessa história. Então, ao invés de ficarem se diminuindo, tentem nos ajudar a crescer com feedback e reflexão válida. Apenas ficar criando comentários negativos auto-depreciativos não ajuda ninguém - pior, só torna a comunidade mais negativa ainda.

-65

1 ... 6 7 8 9 10 11 12 13 14 ... 75

Fonte: Fórum *League of Legends* – BR.

²⁰ Imagem capturada no dia 26/10/2015.

Figura 4 – Comentário de dois fãs no fórum de LoL²¹



Fonte: Fórum League of Legends – BR.

A prática de *downvote* ilustra uma forma expressiva de resistência diária por permitir mensurar a insatisfação do *fandom*, mas não há como inferir que a empresa a reconheça como um ato de resistência. É possível, sobre esta prática, depreender que os fãs, ao darem *downvotes* nos comentários de *rioters* (Figuras 3 e 4), pretendem mostrar o quão estavam insatisfeitos com a decisão da empresa, por meio de uma maneira que pode ser silenciosa, por meio do momento em que os fãs negativam as respostas dos funcionários da empresa, como retaliação ao posicionamento corporativo e comercial deles.

O segundo tipo de resistência é aquele que Hollander e Einwohner (2004, p. 545) chamam de "definida externamente", tratando-se de atos que não são concebidos de intencionalidade de resistir por aqueles que o praticam, nem de reconhecimento pelos seus alvos ou mesmo pelos que participam

²¹ Imagem capturada no dia 26/10/2015.

de seus ambientes sociais, embora ainda assim possam ser rotulados por aqueles que observam, especialmente estudiosos. Apesar de exigirem um pesado fardo para comprovação, tais atos tornam-se “resistência”, por meio das avaliações dos outros (neste caso, pesquisadores). Obviamente, diferentes estudiosos podem compreender um mesmo comportamento de formas distintas. Hollander e Einwohner (2004, p. 545) indicam que as relações de poder entre pesquisadores e informantes moldam, se um comportamento é entendido como resistência.

No que tange ao *fandom* de LoL, há várias manifestações de resistência definida externamente, das quais podemos citar a instauração na comunidade de discussões e debates a respeito da personagem, antes da decisão final da empresa, a partir da prática conhecida como *floodar*,²² o fórum sobre discussões a respeito da *skin*; a prática de *bumpar*²³ um tópico antigo; e, por fim, a prática de *upar*,²⁴ um fórum de discussões com debates.

Por meio do uso das ferramentas de respostas e de criação de tópicos, fãs realizam intervenções, cujo objetivo é chamar a atenção da empresa, atos proibidos pelo Código de Conduta do antigo fórum de LoL. Apesar de não terem consciência do ato de resistência inserido nessas ações, e de haver um silenciamento da empresa diante destas manifestações, podemos compreendê-las como um tipo de resistência cotidiana não intencional, em que o reconhecimento não está estabelecido por parte de quem age (o fã) e de quem é alvo (a empresa).

Essas ações compõem um universo múltiplo de táticas articuladas, a partir de “detalhes” do cotidiano, que alteram o funcionamento das estruturas tecnocráticas e econômicas do fórum. Trata-se de atos dispersos, táticos e criativos desse *fandom*, que tenta lutar contra as pressões de um sistema de consumo tradicional, de um lado, e pela apropriação econômica de suas práticas, de outro. São atos, na maioria das vezes, silenciosos de operações de apropriações simbólicas, alguns deles não assinados intencionalmente. Todas essas “maneiras de fazer” pertencem a uma ordem tática desviacionista, que não obedece às normas impostas pela empresa. (CERTEAU, 1998).

²² *Floodar* é um neologismo abrigado do termo em inglês *flood*, em tradução literal “encher” ou “inundar”. O *flood* em LoL é caracterizado pela prática de diferentes fãs criarem tópicos sobre um mesmo tema, o que podemos chamar de *flood* temático.

²³ *Bumpar* é um neologismo abrigado do termo em inglês *bump*, em uma tradução literal “solavanco”. No fórum de LoL, trata-se de “reviver” antigos tópicos que discutiram temas que envolviam questões de representação do Brasil no *game* e da própria *skin*.

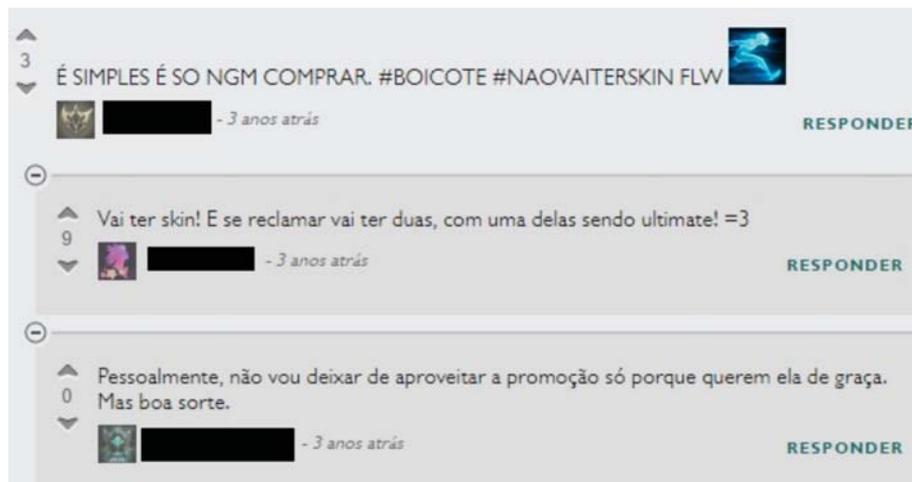
²⁴ *Upar* é um neologismo abrigado do termo em inglês *up*, em tradução literal “aumentar”. Trata-se de uma prática em fóruns e ambientes de discussões na *web*, que procura aumentar a quantidade de comentários ou debates, em alguns casos com o objetivo similar ao ato de *bumpar*.

Duas formas finais de resistência cotidiana referem-se a atos intencionais que ultrapassam a percepção dos observadores. Aos atos que são reconhecidos pelo ator e alvo, porém, que escapam dos observadores, Hollander e Einwohner (2004), chamam de “resistência esquecida”. Nesta categoria, inserimos as outras possibilidades de práticas de resistência, para além da cotidiana (SCOTT, 1985, 1990), elencadas pelos autores e que são perceptíveis dentro do *fandom* de LoL, posto que não foram contempladas nesta análise, seja porque não foram percebidas por nós (por se manifestarem em ambientes digitais ou por serem veiculadas em outros tópicos que não fizeram parte do nosso *corpus*, embora sejam conhecidas e acessíveis ao alvo, aos fãs e, talvez, ao público em geral).

Finalmente, se a intencionalidade de um fã passa despercebida e/ou não é reconhecida, seja pelo alvo como pelo público em geral do fórum, podemos classificá-la como uma “tentativa de resistência”, seguindo a premissa de Hollander e Einwohner. (2004, p. 546). Entretanto, gostaríamos de propor uma atualização desse critério, uma vez que o reconhecimento e a percepção de algo como resistência são categorias que não deslegitimam a ação/intenção de resistir. Ou seja, embora alguém procure agir para resistir, o fato de outro se opor a essa resistência ou mesmo ignorá-la não significa que a ação não seja percebida (ou até reconhecida) como tal, pois o processo de reconhecimento não se limita a uma noção de mera filiação ao pensamento de outrem. A formulação de um contra-argumento passa, de determinado modo, pelo reconhecimento e pela percepção de uma oposição.

Como exemplo desta última forma de resistência, há uma tentativa de boicote (Figura 5) por parte de um fã que não é reconhecida/percebida pelos alvos, embora seja por aqueles que comentaram. Apesar disso, esse exemplo se insere na diversidade de outras tentativas de resistência e ainda pode ser percebido como resistência por outros fãs que optaram por não se manifestar. Além do mais, enquanto pesquisadores que também compõem o quadro de observadores, esta ação de resistência não nos é despercebida. Neste sentido, acreditamos que a intencionalidade de um fã possa tanto ser ou não percebida/reconhecida pelo alvo quanto pelo público, mas ainda permanecer sendo uma “tentativa de resistência”. Acreditamos, portanto, que o que define esse critério é algo mais relacionado à adesão de outros (neste caso, fãs) do que propriamente o reconhecimento e a percepção da ação tentativa de resistência.

Figura 5 – Comentário de fãs na matéria de lançamento da *skin*²⁵



Fonte: League of Legends – BR.

Os fãs, portanto, subvertem, rejeitando completamente ou modificando os usos das ferramentas disponíveis no fórum, pelos seus modos de empregá-las para seus fins, conforme suas regras, convicções ou costumes distintos das interações esperadas pela empresa ao (re)criarem tais mecanismos de interação no fórum. (CASTELLS, 2013). Dessa forma, o sistema de votação (*upvote/downvote*) pode ser um recurso utilizado para esconder a intencionalidade de resistir do *fandom*, mas cujo objetivo seria reprovar as respostas dos funcionários da empresa e, por meio da apropriação dessa ferramenta que exclui comentários altamente negativados, fazer com que o sistema apague as respostas dos *rioters*. O uso da ferramenta que permite aos fãs criarem tópicos é apropriado para realizar um *flood* temático sobre a questão, bem como o mecanismo de comentários é utilizado para *bumpar* e *upar* sobre o debate a respeito da *skin*, cujo intento é gerar visibilidade aos funcionários da empresa e à comunidade, no que tange ao preço da Nami lara, apesar de sua intenção de resistir continuar encoberta. Portanto, os fãs realizam uma espécie de “metamorfose” da ordem dominante, do padrão preponderante na ambiência oficial do fórum, ao fazê-la funcionar conforme outro registro. (CASTELLS, 2013).

A partir desta análise, podemos dizer que, no *fandom* de LoL, o movimento de oposição ao preço e à própria venda da *skin* Nami lara é constituído pelos quatro tipos de resistências aqui examinados, sendo que deste conjunto apenas a “resistência definida externamente”. Não se trata de um ato intencionado pelo fã, sendo reconhecida apenas pelos pesquisadores, como mostra o quadro 1.

²⁵ Imagem capturada no dia 26/10/2016.

Quadro 1 – Tipologia das resistências cotidianas no *fandom* de *League of Legends*

	É um ato intencionado como resistência pelo fã?	É um ato reconhecido como resistência pelo	
		alvo?	observador?
Tipos de resistências cotidianas			
Resistência encoberta	Sim	Não	Sim
Resistência definida externamente	Não	Não	Sim
Resistência esquecida	Sim	Sim	Não
Tentativa de resistência	Sim	Não/Sim	Não/Sim

Fonte: Adaptado de Hollander e Einwohner (2004).

Já no Quadro 2, elencamos as formas de resistências cotidianas percebidas, a partir de práticas do *fandom* de LoL no caso da *skin* Nami lara, apresentando um resumo de todas as ações já anteriormente citadas.

Quadro 2 – Tipologia das práticas de resistência cotidianas no *fandom* de *League of Legends*

Tipologia das resistências cotidianas	Práticas no <i>fandom</i> de <i>League of Legends</i>
Resistência encoberta	Criação de tópicos e comentários sobre a <i>skin</i> para além do fórum brasileiro (como o <i>Reddit</i>); uso de figuras de linguagens pelos fãs; ressignificação do sistema de classificação do fórum (<i>downvote/upvote</i>);
Resistência definida externamente	<i>Remix</i> das ferramentas de resposta e de criação de tópicos para a prática de <i>floodar</i> , <i>bumpar</i> e <i>upar</i> ;
Resistência esquecida	Diversas outras possibilidades de resistências dentro do <i>fandom</i> que não foram contempladas nesta pesquisa;
Tentativa de resistência	Proposta de boicote à <i>skin</i> e diversos outros atos tentativos de resistência não presentes neste estudo;

Fonte: Elaborado pelos autores.

O que aproxima esses quatro tipos de resistências apresentados aqui é que se trata de atos cotidianos, indiretos, que não procuram a todo momento romper com um dado sistema. A utilização da ferramenta de votação de comentários e tópicos no fórum, o *bumpar*, *floodar* e *upar* ilustram essa dinâmica. As formas de resistência não são sempre “puras”, ou seja, mesmo enquanto resiste a uma fonte opressora, o *fandom* procura “concordar”, simultaneamente, com essa mesma estrutura de dominação, propondo negociações. (MAFFESOLI, 2003; HOLLANDER; EINWOHNER, 2004). Esse papel duplo, lembra-nos Hollander e Einwohner (2004, p. 549), é especialmente evidente em resistências cotidianas, especialmente nas definidas externamente no qual o propósito principal passa despercebido pelos alvos.

Considerações finais

A partir de uma abordagem que privilegiou uma compreensão do ativismo de fãs, como participação política proposta por Brough e Shresthova (2012) e defendida por Amaral, Souza e Monteiro (2015), destacamos uma série de problemáticas sobre as discussões que envolvem as formas de resistência cotidianas no âmbito do *fandom* de um *game*. Por meio de um estudo das “artes de fazer” dos *fã-gamers*, observamos como os modos de proceder, baseados em sutis espertezas empregados pelos consumidores, formam, em certa medida, uma rede de antidisciplina. (CERTEAU, 1998).

Compreendendo o ativismo de *fã-gamers* enquanto microrresistência cotidiana (CERTEAU, 1998; SCOTT, 1985, 1990; AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015), as ações que comunidades de fãs, como a de LoL, praticam criam uma diversidade de atividades pelas quais eles ressignificam o espaço organizado institucionalmente pela produção sociocultural das empresas. Essas práticas, por conseguinte, colocam em evidência as operações realizadas no seio da vida cotidiana, minúsculas, portanto, que poderiam ser desconsideradas por uma análise macro.

Os processos aqui apresentados tiveram como finalidade repensar as barreiras entre a definição de práticas de resistência e participação do ativismo de *fã-gamers* tendo como premissa estes dois fenômenos distintos, mas que dialogam entre si. A diversidade de definições e formas de resistência cotidianas, e suas contradições mútuas, presentes nas quatro partes de nossa tipologia, adaptada do modelo proposto por Hollander e Einwohner (2004), evidenciam um conceito de resistência que é constituído socialmente e no qual os resistentes (os fãs), alvos (empresa) e observadores (*fandom* de LoL e pesquisadores) participam dessa construção. Logo, há uma natureza interativa na resistência, que não deve ser desmerecida e a qual propomos dar especial atenção.

As criatividades dos fãs em seus atos mais triviais, exemplificadas brevemente neste estudo, indicam uma percepção da resistência como um conceito polissêmico ambivalente. Isto nos levou a classificar as práticas do *fandom* de LoL como manifestações de uma tipologia das resistências cotidianas, em que ações dos fãs atuam conforme o grau de intencionalidade e reconhecimento.

Mostramos como a resistência se desenvolve em um espaço tipicamente hegemônico sem, no entanto, rompê-lo, de modo que fãs podem tanto participar de um espaço comercial de cultura *pop*, quanto resistir ou tentar transformar dentro, ou por meio do mesmo, espaço hegemônico, ressignificando ferramentas e construindo formas de resistência em rede. No momento em que os fãs se sentem atingidos por decisões comerciais,

que consideram inadequadas, o consumo comercial desse grupo (o *fandom* de LoL) transforma-se em uma participação política e cívica no seio da comunidade, cujo objetivo é mudar a decisão comercial da desenvolvedora do jogo, a partir de táticas de resistência, tais práticas constituem a contrapartida dos fãs frente às decisões de mercado da empresa desenvolvedora de *League*. Como argumenta Jenkins (2009), quando há baixos entraves, a cultura popular e outras culturas de participação podem funcionar como espaços nos quais competências cívicas podem ser impulsionadas e cultivadas.

Apesar de alguns conteúdos em *fandoms* não possuírem natureza politicamente explícita, eles podem oferecer espaços ou recursos para o engajamento político e cívico em rede. As relações dos fãs, em espaços para além do jogo, reivindicam uma perspectiva plural do conceito de política e dos espaços de se fazer política, tendendo à sua amplificação que permita incorporar espaços da cultura *pop*.

O movimento de resistência contra o enquadramento da *skin* Nami Iara, certamente, ilustra a complexa relação entre resistência e participação em formas contemporâneas de ativismo, na era da convergência. Neste sentido, apesar da capacidade do mercado de se reinventar diante das distintas formas de resistência do público, os *fandoms*, como é o caso de *League*, desempenham um papel de fiscalização das ações da empresa, atuando tanto com entusiasmo quanto a uma marca que os agrada, como estão inclinados a solicitar e requisitar mudanças nas decisões e comportamentos corporativos, ou nas obras quando consideram que a empresa opera contrariamente aos interesses de seus consumidores. (JENKINS; FORD; GREEN, 2014).

Embora a empresa tenha “ignorado”, em parte, o impacto do protesto sobre suas decisões, no tocante ao caráter gratuito da *skin*, os fãs brasileiros foram bem-sucedidos em reformatar o contexto discursivo para o lançamento oficial da *skin* da personagem, levando os produtores a mudarem sua estratégia, dando-lhes um desconto exclusivo de 50% no valor desta mercadoria, o que, de certa forma, reafirma o papel determinante da empresa de se apropriar das formas de resistências do público ao seu próprio favor. Contudo, os investimentos e as energias despendida pelo *fandom* de LoL poderão colocá-los em uma posição confortavelmente poderosa, a partir da qual lhes será possível afrontar os interesses corporativos, com maior veemência em próximas campanhas.

Referências

AMARAL, A.; SOUZA, R.; MONTEIRO, C. De westeros no #vemprarua à shippagem do beijo gay na TV brasileira. Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. *Galáxia*, São Paulo, n. 29, p. 141-154, 2015.

BROUGH, M.; SHRESTHOVA, S. Fandom meets activism: rethinking civic and political participation. *Transformative Works and Cultures*, New York, v. 10, 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/NlJrnC>>. Acesso em: 26 out. 2015.

CASTELLS, M. *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CERTEAU, M. de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998. v. 1

COTE, A.; RAZ, J. In-depth interviews for games research. In: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Ed.). *Game research methods: an overview*. ETC Press: Pittsburgh, 2015, p. 93-116.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. *Métodos de pesquisa para a internet*. 2. reimp. São Leopoldo: Sulina, 2013.

HELD, D. *Modelos de democracia*. Belo Horizonte: Paidéia, 1987.

HOLLANDER, J.; EINWOHNER, R. Conceptualizing resistance. *Sociological Forum*, Wayne, v. 19, n. 4, p. 533-554, 2004.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. *Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. "Cultural Acupuncture": Fan activism and the Harry Potter Alliance. *Transformative works and cultures*, New York, n. 10, 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/efEal8>>. Acesso em: 26 out. 2015.

LOTZ, A.; ROSS, S. Toward ethical cyberspace audience research: strategies for using the internet for television audience studies. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, Philadelphia, v. 48, n. 3, p. 501-512, 2004.

MACEDO; Tarcízio; AMARAL FILHO, Otacílio. Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em *League of Legends*. *Revista Fronteiras: estudos midiáticos*, São Leopoldo, v. 17, n. 2, p. 231-247, maio/ago. 2015.

_____. A anatomia de um movimento comunicativo *on-line*: o ativismo

de fã-gamers em *League of Legends* como inteligência coletiva. *Revista GEMInIS*, São Carlos, v. 7, n. 1, p. 147-176, 2016.

MAFFESOLI, M. A comunicação em fim (teoria pós-moderna da comunicação). *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, v. 10, n. 20, p. 13-20, 2003.

PRIMO, A. Interações mediadas e remediadas: controvérsias entre as utopias da cibercultura e a grande indústria midiática. In: _____. (Org.). *Interações em rede*. Porto Alegre: Sulina, 2013. p. 13-32.

SCOTT, J. *Weapons of the weak: everyday forms of resistance*. New Haven: Yale University, 1985.

_____. *Domination and the arts of resistance*. New Haven: Yale University Press, 1990.