



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
IGOR RAMADY LIRA DE SOUSA

SUJEITO EM JOGO:
O FUNCIONAMENTO DO DISCURSO SOBRE O JOGO NO TWITCH

Palhoça
2019



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
IGOR RAMADY LIRA DE SOUSA

SUJEITO EM JOGO:
O FUNCIONAMENTO DO DISCURSO SOBRE O JOGO NO TWITCH

Tese apresentada ao Curso de Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciências da Linguagem.

Prof. Dra. Nádia Régia Maffi Neckel (Orientadora)

Palhoça

2019

S69 Sousa, Igor Ramady Lira de, 1980-
 Sujeito em jogo : o funcionamento do discurso sobre o jogo no
 twitch / Igor Ramady Lira de Sousa. – 2019.
 230 f. : il. color. ; 30 cm

Tese (Doutorado) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Pós-
 graduação em Ciências da Linguagem.
 Orientação: Profa. Dra. Nádia Régia Maffi Neckel

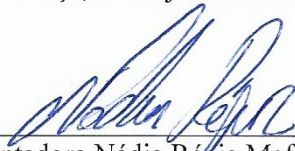
1. Análise do discurso. 2. Transmissão em rede - Jogos - Análise
 do discurso. 3. Sujeito (Filosofia). I. Neckel, Nádia Régia Maffi. II.
 Universidade do Sul de Santa Catarina. III. Título.

IGOR RAMADY LIRA DE SOUSA

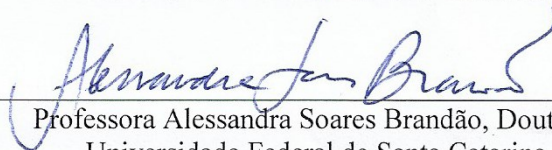
**“SUJEITO EM JOGO: O FUNCIONAMENTO DO DISCURSO SOBRE O JOGO NO
TWITCH”**

Esta Tese foi julgada adequada à obtenção do título de Doutor em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Palhoça, 25 de julho de 2019.

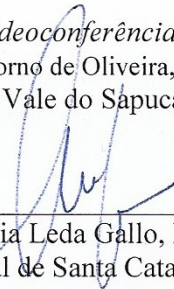


Professora e orientadora Nádia Régia Maffi Neckel, Doutora.
Universidade do Sul de Santa Catarina

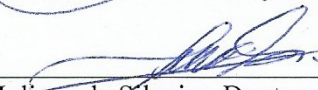


Professora Alessandra Soares Brandão, Doutora.
Universidade Federal de Santa Catarina

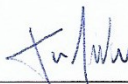
Presente por videoconferência
Professor Guilherme Adorno de Oliveira, Doutor.
Universidade do Vale do Sapucaí



Professora Solange Maria Leda Gallo, Doutora.
Universidade do Sul de Santa Catarina



Juliana da Silveira, Doutora.
Universidade do Sul de Santa Catarina



Fabian Antunes Silva, Doutor.

Dedico este trabalho a minha companheira de jornada Anna Cláudia de Figueiredo Cavalcante, por ser essencial a minha vida e sua companhia nas horas de angústia.

AGRADECIMENTOS

Agradecer é um gesto prazeroso que não cabe em uma página, incorre o risco de esquecer todos aqueles que deveriam estar aqui e que sou igualmente grato pelas colaborações e incentivo. Agradeço a todos do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem e aos funcionários da Universidade do Sul de Santa Catarina, em especial, pelo suporte.

À minha orientadora Nádia Régia Maffi Neckel, pelas orientações, seu enorme desprendimento em meu auxílio e paciência em me conduzir neste caminho. Minha sincera gratidão.

Aos professores de nossa linha de pesquisa Texto e Discurso, Giovanna Gertrudes Benedetto Flores, Maurício Eugênio Maliska, Solange Maria Leda Gallo, pelas aulas ministradas e pelas contribuições na delimitação deste trabalho.

Aos demais professores do PPGCL/UNISUL, Ana Carolina Cernicchiaro, Antônio Carlos Gonçalves dos Santos, Dilma Beatriz Rocha Juliano e Ramayana Lira de Sousa, sinceros agradecimentos pelas aulas ministradas e pelos diálogos extra-sala.

Às professoras Andréia da Silva Daltoé e Suzy Maria Lagazzi, pelas conversas e colaborações sobre o tema de minha pesquisa e o apoio ao trabalho.

À Solange Maria Leda Gallo, pela generosidade intelectual, conversando sempre que possível sobre meu trabalho, pelos apontamentos precisos na Qualificação e por se prontificar a compor a Banca examinadora.

Ao Guilherme Adorno, pelas contribuições na banca de Qualificação e por participar desta Banca.

À Juliana Silveira, pelas discussões teóricas na Qualificação e disponibilidade para compor a Banca.

À Alessandra Soares Brandão, pelas enriquecedoras conversas sobre esta pesquisa e por aceitar contribuir na Banca avaliadora.

Ao Fabian Antunes Silva, pelas discussões sobre jogo e por aceitar participar desta Banca de avaliação.

Às secretárias do PPGCL/UNISUL, Edna Mazon, Karina Ramos, Kellen Oliveira e, em especial, a Josilaine Mozer, por todo apoio durante o curso.

À minha família. Agradeço o apoio que me possibilitou chegar a este momento. Perdoem a ausência ao longo desses quatro anos. Agradecimentos especiais aos meus pais Moacir

Barbosa de Sousa e Maria Auxiliadora Lira de Sousa, pelo incentivo inicial de ingressar neste curso, auxiliando meu crescimento como pesquisador e como professor do ensino superior.

À minha irmã Ramayana Lira de Sousa, pelo amparo e conforto. Rememoro neste instante as longas conversas na Rua Quinze de Novembro juntamente com Alessandra Soares Brandão.

À minha amiga e amada Anna Cláudia de Figueiredo Cavalcante, que só por existir já bastaria, mas agradeço também o suporte emocional e material na produção de “nosso” trabalho.

À CAPES, pelo suporte financeiro prestado a esta pesquisa, mas, em um sentido mais amplo, pelos esforços nos investimentos da pesquisa e na formação de pessoal de nível superior no país.

“Creio que, depois de Homo faber e talvez ao mesmo nível de Homo sapiens, a expressão Homo ludens merece um lugar em nossa nomenclatura”. (HUIZINGA, 2007).

RESUMO

Esta Tese tem base nos pressupostos teóricos da Análise de Discurso de tradição francesa, conforme os trabalhos desenvolvidos por Michel Pêcheux. A temática deste trabalho envolve quando o sujeito que joga passa a falar sobre o jogo no *website Twitch.tv*. Discute-se a formulação e circulação de dizeres sobre o jogo, inicialmente descrevendo a produção do enunciado “como jogar” dos Manuais e Revistas de um dado período. Este trabalho busca compreender se o “como jogar” ainda é possível na conjuntura atual. Em decorrência das análises, houve o entendimento de um efeito produzido no sujeito que faz as transmissões do *Twitch*. No primeiro momento, desenvolvendo a noção de “sujeito” em Pêcheux (2009), descreve-se como o sujeito que joga passa à posição “sujeito-streamer”, por meio da noção de “sujeito de mercado” de Ferrari e Neckel (2017). Discute-se sobre o modo de funcionamento da produção das transmissões da plataforma *Twitch.tv* caracterizado tal qual o da “uberização”, como uma forma de trabalho precarizado. De modo que, a constituição do sujeito no *Twitch.tv* envolve compreender um contexto de Mercado “mundializado”, junto à crise de representação política global. Com base na noção de “discurso sobre” de Mariani (1998), pretende-se descrever/interpretar o modo de formulação do sujeito nas transmissões do *Twitch.tv*. Desenvolvendo a noção de “metajogo”, compreendido através dos processos discursivos de paráfrase e polissemia, por meio da leitura de Orlandi ([1999] 2009), questionando a mobilização de uma memória na produção dos sentidos sobre o jogo. Nas análises de duas transmissões do *Twitch.tv*, observa-se o modo de formulação e circulação na internet, em meio à noção de “reversibilidade” de Orlandi (1987) e “ao vivo” de Gallo (2011a). Discute-se, também, o funcionamento dos algoritmos que organizam a visualização das transmissões do *Twitch.tv* para o usuário do *website*, isto se deu apoiado na tese de espacialização de Oliveira (2015). O movimento de análise produz a compreensão do que seria o intercâmbio de posição com o “espectador”, no “efeito sujeito-audiência”, que afeta o sujeito-streamer.

Palavras-chave: Discurso. Jogo. Sujeito. Twitch. Uberização.

ABSTRACT

This Thesis is based on the theoretical assumptions of Discourse Analysis of French tradition, according to the works developed by Michel Pêcheux. The theme of this work involves when the subject that plays starts talking about the game on the website Twitch.tv. We discuss the formulation and circulation of statements about the game initially describing the production of the statement "how to play" of the Manuals and Magazines of a given period. This paper tries to understand if the "how to play" is still possible in the current conjuncture. As a result of the analyzes there was an understanding of an effect produced in the subject that makes the Twitch transmissions. At first, developing the notion of "subject" in Pêcheux (2009), it is described how the subject who plays pass to the position of the "subject-streamer", through the notion of "market subject" of Ferrari and Neckel (2017). It discusses the mode of operation of the production of the transmissions of the platform Twitch.tv characterized as the "uberization", as a form of precarious work. So the subject's constitution on Twitch.tv involves understanding a "mundialized" Market context, along with the crisis of global political representation. Based on Mariani's notion of "discourse about" (1998), it is intended to describe/interpret the mode of formulation of the subject in the transmissions of *Twitch.tv*. Developing the notion of "metagame", understood through the discursive processes of paraphrase and polysemy through the reading of Orlandi ([1999] 2009), questioning the mobilization of a memory in the production of the senses on the game. In the analysis of two *Twitch.tv* transmissions, the mode of formulation and circulation on the internet is observed, amid the notion of "reversibility" by Orlandi (1987) and "live" by Gallo (2011a). The algorithms that organize the visualization of the *Twitch.tv* transmissions for the website user are discussed. This was supported by Oliveira's (2015) spatialisation thesis. The analysis movement produces an understanding of what would be the exchange of position with the "viewer" in the "subject-audience effect" that affects the subject-streamer.

Keywords: Discourse. Game. Subject. Twitch. Uberization.

RESUMEN

Esta tesis se basa en los supuestos teóricos del análisis del discurso de la tradición francesa, de acuerdo con los trabajos desarrollados por Michel Pêcheux. El tema de este trabajo involucra cuando el sujeto que juega comienza a hablar sobre el juego en el sitio Twitch.tv. Discutimos la formulación y circulación de declaraciones sobre el juego que inicialmente describen la producción de la declaración "cómo jugar" de los manuales y revistas de un período determinado. Este documento intenta comprender si el "cómo jugar" todavía es posible en la coyuntura actual. Como resultado de los análisis hubo una comprensión de un efecto producido en el sujeto que realiza las transmisiones de Twitch. Al principio, el desarrollo de la noción de "sujeto" en Pêcheux (2009) describe cómo el sujeto juega la posición de "sujeto-streamer", a través de la noción de "sujeto del mercado" de Ferrari y Neckel (2017). Discute el modo de operación de la producción de las transmisiones de la plataforma Twitch.tv caracterizada como la "uberización", como una forma de trabajo precario. Así que la constitución del sujeto en *Twitch.tv* implica comprender un contexto de mercado "globalizado", junto con la crisis de la representación política global. Basado en la noción de Mariani de "discurso sobre" (1998), se pretende describir / interpretar el modo de formulación del tema en las transmisiones de *Twitch.tv*. Desarrollando la noción de "metajuego", entendida a través de los procesos discursivos de paráfrasis y polisemia a través de la lectura de Orlandi ([1999] 2009), cuestionando la movilización de una memoria en la producción de los sentidos en el juego. En el análisis de dos transmisiones de *Twitch.tv*, se observa el modo de formulación y circulación en internet, en medio de la noción de "reversibilidad" de Orlandi (1987) y "en vivo" de Gallo (2011a). Se discuten los algoritmos que organizan la visualización de las transmisiones de *Twitch.tv* para el usuario del sitio web, lo cual fue respaldado por la tesis de espacialización de Oliveira (2015). El movimiento de análisis produce una comprensión de lo que sería el intercambio de posición con el "espectador" en el "efecto sujeto-audiencia" que afecta al sujeto-streamer.

Palabras-clave: Discurso. Juego. Sujeto. Twitch. Uberización.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Manual <i>Stone Age</i> (Atari, CCE, 1983) e Revista <i>Progames</i> (1993)	20
Figura 2 – Tabela retirada da Revista <i>Progames</i> Ano I, nº2, julho, Editora Escala, São Paulo, 1993 (pág.13).....	21
Figura 3 – Transmissões de <i>ShreddedPuzzle</i> e <i>YDCB</i> no <i>Twitch.tv</i>	23
Figura 4 – Ênfase ao espaço do <i>chat</i> nas transmissões em relação ao espaço do <i>streamer</i>	25
Figura 5 – Imagens de transmissões do <i>Twitch.tv</i>	26
Figura 6 – "Individualização do sujeito na produção de sentido"	31
Figura 7 – “Individua[liza]ção do sujeito pelo Estado”	32
Figura 8 – “Sujeito e resistência”	33
Figura 9 – Individuação do sujeito pelo Mercado	35
Figura 10 – Primeiros resultados de busca feita por transmissões ao vivo no <i>Twitch.tv</i>	38
Figura 11 – Mercado Global dos Jogos Eletrônicos em 2019	38
Figura 12 – O sujeito- <i>streamer</i> no <i>Twitch.tv</i>	47
Figura 13 – Sequência do filme <i>Tempos Modernos</i> de 1936.....	49
Figura 14 – Tutoriais do <i>website Twitch.tv</i> ensinam o <i>streamer</i> a “ter um pouco de retorno”	52
Figura 15 – "Specs", isto é, especificações do equipamento de duas transmissões	56
Figura 16 – Sequência de imagens de equipamentos para transmissões no <i>Twitch.tv</i>	57
Figura 17 – Imagem da Bolsa de Valores.....	58
Figura 18 – sequência de gestos dos <i>streamers</i> durante as transmissões	59
Figura 19 – Como o <i>Twitch.tv</i> se descreve na pesquisa do <i>Google</i>	61
Figura 20 – <i>Streamer YDCB</i> “contando nos dedos” os personagens que deseja sortear.....	64
Figura 21 – Tabela com lista de personagens e artefatos do jogo <i>Epic Seven</i> e suas porcentagens	66
Figura 22 – Imagens de <i>Iseria</i> de dentro do jogo	69
Figura 23 – <i>Streamer YDCB</i> olhando para a tela do <i>chat</i> e falando porque precisa de <i>Iseria</i>	70
Figura 24 – SD6: “O que eu estou querendo aqui: <i>Iseria</i> , <i>Rod of Amaryllis</i> , <i>Ken</i> de fogo...”	73
Figura 25 – SD7: “o <i>Haste!</i> Eu aceito um <i>Haste!</i> ”.....	73
Figura 26 – SD8: “Eu preciso de <i>Iseria</i> ”.....	73
Figura 27 – SD9: “Isso não dá habilidade de devoção”	73
Figura 28 – Imagem destacando o <i>chat</i> da Figura 24.....	74
Figura 29 – Imagem destacando o <i>chat</i> da Figura 26.....	74

Figura 30 – Imagem destacando o chat da Figura 26.....	75
Figura 31 – <i>Streamer YDCB</i> comemora seu sorteio.....	76
Figura 32 – Resultado do "concurso" na tela do <i>chat</i>	77
Figura 33 – Imagem da Transmissão de <i>ShreddedPuzzle</i>	79
Figura 34 – Destaque ao <i>chat</i> da transmissão de <i>ShreddedPuzzle</i>	81
Figura 35 – <i>Login ShreddedPuzzle</i> e o título da transmissão	82
Figura 36 – Imagem de acesso ao <i>website Twitch.tv</i> com <i>login</i>	86
Figura 37 – Imagem de acesso ao <i>website Twitch.tv</i> sem <i>login</i>	86
Figura 38 – requisitos para "subir de nível" nas transmissões	88
Figura 39 – Destaque ao topo do <i>website Twitch.tv</i>	90
Figura 40 – Memórias Metálica (à esquerda), Discursiva (centro) e Digital (à direita).....	91
Figura 41 – “ODYSSEY... o jogo eletrônico do futuro. Uma experiência total de jogo e aprendizado para todas as idades” (Tradução livre).....	94
Figura 42 – Folhetins de jogos da Atari, reprodução digitalizada dos originais, que acompanhavam cada cartucho de jogo.	95
Figura 43 – Destaque da instrução de uso do controle (<i>joystick</i>) no manual	96
Figura 44 – Trechos do Editorial da Revista <i>ProGames</i>	100
Figura 45 – Trecho da página do Editorial da Revista <i>ProGames</i>	100
Figura 46 – Recorte de trechos de Matérias da Revista <i>ProGames</i>	102
Figura 47 – Destaque da imagem anterior.....	103
Figura 48 – “Passo a passo”: enunciado retirado de matéria da revista <i>ProGames</i>	104
Figura 49 – <i>ShreddedPuzzle</i> : contagem regressiva como parte do efeito de início	107
Figura 50 – Início da transmissão de <i>YDCB</i>	108
Figura 51 – <i>YDCB</i> respondendo ao usuário no <i>chat</i> sobre sua camisa.....	108
Figura 52 – Destaque ao <i>chat</i> da Figura 50.....	109
Figura 53 – Entrando no <i>Twitch.tv</i> sem fazer <i>login</i>	111
Figura 54 – Destaque do <i>website Twitch.tv</i> focando o resultado dos "Canais populares"	112
Figura 55 – Entrando no <i>Twitch.tv</i> fazendo o <i>login</i>	113

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
1.1 O DISCURSO DO SUJEITO SOBRE/EM JOGO	15
2 QUANDO O SUJEITO (JOGADOR) FALA SOBRE O JOGO.....	19
2.1 ENTRE O ESTADO E O MERCADO: ERGUER-SE PELOS CABELOS OU ERGUER-SE PELAS ALÇAS DAS BOTAS?	26
2.1.1 Erguer-se pelas alças das botas	34
2.2 PRECARIZAÇÃO DO TRABALHO: DE CHAPLIN AO UBER	44
2.2.1 A demanda do sujeito-streamer no Twitch: “Não apenas assista: participe”	50
2.2.2 Uberização do trabalho: a quem competem agora os meios de produção?	54
3 DISCURSO SOBRE O JOGO.....	61
3.1 DISCURSO SOBRE: ONDE O SUJEITO-STREAMER VAI BUSCAR OS SENTIDOS SOBRE O JOGO?	62
3.2 FORMAÇÃO DISCURSIVA: QUAIS SENTIDOS DO JOGO PERMANECEM/CIRCULAM NO TWITCH?	78
4 CONSTITUIÇÃO DO ARQUIVO NO TWITCH.....	85
4.1 O ENUNCIADO “COMO JOGAR” DOS MANUAIS E REVISTAS	93
4.2 O ENUNCIADO “COMO JOGAR” DAS TRANSMISSÕES NO <i>TWITCH.TV</i>	105
5 CONCLUSÃO.....	115
REFERÊNCIAS	119
ANEXOS	125
ANEXO A – MANUAL <i>STONE AGE</i> , CAPA REV. <i>PROGAMES</i> , P. 12 E 13.....	126
ANEXO B – MANUAIS FOLHETINS DE JOGOS DA ATARI 1980.....	130
ANEXO C – ENCARTE POSTERIOR DO CARTUCHO DE MEGAMANIA	135
ANEXO D – REVISTA <i>PROGAMES</i>	136
ANEXO E – TRANSCRIÇÕES YDCB BREAKFAST & CHILL 17M 04.01.2019	138
ANEXO F – TRANSCRIÇÕES SHREDDEDPUZZLE 1	212

1 INTRODUÇÃO

Lembrando o primeiro *videogame* que minha família teve em casa, uma *Atari 2600*, em minha memória ficou registrado o *design* do aparelho que vinha com um *display* de madeira. Esse tipo de aparelho só chegou ao mercado brasileiro no início da década de 1980. A empresa *Atari* foi criação de Nolan Bushnell e Ted Dabney em 1972, é pioneira em jogos de *arcade*, *videogames* e jogos para computadores. Entretanto, o *videogame*, ou videogame, foi idealizado na década de 1960, por outro engenheiro alemão naturalizado nos Estados Unidos. Ralph Baer diz ter idealizado o conceito do aparelho, um console caseiro que seria conectado ao aparelho de tevê, pensando em produzir uma Televisão Interativa.¹

A “interatividade” é uma noção realmente interessante, mas que talvez esteja mais ligada a um ideal de interatividade. É isso que observo lendo Alex Primo (2007), que escreveu um texto provocativo, intitulado *A busca pela tevê interativa*. Em seu estudo sobre as interfaces informáticas o autor delibera sobre o conceito de “interação”. Algumas experiências de Televisão Interativa no Brasil remontam desde pesquisas de opinião, onde a audiência participava por telefone, até os programas como *Você Decide (Globo)*, do início da década de 1990 (PRIMO, 2007, p.25). O autor vem questionar o quão interativo realmente é escolher entre duas ou três opções. Para Primo (2007, p.26), a interatividade na tevê inicialmente não passou de uma estratégia de mercado de empresas de comunicação para iludir o consumidor. De forma que seu estudo deu ênfase à interface entre usuários com os computadores. A interação mútua por computador, como aquela que se dá entre interlocutores é distinta da capacidade de mediação dos veículos tradicionais, aproximando-se do diálogo interpessoal ou entre grupos de pessoas, pensa Primo (2007, p.99).

O primeiro contato com esse autor foi durante o Mestrado em Comunicação (UFPB-PPGC), concluído em 2010, quando trabalhei a construção do sentido de interação social através de um jogo *online*. Daquele momento em diante, traçou-se uma trajetória de produção acadêmica e de pesquisa do autor desta tese circunscrita no/em jogo. Durante o ingresso no PPGCL-UNISUL em 2015 e no decorrer do processo de inscrição junto à Análise de Discurso francesa, a motivação de pesquisa se voltou às plataformas de transmissão de jogos pela

¹ Alguns consideram Nolan Bushnell o criador do mercado de *videogames*, mesmo que Ralph Baer tenha documentação afirmando o contrário. Site Oficial de Ralph Baer. Disponível em: <<http://www.ralphbaer.com/>> Acesso em: 16/06/2019. ENTREVISTA de Ralph Baer à Revista Galileu. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI113896-17933,00-CONFIRA+ENTREVISTA+COM+O+INVENTOR+DO+VIDEOGAME.html>> Acesso em: 16/06/2019.

internet como o *Twitch.tv*. Pensando ser provocador observar que o sujeito que joga estava também falando sobre o jogo na Rede.

O *website Twitch.tv* é uma plataforma de transmissão *online* lançada em 2011 como um *spin-off* do *website Justin.tv* (2007-2014), que foi o pioneiro no gênero de transmissões “ao vivo” na internet.² O *Twitch.tv* é caracterizado por ser um *website* de transmissões de jogos eletrônicos e *e-sports*, na incumbência de distribuição de transmissões “ao vivo” ou pré-gravadas de conteúdo audiovisual produzido por usuários que tenham mais de 13 anos.³

Em decorrência de uma nova forma de se produzir e transmitir conteúdo digital na internet, os serviços de *streaming* se tornaram uma provocação às próprias emissoras de Televisão. Afinal, o sujeito que está assistindo a um filme em um *website* como o *Netflix.com*, poderia também fazê-lo na programação da tevê por assinatura, ou poderia pagar um filme on demand, de modo que não irá se interessar em acompanhar a grade engessada da programação local.. De acordo com a enciclopédia *online Britannica.com*, computadores *online* podem processar arquivos de mídia enquanto estão sendo enviados por meio do método de transmissão em “fluxo contínuo” (“*Streaming*”).⁴ Partindo do princípio que escutar um áudio ou assistir a um vídeo na internet nem sempre corresponde à reprodução de conteúdos audiovisuais pré-gravados, o serviço de *streaming* também possibilitou a transmissão “ao vivo” na Rede.

Um serviço de transmissão de audiovisuais (*streaming* de vídeos) compreende conhecidos *websites* como *Netflix*, *Youtube*, *Instagram* (vídeos), *Facebook* (vídeos), entre outros. Segundo relatório da *Sandvine* de outubro de 2018, o tráfego de internet do serviço de transmissão de vídeo global da plataforma *Twitch.tv* (3,45%) se equipara ao de transmissão de vídeos no *Facebook* (3,42%), sendo modestos em comparação ao do *Netflix* (26,58%).⁵ Outros serviços similares de transmissão de vídeos sobre jogos eletrônicos (*games*) são os *websites* *Cube TV*, *Nimo TV* e *Facebook Gaming*, lembrando que o *website Youtube* também tem um modo de categorização de conteúdo para jogos (*Youtube Gaming*).⁶

² Atualmente é propriedade da *Amazon.com*. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Twitch.tv>> Acesso em: 15/06/2019.

³ TWITCH. Termos de serviços. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/p/legal/terms-of-service/>> Acesso em: 15/06/2019.

⁴ STREAMING. Encyclopædia Britannica (*online*). Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/streaming-data-transmission/>> Acesso em: 15/06/2019.

⁵ RELATÓRIO Global da Sandvine. Disponível em: <<https://www.sandvine.com/hubfs/downloads/phenomena/2018-phenomena-report.pdf>> Acesso em: 15/06/2019.

⁶ Talvez ressignificando o ideal da Televisão Interativa de Ralph Baer, não deixa de ser interessante observar que na escrita dos *websites* *Cube.tv*, *Nimo.tv* e *Twitch.tv* implica uma atribuição de significado na forma de tevê (“TV”). Mobilizando uma memória que vem do entretenimento televisivo.

1.1 O DISCURSO DO SUJEITO SOBRE/EM JOGO

Na atualidade, se observa que a grande maioria dos jogos eletrônicos vêm com tutoriais dentro do jogo. No meu entender, esses tutoriais atribuem um “saber fazer” ao jogador na forma de um “como jogar” em jogo. Além disso, a maioria dos *websites* oficiais dos jogos introduzem várias informações ao jogador e guias “sobre o jogo”. Levando-se em conta também a abundância de guias de jogo em *websites* especializados como *Wiki* e *Reddit*, ou de vídeos no *Youtube*, ou em transmissões no *Twitch.tv*. Delineiam-se os modos que o enunciado “como jogar” vai se atualizar por meio de cada uma dessas condições de possibilidade do discurso.

Definindo a questão em tese, este trabalho se trata de um esforço para se compreender o funcionamento do “discurso sobre o jogo” no *website Twitch.tv*, o que abordo por meio de análises de enunciados produzidos por e para sujeitos em jogo. Por meio da perspectiva materialista do discurso, pretendemos investigar a relação entre “fazer em jogo” e “falar sobre o jogo”. De modo que esta Tese se situa no campo da Linguística, segundo uma perspectiva analítica discursiva de origem francesa, e aqui se busca compreender a questão do sujeito quando ele passa a falar sobre o jogo em um *website* da internet: o *Twitch.tv*.

A noção de jogo é matéria central dos trabalhos de Johan Huizinga (2007) e Roger Caillois (1990). Os dois autores contextualizam historicamente o jogo e refletem sobre o papel do elemento lúdico na sociedade. Huizinga (2007, p.33) traz sua definição de jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Esta talvez seja a definição mais conhecida sobre jogo, senão a mais citada, entre os trabalhos que se ocupam do lúdico do jogo. O jogo como uma atividade voluntária, circunscrita, regrada e apartada da realidade. Nessa esteira, Caillois (1990) vem propor a compreensão do jogo entre dois polos antagônicos:

Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos

disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de a subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. Designo por *ludus* este segunda componente. (CAILLOIS, 1990, 32-3).

Quer a submissão às regras ou a predileção pela liberdade e espontaneidade, significa que o jogo está na tensão entre o gosto pela dificuldade e outro pelo fator pueril, espontâneo, livre, lúdico. Além do divertimento e do prazer que proporciona, Huizinga (2007, p. 12) entende no jogo uma forma de distensão do dia-a-dia, “como um intervalo em nossa vida quotidiana”. Há aqueles jogos que se manifestam como “simples e estéril desperdício do tempo livre”, expressa Caillois (1990, p. 215), de que nada serviriam a não ser para a pura diversão. Colocando-se em um nível diferente daquele do trabalho e das obrigações cotidianas. Percebe-se que no jogo existe a possibilidade de fuga do cotidiano de trabalho, da seriedade, da produção e reprodução dos meios de vida dos indivíduos em sociedade.

Huizinga dedica parte de sua obra a observar a relação do jogo com a linguagem e a poesia: “Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza” (2007, p. 7). Quer dizer, com a imaginação o sujeito pode jogar com a língua, com o sistema, com a regra. De modo que, mesmo *paidia* e *ludus* sendo polos contrários, o lúdico não exclui à regra, mas possibilita ao sujeito atribuir e incorporar sentidos, a possibilidade da polissemia. Por isso creio ser angustiante ver práticas lúdicas se voltarem contra o fator lúdico do jogo.

Mas do modo que entendo, há o jogo em geral, o fator lúdico do jogo e haverá, também, sua forma específica concreta nas atividades que são/envolvem o jogo. Na contemporaneidade, entre estes modos de manifestação concreta do jogo estão os jogos eletrônicos. A internet também produziu formas de ser um jogador e um espectador.

Talvez seja o caso de observar melhor quando que os jogos eletrônicos são parte dos meios de produção de conteúdo para *websites* de transmissões. Nessa discussão, determinar o modo que o Mercado vai cooptar o sujeito para a produção de conteúdo de transmissões “ao vivo”. *Se o sujeito que adere ao discurso de mercado pode colar com os sentidos produzidos pelo website Twitch.tv*. Nisso, uma primeira observação recai sobre o critério de análise aqui pretendido, uma perspectiva materialista do discurso iniciada por Michel Pêcheux na França, na década de 1960. Dado que para a Análise de Discurso não se trata de mera transferência de

informações, mas de “complexo processo de constituição desses sujeitos e produção de sentidos”, como escreveu Orlandi ([1999] 2009, p.21). Desta maneira, ressalto que o que está em jogo são os processos discursivos que constituem o sujeito e os sentidos no *Twitch.tv* com o funcionamento que lhe é correspondente.

Apresento, de modo introdutório, o recorte de análise no capítulo dois desta Tese, onde se discute a noção do “sujeito” para a Análise de Discurso e o assujeitamento no funcionamento do discurso no *Twitch*. Principalmente embasado no processo de individua[liza]ção do sujeito de Eni Orlandi (2012b), pensando o papel do Mercado na falha do Estado. É também onde se propõe uma alegoria na constituição do sujeito no *Twitch*. Se Pêcheux (2009), ao falar sobre o sujeito do discurso, rememora à figura do Barão de Münchhausen, como aquele que se ergue no ar pelos próprios cabelos, na produção do imaginário do sujeito do *Twitch*, apresenta-se neste capítulo a figura do sujeito que quer se erguer pelos próprios cadarços, como parte de um discurso neoliberal de Mercado.⁷ Na descrição/interpretação de duas transmissões, discuto o modo pelo qual compreendo a constituição do sujeito no *Twitch.tv*. Descrevo que não é de qualquer modo que o sujeito poderá fazer sua transmissão. Ao fazê-lo, o sujeito-*streamer* estará assumindo uma posição junto a uma organização, ou seja, o sujeito não se posicionará mais apenas como um sujeito-jogador, ele está alienando sua força de trabalho. Por isso, foi relevante falar sobre o processo de precarização (*uberização*) do trabalho na atividade de *streaming*.

No capítulo três da Tese, produziram-se descrições/interpretações das transmissões, onde se observou o sujeito formulando seu discurso sobre o jogo. O procedimento de análise precisou abranger o “discurso sobre” de Bethânia Mariani (1998), como forma de apreender este recorte. Nesta ocasião, além de implicar a questão da autoria para a Análise de Discurso, a compreensão do modo de funcionamento do discurso se deu pela noção de “reversibilidade” de Orlandi (1987) e da caracterização da forma do discurso por meio das leituras de Eni Orlandi ([1999] 2009) e Solange Gallo (2011b). Na descrição/interpretação das duas transmissões se abrem questões tais como: *de que modo que os sujeitos se constituem por*

⁷ É conveniente dizer que o personagem da obra de 1785 de Rudolph Erich Raspe foi baseado em um contemporâneo do autor, o militar alemão Karl Friedrich Hieronymus von Münchhausen. Ao retornar das campanhas russas contra os turcos, Münchhausen surpreenderia a todos com seus relatos absurdos, ficando conhecido como um grande mentiroso. O sujeito que adere o discurso neoliberal, a meu ver, é aquele que acredita nas verdades mentirosas às quais deliberadamente nos voluntariamos, como aquela que insinua uma igualdade de condições aos indivíduos em uma sociedade Capitalista. Ou, mais especificamente, ao engajar na atividade de produção de *streaming* por entender que é possível ganhar fazendo aquilo que se ama (jogar). RASPE, Rudolf Erich. As surpreendentes aventuras do Barão de Münchhausen: Em XXXIV Capítulos. (Trad.) Claudio Alves Marcondes. Editora SESI-SP. [1785] 2014. Disponível em: <<http://lelivros.love/book/baixar-livro-as-surpreendentes-aventuras-do-barao-de-munchhausen-rudolf-erich-raspe-em-pdf-epub-e-mobi-ou-ler-online/>> Acesso em: 15/06/2019.

meio de uma relação de saber-fazer sobre o jogo? Como se dá a autoria em uma transmissão produzida na internet e como são constituídos os sentidos sobre o jogo por este sujeito-autor? Essas questões nos colocam frente a uma matriz de sentido que circula em/sobre o jogo, da qual advém uma relação possível entre a noção de jogo e de polissemia.

O capítulo quatro da Tese abrange as dimensões da formulação e circulação do enunciado “como jogar”, por meio da descrição/interpretação de Manuais da década de 1980 e de Revistas da década de 1990. Aqui se reflete sobre *como o sentido de “como jogar” se formula e circula na atualidade?* Questionando *quais os sentidos de si que o sujeito-jogador encontra (como efeito-leitor)?* Apresenta-se um imaginário de um sujeito em falta, significando e objetificando o sujeito do jogo. Esta parte da Tese abrange também a diferença entre fazer “ao vivo” e fazer circular um vídeo pré-gravado, através das noções de “ao vivo” e “online” de Gallo (2011a). Neste capítulo se problematiza a questão dos algoritmos na produção da visibilidade das transmissões “ao vivo” e da constituição do arquivo sobre o jogo. Discute-se, ainda, a circulação dos sentidos no contexto das transmissões, se estão de acordo com uma “memória metálica”, conforme Orlandi ([2001] 2012a), ou como uma “memória digital”, segundo Dias (2018). Por fim, concordando com Gallo e Neckel (2012), que uma determinação algorítmica pode produzir um efeito de neutralidade do sujeito, debate-se a tensão entre dizer o mesmo e dizer diferente por meio de atualizações do website.

Na textualidade do enunciado “como jogar” dos Manuais e das Revistas, ao modo de formulação e circulação no *Twitch.tv*, apresenta-se uma arena de disputas de sentidos e posições-sujeito em jogo. Durante o procedimento de descrições/interpretações das transmissões neste trabalho, apresenta-se um sujeito-audiência que procura o reconhecimento do sujeito-*streamer*, de modo que o sujeito no *chat* da transmissão quer ser visualizado/lido pelo sujeito-*streamer*. Mas o gesto de análise aponta outra coisa. O sujeito-*streamer* busca a visualização, desejando ser visto. E, durante esta trajetória de análise, se apresenta um efeito no sujeito-*streamer* à semelhança de seu espectador que o assiste em sua transmissão, expondo o que chamo de “efeito sujeito-audiência” o qual afeta o sujeito-*streamer*.

2 QUANDO O SUJEITO (JOGADOR) FALA SOBRE O JOGO

O convite que faço ao leitor ou a leitora desta Tese é para refletirmos sobre quando o sujeito que joga (considerado aqui “sujeito-jogador”) passa a falar sobre o jogo no *Twitch.tv* (plataforma *online* que privilegia transmissões ao vivo), para uma audiência que se inscreve também na prática do jogo. Importante ressaltar que a noção de sujeito para a Análise de Discurso é uma questão central. Em outras palavras, meu gesto de análise procura descrever como este sujeito-jogador passa à posição “sujeito-streamer”. Discursivamente, isso assume compreender quando o sujeito passa de um “efeito-leitor” (ORLANDI, 2009, 2012), para um “efeito-autor” (GALLO, 2011), ao formular sobre o jogo, além de constituir sentidos em jogo.⁸

Entendo que estas são circunstâncias distintas de outros modos de formulação e circulação de conhecimentos sobre o jogo que não aqueles que se produziam, por exemplo, nos manuais e revistas especializadas (ver imagens abaixo para ilustrar).⁹ Nas revistas, especificamente falando, o modo de produção de conhecimentos sobre o jogo era compartilhado entre um sujeito-jogador, o “piloto”, e um redator da revista, que assinam e são encarregados da produção das matérias sobre o jogo, constituindo um efeito tal qual o da divulgação científica, como um mediador entre um conhecimento produzido alhures e um possível leitor leigo (FLORES, 2005). Todavia, neste trabalho, o leitor/espectador do *Twitch* usualmente identifica-se com os dizeres das transmissões, não ocorrendo estranhamentos em relação aos dizeres do sujeito-streamer da transmissão, é o mesmo que dizer que: “Ambos estão circunscritos pelos mesmos elementos dos pré-construídos, evidenciados pelos termos técnicos e por isso seus dizeres são da mesma ordem discursiva permitindo a identificação do interlocutor com esse discurso” (FLORES, 2005, p. 79). Não sendo o caso equivalente em que o sujeito-jornalista se coloca como mediador entre um sujeito-leitor (leigo) e um sujeito do discurso científico. Trata-se de condições de produção específicas de cada materialidade

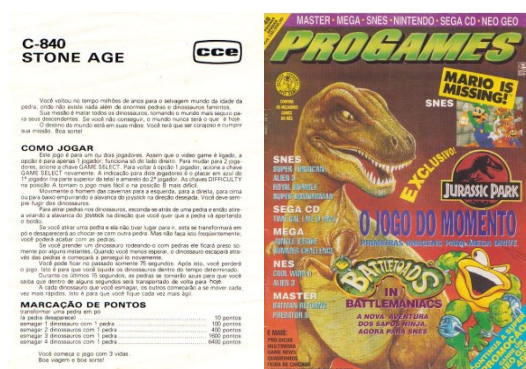
⁸ Para Orlandi ([2001] 2012, p. 66), “o efeito-leitor é uma função do sujeito como a função-autor”. Mas gostaria de ressaltar que, em sua obra *Discurso e Texto* ([2001] 2012), a autora discute a produção de um “efeito-leitor”, por meio da análise da materialidade textual, já em outro momento da mesma obra, quando a autora analisa a questão da Televisão, este efeito-leitor é desenvolvido para se compreender a posição do espectador. Tendo em vista este percurso teórico, Gallo (2011) compreende a questão da autoria à luz do efeito-autor imbricado nos discursos institucionalizados, como o discurso pedagógico: “O efeito autor é o efeito que emana dos discursos institucionalizados, estabilizados, legitimados e que ressoam os discursos aí inscritos” (GALLO, 2011, p. 414-15). Dessa forma, o leitor desta tese já deve intuir como vou trabalhar a questão do espectador no *Twitch*, abrangendo estas noções discursivas mais à frente em meu texto.

⁹ Ver em “Anexo A” para detalhes destas imagens.

discursiva e, de modo algum, quero dizer que possam ser tidos como equivalentes. Indico, mais uma vez, que essa discussão não se encerra aqui e deverá ser retomada mais à frente.

Entretanto, pretendo nomear os materiais recortados do *corpus* que compõe meu gesto de análise como SDs (Sequências Discursivas), mesmo não dedicando um processo de análise específico para os primeiros recortes apresentados. Ressalto, mais uma vez, que a textualidade que interessa analisar é a transmissão do *Twitch*, no entanto, os manuais e revistas compõe a *corpora* analítica. Segue o primeiro recorte.

Figura 1 – Manual *Stone Age* (Atari, CCE, 1983) e Revista *Progames* (1993)



Fonte: Retiradas da internet. Manual. Disponível em: <http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-stone-age_7500.html> Acesso em: 07/04/2019. Revista. Disponível em: <http://retroscans.org/scans/revistas/pro_games/progames_2.pdf> 07/04/2019.

No manual acima, além da instrução de uso do cartucho de jogo, o texto incluía o enunciado “COMO JOGAR” (no subtítulo, em caixa-alta e negrito), quer dizer, aquilo que o jogador “deve” fazer em jogo. Do manual acima destaco em seu texto as SDs abaixo:

SD1: “COMO JOGAR”

SD2: “Para mudar para 2 jogadores, acione a chave GAME SELECT.”

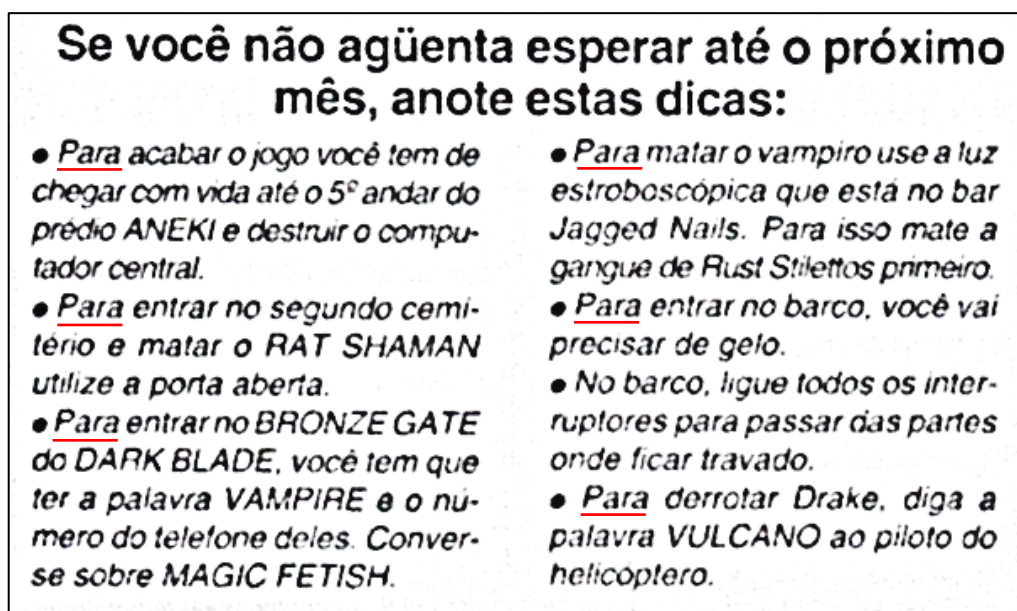
SD3: “Para atirar pedras nos dinossauros, esconda-se atrás de uma pedra e então atire-a virando a alavanca do joystick na direção que você quer que a pedra vá apertando o botão.”

Destaco nas SDs 2 e 3 como o manual do jogo *Stone Age*, como em qualquer outro aparelho eletrônico da época, vinha com instrução para instalação e uso do aparelho. Isso se sugere pelo modo de descrição das “ações” que o sujeito-jogador deve executar em jogo: para mudar o modo de jogo para 2 jogadores faça tal coisa; para atirar no dinossauro faça isso, o que era comum na década de 1980, nos consoles caseiros da marca *Atari*. Interessante destacar que a SD2 marca uma ação que se relaciona com o funcionamento do jogo como dispositivo digital, enquanto a SD3 abrange um modo de jogar que vem descrito no manual, o qual o jogador pode se submeter (ou não).

Praticamente uma década depois, setores da imprensa nacional (jornal, revista), procurando atender a um “público jovem”, que demandava informação sobre tecnologia, passaram a produzir também matérias sobre os jogos eletrônicos. Ainda na década de 1990, não tardou em surgirem as primeiras revistas especializadas em jogos no Brasil. Nesse período, seguindo o que era produzido nas revistas internacionais, o mercado editorial passou a circular os primeiros “*walkthroughs*” (“passo-a-passo”).¹⁰

Em meu segundo recorte, destaco as SDs, ressaltando que mantive na transcrição a mesma grafia do original.

Figura 2 – Tabela retirada da Revista Progames Ano I, nº2, julho, Editora Escala, São Paulo, 1993 (pág.13)



Fonte: Imagem editada pelo autor (ajustes de “Nitidez”, “Brilho”, “Contraste”, “Efeito Artístico Fotocópia” feitos através *software Microsoft Word*), original digitalizado e disponibilizado pelo website <<http://www.retroscans.org/>>. Sublinhados pelo autor em vermelho.

SD4 “Para acabar o jogo você tem de...”

SD5: “Se você não agüenta esperar até o próximo mês, anote estas dicas:”

Temos na SD4 uma anáfora, identificada aqui pela repetição da preposição “Para” no início de cada parágrafo-frase, ocorrendo uma cadeia de sentidos de finalidade implicados na SD5, que intitula o quadro final da revista. Assim, as “dicas” são listadas como uma série de

¹⁰ YOUTUBE. História das revistas de videogame: Ação Games. IN: START. Publicado em 28 de mai de 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zkoD_O_iEI> Acesso em: 09/05/2019.

YOUTUBE. História das revistas de videogame: Gamers. IN: START Publicado em 28 de mai de 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bFzq8jtHDQE>> Acesso em: 09/05/2019.

determinações do fazer em jogo: “Para” tal finalidade é necessária uma ação específica do jogador. Até aqui, poderia dizer que já encontraria uma delimitação de pesquisa sobre a produção de um *saber sobre* o jogo. Enquanto a SD5 vai nos falar sobre as condições de produção do mercado editorial (se as revistas são produzidas semanalmente, quinzenalmente, mensalmente). Portanto, está em evidência no manual e na paráfrase do “passo-a-passo”, a produção de um enunciado do “como jogar”, que retoma uma memória dos manuais e da revista. Aqui, paráfrase compreendida como parte do processo discursivo.¹¹

As perguntas mudam a partir do exercício de descrição/interpretação do corpus de análise. Compreendi que para além do modo de “textualização”¹² do “como jogar”, isto é, um dizer sobre o jogo, encontra-se à frente também nos modos de produção e constituição dos sujeitos em sua relação com o trabalho, ou seja, é preciso refletir sobre o modos de produção desse dizer-sobre no “espaço enunciativo informatizado” (GALLO, 2017).

Segundo Gallo (2017, p.429), “o fato de que cada espaço enunciativo informatizado, próprio de uma rede social (*Youtube, Facebook, Twitter, etc*) tem sua normatização específica, na qual todo dizer deve se submeter para aí fazer sentido”. Implica dizer que o sujeito, ao formular nestes espaços, já se encontra em uma sobredeterminação tecnológica, a qual prescinde submissão para fazê-lo. Normatização da ordem da formulação e, sucessivamente, da circulação.

A questão que coloco é como compreender o modo que a internet e a tecnologia móvel mudariam a dinâmica de produção do enunciado “como jogar” em sua textualidade discursiva. Apresenta-se uma conjuntura histórica e tecnológica implicada no desenvolvimento da internet, com o surgimento, tal como apontado acima, de *websites* como *Youtube, Facebook, Twitter, Twitch.tv, etc*. Logo, é preciso considerar também que as condições de produção determinadas sócio-historicamente não cessam de produzir seus efeitos. Nesse sentido, nas sociedades contemporâneas reforça-se também a imbricação pela ruptura político-jurídica na era da pós-verdade. Segundo Castells (2018, p. 6):

¹¹ “Tomando-se o texto como contrapartida do discurso, é nele mesmo, no modo que ele manifesta o discurso em sua materialidade concreta que podemos observar a relação entre a paráfrase e a polissemia, ou, nos termos de Pêcheux, a deriva dos efeitos metafóricos que nos permitem observar nos vestígios dos gestos de interpretação que o constituem (enquanto texto) a sua historicidade e seu modo de produzir sentidos.” (ORLANDI, [2001] 2012, p. 97).

¹² Compreendo a “textualização” como prática discursiva que tem como produto o efeito-texto, conforme Gallo (2008, p. 43): “Propomos então o conceito de TEXTUALIZAÇÃO, que deve ser compreendido enquanto prática de fixação, de “escrituração” de um Fragmento. Nessa perspectiva não se tem jamais um texto em si (como objeto). O que se tem é um fragmento determinado, estabilizado, resultado de um trabalho, um funcionamento: a prática de sua produção.” Esta noção deverá ser retomada no Capítulo 4, parte 4.1.

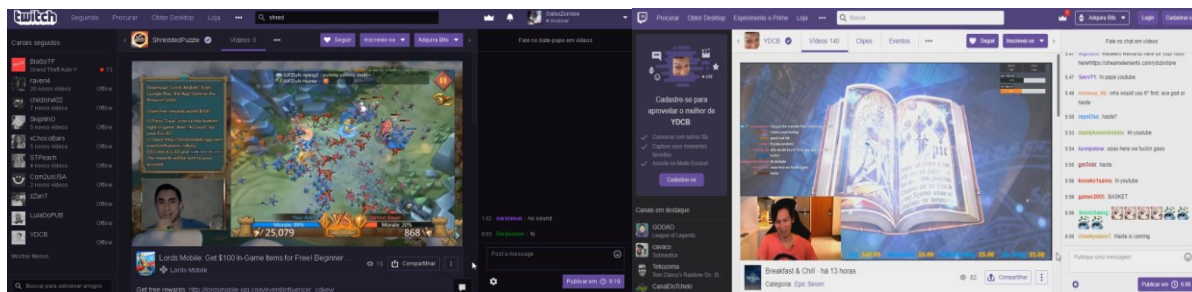
[...] uma crise ainda mais profunda, que tem consequências devastadoras sobre a (in)capacidade de lidar com as múltiplas crises que envenenam nossas vidas: a ruptura da relação entre governantes e governados. A desconfiança nas instituições, em quase todo o mundo, deslegitima a representação política e, portanto, nos deixa órfãos de um abrigo que nos proteja em nome do interesse comum. [...]

Da forma que compreendo isso poderia ocasionar uma mudança nas relações de produção do capital e da legitimidade do poder do Estado, com o “afrouxamento” nas relações (sociais, trabalhistas, interpessoais, etc.). Por isso o autor diz que a “ruptura” é também um prolongamento da crise econômica que se prolonga por meio da “precarização do trabalho”. (*idem*).

Dizendo de outra maneira, *é possível falar ainda de um “como jogar” na conjuntura atual dada?*¹³

Compreendo que nisso é preciso pensar sobre as circunstâncias de interlocução¹⁴ entre sujeitos que compartilham saberes sobre o jogo nas redes. Apontando que, para a filiação teórica na qual estamos inscritos a própria definição de discurso traz em seu bojo a noção de interlocução: “o discurso é efeito de sentidos entre locutores” (ORLANDI, [1999] 2009, p.21). Corroborando com a noção de “interlocução” como um processo que se dá entre sujeitos, conforme encontramos em Grigoletto (2011), mesmo que implicados através da máquina, como na “interação mediatizada” ou CMC (Comunicação Mediada por Computador), segundo outras releituras que fiz (SOUSA, 2012), por meio de Primo (2007). Com esse propósito, passo a pensar sobre a produção discursiva sobre o jogo na plataforma *Twitch.tv*, especificamente por meio da análise de duas transmissões ao vivo que circularam no meio (ver Figura abaixo).

Figura 3 – Transmissões de *ShreddedPuzzle* e *YDCB* no *Twitch.tv*.



Fonte: *print screens* feitas pelo autor de dois vídeos do *Twitch.tv* em Anexos, títulos *ShreddedPuzzle* e *YDCB Breakfast & Chill*.

¹³ Agradecimento a toda Banca de Qualificação desta tese pelas colaborações. Aqui em especial, à Solange Leda Gallo, por esta formulação que seria central à tese.

¹⁴ Interessa tratar mais à frente sobre os diferentes modos de funcionamento da “interlocução” (noção discursiva) e da “interação” (compreendida como “interação mediada por computador”).

Ao dizer “compartilham saberes” estou apontando o modo como o sujeito, que se encontrava na posição “sujeito-leitor”, na produção de sentidos do saber jogar nos manuais e revistas, caracteriza-se por uma posição sujeito-jogador-audiência (que denomino também apenas por “sujeito-audiência”). Se o leitor do manual ou da revista é interpretado por um imaginário que o antecipa, aos modos de um “leitor virtual” (ORLANDI, [2001] 2012a, p. 61), já o sujeito-jogador, quando faz parte de uma audiência de uma transmissão no *Twitch.tv* (“sujeito-audiência”), compartilha o tempo da interlocução, ou seja, é um sujeito “presentificado”, quando assiste as transmissões “ao vivo”, têm-se lá interlocutores presentes no espaço digital “Pensando, então, no ‘online’, por analogia ao ‘ao vivo’, o que temos aí é um preenchimento permanente de dois ‘espaços intercambiáveis’. Há uma fluidez que exige permanente presentificação” (GALLO, 2011, p. 421). Compartilhando o processo de produção, com este outro sujeito-jogador que conduz a transmissão, na função que denomino “sujeito-streamer”. Se o processo é caracterizado pela verticalidade ou horizontalidade do poder-dizer, é preciso, pois, entender como se dá esse modo de compartilhamento de produção.

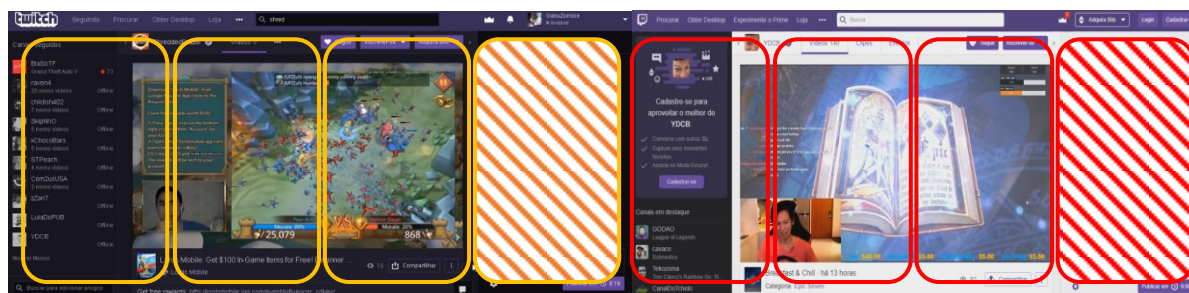
Se as transmissões ocorrem “ao vivo” e os sujeitos no *Twitch.tv* estão em coincidência no tempo, o mesmo pode não ocorrer na “divisão do espaço” do dizer no *website*. “Um espaço dividido pelas possibilidades de certos gestos circularem e outros não, dependendo do modo como se regionalizam o jogo, a luta e o encontro de posições-sujeito” (OLIVEIRA, 2015, p.27). Segundo Oliveira (2015, p. 45) a espacialização do *website* “já é um gesto de interpretação do(s) programador(es) da página virtual ao estabelecer os mecanismos que movimentam o (não) acesso aos elementos significantes”.

É o que procuro apontar nas imagens anteriores das transmissões de *ShreddedPuzzle* e *YDCB* no *Twitch.tv*, onde poderá se perceber como se apresenta essa predeterminação do poder-dizer pela diagramação das transmissões. O sujeito-streamer é aquele que define o tema da (sua) transmissão, se vai ser sobre um jogo, por exemplo, e o modo que vai dirigir e pautar o tema. Entre as escolhas que fará, poderá, ou não, utilizar uma câmera e sua imagem na transmissão. Poderá, ou não, falar via microfone, ou mesmo, apenas digitar no *chat*. Escolherá a trilha sonora de sua transmissão, entre as possibilidades que a plataforma traz, ou não. Implica dizer que, o sujeito-streamer é aquele que ocupa a maior parte dos espaços no *website* do *Twitch.tv* quando produz sua transmissão.

Poderá então questionar nosso leitor: e o sujeito-audiência? A este incube fazer sua interlocução via textual nos espaços do *chat* das transmissões. Nas imagens abaixo, destaquei a proporção que o *chat* ocupa em relação ao restante do *website*. Em amarelo, circulei os

espaços da transmissão do *ShreddedPuzzle*, onde preenchi completamente com textura na cor amarela o espaço em que o sujeito-audiência pode manifestar-se na transmissão. Olhando as imagens abaixo, é possível marcar a proporção de três para um (3x1). É possível, nesse caso, remeter a uma divisão desigual dos espaços enunciativos. O mesmo procedimento está repetido na transmissão de YDCB na cor vermelha.

Figura 4 – Ênfase ao espaço do *chat* nas transmissões em relação ao espaço do *streamer*

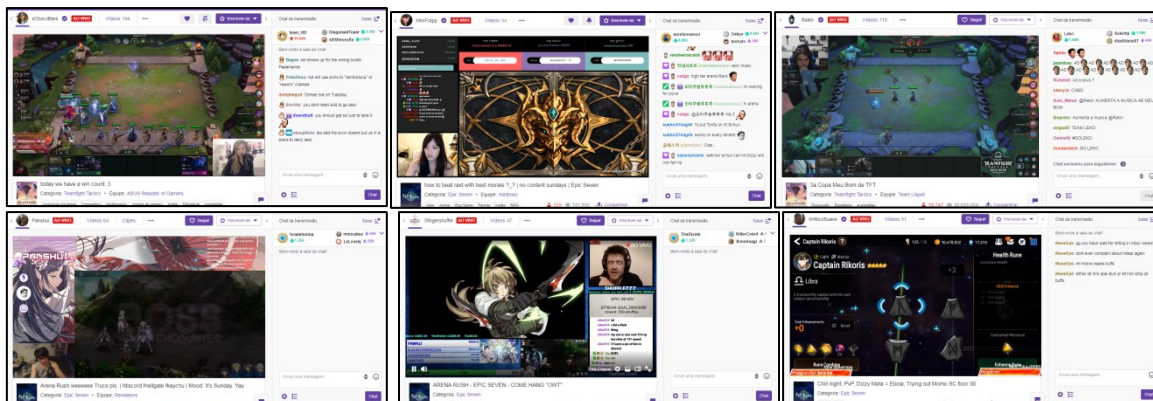


Fonte: destaques das *print screens* feitas pelo autor de dois vídeos do *Twitch.tv* em Anexos, títulos *ShreddedPuzzle 1* e *YDCB Breakfast & Chill*.

Portanto, aponto que não é de qualquer modo que o sujeito-*streamer* pode fazer sua transmissão, e não é de todo modo que o sujeito-audiência irá engajar-se, porque ao produzir uma transmissão os sujeitos implicados deverão seguir os ditames do *Twitch.tv*. E, ao fazê-lo, o sujeito-*streamer* estará assumindo uma posição junto a uma organização, ou seja, os sujeitos se posicionarão não mais como apenas um sujeito-jogador, alienando sua força de trabalho (como procuro discurrir na parte 2.2 da Tese).

O modo que o *Twitch.tv* predetermina os elementos de diagramação do *website* para o sujeito-*streamer*, pode ser observado nas imagens anteriores, questionando onde está o sujeito-*streamer*, onde está o sujeito-audiência? Esse modo de criar/produzir uma transmissão neste *website* é uma primeira regularidade nas transmissões observadas que podemos destacar em outras transmissões (ver abaixo).

Figura 5 – Imagens de transmissões do *Twitch.tv*.



Fonte: Imagens coletadas por *print screen* pelo autor em transmissões do *Twitch.tv*.

Observando acima, é possível entender que este “compartilhamento de saberes” nessa interlocução não ocorre de qualquer forma. As imagens acima compreendem transmissões aleatórias que trouxe apenas para enfatizar isto que aparece como uma repetição na diagramação do *website*: a posição do chat sempre à direita (e abarca cerca de um terço do espaço das imagens); à esquerda, a imagem da tela de um jogo; e em quase todas as imagens se encontra a imagem de uma pessoa, o sujeito-*streamer*. Propositadamente, trouxe uma transmissão em que não se vê um *streamer*. Porém, lá onde não havia corpo, escutava-se a voz. Essa repetição implica que produzir uma transmissão do *Twitch.tv* envolve também um saber-fazer, ou seja, ao produzir os sentidos do/sobre o jogo, o sujeito constitui-se na posição sujeito-*streamer*.

Daí a pensar que quando nomeamos sujeito no Twitch, trata-se igualmente de pensar o “sujeito do” e “no discurso” (PÊCHEUX, 2009). Para tanto, caberá aqui neste capítulo um breve recuo teórico sobre a noção de sujeito para a Análise de Discurso. Aqui, frente a estas e outras questões, pretende-se compreender o movimento do sujeito no *Twitch.tv*.

2.1 ENTRE O ESTADO E O MERCADO: ERGUER-SE PELOS CABELOS OU ERGUER-SE PELAS ALÇAS DAS BOTAS?

Devendo-se ao fato de seu fundador, Michel Pêcheux, ser um leitor aplicado de Althusser, Lacan e Saussure, a Análise de Discurso se constituiu em disciplina de entremeio do Materialismo Histórico, da Psicanálise e da Linguística. Entendamos entremeio, segundo

descreve Orlandi ([2001] 2012a, p. 68), como “um espaço constituído pela relação”, sendo uma das particularidades da Análise de Discurso em relação ao seu Campo, a compreensão da Linguagem na relação entre sujeito, língua e história (ORLANDI, [1999] 2009, p. 19-20).¹⁵ De modo que, a Análise de Discurso de tradição francesa, filiação teórica em que me inscrevo, mobiliza questões sobre o “sujeito”, a “ideologia” e a “língua” da forma que escapa a estas outras disciplinas. Ou como diz Orlandi ([1999] 2009, p. 20): “Interroga a Lingüística pela historicidade que ela deixa de lado, questiona o Materialismo perguntando pelo simbólico e se demarca da Psicanálise pelo modo como, considerando a historicidade, trabalha a ideologia como materialmente relacionada ao inconsciente sem ser absorvida por ele”.

Expõe Orlandi ([1999] 2009, p. 20) que “o sujeito de linguagem é descentrado, pois é afetado pelo real da língua e também pelo real da história, não tendo o controle como sobre o modo como elas o afetam. Isto redundaria dizer que o sujeito discursivo funciona pelo inconsciente e pela ideologia”. Tal perspectiva teórica entende o sujeito como o sujeito do inconsciente inscrito numa filiação histórica, onde a Linguagem não é transparente, a língua falha e o sentido pode ser sempre outro. (ORLANDI, [2001] 2012a).

Nesta ocasião, apresento o modo pelo qual compreendemos o sujeito nas transmissões do *Twitch.tv*. Um sujeito que ao “produzir” a transmissão, ou ao escrever no *chat* da transmissão, acredita ser a origem do que diz e de como diz, como se fosse um indivíduo autônomo, que gozasse de plena liberdade e sendo único responsável pelo que diz. Discursivamente isso remete ao “efeito Münchhausen” (aquele personagem que pôde *erguer-se pelos cabelos*), figura pela qual Pêcheux (2009, p. 157) descreve o funcionamento da ideologia na constituição do sujeito do discurso.

Recapitulando brevemente a noção de “ideologia” em Althusser, começo por afirmar que, em *Por Marx*, Althusser (2015, p. 47) estava mais inclinado a promover uma “teoria da ideologia” por meio de uma releitura marxista. Se assim o entendermos, a questão da Linguagem não foi central para Althusser, como será em Pêcheux, que ao fazer deferência ao pensamento althusseriano, passa a adotar estas compreensões de sujeito, história e ideologia, para desenvolver um campo de trabalho que se funda na “teoria do discurso”.

¹⁵ “Assim, para a Análise de Discurso:

- a. a língua tem sua ordem própria mas só é relativamente autônoma (distinguindo-se da Lingüística, ela reintroduz a noção de sujeito e de situação na análise da linguagem);
- b. a história tem seu real afetado pelo simbólico (os fatos reclamam sentidos);
- c. o sujeito de linguagem é descentrado pois é afetado pelo real da língua e também pelo real da história, não tendo o controle sobre o modo como elas o afetam. Isso redundaria em dizer que o sujeito discursivo funciona pelo inconsciente e pela ideologia.” (ORLANDI, [1999] 2009, p. 19-20)

Com isso, ao falar de ideologia, não se trata aqui de explorar o hemisfério das ideologias particulares (religiosa, moral, jurídica, política), tomadas por Althusser como expressões de “posições de classe” (1980, p. 71); elas se apresentam como representação imaginária do caráter alienado das relações sociais. “A ideologia tem uma existência material”, diz Althusser (1980, p. 83). Significando que as “ideias” ou “representações” que constituem a ideologia tem uma existência que não é abstrata. Trata-se, pois, de discutir sobre a noção de “ideologia em geral” que se encontra “fora” da regionalização das ideologias em específico.

Após citar exemplos, que incluem práticas religiosas do Aparelho Ideológico de Estado (AIE), Althusser explora a noção de materialidade e remete a sua especificidade:

Diremos portanto, considerando apenas um sujeito (tal indivíduo), que a existência das ideias da sua crença é material, porque as *suas ideias são actos materiais inseridos em práticas materiais, reguladas por rituais materiais que são também definidos pelo aparelho ideológico material de que relevam as ideias desse sujeito*. Os quatro adjectivos “materiais” inscritos na nossa proposição devem ser afectados de modalidades diferentes: a materialidade de uma deslocação para ir à missa, de um ajoelhar, de um gesto de sinal da cruz ou de um *mea culpa*, de uma frase, de uma oração, de uma contrição, de uma penitência, de um olhar, de um aperto de mão, de um discurso verbal externo ou de um discurso verbal “interno” (a consciência) não é uma única e mesma materialidade. Deixamos em suspenso a teoria da diferença das modalidades da materialidade. (ALTHUSSER, 1980, p. 88-9, grifos do autor).

Duas teses althusserianas são trabalhadas por Pêcheux: “1 - Só existe prática através e sob uma ideologia; 2 - Só existe ideologia através do sujeito e para sujeitos” (ALTHUSSER, 1980, p. 91). Descreve-se com essas formulações que a ideologia só existe na relação entre sujeitos e materializando/concretizando/realizando/-se nas práticas de sujeitos. Retomando nosso exemplo já usado por Althusser: usualmente a prática pedagógica, que advém do Aparelho Escola, constituirá o sujeito professor, por exemplo. O mesmo ocorre na prática política, ou na prática científica, assim por diante, cada qual com sua formação ideológica correspondente. É na combinação das formações ideológicas correspondentes que temos “em síntese: uma ideologia” (PÊCHEUX, 2009, p. 135). É da ideologia em geral que se está falando, a mesma responsável pela constituição do(s) sujeito(s).

Pêcheux corrobora com a tese althusseriana da interpelação, a qual diz que “a ideologia interpela indivíduos em sujeitos” (PÊCHEUX, 2009, p. 134). O aparente paradoxo de Althusser (1980, p. 102): “os indivíduos são sempre-já sujeitos”. Significa dizer que o funcionamento da ideologia é transformar indivíduos concretos em sempre-já sujeitos. Uma das implicações que este processo de interpelação tem no nível do dizer é o efeito de

evidência de que o sujeito acredita falar por si (o “efeito Münchhausen”); crê por isso ser livre e dono de suas ideias.

É a ideologia que fornece as evidências pelas quais “todo mundo sabe” o que é um soldado, um operário, um patrão, uma fábrica, uma greve etc., evidências que fazem com que uma palavra ou um enunciado “queira dizer o que realmente dizem” e que mascaram, assim, sob a “transparência da linguagem”, aquilo que chamaremos o caráter material do sentido das palavras e dos enunciados. (PÊCHEUX, 2009, p. 146, grifo do autor).

Assim tem-se na concepção da transparência da linguagem e da evidência do sentido presentes “o caráter material do sentido”. O que se está descrevendo é que além dessas evidências, há aquela em que o sujeito falante é um “já-sujeito”:

Como todas as evidências, inclusive aquelas que fazem com que uma palavra designe uma coisa! ou ‘possua um significado’ (portanto inclusas as evidências da ‘transparência da linguagem’), a evidência de que vocês e eu somos sujeitos — e que isto não constitua um problema — é um efeito ideológico, o efeito ideológico elementar (PÊCHEUX, 2009, p. 139)

O efeito ideológico elementar produz no sujeito a ilusão de um “eu-imaginário” que fala; no nível do dizer este sujeito crê que aquilo que fala também lhe é tributário, ou seja, que aquilo que diz é original (parte do efeito de *erguer-se pelos cabelos*, tal qual o personagem Barão de Münchhausen).

Com isso, Pêcheux nos apresenta, no capítulo *A forma-sujeito do discurso de Semântica e Discurso*, que (tese 1) o sentido não existe nas palavras e (tese 2) o efeito de transparência da linguagem dissimula a relação entre o dizer e o já dito. Acrescentando que as palavras “mudam de sentido segundo as posições sustentadas por aqueles que as empregam” (PÊCHEUX, 2009, p. 146-7).

No raciocínio do primeiro tópico, Pêcheux dirá que ao formular seu dizer é que o sujeito se assume como sujeito do seu discurso, mas que somente o fará assujeitado às posições ideológicas que o constituem. O conjunto dos dizeres deste sujeito compõe dada “formação discursiva”, que se caracteriza como a representação na Linguagem da “formação ideológica” em que se insere o sujeito. Desta maneira, o sentido que o sujeito constituirá é tributário à inter-relação que os elementos linguísticos possuem no interior de sua formação discursiva, provendo ao sujeito a ilusão de que existe apenas um sentido: efeito, ilusão de literalidade. Portanto, Pêcheux deixa claro que a “materialidade do discurso e do sentido” se deve à interpelação de sujeitos em sujeitos falantes pelas formações discursivas.

Entendendo que as “formações ideológicas” produzem seus efeitos no discurso por meio das “formações discursivas” correspondentes, e tomando as duas proposições de Althusser citadas acima, na prática discursiva, o sujeito pode tomar posição frente a uma rede de sentidos. Dizendo de outra maneira, o sujeito falante no uso da língua, junto com uma formação simbólica, assume sua posição frente a sua filiação histórica.

Nas reflexões de Pêcheux (2009) sobre o consciente e o inconsciente, o esquecimento tem seu funcionamento no discurso. Consideremos as duas passagens abaixo:

Por um lado, apelamos para a noção de “sistema inconsciente” para caracterizar um outro “esquecimento”, o esquecimento nº1, que dá conta do fato de que o sujeito-falante não pode, por definição, se encontrar no exterior da formação discursiva que o domina. Neste sentido, o esquecimento nº 1 remetia, por uma analogia com o recalque inconsciente, a esse exterior, na medida em que – como vimos – esse exterior determina a formação discursiva em questão. (PÊCHEUX, 2009, p. 162).

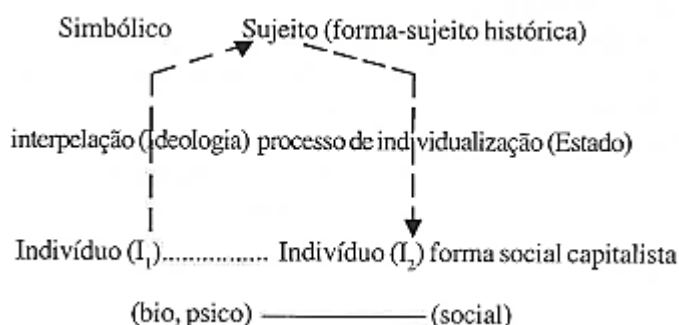
Concordamos em chamar esquecimento nº2 ao “esquecimento” pelo qual todo sujeito-falante “seleciona” no interior da formação discursiva que o domina, isto é, no sistema de enunciados, formas e seqüências que nela se encontram em relação de paráfrase – um enunciado, forma ou seqüência, e não um outro, que, no entanto, está no campo daquilo que poderia reformulá-lo na formação discursiva considerada. (PÊCHEUX, 2009, p. 161).

O esquecimento tem seu papel discursivo e para a Análise de Discurso, apresentando-se em dois tipos: (1) o ideológico, que trata da ilusão de o sujeito ser a origem do dizer, por meio do funcionamento do pré-construído; e (2) da ordem da enunciação, pois como se diz tem sua implicação na produção de sentidos (ORLANDI, [1999] 2009, p. 34-5).

É pelo sujeito estar inscrito em uma dada formação discursiva, e não em outra, que o sentido será um e não outro. A evidência de sentido, o sentido único, é apresentada como um efeito ideológico pela Análise de Discurso. É por meio do esquecimento constitutivo que o sujeito do discurso crê ser a origem do dizer, quando isto se trata, para a Análise de Discurso, de um processo de identificação (não de identidade) com uma forma-sujeito histórica, que é a forma-sujeito capitalista. (ORLANDI, [1999] 2009, p. 45). Em último caso, ambas as evidências, de sentido e de sujeito (como da existência de um único sentido e de sua identidade), tratam-se de efeitos de sentido.

Abranger o funcionamento do discurso passa pelo movimento do sujeito, sobre o qual emprego, para fins de ilustração, o gráfico de Orlandi ([2001] 2012a, p. 106):

Figura 6 – "Individualização do sujeito na produção de sentido"



Fonte: Reprodução da Obra Discurso e Texto de Eni Orlandi [2001] 2012a, p. 106.

Na figura acima temos, na primeira parte da figura (correspondendo à “interpelação (ideologia)” no gráfico), um sujeito afetado pela história e sua inscrição de sujeito (biológico-psicológico) em sujeito do inconsciente/ideologia pelo processo de interpelação. Orlandi ([2001] 2012a, p. 106) traz que, no processo de interpelação do sujeito em sujeito capitalista (formação social que lhe é correspondente na forma-sujeito material), é também o momento em que o sujeito passa a ser assujeitado-individuado por um processo que tem por base/referência o Estado, com o papel de individu[aliz]ar o sujeito. Ressalto que este é um processo inconsciente e mediado pelo Simbólico (Linguagem), no qual o sujeito individuado não tem consciência do processo de interpelação. “Há assim, tal como pensamos, o caráter irreconhecível do assujeitamento – qual seja o do indivíduo tornar-se sujeito, assujeitar-se ao simbólico pela ideologia – e há o possível deslocamento (resistência?) do sujeito aos modos pelos quais o Estado o individualiza” (ORLANDI, [2001] 2012a, p. 107).

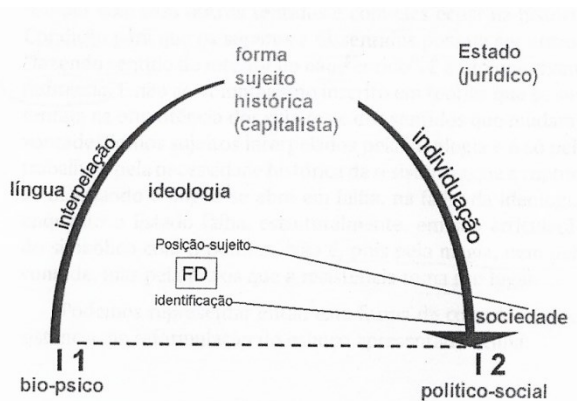
Ainda segundo Pêcheux (2009, p. 199-201), o movimento do sujeito do enunciado para o sujeito universal pode ser identificado por três modalidades: identificação, contra-identificação e desidentificação. Aqui, Pêcheux está novamente corroborando com Althusser (1980, p. 111) sobre a estrutura da ideologia no desdobramento da interpelação, assujeitamento e reconhecimento do sujeito, que diz ainda: “A realidade presente neste mecanismo, a que é necessariamente desconhecida nas próprias formas de reconhecimento (ideologia=reconhecimento/desconhecimento), é efectivamente, em última análise, a reprodução das relações de produção e das relações que dela derivam.” (ALTHUSSER, 1980, p. 114).

As práticas dos AIE atuam no processo de subjetivação dos sujeitos, que ao se reconhecerem, ao inscreverem-se, assumem a posição do "bom sujeito". Nesse movimento, o

sujeito (que corresponde ao “outro” de Lacan) se projeta na imagem especular do Sujeito (o “Outro”). No entanto, esta forma-sujeito pode não surtir plenamente seus efeitos no sujeito, acarretando uma tomada de posição “contra” o discurso do sujeito universal. O “mau sujeito”, segundo Pêcheux, é aquele que contesta, questiona, e consequentemente caracteriza uma “separação” com o “bom sujeito”. A terceira modalidade que vem introduzir Pêcheux é aquela em que o sujeito não encontra representação alguma no sujeito universal.

Assim, a inscrição do sujeito (posição) em uma dada formação discursiva se dá no lado da individuação, por meio da individua[liza]ção do Estado, isto compreende-se também por outro texto de Orlandi, em que a autora retoma esta reflexão sobre o sujeito e a interpelação:

Figura 7 – “Individua[liza]ção do sujeito pelo Estado”



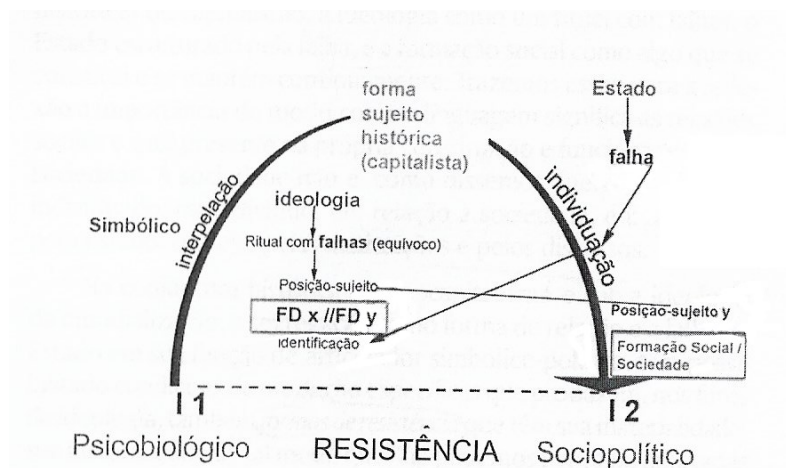
Fonte: Reprodução da Obra Discurso em Análise de Eni Orlandi 2012b, p. 229.

Aqui, remete-se novamente à figura da interpelação como um ritual ideológico. Diferencia-se do gráfico anterior (p. 28) pela acomodação das figuras da Formação Discursiva (FD), Posição-sujeito e Identificação. A Posição-sujeito se produz por meio do modo com o qual o sujeito se relaciona com a Formação Social: “um movimento contínuo de processos de identificação a partir do modo como o sujeito é individuado e identifica-se”, escreve Orlandi (2012b, p. 230). Acompanhando o esquema de Orlandi, é após a “individuação” que o sujeito vai se identificar com uma “Formação Discursiva” (*Twitch.tv*), assumindo uma “posição-sujeito” (posição sujeito-*streamer*, posição sujeito-audiência).

No entanto, trata-se de reconhecer que a sociedade capitalista tem no funcionamento da ideologia a forma de encobrir as contradições de classe, há de se lembrar de que é nos Aparelhos do Estado onde o sujeito se produz por meio do simbólico e do jurídico. Assim,

quando o Estado falha é que a possibilidade de resistência do sujeito ao ritual ideológico, entra em questão.

Figura 8 – “Sujeito e resistência”



Fonte: Reprodução da Obra Discurso em Análise de Eni Orlandi 2012b, p. 231.

Segundo Orlandi (2012b, p. 30), quando o Estado falha, há possibilidade de ruptura, de modo que “a falha é o lugar do possível”. Na falha existe a possibilidade de o sujeito produzir outros sentidos que não aqueles da FD com dominante. Tal ruptura com os sentidos produz uma posição-sujeito em relação a uma posição-sujeito outra (sujeito x *versus* sujeito y). Compreender isto é entender a exposição de Orlandi sobre a possibilidade de resistência ao ritual ideológico (“individação”, ver imagem acima).

“A ideologia, como dissemos, é um ritual com falhas. Mas nem por isso, a ideologia pára de funcionar” (ORLANDI, 2012b, p. 234). De modo que a autora nos deixa em suspenso sobre as implicações dessa falha e da resistência, para a posição-sujeito em relação à forma-sujeito-histórico-capitalista. (Qual a diferença entre o “efeito Münchhausen” e o “Erguer-se pelas botas”? Se se pode descrever a interpelação como efeito Münchhausen e a individação como Erguer-se pelas botas?).

2.1.1 Erguer-se pelas alças das botas

É preciso refletir sobre a produção do assujeitamento ideológico do capitalismo na conjuntura neoliberal, uma vez que penso ser fundamental esse exercício para se entender a posição-sujeito, bem como o processo de subjetivação no espaço enunciativo informativo do *Twitch.tv*.

Remeto primeiramente a Orlandi, que fala sobre as diferentes conjunturas do capitalismo, o que implicaria em diferentes modos de assujeitamento (ORLANDI, 2012b, p. 225). Depois, parto para Pêcheux, quando o autor pondera a questão propaganda e da reorganização do neoliberalismo no pós-guerra.

O “liberalismo totalitário” (segundo a expressão de Chomsky) soube colocar no ponto uma nova gestão da subjetividade na qual o sujeito contribui ativamente para seu assujeitamento, através de um sinistro jogo de palavras sobre o termo liberdade, tal como ele surgiu, por exemplo, no contorno desta advertência de Henry Ford: ‘Nós liberamos ao cliente o carro na cor de sua escolha...com a condição que ele a queira preta’.

A propaganda política do tipo WASP entrou na escola das estratégias publicitárias: ela joga sobre os pressupostos e produz novos tipos de performativos interpelando o sujeito a partir de seu próprio narcisismo. Da hipnose hitlerista ao sonho acordado da rádio-telê, do meio às mídias, a relação com o corpo, ao audível e ao visível se reorganizou. A gestão política da sexualidade, no cotidiano da publicidade, da propaganda e da produção cultural, constitui um ponto privilegiado desta reorganização. (PÊCHEUX, [2001] 2012, p. 88).

Pensando no trabalho da interpelação ideológica, trata-se de uma outra configuração dos papéis ideológicos do Estado, ou do modo de gerir os corpos e as práticas dos sujeitos. Se o Estado é o detentor do poder coercitivo e tem atribuições político-jurídicas, agora se encontra na ideologia neoliberal o fomento de novos modos de gestão de visibilidade desses corpos e dos sujeitos. É isso que o autor vem descrever quando diz que esse novo modelo de gestão da subjetividade constitui-se num ideal de “liberdade”, em que o sujeito tudo pode desde que entenda seus limites. Como no padrão de propaganda moderna do homem Branco, Anglo-Saxão e Protestante (*W.A.S.P.: White, Anglo-Saxon and Protestant*) que dita o modo de ser do sujeito no mercado, por meio do qual este sujeito pode (se) ver e ouvir nos meios de comunicação.

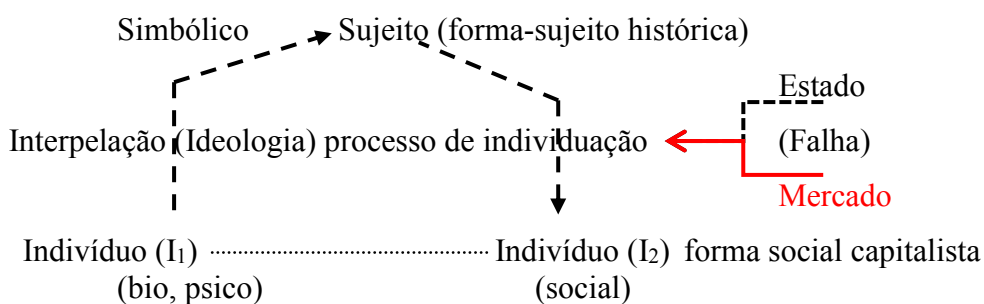
Trazendo a questão à contemporaneidade, empresas como o *Twitch.tv* tem esse papel de gestoras da subjetividade, e parafraseando Pêcheux (2009, p. 124), aqui é onde o sujeito é livre para livremente se assujeitar. Há aqui uma alegoria que gostaria de começar a construir a

fim de facilitar a explanação seguinte. Primeiramente, evoco a figura do Barão de Münchhausen, que se erguia pelos cabelos retirando-se do chão. Como vimos, para Pêcheux, essa imagem alude ao efeito ideológico com o qual o sujeito sente-se senhor de seu dizer. O ideal de liberdade para o sujeito (o nosso Barão) equivale a um ato mágico, isso, eventualmente, do modo que vejo, encontra-se na figura do mito hebraico de Sansão, aquele que tinha poder e força por conta de seus cabelos. Ou seja, a sensação de ser a origem do dizer é acompanhada da percepção ilusória da liberdade de poder-dizer. E, conforme sabemos, Sansão é aquele que teve seus poderes interditados pelo tempo em que seus cabelos foram cortados.

Se o erguer-se pelos próprios cabelos é o próprio efeito ideológico elementar e se a ideologia é um ritual de falhas, o que acontece com o sujeito quando se corta os cabelos? Nessa esteira, pelo que acabamos de expor é que voltamos ao quadro proposto por Orlandi tentando compreender justamente a falha (cortar os cabelos de Sansão e do Barão), falha essa também do Estado, onde é o Mercado que “traz a tesoura”, segundo nossa alegoria. Havendo resistência, ou não, é o caso em que talvez o sujeito, ao perder sua referência político-jurídica, perca alguns cabelos.

Se ao ilustrar o funcionamento do discurso por via do movimento desse sujeito, o que se apresenta é algo similar ao gráfico abaixo:

Figura 9 – Individuação do sujeito pelo Mercado



Fonte: paráfrase do modelo de interpelação de Orlandi feita pelo autor como uma proposição desta Tese.

A ideia que se apresenta neste gráfico é da figura da individuação/interpelação onde se procura destacar o papel do Mercado no assujeitamento do indivíduo. Compreendo que Pêcheux (2012) já discutia os efeitos do neoliberalismo para o sujeito naquela ocasião (texto publicado em 1979). A nova condição de assujeitamento é na forma da “livre iniciativa”¹⁶ (formulação que faço propositadamente jocosa), em que o sujeito abre mão até dos já

¹⁶ Nessa livre iniciativa do discurso neoliberal, está redita no espaço enunciativo informatizado para compor o enunciado “livre para jogar”.

adquiridos direitos para fazer parte do Mercado. É como se, na conjuntura neoliberal, o Sansão é aquele sujeito que pensa ter mais poderes e força ao cortar os cabelos, e não o contrário.

Aderir a um discurso neoliberal é renunciar às garantias trabalhistas, restando ao sujeito apenas as botas (de operários?) para se suspender pelos ares. É o que pretendemos desenvolver a seguir. É o caso, talvez, de discorrer sobre “esses homens sem gravidade” de Melman (*apud* Orlandi, 2009b, p. 14):

Pensando a subjetividade e o futuro psíquico do homem contemporâneo, ele [Melman] debate as questões sobre o fato de que o *homofaber* cede lugar ao homem fabricado e, neste caso, ele se interroga sobre esses homens novos - *esses homens sem gravidade*, quase mutantes - que nós temos que compreender. (grifo da autora).

Trata-se para estes autores do fruto da transformação de uma economia baseada no recalque para uma economia do gozo. Implicando a exibição de um sujeito sempre em gozo. Em que os indivíduos são autodeterminados mas o sujeito foi produto de uma crise “de ideologias, de promessas, de referências, de prescrições” (*idem*).

Em sua reflexão, a autora irá tratar das condições sócio-históricas-ideológicas desse sujeito via noção de “mundialização” com base em releituras que fez do geógrafo francês Laurent Carroué (ORLANDI, 2009b, 2012c).

[...] a globalização é um processo geo-histórico de extensão progressiva do capitalismo em escala mundial e que é ao mesmo tempo uma ideologia (neoliberal), uma moeda (o dólar), um instrumento (o capitalismo), um sistema político (a democracia), uma língua (o inglês). [...] (ORLANDI, 2012c, p. 7).

Se Orlandi buscou sintetizar as noções, apresentando encontros entre as noções de mundialização/globalização, façamos um retorno a Laurent Carroué para ter nele a lógica por detrás da distinção entre Globalização e Mundialização – e entendamos que isso importa na perspectiva de um geógrafo. O autor vem dizer que o termo “Globalização” tem origem anglo-saxã (“*Globalization*”), que a expressão sugere um “espaço terrestre global” e os fenômenos que nele estão implicados (aquecimento global, gestão da pesca, mapeamento da AIDS, por exemplo).¹⁷ Segundo Carroué (2010), na língua inglesa o termo Globalização é polissêmico o

¹⁷ “Le terme globalisation est un terme d’origine anglo-saxonne. A notre avis, ce terme doit être réservé à l’ensemble des phénomènes affectant l’ensemble de l’espace terrestre comme globe : on peut faire intervenir ce terme pour le réchauffement climatique, les ressources halieutiques, la gestion des ressources voire la SIDA qui sont à gérer à l’échelle du globe. Cela peut être lié à la notion de développement durable.” M.

suficiente para seu emprego, já em francês dispõe-se diferenciá-lo de Mundialização (“*Mondialisation*”). Se nos primeiros momentos se pensou a “Mundialização” enquanto sistema econômico, esse autor aponta que na atualidade “[...] é necessário pensar mundialização como um sistema geoeconômico e geopolítico que se refere à definição necessária da ordem mundial em debate como sendo um objeto geo-histórico específico” (idem, p. 15).¹⁸

O contexto geopolítico das décadas de 1980 a 1990 reflete o período Pós-Guerra Fria, a derrocada da União Soviética e sua abertura para o Capitalismo. É resultado também de um discurso “globalizante” e universalista, coerente com o predomínio das produções culturais anglo-saxônicas e abordagens economicistas que preconizavam o fim das fronteiras territoriais econômicas.

A partir dos anos 80, com a chegada ao poder de M. Thatcher no Reino Unido em 1979 e R. Reagan em Estados Unidos em 1980, estamos gradualmente testemunhando o surgimento de um novo regime de acumulação financeira. As reformas ultraliberais da revolução neoconservadora liberam os mercados financeiros de todas as regras, normas e instituições públicas que controlavam a partir de 1929, à medida que mais e mais inovações de produtos e processos proliferam e se tornam opacas e instáveis. Este projeto, que definirá uma nova etapa da mundialização ocidental, tem como principal objetivo assegurar e acompanhar a refundação das alavancas da hegemonia global dos interesses Anglo-saxões, principalmente americanos. Ele se espalha geograficamente primeiro para outros países ocidentais nos anos 80, antes de poder abranger uma grande parte da economia mundial nos anos 2000, por ocasião do colapso da URSS e dos países orientais, da abertura ampla dos países do Sul (cf. acordo sobre serviços financeiros de Dezembro de 2007 na OMC, a liberalização de intercâmbios...) e as reformas chinesas introduzidas em 1978. (CARROUÉ, 2010, p. 16).¹⁹

Frente a isso, conforme vai expor o autor em seu texto, na atualidade temos uma crise estrutural após o colapso do regime de acumulação financeira e uma completa reestruturação

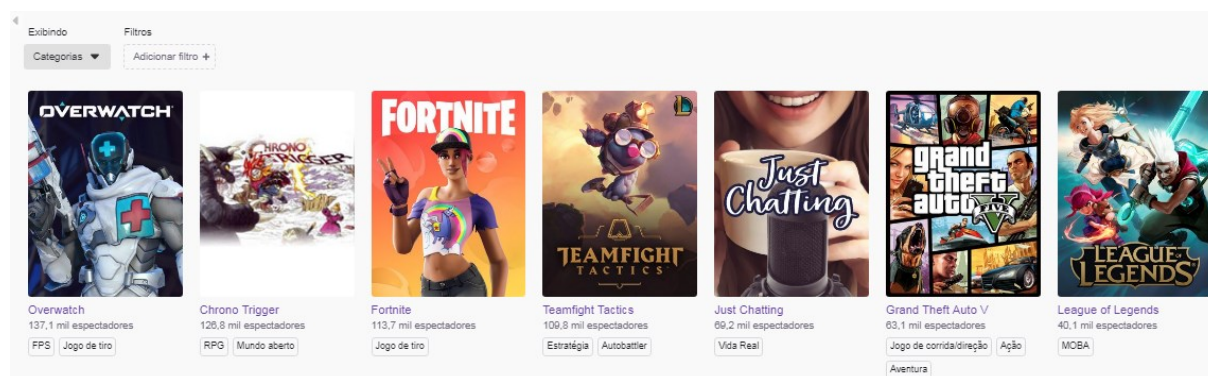
Laurent Carroué. *Mondialisation: réalités et limites*. Disponível em: <<http://hist-geo.ac-rouen.fr/doc/cfr/mond/mond.htm>> Acesso em: 29/05/2019.

¹⁸ “[...] il convient de penser la mondialisation comme un système à la fois géoéconomique et géopolitique qui renvoie à la nécessaire définition de l’ordre mondial en débat comme étant un objet géohistorique spécifique”. (tradução do autor).

¹⁹ “À partir des années 1980, avec l’arrivée au pouvoir de M. Thatcher au Royaume-Uni en 1979 et de R. Reagan aux États-Unis en 1980, on assiste progressivement à l’émergence d’un nouveau régime d’accumulation financière. Les réformes ultralibérales de la révolution néoconservatrice libèrent alors les marchés financiers de toutes les règles, normes et institutions publiques qui en assuraient le contrôle depuis 1929, alors que se multiplient les innovations de produits et de processus de plus en plus folles, opaques et instables. Ce projet, qui va définir un nouveau stade de la mondialisation occidentale, a pour principal objectif d’assurer et d’accompagner la refondation des leviers de l’hégémonie mondiale des intérêts anglo-saxons, en premier lieu états-uniens. Il se diffuse géographiquement d’abord aux autres pays occidentaux dans la décennie 1980 avant de pouvoir englober plus largement une grande partie de l’économie mondiale dans les années 2000, à l’occasion de l’effondrement de l’URSS et des pays de l’Est, de l’ouverture de plus en plus large des pays du Sud (cf. accord sur les services financiers en décembre 2007 à l’OMC, libéralisation des échanges...) et des réformes chinoises introduites en 1978.”

geoeconômica e geopolítica centrada na Ásia e China. Posso adicionar a este contexto um evidente eixo de produção de jogos eletrônicos centrado entre a América do Norte e a Ásia. Jogos que encontro usualmente entre os mais visualizados/transmitidos no *Twitch.tv*, levando em conta o período em que escrevo esta Tese, como *League of Legends* (Riot Games), *Overwatch* (Blizzard Entertainment), *Fortnite* (Epic Games), por exemplo, são jogos de empresas norte-americanas (ver imagem abaixo), enquanto que os jogos que são transmitidos em recorte desta Tese: *Epic Seven* (Smilegate) e *Lords Mobile* (IGG) são produzidos na Ásia (Coreia do Sul e Singapura, consecutivamente).

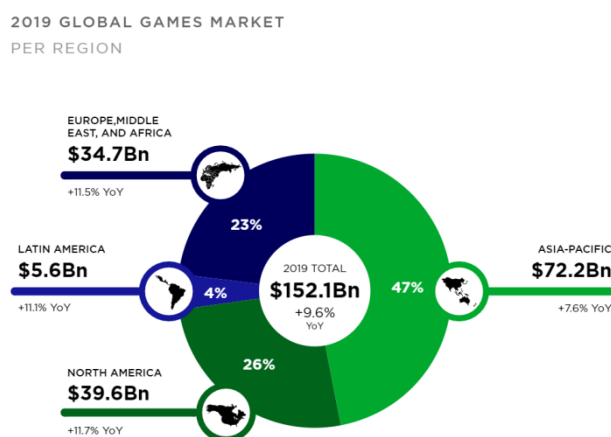
Figura 10 – Primeiros resultados de busca feita por transmissões ao vivo no *Twitch.tv*.



Fonte: Imagem editada pelo autor (feito corte na imagem) retirada do *website Twitch.tv*. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/directory>> Acesso em 29/05/2019.

Acrescento que é crescente o embate entre os polos asiático-estadunidense pela hegemonia do mercado dos jogos eletrônicos. Segundo o Relatório Anual de 2019 produzido pelo *website Newzoo.com*, o eixo asiático-pacífico detém quase metade do mercado (47%), contra 26% dos Estados Unidos (imagem abaixo).

Figura 11 – Mercado Global dos Jogos Eletrônicos em 2019



Fonte: gráfico retirado do *website Newzoo.com*. Disponível em: <<https://newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-games-market-report/>> Acesso em 29/06/2019

É curioso perceber que, ao ser lançado no mercado local sul-coreano em idioma nativo, um jogo eletrônico *online* usualmente terá seu idioma traduzido para o inglês prioristicamente. Isto se percebe nos jogos supracitados. De forma semelhante, é curioso observar que os *streamers*, das transmissões que trouxe em recorte para esta Tese, são de nacionalidades asiáticas: do Paquistão, *ShreddedPuzzle*; e em Cingapura, *YDCB*. Todavia, ambos fazem suas transmissões não no idioma local, mas no inglês fluente. O que nos leva a entender uma das características da mundialização abordada por Orlandi no tocante ao idioma único: o inglês. Conforme essa autora:

Um ponto importante não poderia escapar-nos: em diferentes momentos da história, as relações de poder se organizam e declinam diferentemente suas relações com as línguas e entre elas, nas e entre as sociedades e as culturas diferentes. Como consequência, podemos dizer que a produção cultural, científica, social e a própria relação entre os sujeitos no mundo dependem de como se realizam as chamadas “políticas de línguas” (ORLANDI, p. 7).

Por isso penso ser relevante apreender a noção de Globalização/Mundialização, porque auxilia a compreensão do contexto histórico atual e suas determinações político-linguísticas. De outro modo, eu poderia questionar o porquê de um mercado tão maior que o estadunidense, que é o asiático, ver-se na obrigação de dar prioridade àquele idioma e não outro(s).

Para entender essa conjuntura, busco ainda Castells (2018), que em obra anterior (*A Sociedade em Rede*) já compreendia o processo de globalização²⁰ e evolução tecnológica do final do século XX, e agora em *Ruptura* vem nos auxiliar a compreensão da era da “pós-verdade”.

O momento presente é produto da crise global da legitimidade do sistema político:

A globalização da economia e da comunicação solapou e desestruturou as economias nacionais e limitou a capacidade do Estado-nação de responder em seu âmbito a problemas que são globais na origem, tais como as crises financeiras, a violação aos direitos humanos, a mudança climática, a economia criminosa ou o terrorismo. (CASTELLS, 2018, p. 14, edição digital).

²⁰ Já na década de 1990, Castells (1999) faz um estudo em torno do processo de globalização, que envolveria em seu debate o desenvolvimento tecnológico da internet, da economia informacional abarcando desde o mercado de trabalho e organizacional, para uma concepção de cultura virtual. A obra tratava-se, segundo o autor, de identificar o “surgimento de um novo sistema [económico/social/político] global” (idem, p. 40) ou “uma nova estrutura social” (idem, p. 42).

Curiosamente, segundo esse autor, foi a ação do próprio Estado que fomentou o processo de globalização e abertura dos mercados. Esse processo originou, de um lado, uma elite cosmopolita atuante no mercado mundial, do outro lado, classes sociais que se conectam ao longo do planeta e outra classe trabalhadora sem privilégios que sobrevive a desregulamentação trabalhista.

E mais, a lógica irrestrita do mercado acentua as diferenças entre capacidades segundo o que é útil ou não às redes globais de capital, de produção e de consumo, de tal modo que, além de desigualdade, há polarização; ou seja, os ricos estão cada vez mais ricos, sobretudo no vértice da pirâmide, e os pobres cada vez mais pobres. (CASTELLS, 2018, p. 14, edição digital).

Podemos entender por polarização o crescimento das desigualdades sociais. Neste momento, quando Castells trata da lógica do mercado dizendo que “os ricos estão cada vez mais ricos” “e os pobres cada vez mais pobres”, é como se o autor fizesse uma referência implícita à fala de Margareth Thatcher, em seu último discurso à Câmara dos Comuns do Reino Unido. Naquela ocasião, em novembro de 1990, estava se discutindo os resultados na economia de 11 anos de governo da ex-Primeira Ministra britânica. Margareth Thatcher atacava o partido Socialista sugerindo que este preferiria que o pobre fosse mais pobre e o rico menos rico, se isso representasse a diminuição das desigualdades sociais.

Conforme já vimos em Carrué (2010), M. Thatcher e R. Reagan são o mestre-sala e a porta-bandeira do discurso neoliberal, por assim dizer. De modo que o pensamento neoliberal se traduz com ênfase nesta passagem da fala de Thatcher:

Sim, nossas empresas têm a liberdade e o talento para ter sucesso e a vontade de competir. E competir, devemos. Nossos concorrentes não farão uma pausa. Não deve haver nenhum anseio por opções suaves e nenhuma volta às políticas econômicas desastrosas dos Governos Trabalhistas. Nenhum distanciamento é suficiente para conferir encantamento aos anos magros do Trabalho, o que nos deu a mais baixa taxa de crescimento na Europa, o mais alto recorde de greve e, para a família média, virtualmente nenhum aumento no salário líquido. As políticas trabalhistas são um voto de desconfiança na capacidade do povo britânico de administrar seus próprios negócios. Nós temos essa confiança. Confiança na liberdade e confiança nas empresas. É isso que divide os conservadores dos socialistas. (tradução do autor).²¹

²¹ “Yes, our companies have the freedom and talent to succeed, and the will to compete. And compete we must. Our competitors will not be taking a break. There must be no hankering after soft options and no going back to the disastrous economic policies of Labour Governments. No amount of distance lends enchantment to the lean years of Labour, which gave us the lowest growth rate in Europe, the highest strike record and, for the average family, virtually no increase in take-home pay. Labour's policies are a vote of no confidence in the ability of British people to manage their own affairs. We have that confidence. Confidence in freedom and confidence in enterprise. That is what divides Conservatives from socialists”. Trecho do último discurso de Margaret Thatcher's a Casa dos Comuns. Disponível em:

Liberdade. Sucesso. Vontade de Competir. Concorrência. A meu ver, a ex-Primeira-Ministra do Reino Unido representou nesta fala os ideais neoliberais, os quais Thatcher seria a principal referência mundial durante seu período de governo (1979 a 1990). Igualmente nesse trecho está incutida a ideia de que o trabalhador teria mais empregos e melhores salários como consequência da política econômica neoliberal. De acordo com essa lógica, a riqueza e a diminuição das desigualdades se promoveriam no instante que o Estado se ausentasse da iniciativa privada, isto é, diminuísse seu papel na regulação do mercado.

Entretanto, na prática, essa filosofia econômica não se sustentou por muito tempo. Como no caso da intervenção estatal do governo dos Estados Unidos em 2008 (com o então presidente Barack Obama) que para impedir a falência do *American International Group*, comprou 80% das suas ações. “E assim, país a país, os governos foram intervindo, evidenciando a falácia da ideologia neoliberal que argumenta a nocividade da intervenção do Estado nos mercados.” (CASTELLS, 2018, p. 16, *Ebook*).

Representando contextos históricos bem diferentes, mesmo assim Thatcher e Obama falam da posição do Estado. Todavia, pode-se entender num primeiro instante que há conflito de ação entre a prática política de um e de outro (estatizar/privatizar). Importa evidenciar que estas ações institucionais de privatizar ou de estatizar só são possíveis pelo uso do poder coercitivo do Estado. De modo que a questão no fundo é a força que o governo tem, no papel do Estado, para garantir os interesses econômicos de uma classe dominante por via político-jurídica, que recai mais uma vez sobre a manutenção da propriedade: seja ela privada ou estatal.

Evidenciou-se também que essa abstração chamada “Mercado”, que um dia representava um local real de troca de mercadorias e de força de trabalho, agora são mercados mundiais resultantes da globalização, da flexibilização do trabalho, processos com consequências reais do desenvolvimento da internet. Mostrou-se também como outra consequência direta desses processos, que frente à ideologia neoliberal, os sentidos estão mobilizados para além da política. O discurso do Mercado se torna o discurso do “sujeito-de-mercado”. Corroborar para esta compreensão a perspectiva de uma política da língua, que dá um lugar importante ao inglês, seja nas transmissões do *Twitch.tv*, seja na produção de jogos eletrônicos para o mercado globalizado.

Agora vou pensar para além da teoria dos Aparelhos de Estado, na atualidade a Escola não tem mais exclusividade no processo pedagógico (*Tv Escola, Telecurso, Cursos Online*, etc). A própria alteração do modelo de Escola, entre os séculos XX e XXI, para o modelo privado já seria uma mudança neste sentido. O discurso de mercado adentra como uma coisa elementar a grade curricular da maioria dos cursos superiores: o estudante aprende o empreendedorismo, o *know-how*, a ser proativo. O sujeito que se identifica com essa forma-sujeito é o sujeito-de-mercado.

No contexto que se mostrou, o sujeito aprende como “suspender-se pelas alças das botas” (tradução livre de “*Pull yourself up by your bootstraps*”). Segundo o *Cambridge Dictionary* online, “*Pull yourself up by your bootstraps*” significa melhorar sua situação sem ajuda de qualquer outra pessoa.²² Definição semelhante encontrada no *website Phrases.org.uk*, que aponta referências à expressão na literatura britânica do século XIX e XX.²³

A expressão é usada como paráfrase do que entendemos como empreendedorismo, querendo dizer que “você” é responsável por “seu sucesso”, discurso da meritocracia. Presente em variados contextos do discurso político da mídia. Cito dois para ilustrar:

SD6: “Rubio, o homem que geralmente não consegue dizer o suficiente sobre a infundável oportunidade dos Estados Unidos e a potência de *se erguer pelas alças das botas*, chegou perto de dizer que existem maneiras pelas quais grande parte do sistema inteiro parece manipular contra alguns americanos. (grifo nosso).²⁴

²² “*Pull yourself up by your bootstraps*”: “to improve your situation without any help from other people” Fonte: Cambridge Dictionary. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/pull-haul-yourself-up-by-the-your-own-bootstraps?q=%E2%80%9CPull+yourself+up+by+your+bootstraps%E2%80%9D>> Acesso em: 24/05/2019.

²³ Phrases.org.uk apresenta-nos a um fragmento de James Joyce (*Ulysses*, 1922): “*There were others who had forced their way to the top from the lowest rung by the aid of their bootstraps*”. (“Havia outros que forçaram o caminho para o topo do nível mais baixo com a ajuda de suas alças das botas”, tradução livre). Refere-se ainda ao fragmento da obra *British Authors of the 19th Century* (1936), de Stanley Kunitz & Howard Haycraft: “*A poet who lifted himself by his own bootstraps from an obscure versifier to the ranks of real poetry*.” (“Um poeta que se ergueu por suas alças de botas de um obscuro poetaastro para as fileiras da verdadeira poesia”, tradução livre). Fonte: Phrases.org.uk. Disponível em: <<https://www.phrases.org.uk/meanings/pull-yourself-up-by-your-bootstraps.html>> Acesso em: 09/05/2019.

²⁴ “Rubio, the man who usually can't say enough about the endless opportunity of America and the potency of pulling yourself up by your bootstraps came very close to saying that there are ways in which big parts of the entire system seem rigged against some Americans”. WASHINGTON POST. *Marco Rubio's Black Lives Matter commentary is suddenly relevant, for some reason*. Janell Ross. October 3, 2015. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2015/10/03/marco-rubios-black-lives-matter-commentary-is-suddenly-relevant-for-some-reason/?utm_term=.9cfb086737cc> Acesso em: 24/05/2019.

SD7: Obama estava tentando apelar para a multidão que *se-ergue-pelas-alças-das-botas*, que acredita que o governo deveria fazer menos para ajudar os necessitados? Ou para aqueles no Congresso que querem dismantlar a rede de Seguridade Social? (grifo nosso).²⁵

As Sequências Discursivas acima foram retiradas de matérias jornalísticas online de um veículo de imprensa estadunidense. Trata-se de usos atuais da expressão, que remontam um sentido de autossuficiência do sujeito implicado no discurso neoliberal. A SD6 refere-se a um sujeito que está em discordância com seu dizer: entre reconhecer o ideal de autossuficiência e reconhecer a submissão das condições materiais de existência. A SD7, em sua maneira, remete a um interlocutor virtual que se encontra entre estas duas possibilidades de posições-sujeito conflitantes.²⁶

Os sentidos mobilizados da formação discursiva, conformados pela formação ideológica de mercado (entenda-se com isso neoliberal), produzirão o obscurecimento das condições reais das relações de produção desta formação social dada. As evidências de sentido tais como “o sucesso depende de você”, “sua vitória”, “trabalhar para si mesmo”, trabalham no apagamento da situação concreta da economia do País em que o sujeito se (o)abriga e do papel de mediação da política nos conflitos de classe. Logo, ao dizer “erguer-se pelas alças das botas” descrevo uma formação discursiva neoliberal, que tem batimento com o efeito discursivo de “erguer-se pelos cabelos”, decorrente do processo de interpelação. Há, no entanto, uma dobra quando na falha do ritual ideológico cortam-lhes o cabelo e produzem no sujeito pela individuação dos Aparelhos Ideológicos o efeito de erguer-se a si próprio pelas botas. Temos aí o sujeito-de-mercado, relação direta entre “*homo faber*” e “homem fabricado”, ou, ainda os “homens sem gravidade”, que são tanto aqueles que se erguem pelos cabelos quanto aqueles que se erguem pelas botas. Ou seja, na autonomia de mercado propiciada pelo Estado transcorre o efeito de autonomia do sujeito.

Caso contrário, na possibilidade de resistência à lógica de Mercado, é que se reconhece o funcionamento do discurso neoliberal.

²⁵ “Was Obama trying to appeal to the pull-yourself-up-by-the-bootstraps crowd, which believes government should do less to help those in need? Or to those in Congress who want to dismant the social welfare safety net?” WASHINGTON POST. *Michelle Singletary: Obama’s unfortunate remarks on people’s misfortunes*. Michelle Singletary September 27, 2011.

²⁶ O discurso neoliberal se atualiza das mais variadas formas, e são inúmeros os exemplos: como no filme *À Procura da Felicidade* (2006, 1h 57m), que parece ser uma compilação de imagens desse sujeito que vence, que se autodetermina, que é responsável pelo próprio sucesso, que saiu da condição de homeless com um filho menor para sustentar, para ser um corretor do mercado de ações. Mesmo a belíssima composição de Freddie Mercury, *We Are the Champions* (1977), representa esse compromisso com uma lógica de Mercado: “Nós somos os Campeões” porque passamos pelas dificuldades de uma economia competitiva, que não significaram nenhuma “cama de rosas”, “nenhum cruzeiro de prazer”. Trata-se, pois, daquilo que Pêcheux (2012, p. 88) chamou dos “novos tipos de performativos interpelando o sujeito a partir de seu próprio narcisismo”.

Portanto, a imagem de um sujeito livre e autossuficiente confronta-se com as condições concretas de existência dos sujeitos em sociedade. Compreende-se esse sujeito pelo efeito de autonomia e pela identificação com uma formação discursiva neoliberal. Esta é a conjuntura de uma formação social capitalista específica que mobilizamos para nosso gesto de análise das transmissões. Erguer-se pelos cabelos e erguer-se pelas alças das botas: significa um sujeito que utiliza a tecnologia para suplementar a equivocidade do sujeito, tecnologia sem a qual não poderia erguer-se pelos ares, um sujeito que é determinado pelo Mercado ao ingressar na lógica neoliberal. Condições para que o sujeito se perceba autossuficiente e possa desejar erguer-se pelos ares.

Nesta conjuntura, se vamos pensar a produção material do discurso, é porque esta é pautada anteriormente pela produção material do capital. Entendendo que o sujeito-de-mercado se particulariza fundamentalmente na forma que se relaciona com a ideia de trabalho. Sendo assim, o que muda nas relações de trabalho na contemporaneidade?

2.2 PRECARIZAÇÃO DO TRABALHO: DE CHAPLIN AO UBER

Quando Orlandi ([1999] 2009, p. 30) fala sobre as “condições de produção” do discurso é preciso entender que isso se deve a um trabalho teórico de deslizamento desta noção do Materialismo Histórico para a Análise de Discurso. Se Marx ([1859] 2008, p. 241) tratou das “condições de produção” o fez diferentemente de Stuart Mill e Adam Smith, economistas da época e essencialmente idealistas. Marx traz a história e a ideologia para compreensão do modo de produção e das relações de produção do Capital. Consequentemente, como se dá a produção, a circulação e a troca das mercadorias não se dão da mesma forma na Idade Média como na Modernidade, por exemplo.²⁷

²⁷ Em Notas da obra *Ideologia Alemã* (MARX & ENGELS, [1932] 2001, p. 108), os autores mostram o deslizamento de sentidos entre os empregos das palavras para comporem a expressão “relações de produção”. É dado que Marx em seus primeiros trabalhos utiliza-se das expressões alemãs *Verkehr*, que em uma tradução dicionaresca seria “tráfego”, mas que o próprio autor traduziu para a língua inglesa por *commerce* (“comércio”). Empregou ainda *Verkehrsform* (“modos de comércio/tráfego”), *Verkehrsverhältnisse* (“condições de comércio/tráfego”). Para só então introduzir o que ele irá chamar de *Produktionsverhältnisse* (“relações de produção”). Nestas reformulações materialistas sobre a ideia de intercâmbio, temos as derivações sufixais da língua alemã *verhältnisse* e *verhältnis*, que podem significar tanto “condições” quanto “relações”, mas é em *Verkehr*, tratado primeiramente por Marx como comércio, mas que pode ser traduzido para nosso idioma por tráfego, onde está subentendido a ideia de movimento. Mas nomeadamente o trabalho de Marx trata da Economia Política, abordando os modos de produção e comércio de mercadorias, da relação entre os indivíduos

No que concerne à Análise de Discurso, como as condições de produção determinam os efeitos de sentido na produção do discurso? “Os sentidos estão sempre ‘administrados’, não estão soltos”, vem dizer Orlandi ([1999] 2009, p. 10). Da forma que entendo lendo Pêcheux (1997), trata-se de pontuar o “lugar” dos interlocutores e do jogo das formações imaginárias e das antecipações, que irão auxiliar tanto nas produções de formulações quanto na relação dos sentidos mobilizados pelos sujeitos. De forma que, aqui, interessa compreender as “circunstâncias” de produção (PÊCHEUX, 1997, p. 75), que primeiramente tratam dos sujeitos e da situação imediata, para então entendermos o “contexto sócio-histórico e ideológico” (ORLANDI ([1999] 2009, p. 30). Ao considerar as condições de produção e o modo de produção dos discursos, interessa compreender como se constitui o sujeito-*streamer* e os sentidos no modo de textualizar o jogo nesse espaço.

Antes é preciso ressaltar que no trabalho analítico do discurso, há casos em que o analista se encontra diante de diferentes materiais simbólicos, que no contexto do trabalho discursivo compreende-se como diferentes materialidades significantes. Para Lagazzi (2011a), a noção de “materialidade”, que advém da perspectiva materialista, já implicaria que o sentido não se formula de todo modo, enquanto sua definição de “materialidade significativa” traduz o “trabalho simbólico sobre o significante” (LAGAZZI, 2011a, p. 276). O trabalho teórico sobre essa definição se mostra desde o modo como essa autora irá definir o discurso como “a relação entre a materialidade significativa e a história” (*idem*). Daí a leitura de Lagazzi (2011a) ter sido tão importante para o método de análise deste trabalho, que ora se encontra debruçado sobre a matéria linguística dos enunciados do *streamer* e da audiência, ora sobre os gestos simbólicos do *streamer*, ora sobre o arranjo de todos os elementos que irão compor as transmissões. Inclui-se aí a maneira pela qual o *website Twitch.tv* irá textualizar uma projeção imaginária do sujeito-*streamer*.

É à luz da noção de materialidade significativa que entendemos como diferentes materialidades podem se imbricar na produção de sentidos. Há de se notar, entretanto, que de modo algum essa imbricação resulta no entendimento de que todos os elementos presentes em análise se prestam a produção de um único sentido, mas se constituem por meio da contradição. Segundo a autora (LAGAZZI, 2011a, p. 279): “a contradição como a impossibilidade da síntese”, ou seja, deve-se levar em conta a especificidade de cada materialidade significativa e o modo em que é textualizado o discurso, o que se distancia de

uma perspectiva da Comunicação e da Informação, em que não há falha na linguagem, apenas ruído. Essa distinção entre as perspectivas se faz visível por meio da noção de “composição” de Lagazzi (2017). Segundo esta autora:

A compreensão da falha estrutural e da incompletude simbólica são pontos essenciais da fundamentação materialista que tomo por base em meus trabalhos e que tem na contradição um de seus eixos de apoio. A contradição entendida como impossibilidade de síntese na interpretação, como tenho reiterado insistentemente, só tem espaço se as relações de estruturação permitem reestruturações e se as relações simbólicas permitem derivas de sentidos.

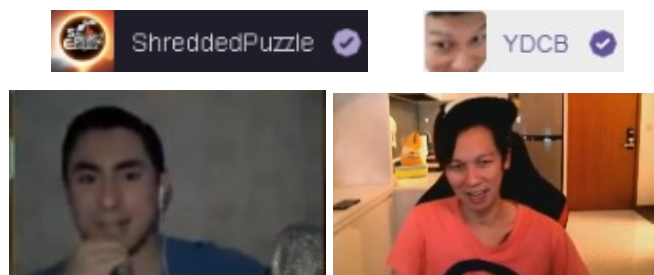
Dizer que a composição material se configura pela contradição é propor que a imbricação das diferentes materialidades que compõem um material de análise se faz pelo movimento na incompletude e na falha de cada materialidade, que cada materialidade significativa se demanda na(s) outra(s) com que compõe modos de formulação, uma demanda pela constante possibilidade de estar em movimento, estar em relação a esta(s) outra(s) materialidade(s). (LAGAZZI, 2017, p. 35-6).

Conforme entendemos em Pêcheux (2009) a linguagem não é transparente, a língua é sujeita a falha, que sentidos e sujeitos se constituem pela incompletude. Bem como vem nos dizer Lagazzi, a contradição impossibilita o sentido ser unívoco – há incompletude, há falha. Não só na língua, mas nas outras estruturações do discurso em que ocorre também a possibilidade de deriva de sentidos (imagem, música). Uma transmissão no *Twitch.tv* sobre um jogo eletrônico tem, em seu funcionamento discursivo, um modo de produção de sentidos distinto do verbal, por exemplo, por se realizar em múltiplas imbricações materiais. “As formulações ‘intersecção de diferentes materialidades’ e ‘imbricação material significativa’ ressaltam que não se trata de analisarmos a imagem *e* a fala *e* a musicalidade, por exemplo, como acréscimos uma da outra, mas de analisarmos as diferentes materialidades significantes urna no entremeio da outra”. (LAGAZZI, 2011b, p. 402, *grifos da autora*). Nisso a imagem e o som são importantes não só para concorrerem a favor, mas, muitas vezes, contra a evidência do sentido único.

Poderíamos dizer que a impossibilidade de convergência de sentido frente a diferentes materialidades em análise compreende que cada uma destas diferentes materialidades corresponde a “modos de formulação” e incompletudes que lhes são específicos. Isto é, a imagem não diz da mesma forma que o texto escrito, ou que a elocução verbal, nem que a música. Apontamos a aparente “complementaridade” das materialidades em um único sentido como parte do efeito de sentido que advém da interpretação produzida pelo sujeito do discurso. Esta não é de outra forma senão determinada pelo ideológico e por sua tomada de posição em uma formação discursiva.

Considerando agora alguns fragmentos das primeiras imagens referidas anteriormente.

Figura 12 – O sujeito-streamer no *Twitch.tv*



Fonte: *Print screens* feitas pelo autor de dois vídeos do *Twitch.tv* em Anexos, títulos *ShreddedPuzzle 1* e *YDCB Breakfast & Chill*.

Considero estas imagens como marcas visíveis do sujeito no *Twitch.tv*, que nos é apresentada primeiramente como um *login*, “nome de usuário”, ou *nickname*. Contudo, *ShreddedPuzzle* e *YDCB* tratam-se, para mim, de um avatar. Ora, antes de qualquer coisa, o avatar é a “*forma* como esses bancos de dados são construídos”, como nos diz Pequeno (2016, p. 29, grifo do autor), no modo como os dispositivos informacionais *online* produzem seus efeitos de sentidos e determinam as (im)possibilidades de dizer e fazer circular o dizer. No Twitch, por exemplo, o nome dos usuários devem ter entre 4 e 25 caracteres e podem ser mudados a qualquer momento. Isso corrobora com um efeito de que é o sujeito que determina a forma como se diz. Mas, segundo Pequeno, outro ponto significativo é que o avatar é um produto técnico que responde uma demanda, isto é, a demanda pela “forma-usuário”: “O avatar é precisamente essa forma-usuário, o leitor, o imaginário ideal na prática técnica de produção da mercadoria digital.” (PEQUENO, 2016, p. 41).

Seguidamente temos apresentada na imagem acima a imagem-corpo do sujeito. Quando penso imagem-corpo, o faço apoiado em Ferrari e Neckel (2017), onde o sujeito corpo-imagem-corpo é constituído enquanto mercadoria na falha do Estado, em concordância com o já exposto na interpelação-individação de Orlandi (2012b). “A condição de ser corpo-sujeito enquanto “mercadoria”, determinado pela forma histórica do capitalismo, o sujeito produção é substituído pelo sujeito-produto”, vem dizer as autoras (FERRARI; NECKEL, 2017, p. 227). Consequentemente, por meio da conjuntura de uma economia globalizada e em rede, que parecem validar-se principalmente nos moldes da economia neoliberal, que preconiza pouca regulação no mercado por um Estado-mínimo, que o sujeito de mercado ao visibilizar-se pela mídia torna-se também mercadoria.

Na análise de uma rap e de blogs quilombolas discute-se a (in)visibilidade do corpo-imagem marginalizado e contra hegemônico:

(...) É justamente onde o estado falha se instala o rap, o quilombo, aqueles que são marginalizados da sociedade capitalista, aqueles que foram destinados, desde que foram trazidos ao continente americano, a servir. (...) O mercado passa a negociar espaços e “sanar” necessidades pela lei de mais-valia, alargando assim o conceito marxista para além das formas de produção da força de trabalho, para a voracidade do consumo. Assim, quando o valor de troca se dá pelo consumo, pelo excesso, o estado já não consegue normalizar. O que normatiza e dá as regras, nesse cenário, é o mercado. E, essa “norma” aplica-se também aos corpos. Porém, não são todos os seguimentos que se incluem no mercado. (FERRARI; NECKEL, 2017, p. 229-30).

As autoras estão lembrando a tese de Marx ([1867] 1984, p. 492) que compreendeu que: “Todo sistema de produção capitalista baseia-se na venda da força de trabalho como mercadoria pelo trabalhador”. As autoras vêm apontar que, onde falha o Estado, quem faz a norma é o Mercado, como por meio de uma política de visualização dos corpos. Compreendendo o corpo-imagem-midiático como aquele “textualizado sob uma ordem hegemônica”, que as autoras ilustram no caso das misses, em contrapartida ao corpo da mulher quilombola, corpo interditado nos espaços da mídia tradicional, este encontra expressão no rap e se faz circular no *Youtube*.

Por meio do apresentado, o corpo-imagem do sujeito-*streamer*, o corpo exposto, publicado, visível, que o *streamer* irá (con)ceder na “produção de conteúdo”, possa ser explicado como um corpo-mercadoria. Portanto, nas formulações dos vídeos em análise a posição-sujeito está no entremeio das posições de produtor e produto nos modos de subjetivação do sujeito.

Retomando minha questão anterior por meio de outra perspectiva: o que me permite considerar a prática de transmissões no *Twitch.tv* como uma forma de trabalho?

Questão semelhante motivou Lagazzi (2011b) a refletir sobre os sentidos de “trabalho” que um documentário sobre catadores de lixo poderia produzir nos espectadores. Na relação entre os sujeitos catador-espectador é onde se produzem as contradições e possibilidades outras de sentidos. Por exemplo, mobilizando-se a memória do imaginário do corpo fletido “em trabalho” por meio das sequências de imagens do catador debruçado sobre o lixo. O espectador sob a ótica neoliberal é confrontado com a impossibilidade de negar que aquele corpo (do sujeito-catador) que não para é um corpo que trabalha. “Essa sequência se repete incansavelmente, qual uma linha de produção”, diz Lagazzi (2011b, p. 407).

No trabalho de Lagazzi, se mobilizam os sentidos de repetição-trabalho como se aqui a autora estivesse evocando os sentidos de trabalho que remetem desde o trabalho no campo (como o fez na sua análise), como poderiam ser também aquele da Revolução Industrial. Karl Marx já bem salientava, no modo de produção capitalista, o antagonismo entre o trabalhador e

o desenvolvimento da tecnologia. Sendo aparente a incoerência entre o apreço dos donos dos meios de produção pelo seu maquinário e a negligência pelo bem estar de seus empregados. A desumanização do trabalhador-operário foi inspiração para a indústria fílmica, como se vê no filme *Tempos Modernos* (1936, 1h 29m), no qual Charles Chaplin se eterniza na sequência da fábrica (imagens abaixo).

Figura 13 – Sequência do filme Tempos Modernos de 1936



Fonte: imagens retiradas da internet.

O personagem operário sofre com a precarização do trabalho, pela ideia sórdida de substituir o horário de almoço por um sistema de alimentação autônomo. A repetição do movimento no trabalho da fábrica faz com que Chaplin sofra um surto que se torna icônico no cinema. Naquele momento, já não se sabe se o operário não faz parte dos meios de produção (última imagem da sequência acima).

É um paralelo que estabeleço nesta pesquisa diante de um contexto em que produção, produto e produtor se confundem. Em sua base material se estruturam relações entre sujeitos e posições, que por meio de uma prática técnica produzida ao vivo, expõe as contradições de interlocutores com predisposição a constituição de saberes sobre o jogo. Na ótica neoliberal, estes são produtores e consumidores de uma transmissão ao vivo (*streamer* e audiência), implicados visceralmente no processo de produção. Aqui, evoca-se a necessidade de estabelecer as condições de produção do discurso no *Twitch.tv*, as quais são de uma dada relação de produção, de uma dada formação social, para compreender como se produzem os sujeitos.

2.2.1 A demanda do sujeito-*streamer* no Twitch: “Não apenas assista: participe”

Retomando a questão da “prática” em relação às transmissões do *Twitch.tv*, há aquilo que Pêcheux (2012, p. 28) chamou de “prática”, no sentido amplo, como “todo processo de transformação de uma matéria-prima dada em um produto determinado, transformação efetuada por um trabalho humano determinado, utilizando meios de produção determinados”. Entre o complexo de práticas esse autor cita: “Prática técnica: transformação de matérias-primas extraídas da natureza – ou produzidas por uma técnica preliminar – em produtos técnicos, por meio de instrumentos de produção determinados” (*idem*). Onde aquilo que compreendo por prática técnica se realiza também por meio da tecnologia informacional. Para Pêcheux, esta modalidade vem responder uma “demanda” específica que é anterior e exterior a ela própria, isto é, constituída por meio de uma “demanda social”: “ela vem preencher um desejo, uma falta, uma demanda que se define fora da própria técnica” (*idem*).

E se entendo a prática técnica como produtora de um objeto que responderá a uma demanda, posso dizer também que a transmissão no *Twitch.tv* responde a uma demanda social por um conteúdo (vídeo) que se faz ao vivo e com a participação de sujeitos no *Twitch.tv*, que também responde a demanda ao produzir o vídeo para ser visto a posteriori e que será arquivado pelo *website*. Além disso, conforme visto previamente, só existe prática sob uma ideologia que se produz por um sujeito.

Penso agora em como se adequa essa demanda para o sujeito. Como compreender o sujeito-*streamer* e o sujeito-audiência enquanto sujeitos desejantes? ²⁸

A questão que recai sobre prática/sujeito/demanda talvez se esclareça quando questionarmos como se produz o sujeito na conjuntura dada. Constituição do sujeito que se dá apoiada na relação inconsciente-ideologia.

É certo que foi importante para esta análise descrever como que na atual formação social capitalista o sujeito (sempre já sujeito), ao ser individua(liza)do pelo Estado (e na falha do Estado, pelo Mercado) poderá se identificar, ou não, com uma formação discursiva neoliberal. Devemos agora considerar como que uma posição-sujeito-*streamer* já está “presente” como que na representação de um sujeito virtual, criando processos de antecipações, os quais o sujeito enunciator irá produzir seu dizer.

²⁸ Este questionamento acaba por originar outras provocações: como se relacionam aquele que joga e aquele que faz uma transmissão em relação ao objeto de seu discurso? Questão que necessariamente será retomada no capítulo seguinte.

Chamo a atenção para o texto em que o *Twitch.tv* se apresenta ao usuário:

Não apenas assista: participe

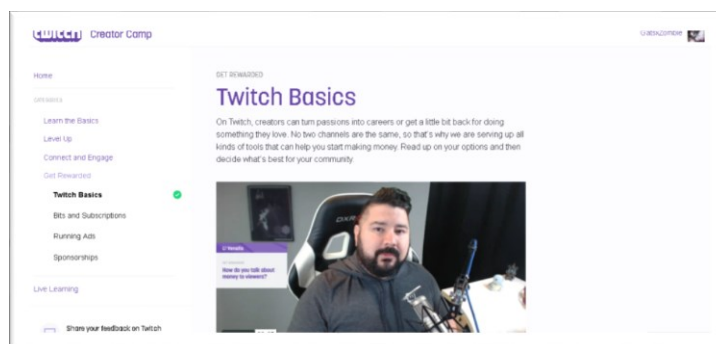
Bem vindo ao *Twitch.tv*. Somos uma comunidade global de milhões de pessoas que se reúnem a cada dia para criar seu próprio entretenimento: experiências únicas, ao vivo, imprevisíveis, que nunca serão repetidas, criadas pelas interações mágicas de muitos. Com o chat integrado em cada transmissão, você não assiste apenas no *Twitch.tv*, você faz parte do programa²⁹

Em meu entender, este título vem solicitar duas ações: “assistir” e “participar”. A empresa sugere com isso que quem se engaja na primeira pode ou deve desenvolver a segunda. Entendo que isso significa o modo que a plataforma vem se apresentar para o sujeito-jogador que constituirá um imaginário do sujeito-*streamer* bem como uma forma de demanda por este sujeito. Já no corpo do texto, que se inicia com a saudação: “Bem-vindo” – e nada contra seu uso privado – é um enunciado comumente utilizado para receber festivamente aquele que entra em uma ambiência como nos estabelecimentos comerciais. Todavia, o *Twitch.tv* não se apresenta como uma empresa, mas como uma “comunidade global”. Logo, o sujeito que procura entender o que é o *Twicth* se depara com o apagamento do sentido que realmente o define enquanto “empresa”, por uma rede de sentidos que já circulam no universo dos jogadores: comunidade-clã-família-grupo de amigos.

No *website*, há mais informações sobre como ser um *streamer* que incluem vários tutoriais. Afirmando o que poderia identificar como um paralelo à questão em tese: os tutoriais textualizam um “como ser *streamer*”. O que isso quer dizer é que na medida em que o *Twitch.tv* produz sua demanda, ele deixa implícita sua própria resposta na forma de uma comanda.

²⁹ “Don't just watch, join in. Welcome to Twitch. We are a global community of millions who come together each day to create their own entertainment: unique, live, unpredictable, never-to-be repeated experiences created by the magical interactions of the many. With chat built into every stream, you don't just watch on Twitch, you're a part of the show.” Fonte: <<https://www.twitch.tv/p/about>>

Figura 14 – Tutoriais do *website Twitch.tv* ensinam o *streamer* a “ter um pouco de retorno”



Fonte: Imagem retirada com print screen pelo próprio autor do endereço <https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/get-rewarded/twitch-basics/>

Observo na página “*Twitch.tv Basics*” (algo como “noções básicas do *Twitch.tv*”), primeiramente, que é diagramada com um título sobrescrito ao título principal: “*Get Rewarded*” (“seja recompensado”). O enunciado “seja recompensado” provocou uma questão subsequente “pelo quê?”. Este título sobrescrito, no meu entender, traduz uma resposta ao desejo do sujeito para engajar no Mercado vendendo sua força de trabalho.

O corpo do texto desta página diz:

No *Twitch.tv*, os criadores podem transformar as paixões em carreiras ou voltar um pouco para fazer algo que amam. Não há dois canais iguais, por isso estamos oferecendo todos os tipos de ferramentas que podem ajudá-lo a começar a ganhar dinheiro. Leia as suas opções e depois decida o que é melhor para sua comunidade.³⁰

O *Twitch.tv* está afirmando que “não há dois canais iguais”. Um “canal” é um espaço digital, o que o usuário cria com seu “nome de usuário”, nele poderá configurar opções para começar suas transmissões, se assim desejar. O sentido de que “não há dois iguais” se fundamenta principalmente na evidência de que é possível ser original. Todavia, observando o modo que o *website* organiza seu conteúdo, através de um índice de “canais”, vídeos e transmissões ao vivo, estruturado por meio de Categorias (como nomes de jogos: *League of Legends*, *Dota 2*, por exemplo; e tipo de atividade: “apenas conversando”, “criativo”, “arte”), faz com que “seja-original”, na verdade, componha um efeito de originalidade – uma possibilidade entre as opções predefinidas. Isto se torna mais aparente no enunciado: “Leia as

³⁰ “On Twitch, creators can turn passions into careers or get a little bit back for doing something they love. No two channels are the same, so that’s why we are serving up all kinds of tools that can help you start making money. Read up on your options and then decide what’s best for your community.” Fonte: <<https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/get-rewarded/twitch-basics/>>

suas opções e depois decida”, que também se apoia nessa lógica. Quem decide o que se já estão dadas as opções?

Nesta página ainda se encontra a expressão “ser remunerado fazendo o que você ama”. Das formas de remuneração estão listadas: receber inscrições, passar anúncios nas transmissões, receber doações, etc. Isso pode produzir a ideia de que você está engajando em uma atividade prazerosa, como o que você já faz para seu entretenimento (e o apelo à prática do jogo é preponderante no *Twitch.tv*, apesar de outras atividades serem transmitidas igualmente). O que não está dito ali é essa ideia mais ou menos universal de que se você não é feliz no trabalho é porque não encontrou ainda um trabalho de que goste. No *website*, fazer o que se “ama” se associa com amar o jogo (ou talvez o desejo de ser *streamer*?). O jogo é um passatempo como compreende o senso comum, mas como objeto do discurso, que irá compor o imaginário do sujeito-*streamer*, passa a ser a realização de uma profissão dos sonhos. Isso é reformulado em: “No *Twitch.tv*, os criadores podem transformar as paixões em carreiras ou ganhar um pouco em retorno fazendo algo que amam.”

Portanto, entendo que ser um “criador”, ou um *streamer*, disfarça uma relação de prestação de serviço para a empresa *Twitch.tv*.

Pretendo diferenciar aqui o que me parece ser o caráter pedagógico do “discurso sobre” (o que explorarei melhor no capítulo seguinte), como uma propriedade identificável no discurso sobre o sujeito no *Twitch.tv*. Um movimento peculiar de “profissionalização” que antes era tributado por Althusser à Escola, como Aparelho que promoveria a clássica divisão do trabalho. Num certo sentido, podemos entender o que se trata da transposição da prática pedagógica (na reprodução das condições de produção) para o próprio Mercado. Efeito próprio da lógica neoliberal de que o Estado deve se eximir das responsabilidades de mediador da economia (“menos Estado”, “mais Mercado”). Traduz-se também no treinamento profissional que um trabalhador receberia. Entretanto, o modo como o *Twitch.tv* irá fazê-lo, ao ressignificar a troca da força de trabalho, constitui-se na lógica neoliberal, onde o trabalho da interpelação do indivíduo em sujeito tem por base seu livre assujeitamento ao Mercado.

Aqui, isto se demonstrou pela suavidade com que o *Twitch.tv* interpreta as atividades concretas, às quais os indivíduos concretos irão se engajar. Incluindo-se aí a remuneração por seu engajamento enquanto *streamer*.

2.2.2 Uberização do trabalho: a quem competem agora os meios de produção?

Em um sentido amplo, manifesta-se nestas análises, o fenômeno neoliberal que remete àquilo que alguns autores designam atualmente por “*uberização* do trabalho”. Segundo Virgínia Fontes, em seu texto *Capitalismo em tempos de UBERização*, trata-se de uma situação que não é uma coisa senão uma outra forma de divisão do trabalho, caracterizada pela descentralização do processo de produção e outra forma de propriedade dos meios de produção. Um efeito da globalização, do desenvolvimento das tecnologias da informação e da flexibilização do trabalho. O mercado assumindo onde se ausenta o Estado.³¹

Entre as pesquisas que consultei sobre o tema, encontra-se o trabalho de Monalisa Silveira de Souza. A autora, citando Tom Slee, compreende a questão da *Uberização* como uma nova forma do trabalho precarizado. Sua pesquisa faz um apanhado de notícias que envolvem o aplicativo do *Uber* em questões trabalhistas no âmbito internacional. A autora reconhece que não há consenso sobre a questão, sendo a medida positiva para alguns agentes do direito, no sentido de promover mais mercado de trabalho, mas defende que existe um vínculo trabalhista entre a empresa e os motoristas do aplicativo, que procura expor por meio de análises de entrevistas com motoristas e de decisões trabalhistas.

Num primeiro momento, a autora diferencia flexibilização e precarização do trabalho, dizendo que a “flexibilização ou desregulamentação das normas” é promovida pela lógica neoliberal (2018, p. 7). Segundo Silveira de Souza, a precarização é caracterizada pela insegurança no trabalho, totalmente dependente da arbitrariedade do empregador, situação em que o Estado “curva-se à agenda do neoliberalismo e trata o homem como força de trabalho apta a atender somente às necessidades do mercado” (2018, p. 10).

Enquanto para Josiane Caldas Kramer (2017), a precarização do trabalho é o mal do nosso tempo, cuja base está na “economia compartilhada” que, em essência, busca encobrir relações de trabalho.

³¹ Há sempre uma tensão entre o desenvolvimento tecnológico e as relações de trabalho. “A tecnologia é simultaneamente ameaça difusa de desemprego e promessa do fim do trabalho”. O impacto do aplicativo Uber fez surgir o termo “Uberização”, diz Virgínia Fontes, como uma forma de relação de trabalho caracterizada pela descentralização do processo de trabalho e pelo Uber não ser proprietário direto das ferramentas e dos meios de produção. FONTES, Virgínia. *Capitalismo em tempos de UBERização: do emprego ao trabalho*. Marx e o Marxismo. Revista do NIEP-Marx, [S.l.], v. 5, n. 8, p. p. 45-67, jul. 2017. Disponível em: <<http://www.niepmarx.blog.br/revistadoniep/index.php/MM/article/view/220>>. Acesso em: 21/02/2019.

[...] Economia Compartilhada, também chamada de Consumo Colaborativo ou Economia Colaborativa ou do Compartilhamento, ou ainda do inglês *sharingeconomy*, não é nova, mas sua intensificação é resultado das mudanças culturais experimentadas por uma geração concebida em um momento de explosão do uso da tecnologia, estas experiências tiveram início com a chamada geração “Y” (KRAMER, 2017, p. 54, *grifos da autora*).

A economia compartilhada surge junto ao desenvolvimento de uma sociedade do consumo e da geração digital (“Y”), atraindo principalmente os adeptos do empreendedorismo. Após desenvolver uma leitura sobre aqueles contra e a favor da prática, a autora vem concluir:

Juntamente com a promessa de um futuro glorioso anunciado pelos defensores da Economia Compartilhada na qual cada indivíduo se torna um microempreendedor, tendo a “liberdade” de trabalhar com o que quiser e na hora em que bem entender, é necessário questionar-se se não há por trás da ideia da cooperação e da solidariedade um mascaramento que visa esconder a precarização das relações de trabalho, bem como, uma nova forma de apropriação dos lucros pelos grandes investidores e corporações, restando às pessoas que colaboram nessa relação, apenas contribuir com seu patrimônio e trabalho, pois a maravilha do trabalhador independente não existe. (KRAMER, 2017, p.68).

Kramer corrobora com Silveira de Souza no sentido de que a tendência da “*uberização* do trabalho”, caracterizada pela economia compartilhada, é sua precarização. Mesmo que muitos trabalhadores tenham a crença de que poderão suceder enquanto microempreendedores e de que sua iniciativa basta para garantir seu sustento. Se algumas pessoas creem que cada um será bem sucedido de acordo com seu mérito, a autora sustenta que isso é uma forma de falácia que se encontra até mesmo nos livros de autoajuda.

O emprego recorrente do termo “*Uberização*”, nestes trabalhos, deve-se fundamentalmente ao fato do aplicativo *Uber* ser o mais bem sucedido neste modelo de economia, em seguida, por ser aquele com maior relevância no território nacional neste Mercado. Percebe-se que é também o protagonista da maior parte das notícias que envolvem questões Trabalhistas nesta modalidade de serviço, isto se confirma nos recortes de análise dos trabalhos de Silveira e Souza e Kramer.

Portanto, a “*Uberização* do trabalho” se traduz por um novo processo de gestão das relações de trabalho que se produziu em conjunto com o desenvolvimento dos aplicativos (*apps*) e que se baseiam no modelo da economia compartilhada.

Observo que encontramos na *uberização* um modo de funcionamento similar à produção das transmissões da plataforma *Twitch.tv*, tanto em um momento anterior à produção, compreendendo a constituição do sujeito-de-mercado como sujeito-*streamer*, como

pela responsabilização pelos meios de produção. O que irei detalhar no contexto imediato de produção do discurso no *Twitch.tv*, partindo de exemplos que encontro fora das duas transmissões que trouxe para análise.

Não todos, mas alguns *streamers* divulgam suas “*Specs*”, entendidas aqui como as “especificações dos equipamentos informacionais” utilizados na transmissão. Como se vê abaixo:

Figura 15 – “Specs”, isto é, especificações do equipamento de duas transmissões

♦ Gabinete - Raidmax Gamer Super Aeolus ♦ Vídeo - GTX 1080ti gigabyte ♦ Memória - 16g HyperX DDR4 ♦ 1X SSD 240gb EVO Samsung ♦ Processador - CORE I7 8700k ♦ Water Cooler - H100i Corsair ♦ Placa Mãe Z370 Gigabyte Aorus ♦ Monitor - 24 240Hz AlienWare / ACER 21 polegadas 60hz (Para chat) ♦ Teclado Razer Blackwidow Chorma ♦ Mouse: Fk1 Zowie ♦ Fone HyperX Revolver S 7.1 ♦ Mouse Pad - Razer Goliathus ♦ Mic Blue Yeti Blackout	Gaming PC Caricaz • Processador Intel i5 8500 3.5GHz • Memória Ram HyperX 2x8GB DDR4 • Placa-mãe Asus B360 Gaming • VGA GeForce 1070 GALAX 8GB. • Mouse Gamdias Zeus P1 RGB • Teclado Gamdias Hermes P1 RGB Streaming PC • Processador Core i7 7700k 4.1GHZ • Memória Corsair 1x8GB DDR4 • VGA GeForce 550Ti 1GB • Placa de Captura Elgato HD60 Pro • Microfone BM-800 • Webcam Logitech C920
--	---

Fonte: imagens produzidas pelo autor utilizando *print screen*, tratando-se de informações de dois canais do *Twitch.tv*.

“Você pode transmitir no *Twitch.tv* com apenas um console de jogos ou seu PC, mas para melhorar a qualidade do sua transmissão, algumas pessoas investem em equipamentos que podem ajudá-lo a criar um canal mais profissional”.³² Novamente, o *website* busca suavizar aquilo que interpreto como um requerimento de investimento no equipamento com a finalidade de melhorar a qualidade das transmissões ao vivo. As imagens acima compreendem duas listagens de equipamentos de dois *streamers* distintos, e especificação dos mesmos – não quero dizer com isso que todo *streamer* deixa visível estas informações em seu canal. Aponto que na primeira coluna da esquerda, encontramos em parênteses a formulação “(Para chat)”, já na segunda coluna, apresentam-se duas configurações de computadores: um para a transmissão e outro para o jogo. Isso demonstra o que uma rápida pesquisa no *Google* por

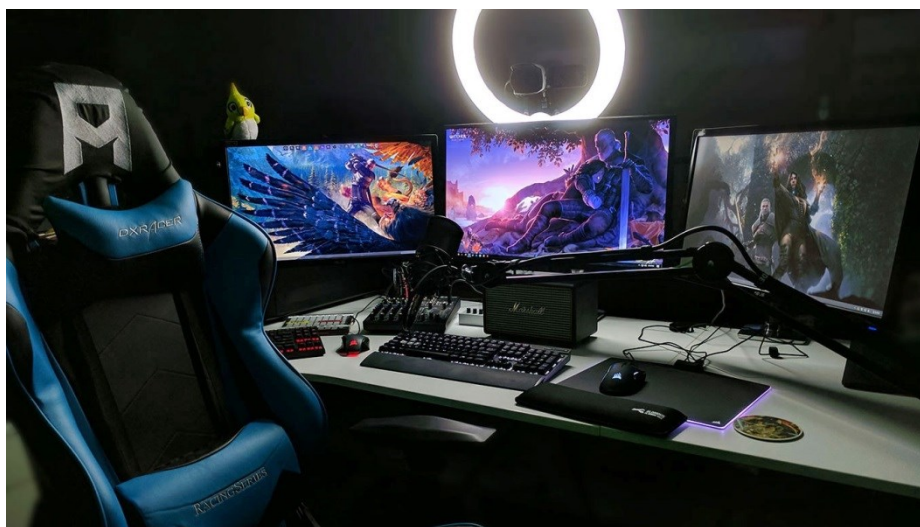
³² “You can stream on Twitch with as little as a gaming console or your PC, but to improve the quality of your stream some people invest in equipment that can help you create a more professional channel.” Fonte: TWITCH. Recommended Hardware for Broadcasting. Disponível em: <https://help.twitch.tv/s/article/recommended-hardware-for-broadcasting?language=en_US> Acesso em: 14/05/2019.

páginas que se proponham a ensinar (*coaching*) a ser um *streamer* bem sucedido ilustram como equipamentos de transmissões.

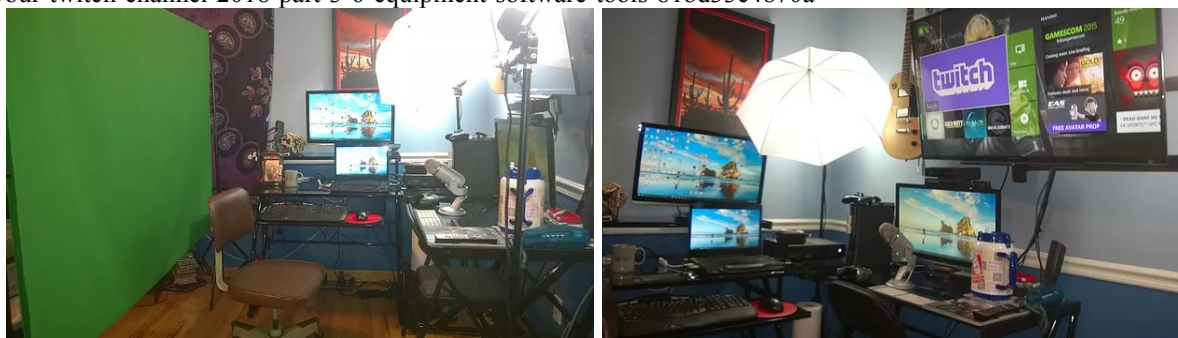
Figura 16 – Sequência de imagens de equipamentos para transmissões no *Twitch.tv*.



Fonte: Imagens retiradas da internet. <<https://www.pokervip.com/strategy-articles/maximize-your-poker-earnings/guide-to-streaming-poker-on-twitch-tv>>



Fonte: Imagens retiradas da internet. <<https://medium.com/@jomosenpai/a-growth-hackers-guide-to-growing-your-twitch-channel-2018-part-3-6-equipment-software-tools-81bd33c4870a>>



Fonte: Imagens retiradas da internet. <<https://lordslettuce.wixwebsite.com/twitch/single-post/2015/08/02/GamingStreaming-Setup>>

Por meio desta sequência de imagens e das listas de equipamentos que reproduzi de canais do *Twitch.tv*, busco apresentar o que seria o imaginário do ideal dos meios de produção de uma transmissão na plataforma. Para mim, esses múltiplos monitores mobilizam uma memória da ordem do Mercado financeiro: da Bolsa de Valores.

Figura 17 – Imagem da Bolsa de Valores



Fonte: Disponível na internet. <<https://blog.toroinvestimentos.com.br/bolsa-de-valores-o-que-e-como-funciona>>

Igualmente, originando sentidos que são da ordem da composição de um estúdio radiofônico ou de um estúdio de audiovisual (similar àqueles das produtoras de Propaganda, Rádio ou Televisão), observando que entre as imagens há um fundo verde, pontos de luz, microfones, que parecem daqueles que usam os profissionais da radiodifusão. De certa maneira, se não fossem especificadas as fontes das imagens que utilizei para ilustração, há provável possibilidade de sua interpretação como originada das atividades jornalística ou radiofônica.

É preciso destacar também como que os meios de produção da transmissão significam. Pois eles estão lá, produzindo sentido no/pelo sujeito-*streamer*. Mesmo que seja necessário aprofundar esta questão em capítulo subsequente, a “performance” do *streamer* é marcada em seu gestual pelos meios de produção. Abaixo, uma sequência de gestos dos *streamers* durante suas transmissões. Caso o leitor ou a leitora tenha acesso aos vídeos em Anexo, observe o olhar do *streamer* por alguns segundos. O que ele vê? Para onde vai sua atenção? Quando responde alguém do *chat*, para onde olha? Quando fala sobre o jogo, ele olha para outra direção?

Figura 18 – sequência de gestos dos *streamers* durante as transmissões



Fonte: Sequência de imagens produzidas pelo autor utilizando *print screen* dos vídeos em Anexo.



Fonte: Sequência de imagens produzidas pelo autor utilizando *print screen* dos vídeos em Anexo.

No meu entender, em dado momento, os sujeitos olham para aquilo que é seu referente, o jogo, olham também para seus interlocutores, pois prescindem da leitura para correspondê-los na interlocução. Podem estar olhando também para o conjunto da transmissão que pode estar sendo “renderizada” em outro dispositivo. Observo que há pelo menos duas a três telas cujo olhar o sujeito procura, demonstra interesse e atenção. Este é um olhar que foge ao olhar da câmera.

Portanto, as condições de produção da transmissão deixam seu rastro em um sujeito desejante.

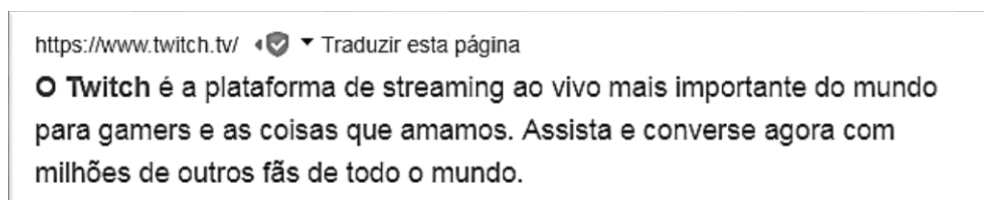
O propósito deste capítulo foi debater as condições de produção do discurso no *Twitch.tv* que envolveram o modo que o sujeito-*streamer* irá se constituir. A constituição do sujeito-*streamer* se produz em meio a “sentidos do” e “sentidos sobre” o sujeito. Sentidos que circulam na ambiência digital do *Twitch.tv*. Aponto também que, na atualidade, em meio a uma crise de representação política global, o processo de interpelação do sujeito-universal passa através do sujeito-de-mercado, que tem seus efeitos no modo de constituição do sujeito-*streamer*, como aquele que vai “erguer-se pelos cadarços”. Aquele indivíduo concreto que se identifica com isso vai sujeitar-se a uma forma de trabalho precária, onde discursivamente o *website* produz um obscurecimento da transferência da propriedade dos modos de produção, por meio de um efeito de originalidade. Onde se cria uma demanda pelo sujeito-*streamer*.

3 DISCURSO SOBRE O JOGO

As análises explanadas no capítulo anterior sobre o sujeito-*streamer* e dos modos de assujeitamento do discurso no *Twitch.tv*, abrangeram também, de certo modo, acerca do “discurso sobre o sujeito” no *Twitch.tv*, como aquele em que em seu funcionamento constrói um imaginário sobre o sujeito-*streamer*. Da forma que compreendi, este funcionamento se deu encobrindo o caráter pedagógico laboral do discurso no *Twitch.tv*, como se tratasse de um modo de “treinamento” de uso de uma tecnologia, que tem como consequência desse processo a “profissionalização” do sujeito. Implica dizer que, ao se inscrever no *Twitch.tv*, o sujeito se torna um *expert* no tocante ao saber-fazer das transmissões do *Twitch.tv* via tutorias que o *website* dispõe. Sentindo-se capacitado, o sujeito-*streamer* fala sobre aquilo que se considera apto ao fazer uma transmissão, naquilo que foco especificamente neste trabalho, como ao falar dos jogos de seu interesse.

Saliento isso porque não é esse o único escopo do *Twitch.tv*, isto é, veiculação de transmissões sobre jogos eletrônicos. Há também outras atividades, desde desenhar, cantar, ou fazer esculturas (ao vivo), como também a simples conversação com um grupo de pessoas no *chat* – entre outras coisas, fala-se também sobre o jogo. Mas, certamente, ao se acessar o *website* hoje se percebe que a grande maioria das transmissões tem como propósito o jogo. Devendo-se também a consolidação deste desígnio quando o *website* promulga o uso da plataforma de transmissão.

Figura 19 – Como o *Twitch.tv* se descreve na pesquisa do *Google*



Fonte: *Print screen* de pesquisa feita no *Google*: “*Twitch.tv*”, aplicado recorte na imagem e editadas saturação, brilho, cor e efeito quadro-simples, pelo autor.

Ressalto que, no capítulo seguinte, descreverei o trabalho do *website Twitch.tv* quanto ao modo que este vai constituir um arquivo sobre o jogo. Agora, destaco o modo que o sujeito vai formular sobre o jogo. De forma que vou convidar o meu leitor a pensarmos sobre as

questões: *onde o sujeito-streamer vai buscar os sentidos sobre o jogo? Quais sentidos do jogo permanecem/circulam no Twitch.tv?*

3.1 DISCURSO SOBRE: ONDE O SUJEITO-STREAMER VAI BUSCAR OS SENTIDOS SOBRE O JOGO?

A fim de responder essas questões acima enunciadas faz-se necessário compreender os modos de funcionamento entre o “discurso sobre” e o “discurso do jogo”. Primeiramente, é importante ressaltar que ao empregar o termo “discurso sobre” remeto à formulação de Bethânia Mariani (1998), que descreve o funcionamento desta modalidade discursiva como o efeito de tornar objeto aquilo que se “fala sobre”. O discurso sobre funciona pela mediação daquilo que se fala e o lugar de quem fala. Aquele que fala está, na maioria das vezes, em uma posição de autoridade e empreende a transmissão de um saber.

Conforme a compreensão de Mariani, trata-se de como “a imprensa torna-se um veículo usado por determinados grupos/partidos para ganhar visibilidade (ou notoriedade) política” (MARIANI, 1998, p. 60). Ou seja, ao produzir sua fala, o sujeito-jornalista está assumindo seus compromissos, que vão além daquilo que está tratando como objeto do discurso. Compreende também que a mídia não circula o contraditório, como se explica adiante.

É por aí nossa compreensão do funcionamento do discurso jornalístico ter como característica atuar na institucionalização social de sentidos. E com isso estamos afirmando, em decorrência, que o discurso jornalístico contribui na constituição do imaginário social e na cristalização da memória do passado, bem como da construção da memória do futuro. No caso específico do discurso jornalístico sobre os comunistas, esta questão fica ainda mais realçada, uma vez que o discurso dos comunistas praticamente inexistia na imprensa de referência. Não havendo lugar para o discurso do Partido, o poder discursivo dos jornais torna-se mais incisivo: se não há espaço para confrontos, réplicas ou polêmicas, os sentidos da formação política dominante se instalam e se disseminam com maior facilidade. (MARIANI, 1998, p. 61).

A autora está dizendo, ao descrever o funcionamento do discurso jornalístico, que este incorre na institucionalização dos sentidos. Percebemos que o “discurso sobre” é aquele discurso naturalmente político por assegurar a mediação do referente entre os interlocutores, despontando na sua intervenção nas relações de poder. Essa modalidade discursiva não abre

espaço para a heterogeneidade inscrever-se na história; antes, opera para o domínio dos meios de produção e circulação dos sentidos.

Partindo do pressuposto de que se trata aqui de um discurso sobre os jogos eletrônicos, ou seja, não estou versando sobre o discursivo no jornal, muito menos do discurso jornalístico sobre o comunismo, como fez Mariani. Reitero, que no meu modo de compreender, cada dizer se inscreve em uma determinada “Formação Discursiva”, constitui-se de materialidades significantes imbricadas (n)do simbólico. É nesse processo que o sujeito-*streamer* formula seu dizer sobre o jogo.

Conforme já tratamos, Pêcheux (2009, p. 146-7) dirá que o sentido é decorrente de posições ideológicas em relação ao que poderíamos apontar de “condições de produção” do discurso, na primeira tese em que começa debatendo a evidência de sentido. Entendo “condições de produção” como em Courtine (2009, p. 49-50), que fala do jogo de formações sociais que constituirão o lugar do sujeito por formações imaginárias que o circunscrevem. É também aquilo que Orlandi (2001, p. 30-1) vem chamar de contexto amplo das condições de produção, como aquele que abrange as condições sócio-históricas, ideológicas que são presentificadas em um enunciado, contrapondo o contexto imediato (suas circunstâncias) de enunciação. Considerando tais processos, os sentidos empregados pelo sujeito do discurso são decorrentes de posições que se sustentam frente às formações ideológicas. Por fim direi, ainda, que se o processo de “produção de sentido” é dado por Pêcheux e Fuchs (1997, p. 169) através de paráfrase que constituirá uma “matriz de sentido”, este processo de produção de sentidos poderá ser entendido como um “lugar de constituição de sentido” na forma de uma Formação Discursiva (PÊCHEUX, 2009, p. 148).

Entendendo que Courtine (2009) descreve o desenvolvimento da noção de Formação Discursiva (FD), que advém de Michel Foucault em Arqueologia do Saber, referindo ao trabalho de reformulação desta noção por Michel Pêcheux, ao considerar a noção materialista da “contradição” que lhe é inerente. É segundo Courtine (2009, p. 72-3):

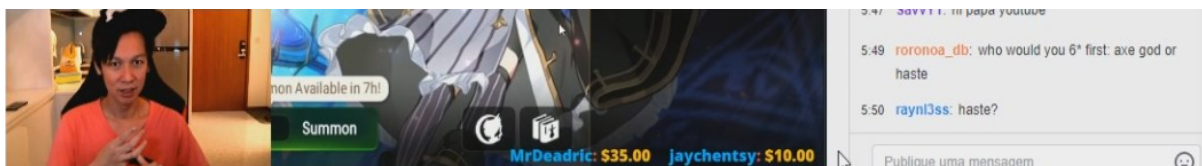
A instância ideológica estabelece, sob a forma de uma contradição desigual no seio de aparelhos, uma combinação complexa de elementos dos quais cada um é uma FI. As FI têm um caráter “regional” ou específico e comportam posições de classe. O que explica que se possa, a partir de FI antagônicas, falar dos mesmos “objetos” (a democracia, a liberdade, o pluralismo, etc.) e deles falar “diferentemente” [...] [...] Se uma FD é o que, em uma dada FI e em uma conjuntura, determina “o que pode e deve ser dito” (o que equivale a dizer que as palavras, expressões, proposições recebem seu sentido da FD na qual são produzidas); convém acrescentar que essa característica não é isolada das relações contraditórias que uma FD estabelece com outra FD. (grifo do autor).

Esta hipótese de trabalho compreende que é na Formação Discursiva onde ocorre a interpelação (como assujeitamento ideológico) do sujeito do discurso. Para Courtine (*ibidem*), o trabalho de descrição de uma Formação Discursiva, para qual é impossível separar-se “das relações de desigualdade, de contradição ou de subordinação”, é indissociável o trabalho de descrever o seu “interdiscurso”, “o todo complexo com dominante” (PÊCHEUX, 2009, p. 148-9).

Finalmente, antes de progredir ao corpus de análise, resta ainda definir o que entendo por “interdiscurso”, que implica em apreender como o sujeito do discurso passa a sujeito enunciador ao produzir o “intradiscurso”. É aquilo que Orlandi (2001, p. 32) aponta na relação entre a constituição e a formulação do dizer, entre o já-dito (o “interdiscurso”) e o que se está dizendo (o “intradiscurso”). Isto porque penso agora em como se dá a formulação ao falar sobre o jogo, ou seja, sobre os sentidos que serão mobilizados na produção da transmissão. É aquilo que entendo a partir da leitura de Courtine (2009, p. 74-5), que no funcionamento do interdiscurso o sujeito-*streamer* “pega” os objetos de seu discurso do interdiscurso, na forma de um “pré-construído”, para então formular seu enunciado, segundo o qual irá dar “coerência à sua declaração”. Para estes autores o sujeito no processo de interpelação/subjetivação não se dá conta de que os objetos de seu discurso têm uma pré-existência, o que abrangemos anteriormente conforme os “esquecimentos inerentes ao discurso” de Pêcheux (2009, p.161-162).

Para que se compreendam esses processos discursivos, pretendo trazer uma SD do sujeito-*streamer* que parece situar-se entre o modo de funcionar dos jogos de azar do tipo “sorteio”, tal qual o conhecemos (bingo, roleta, loteria, etc.), e o “como jogar” das plataformas eletrônicas e os itens necessários como tal. Após essa exposição, busco identificar nas falas do sujeito o “metagame” como outro aspecto, enquanto uma metodologia do jogo, isto é, o “como jogar”.

Figura 20 – *Streamer YDCB* “contando nos dedos” os personagens que deseja sortear



Fonte: Imagem feita com *printscreen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

SD4: “*O que eu quero daqui? Iseria, Rod of Amaryllis, Ken de fogo... isto é uma lista bem curta para ser honesto, porque qualquer outra coisa praticamente eu não posso usar*”. (tradução livre do autor).³³

Nesta formulação, o sujeito-*streamer* questiona para si/para a “audiência” o que deseja que venha como resultado do “sorteio” que fará no jogo *Epic Seven*. Esta é uma referência que mobiliza um determinado pré-construído, sem o qual nada do que diz fará sentido; ou seja, o pré-construído que veio do tipo de jogo que ele está transmitindo: trata-se de um *gacha game*.³⁴ Logo, pressuponho um estranhamento da expressão para aqueles que não estão inseridos na mesma formação discursiva de jogadores de jogos eletrônicos, especificamente dos jogos para celulares e dispositivos móveis. Trata-se de uma adaptação do sistema de jogo das máquinas de cápsulas japonesas para os jogos eletrônicos (“*capsule-toy vending machines*”). Na atualidade, encontramos cada vez mais dessas maquininhas nas ruas e *shoppings* (muitas vezes nos *GameCenters* dos *Shoppings* e *Malls*), que recebem algumas moedas e expõem uma capsula que contém algum brinquedo aleatório. Uma forma de sorteio, já que não se pode prever o que virá da troca na máquina, apenas desejar um resultado específico do sorteio, o que geralmente faz com que o usuário (comumente uma criança) gaste várias moedas até conseguir o que deseja.

Em vista disso, o sujeito-*streamer* está mobilizando toda uma rede de memória sobre uma prática em jogo e faz isso criando uma lista de “desejos” antecipando os resultados possíveis da sua “Evocação”. Essa “evocação” é aquilo que os jogadores brasileiros desse gênero conhecem mais pela expressão “*sumonar*”, que deriva do inglês “*summon*”. Essa prática tem o mesmo sentido de imprevisibilidade de se retirar uma carta aleatória de um maço de baralhos. Por exemplo, o primeiro nome que o *streamer* YDCB cita (*Iseria*) é uma personagem “5 Estrelas”. Para sortear no jogo uma personagem “5 Estrelas”, o jogador tem 1,25% de chance, enquanto que a chance de receber a personagem *Iseria* especificamente é de 0,0463 % (ver imagem abaixo com a lista de dentro do jogo com as porcentagens).³⁵

³³ “What am I going for here? Iseria, Rod of Amaryllis, Fire Ken... that's it really short list to be honest because anything else is pretty much I can't really use”. (YDCB Breakfast & Chill 17m 04.01.2019, tempo no vídeo: 5m:00s).

³⁴ WIKIPÉDIA: “Gacha Game”. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gacha_game> Acessado em: 03/06/2019

³⁵ Saliento que as empresas de jogos do gênero *Gacha* só disponibilizam essas informações, porque países como a China regulamentaram na forma de Lei essa prática.

Figura 21 – Tabela com lista de personagens e artefatos do jogo *Epic Seven* e suas porcentagens

Hero : 46.75%		Artifact : 53.25%	
Star Grade	Drop Rate	Star Grade	Drop Rate
5 Star Hero	1.25%	5 Star Artifact	1.75%
4 Star Hero	4.5%	4 Star Artifact	6.5%
3 Star Hero	41%	3 Star Artifact	45%
5 Star Hero		5 Star Artifact	
Vildred	0.0463%	Sigurd Scythe	0.07609%
Charlotte	0.0463%	Durandal	0.07609%
Baal & Sezan	0.0463%	Holy Sacrifice	0.07609%
Ravi	0.0463%	Elbris Ritual Sword	0.07609%
Iseria	0.0463%	Rhianna & Luciella	0.07609%
Sez	0.0463%	Wind Rider	0.07609%
Tywin	0.0463%	Bloodstone	0.07609%
Ken	0.0463%	Song of Stars	0.07609%
Aramintha	0.0463%	Abyssal Crown	0.07609%
Chloe	0.0463%	Etica's Scepter	0.07609%
Basar	0.0463%	Rod of Amaryllis	0.07609%
Ludwig	0.0463%	Shimadra Staff	0.07609%
Sigret	0.0463%	Time Matter	0.07609%
Destina	0.0463%	Utheric's Tooth	0.07609%

Fonte: Imagem editada pelo autor (saturação, cor e corte), retirada do jogo *Epic Seven*.

Para tratar desta característica que denominei por “aleatoriedade” em jogo remeto essa questão primeiramente sobre o(s) sentido(s) de jogo que se alinham fundamentalmente entre os trabalhos de Johan Huizinga (2000) e Roger Caillois (1990). Com esse propósito em mente começo por situar no trabalho de Caillois essa problemática. Esse autor formulou quatro princípios que são inerentes à prática do jogo, conforme a predominância de um sobre os outros, a saber: a competição, a sorte, a mímica e a vertigem (*agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*).³⁶ Conforme o autor traz:

Chamar-lhes-ei, respectivamente *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Todas se inserem francamente no domínio dos jogos. Joga-se à bola, ao berlinde ou às damas (*agôn*), joga-se na roleta ou na lotaria [*alea*], faz-se de pirata, de *Nero* ou de *Hamlet* (*mimicry*), brinca-se, provocando em nós mesmos, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão e desordem, (*ilinx*). (CAILLOIS, 1990, p. 32).

Não pretendendo aqui desenvolver todas as quatro “categorias fundamentais” de Caillois, mas detenho especial atenção à Sorte (*Alea*), uma vez que esta tem relação direta com aquilo que observamos na formulação do sujeito-streamer. Segundo Caillois (1990, p. 36), *alea* em “latim, é o nome para um jogo de dados”. Assim, o princípio da *alea*-toriedade é característico e predominante em jogos como loteria, cassino, hipódromo, apostas mútuas, ou seja, é um princípio que determina um certo grupo de jogos em que o acaso predomina.

³⁶ Roger Caillois dá preferência às expressões em latim.

A *alea* assinala e revela a benevolência do destino. O jogador, face a ele, é inteiramente passivo, não faz uso das suas qualidades ou disposições, dos seus recursos de habilidade, de força e de inteligência. Limita-se a aguardar, expectante e receoso, as imposições da sorte. Arrisca uma aposta. A justiça – sempre buscada, mas desta vez sob forma diferente, e tendendo a manifestar-se, também neste caso, em condições ideais – compensá-lo-á proporcionalmente ao seu risco, com uma rigorosa precisão. Todo o cuidado posto ainda há pouco para igualar as oportunidades dos concorrentes é aqui empregue para equilibrar escrupulosamente o risco e o lucro. (CAILLOIS, 1990, p. 37).

Como Caillois busca referências na história e na literatura para descrever os jogos, o autor aqui está abordando por “destino”, e não probabilidade, aquilo que se refere ao fenômeno da “sorte”. Deixa insinuado que jogos do princípio da *Alea* produzem no jogador uma expectativa, gostaria de retomar esta ideia mais à frente em meu gesto de análise. Mas o que procuro salientar agora, nesta passagem, está na relação implicada entre risco e lucro. Daí que práticas do mercado financeiro por vezes serem tidas como um jogo (bolsa de valores). Dada a possibilidade de sucesso do sorteio do *streamer*, isto é, a chance de sair a personagem *Iseria* é menor que 1%, é uma aposta que pode ser entendida tanto como uma forma de desperdício como de investimento.

O vídeo que trago em análise, consiste de 17 minutos de transmissão dedicados exclusivamente ao resultado do “sorteio” feito pelo sujeito-*streamer*. É o caso também de começar a pontuar a propósito do sujeito-audiência. E esse aspecto de aleatoriedade parece despertar o interesse de algumas pessoas, que vão se constituir enquanto sujeito-audiência de uma transmissão no *Twitch.tv*, pois consideram “divertido” assistir um outro se entregar à “sorte”.

Talvez ao espectador seja divertida a expectativa criada pelos resultados aleatórios, confirmando o proposto por Caillois. Talvez seja o *non sense* das reações do sujeito-*streamer* ao obter o resultado certo, ou não. Mas, do modo que vejo, em um certo sentido, a audiência pode estar procurando “vencer por procuração” (CAILLOIS, 1990, p. 144). A audiência estaria em busca de uma forma de compensação das mazelas da sociedade capitalista. O fato de que todos desejam ser bem sucedidos, ser escolhidos, ser promovidos por seu mérito próprio, mas é uma ilusão de que todos podem ter acesso a tudo isso.

Assim, apresenta-se pela mídia a figura do “ídolo”, com o qual a audiência poderá identificar-se e projetar a ilusão de sucesso por meio da imagem de outrem. Deste modo, encontro-me na mesma página que Caillois (1990, p. 145), compreendendo a audiência como um grupo que se porta tal qual uma multidão de admiradores que tem um vínculo visceral com seu ídolo, projetando-se por meio do desejo de ser o outro.

Ao refletir sobre as circunstâncias do sujeito-audiência, alinho-me à perspectiva desse autor sobre o jogo ser a “ocasião de gasto total: de tempo, de energia, de engenho, de destreza e muitas vezes de dinheiro, para a compra dos acessórios ou para eventualmente pagar o aluguel do local” (CAILLOIS, 1990, p. 25).³⁷

Digo isso lembrando que cada vez que o jogador faz um sorteio, ele está “gastando” recursos do jogo, quando não está gastando dinheiro. O jogo *Epic Seven* clama para si o título de jogo gratuito, mesmo que venda pacotes variados dentro do jogo, que podem custar até R\$379,90 (preço conferido no momento em que escrevo esta Tese).³⁸ Fazendo alguns cálculos sobre as microtransações em jogo, posso dizer que este pacote específico trará para o jogador a oportunidade de sortear 44 vezes. Cada vez que clicar no jogo, o sujeito-jogador terá no sorteio 0,0463% de chance de retirar uma das personagens, *Iseria* ou *Ken*, e 0,07609% de chance de retirar o item *Rod of Amaryllis*. Essas são chances individuais que não se acumulam. Entendo que o sujeito-jogador que se insere nessa prática em jogo possa pensar que está pagando pelo seu divertimento, pelo seu *hobbie*. Mas posso também entender que ele está aderindo a uma forma de transação eletrônica (compras em jogo), que irá produzir para ele certo efeito em jogo, ou não, associada a complexos cálculos estatísticos de probabilidades, parte de uma programação do jogo, que está no nível mais obscuro da linguagem o qual o jogador tem acesso apenas pela lista de porcentagens apresentadas acima.

Continuando nossa análise, quando o sujeito-streamer diz na SD: “qualquer outra coisa praticamente eu não posso usar”, compreendo que ele está fazendo referência a outro saber, mobilizando assim outros pré-construídos (além dos que já apontei), que advém também das circunstâncias da prática do jogo. Implica as circunstâncias em que jogos como *Epic Seven* são também classificados como jogos de “Estratégia”. Descrevendo um pouco

³⁷ Faço aqui uma deferência ao desperdício e ao aspecto improdutivo dos jogos em geral. Ao dizer isso remeto novamente ao trabalho de Caillois (1990, p. 29), que em cima da definição de jogo de Huizinga, apresenta uma síntese das ideias deste autor e define a atividade do jogo como “livre, delimitada, incerta e improdutivo”. Atento a esta última característica, para tomá-la enquanto uma referência à circunscrição da atividade do jogo para somente a comunidade de jogadores envolvidos (“delimitada”), o que compreenderia também a não geração de riqueza em jogo (“improdutivo”). Ou melhor, no sentido de que na prática do jogo se “conduz a uma situação idêntica à do início da partida” (idem). Todavia, apesar de encerrar uma lógica pertinente essas proposições não podem ser tomadas sem mais debates. Muito menos a propósito de uma prática emergente de um mercado mundializado e da transmissão de vídeos sobre estes jogos eletrônicos. Pois, do modo que Caillois (1990, p. 25) entende, o que existe é apenas “deslocação de propriedade, mas não produção de bens”. Dizendo de outra maneira, é simples entender que em jogo não há produção de mercadoria, de mais-valia, transferência de valor, etc. Todavia, é simplista conceber que não há implicação da prática do jogo inserida na produção das transmissões do Twitch. De outro modo, conceber estas práticas em questão como um desperdício, no sentido de uma prática improdutivo, ou, como apenas um *hobbie*, é desconstruir a questão que apontamos em tese no capítulo anterior: da prática de fazer transmissões no Twitch ser uma forma de trabalho precarizado.

³⁸ APP STORE: *Epic Seven*. Descrição do aplicativo no website do distribuidor. Classificação: “Grátis. Oferece compras dentro do app”. Disponível em: <<https://apps.apple.com/br/app/epic-seven/id1322399438>> Acesso em: 14/06/2019.

mais sobre o jogo aponto que existe toda uma dinâmica que envolve sua estratégia (como compor seu time com os personagens, como equipar seus personagens). Uma estratégia que é parte do jogo, a qual o jogador deveria constituir na prática do jogo, ou seja, jogando, usando o jogo, produzindo experiência em jogo.

Para facilitar a compreensão do que me refiro, associo ao jogo Xadrez: sabemos as regras do jogo e o que cada peça pode/não-pode fazer em jogo. De modo que, como sabemos, o modo que cada peça se movimenta (que o Rei só anda uma casa em todas as direções, que o Cavalo movimenta-se em “L”, por exemplo). As regras compõem a parte estrutural de todo jogo, conforme Caillois (1990). As regras são convencionadas, arbitrárias, necessárias e incontornáveis. “Todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido”, descreveu Caillois (1990, p. 11).³⁹ Em cima das regras do jogo, que circunscrevem a prática do jogo, é que podemos traçar uma estratégia no caso do Xadrez, que envolve um jogo de antecipações com os movimentos de nossas peças com as do outro jogador.

De forma semelhante, em *Epic Seven* a personagem *Iseria* tem um conjunto de habilidades que a predispõem a ser equipada com determinados itens em jogo (ver imagem abaixo, à esquerda) para assumir determinada função em uma equipe (imagem abaixo, à direita), isso seguindo certas estratégias já preconcebidas pelos jogadores. Isto considerando as possibilidades e impossibilidades de formulações de estratégias limitadas pelas regras do jogo.

Figura 22 – Imagens de *Iseria* de dentro do jogo



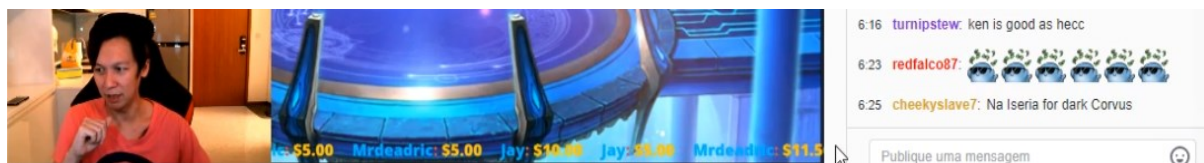
Fonte: Imagens do Google (o autor da pesquisa não dispõe da personagem *Iseria* para ilustrar).

O sujeito-streamer complementa sua formulação anterior com seus argumentos da finalidade da personagem, isso vai abranger sua estratégia de jogo. Até este momento, na fala

³⁹ Não posso deixar de manifestar uma inquietação sobre este tema, pois *qual a proximidade possível, e impossível, entre as noções de Regras do Jogo e de Língua?* Essa questão que fica em aberto certamente deverá ser uma provocação para estudos futuros.

do sujeito-streamer, entendo que foram mobilizados somente pré-construídos que remeteram ao jogo *Epic Seven*. Todavia, trago na SD abaixo, como o sujeito ao formular seu dizer faz referência a um objeto que está aquém do jogo, isto é, da prática do jogo.

Figura 23 – Streamer YDCB olhando para a tela do chat e falando porque precisa de *Iseria*



Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

SD5: “Eu quero ela para a composição do meu *Corvus*. É por isso que eu quero *Iseria*, porque de outra forma não posso fazer um vídeo *PvP* do *Corvus*. Porque *Iseria* pode tirar o tempo de recarga de *Knighthood* e *Corvus* pode explodir algo imediatamente, sim?” (tradução livre do autor).⁴⁰

Na SD5 (acima), o sujeito-streamer está expondo a formulação em jogo de sua estratégia: *Iseria+Corvus*, isto é, primeiramente afirma que quer a personagem com o propósito de utilizá-la em conjunto com outra: *Corvus*. Porém, ele deixa logo evidente que a personagem não teria uso apenas para ele jogar com ela, a formulação: “de outra forma não posso fazer um vídeo *PvP*”, só pode ser feita por quem está na posição sujeito-streamer. Mas, quando o sujeito trata da função da personagem na sua composição de jogo, isto é colocado logo após a conjunção explicativa *because*/porque, ali ele está relacionando o efeito em jogo dessa formulação *Iseria+Corvus*. O que confere um tom pedagógico a sua transmissão.

Portanto, a formulação em jogo de estratégias confere aquilo que podemos chamar de saber-fazer do jogo, é o fruto da experiência em jogo do sujeito-jogador ou, como abordarei adiante, pode ser alçado de algum outro lugar.⁴¹

Quando mencionai a constituição de saberes sobre o jogo também era sobre isso que me referia, isso envolve compreender a prática daquilo que se chama “*metagame*” ou “*meta*”.

⁴⁰ “I want her for my *Corvus*’s comp. That’s why I want *Iseria*, because otherwise can’t make a *Corvus*’ *PvP* video. Because *Iseria* can take away the *Knighthood* cooldown and *Corvus* can nuke something immediately, yes?” (ANEXO A – YDCB Breakfast & Chill 17m 04.01.2019 em 6m:00s).

⁴¹ Aqui não vou aprofundar o que é *PvP* (a saber: do inglês “Jogador versus Jogador”). Isso levaria nosso diálogo a tratar dos modos de jogo em *Epic Seven*, o que, na verdade, não é do escopo da transmissão que trouxe em recorte de YDCB. É uma transmissão completamente voltada ao sorteio (evocação). Porém, posso dizer que Caillois compreende *Alea* como princípio em oposição a o *Agôn* (competição), por este depender do desempenho das habilidades do “indivíduo” e aquele representa uma entrega ao “destino”. “*Agôn* e *alea* traduzem atitudes opostas e de certa forma simétricas, mas obedecem ambas a uma mesma lei: a criação artificial entre os jogadores das condições de igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens”, diz Caillois (1990, p. 37).

Um grupo de pesquisadores da *University of Connecticut*, que se propuseram a debater os aspectos pedagógicos dos jogos eletrônicos, abarcam aquilo que consideram parte da *meta* análise dos jogos, no sentido do “extra-jogo”, entendendo aquilo que os jogadores buscam para incorporar no seu saber sobre o jogo. “Grande parte da ‘aprendizagem’ do jogo de *videogame* pode vir de grupos de afinidade que emergem do jogo, consistindo de fontes de *metagame*, como *blogs*, *wikis* e páginas de discussão que suportam dicas, *cheats* e *modding*”.⁴²

O “extra-jogo” compõe um conjunto de saberes sobre o jogo (um arquivo). De modo que certas estratégias em jogos, consideradas “*metas*”, representam um trabalho de institucionalização de saberes sobre o jogo que tem reconhecimento pela comunidade. Se ainda não foi possível a compreensão, apelo mais uma vez ao Xadrez, onde existem uma série de estratégias preconcebidas e movimentos extraordinários que são muito utilizadas para ensinar novatos a jogarem o Xadrez. No movimento chamado “Roque”, a peça Rei salta uma casa em direção a sua Torre adjacente, esta Torre troca de posição com o local em que estava a peça do Rei. Essa é uma jogada básica ensinada a iniciantes e, obviamente, que um jogador experiente já traz um repertório próprio de táticas de jogo de Xadrez. Mas falamos do que já é notório na prática do jogo e que, muitas vezes, tem relação com um certo tom pedagógico do “como jogar” Xadrez.

A temática que recaio sobre a noção de “*meta*” acaba por nos conduzir a outro aspecto do “discurso sobre”. Para caracterizar o discurso jornalístico, Mariani (1998) teve por base a tipologia discursiva de Orlandi ([1999] 2009), a saber: o Autoritário, o Polêmico e o Lúdico.

- a. discurso autoritário: aquele que a polissemia é contida, o referente está apagado pela relação da linguagem que se estabelece e o locutor se coloca como agente exclusivo, apagando também sua relação com o interlocutor;
- b. discurso polêmico: aquele em que a polissemia é controlada, o referente é disputado pelos interlocutores, e estes se mantêm em presença, numa relação tensa de disputa pelos sentidos;
- c. discurso lúdico: aquele em que a polissemia está aberta, o referente está presente como tal, sendo que os interlocutores se expõem aos efeitos dessa presença inteiramente não regulando sua relação com os sentidos. (ORLANDI, [1999] 2009, p. 86)

⁴² “Much of the “learning” of video game play may come from affinity groups that emerge from game play, consisting of metagame sources such as blogs, wikis, and discussion pages that support hints, cheats, and modding”. (tradução do autor). YOUNG, Michael F.; *et all.* 2012, p.82-3). YOUNG, Michael F.; *et all.* Our Princess Is in Another Castle: A Review of Trends in Serious Gaming for Education. IN: Review of Educational Research. March 2012, Vol. 82, No. 1, pp. 61–89. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/deef/f2e6acc0a02318958f952633a6e23841b8da.pdf>> Acesso em: 04/07/2019.

Ao expor suas formas do discurso, Orlandi ressalta que não existe uma forma pura de discurso, mas trata-se de um dominante no funcionamento do discurso. Ou seja, será Autoritário se este discurso tende à paráfrase, Lúdico se tende à polissemia e Polêmico se não há separação clara entre paráfrase e polissemia. Segundo Mariani (1998), usualmente, caracteriza-se o discurso sobre no jornalismo pelo tipo “discurso autoritário” de Orlandi ([1999] 2009), aquele em que há a predominância do agente do discurso na produção de sentido, tomando a forma de um agenciamento, realizando assim um movimento de conter a polissemia. É diferente, por exemplo, do discurso de forma predominantemente lúdica e polissêmica, como Neckel (2010, p. 32) caracterizou o Discurso Artístico.

Ressalto, de acordo com Orlandi ([1999] 2009, p. 85), que são variadas as formas de se tipificar os discursos: desde os institucionais ou normativos, das disciplinas acadêmicas, dos estilos artísticos, dos gêneros textuais, das subdivisões dentre os já citados, entre tantos outros. Exemplificando, teríamos (na mesma ordem citada anteriormente): o Discurso Político, o Discurso Jurídico, o Discurso Pedagógico, o Discurso Barroco, o Discurso Narrativo, o Discurso Liberal. Não que ao analista do discurso não interesse entender estas “tipologias já estabelecidas”, por seu modo de produzir os efeitos esperados, em suas regras e princípios, ou seja, apreender sua ordem e regime. Mas este não deve ser o cerne da análise discursiva, que a priori deve incluir o “funcionamento do discurso” como principal modalidade.

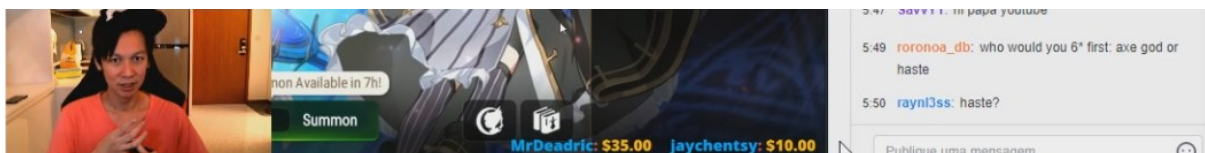
Observemos que a produção de sentidos se dá em meio a dois grandes processos discursivos: a paráfrase e a polissemia. O funcionamento da linguagem, apresentado por Orlandi ([1999] 2009, p. 36), está na tensão entre dizer o mesmo e dizer o diferente, em processos parafrásticos e polissêmicos. Porque quando o sujeito diz, ele o faz implicado em uma rede de sentidos, fazendo uma retomada de significação (paráfrase), ou pode fazê-lo produzindo outros sentidos (polissemia). “A paráfrase representa assim o retorno aos mesmos espaços do dizer. Produzindo diferentes formulações do mesmo dizer sedimentado. A paráfrase está do lado da estabilização. Ao passo que, na polissemia, o que temos é deslocamento, ruptura de processos de significação. Ela joga com o equívoco”, descreve Orlandi ([1999] 2009, p. 36).

Da forma que entendo é como o sujeito-jogador irá formular sua experiência em jogo, se é constituindo seu jogar por meio de “metas” de jogo (processo parafrástico), ou, se é por meio de uma experimentação sem relação com um saber já consolidado (polissemia). Trata-se de processos discursivos, muitas vezes, constituídos por meio de negociações com outros sujeitos-jogadores, a fim de constituírem um saber sobre o jogo que se consolida por meio de

uma rede de memória sobre o jogo. Isto é, quando um jogador está em jogo, poderá, ou não, constituir sentidos em jogo segundo essa rede de sentidos (paráfrase ou polissemia).

Antes de buscar caracterizar o tipo de discurso por meio da tipologia de Orlandi na transmissão em análise, gostaria de expor um novo recorte nas SDs abaixo. Peço que o leitor ou a leitora observe as imagens e as legendas que as precedem. Se essas legendas estiverem em aspas, correspondem a uma fala do sujeito-*streamer* no momento em que as imagens foram produzidas. Em cada enquadramento, ao lado da imagem do sujeito-*streamer* e do jogo, encontramos o *chat*, no qual a “audiência” está também fazendo seus comentários. As falas no *chat* podem, ou não, terem relação com a transmissão; podem, ou não, serem direcionadas ao *streamer* YDCB.

Figura 24 – SD6: “O que eu estou querendo aqui: *Iseria*, *Rod of Amaryllis*, *Ken* de fogo...”



Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

Figura 25 – SD7: “o *Haste*! Eu aceito um *Haste*!”



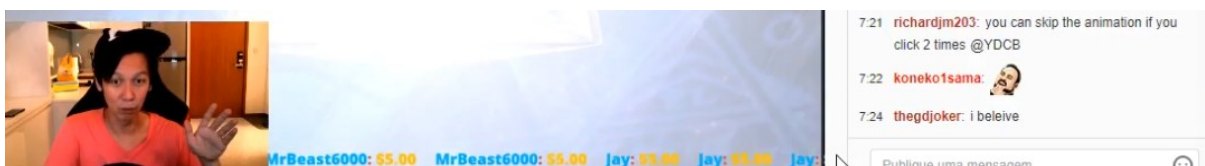
Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

Figura 26 – SD8: “Eu preciso de *Iseria*”



Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

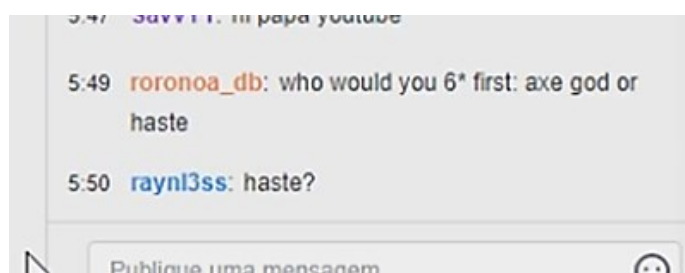
Figura 27 – SD9: “Isso não dá habilidade de devoção”



Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

As imagens acima buscam compor uma sequência específica da transmissão, que, segundo a minutagem no *chat* das imagens, compreende o intervalo entre 5m:54s e 7m:24s. Na SD6, temos uma formulação que já foi tratada anteriormente, com o gestual do sujeito-*streamer* “contando nos dedos”, enquanto formula verbalmente uma listagem (Figura 24). Observa-se no *chat* desta SD6 que um sujeito-audiência (*raynl3ss*) levanta uma outra possibilidade de resultado para o sorteio do *streamer* YDCB: “*haste?*” (ver imagem abaixo).

Figura 28 – Imagem destacando o *chat* da Figura 24



Fonte: Imagem produzida pelo autor, destacando o *chat*.

Quando o sujeito-*streamer*, olhando para o lado, para a tela do monitor que está o *chat* de sua transmissão, entende o que foi sugerido e tem uma reação corporal e o incorpora na sua lista de desejos (SD7: “o *Haste!* Eu aceito um *Haste!*”). Mas, a seguir ele lê no *chat* alguém (*cheekyslave7*) reafirmando a “boa escolha” anterior (“*Na Iseria for dark Corvus*”, ver imagem abaixo), no que concorda o sujeito-*streamer* (SD8: “Eu preciso de *Iseria*”). Aqui, se expõe que a formulação do sujeito-jogador YDCB de *Iseria+Corvus* advém de outro sujeito-jogador (*cheekyslave7*). Como observei na análise anterior desse intradiscurso, o modo que o sujeito-*streamer* irá produzir sua fala, porém, pode dar a entender que se tratou de uma estratégia própria (além de ter exposto seu interesse particular em fazer um vídeo).

Figura 29 – Imagem destacando o *chat* da Figura 26



Fonte: Imagem produzida pelo autor, destacando o *chat*.

Na SD9, ele diz: “Isso não dá habilidade de devoção”, aqui se observa quando o sujeito-*streamer* perde o que um usuário (*richardjm203*), em seu *chat* da transmissão, estava dizendo para ele. O comentário deste usuário se tratava de uma “dica de jogo” (imagem abaixo).

Figura 30 – Imagem destacando o chat da Figura 26



Fonte: Imagem produzida pelo autor, destacando o *chat*.

Nota-se, nessa sequência de quadros, que as formulações em jogo não são dadas apenas pelo gênio criador do *streamer* YDCB, está naquilo que se criou entre ele e o sujeito-audiência, por meio de uma série de negociações. Nota-se também a impossibilidade do sujeito-*streamer* seguir todos os comentários de sua “audiência”, o que revela o estado intermitente de invisibilidade do sujeito-audiência. Ou seja, há momentos em que pode não haver “interlocução”. Interlocução compreendida aqui como o movimento intersubjetivo entre/dos sujeitos (GRIGOLETTO; GALLO, 2013, p. 3).

Obviamente, os sujeitos em jogo se tratam de sujeitos que compartilham os mesmos pré-construídos que advém do jogo. Nesta transmissão, eles vão constituir o seu dizer sobre o jogo na forma de uma disputa pelos sentidos em jogo. Do modo que compreendo a questão, uma transmissão “ao vivo” em que os sujeitos estão falando sobre/em jogo, o referente do discurso (o jogo, ou, o “como jogar”) está sempre lá requisitando que sejam demonstradas as habilidades do sujeito-jogador. Mas observei que nesta ocasião não ocorreu um engessamento dos sentidos. Mas, mesmo considerando isso, em razão das condições de produção do *Twitch.tv*, não posso apreender como um discurso do tipo eminentemente lúdico, uma vez que no *Twitch.tv*, o sujeito-*streamer* toma para si a responsabilidade pelo que produz na transmissão, incluindo a direção da dinâmica em jogo e com a sua “audiência”, estas são características do tipo autoritário. Consequentemente, esta transmissão em específico pode ser tratada na forma de um discurso do tipo polêmico, entre a tensão do lúdico e do autoritário do discurso.

Nota-se, como também observou a criadora desta tipologia, que o seu propósito é de caracterizar o discurso para auxiliar a compreensão de seu funcionamento. Assim, tomo as palavras de Orlandi ([1999] 2009, p. 86) como minhas, é polêmico, porque a polissemia é controlada (digo isso pela evidência das negociações entre os dizeres dos sujeitos para produzirem sentidos sobre o jogo).

Outro aspecto que busquei descrever em análise diz respeito a um efeito de expectativa criado na audiência, que diz respeito ao momento quando o sujeito-*streamer* diz que não pode usar qualquer outro personagem fora dos que ele está listando. Visivelmente, ele está ali significando o que faz parte de sua estratégia de jogo. Mas ele está também criando uma expectativa na audiência sobre aquilo que ele demanda em jogo enquanto sujeito. A expectativa criada certamente tem sua relação enquanto efeito no aspecto de entretenimento da transmissão. De modo que as SDs anteriores trataram-se também da “interação” do *streamer YDCB* com a “audiência”, seguindo os olhares, os gestos, os comentários, o que de algum modo veio compor uma forma de interlocução.

Logo abaixo trago um fragmento de imagem da transmissão de *YDCB*. Aqui, o sujeito-*streamer* está comemorando ao retirar, não a personagem *Iseria*, mas um dos outros que estavam em sua lista: o item *Rod of Amaryllis*.

Figura 31 – *Streamer YDCB* comemora seu sorteio



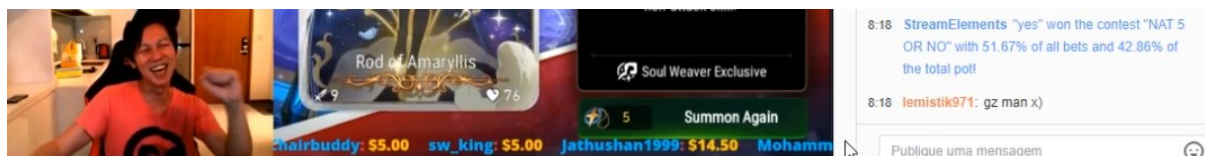
Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

A comemoração desse acontecimento, entre o *streamer YDCB* e sua “audiência”, mostra algo que vem lembrar o questionamento de Pêcheux ([1983] 2008) em sua análise do enunciado “*On a gagné*” (“Ganhamos”): afinal, *quem ganhou para os sujeitos do enunciado?* A transmissão dá a oportunidade de se conceber quando incide no sujeito-audiência uma projeção de si em outrem, ou não, isto é, tomar o desejo próprio pelo desejo do outro. Mas isto se produzirá apenas enquanto efeito, porque quem realmente ganhou é aquele sujeito da

imagem, não os sujeitos que estão ali, compartilhando o estase por meio das possibilidades que o *website Twitchi* lhes permite. É o caso do leitor ou da leitora observar no vídeo em questão (em Anexo) quando a “audiência” se manifesta como uma onda de enunciados verbais, ou não (*emoticons*). Tornando quase impossível a tarefa de acompanhar a leitura do que se diz no *chat*.

Retomando algumas ideias iniciais deste capítulo, é importante reforçar que quando formulei sobre uma discursividade do jogo, não estou afirmando que é um jogo específico o portador de um discurso próprio, mas que pode existir uma matriz de sentidos do/em jogo. De modo que, na prática do jogo, sujeitos e sentidos se constituem. Quer dizer, a produção de sentidos em jogo não se fixa em apenas um jogo em particular, ao contrário, ao longo da prática os sujeitos-jogadores irão constituir saberes sobre o jogo. Isso possibilita compreender o sujeito do jogo na prática do jogo (jogando), falando sobre o jogo e produzindo um jogo. Em dado momento da transmissão de *YDCB* foi inesperado observar quando o sujeito-jogador, ao passar para a posição-sujeito-*streamer*, não só formula sobre o jogo, como passa a produzir o jogo. Considerando a SD abaixo:

Figura 32 – Resultado do "concurso" na tela do *chat*



Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

SD10: “StreamElements ‘sim’ venceu o concurso ‘NAT5 OU NÃO’ com 51,67% de todas as apostas e 42,86% do total do pote!”.⁴³

A SD acima foi retirada do *chat* da transmissão, trata-se de uma formulação de um “aplicativo de transmissão” que o sujeito-*streamer* pode incorporar, se assim quiser, a sua transmissão. Indica que é uma formulação de um sujeito-máquina *StreamElements*. No caso, o aplicativo em questão permite ao *streamer* específico pré-programar um concurso dentro de sua transmissão. Mas em seu modo de formular no *chat*, o sujeito-máquina (*StreamElements*) o faz à semelhança do sujeito-audiência.

Considero a consequência análoga ao trabalho de Gallo e Grigoletto (2013) sobre o efeito de sentido na passagem da sequência fílmica de um jogo para quando o jogador está

⁴³ “StreamElements ‘yes’ won the contest ‘NAT5 OR NO’ with 51,67% of all bets and 42,86% of the total pot!” (tradução livre do autor). (ANEXO – *YDCB Breakfast & Chill* 17m 04.01.2019 em 08m:15s).

efetivamente jogando: “O resultado é esse efeito de não discernimento entre o que se considera uma interação e uma interlocução” (GALLO; GRIGOLETTO, 2013, p. 3). Em meu gesto de análise, demonstra-se quando o sujeito-*streamer* passa do “discurso sobre” para “formular o jogo”, dadas as condições de possibilidade do *Twitch.tv*. Isso não quer dizer que o movimento de “falar sobre” e “produzir o” foram produzidos ao mesmo tempo, ainda assim estão imbricados no espaço simbólico da transmissão do *Twitch.tv*, entre o dizer do sujeito-máquina e o dizer do sujeito-*streamer*, “sujeito autor da programação”.

Nesta parte da Tese, procurei descrever como o sujeito-*streamer* produzirá seu “como jogar”. Ao se evidenciar sua tática de jogo, ele aponta o que poderia ser parte de uma “meta” de jogo, imposta pela sua inscrição no discurso sobre o jogo, ou, o que poderia também ser uma formulação nova, um novo modo de jogar o jogo. Assim, respondendo às duas provocações iniciais deste capítulo.⁴⁴ Na primeira, o sujeito-*streamer* pode buscar os sentidos sobre o jogo no *metajogo*, numa rede de reformulações preexistentes sobre o jogo, que mobilizam sentidos de um pré-construído sobre o “como jogar” e não apenas sobre o jogo. Mas há aqui um movimento de sentidos que derivam de outro lugar, como fica evidenciado na pretensão do sujeito em fazer um vídeo com a personagem *Iseria*, sentido produzido por uma posição que não é aquela apenas do sujeito-jogador, mas do sujeito-*streamer*. Além disso, no modo de textualizar os enunciados em sua transmissão, o sujeito-*streamer* está assumindo uma posição de autoria, seja assumindo que fará um vídeo, seja criando um concurso na transmissão.

3.2 FORMAÇÃO DISCURSIVA: QUAIS SENTIDOS DO JOGO PERMANECEM/CIRCULAM NO TWITCH?

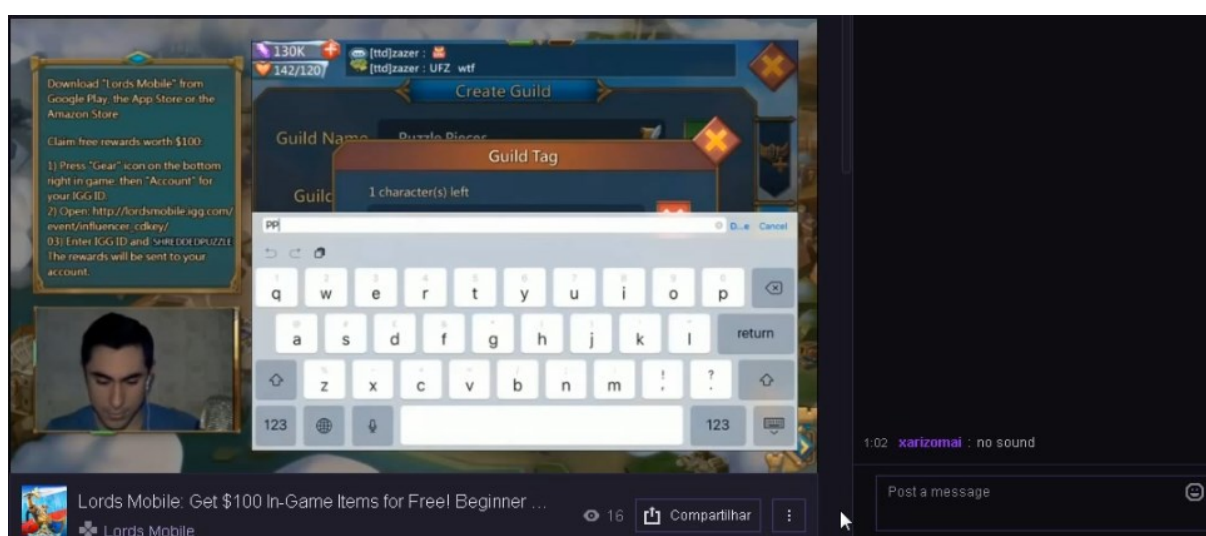
Peço ao leitor ou à leitora que me acompanhe agora por uma breve análise da segunda transmissão que tomei para o recorte desta Tese (em Anexos nomeada por *ShreddedPuzzle*). A análise será mais curta em razão de muitas das definições discursivas já terem sido tratadas anteriormente. Aqui, vou apontar alguns aspectos do discurso do sujeito que vem de uma Formação Discursiva de Mercado e do Discurso do Jogo. Meu gesto analítico confronta o

⁴⁴ Onde o sujeito-*streamer* vai buscar os sentidos sobre o jogo? Quais sentidos do jogo permanecem/circulam no Twitch?

funcionamento discursivo destas duas transmissões, a anterior do *streamer* YDCB contra a do *streamer* *ShreddedPuzzle*, o que deverá nos auxiliar a entender *quais sentidos do jogo permanecem/circulam no Twitch.tv?*

A transmissão consiste em uma divulgação de um jogo para celular chamado *Lords Mobile* (para *Android* e *iOS*, IGG, Singapura, 2016). Tem duração total de uma hora e quinze minutos (ver em Anexo *ShreddedPuzzle* 1 e 2). Prontamente, apresento um recorte que fiz da transmissão de *ShreddedPuzzle*, abaixo, para ilustração inicial.

Figura 33 – Imagem da Transmissão de *ShreddedPuzzle*



Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

Agora, passo a considerar o “discurso sobre” por meio da SD abaixo:

SD11: “Aqui está o jogo, pessoal. Agora, deixem-me saber quando vocês fizerem o *download*, e então eu vou fazer uma guilda e nós poderemos nos unir na guilda juntos. Se vocês quiserem resgatar o código, o que vocês têm que fazer está nesta tela de página inicial aqui, vocês clicam no ícone da roda de relógio, vocês clicam em *Account* e então vocês vão pegar o *IgG ID*. E então vocês têm que ir para esse *link*. Se eu digitar o código Ponto de Exclamação [!], o *link* aparecerá no bate-papo. Vocês clicam nesse *link* e ele abrirá uma página para vocês inserirem esse número de *ID* e o código *ShreddedPuzzle* (...)”⁴⁵

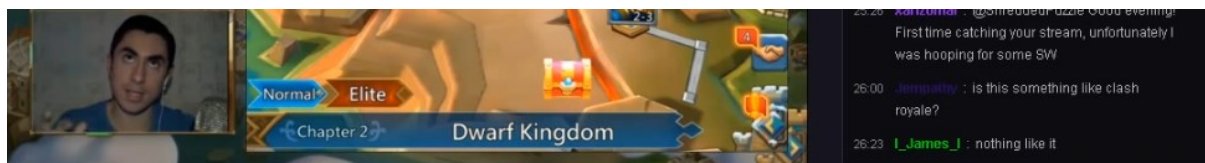
⁴⁵ “Here's the game, guys. Now, let me know when you downloaded it, and then I'm gonna make a guild, and we can join the guild together. If you want to redeem the code, what you have to do is on this homepage screen here you click this clock wheel icon, and you click account, and then you're gonna get IgG ID, and then you have to go to this link. If I type exclamation mark code, the link will pop up in chat, you click on that link, and it will open up a page for you to enter this ID number, and the code *ShreddedPuzzle* (...)” (tradução livre, ANEXO – *ShreddedPuzzle*, 00m:35s).

Na SD acima, ao dizer “aqui está o jogo”, se apresenta um efeito de novidade para os sujeitos envolvidos na enunciação, o que tem relação com as condições de produção desta transmissão específica: uma divulgação de um jogo, um conteúdo promocional, propagandístico. Não é novidade que algumas empresas procurem os *streamers* para apresentarem um jogo novo a uma audiência cativa. Mesmo que seja usual que se deixe evidente o fato para sua audiência, o que poderia fazê-la desistir do engajamento na transmissão. Para que ela possa ser atraída, por vezes, há distribuição de códigos promocionais. De modo que a formulação “resgatar o código” também se refere a essa prática mercadológica que envolve o sujeito-*streamer*.

Na mesma SD, observando o modo que o sujeito-*streamer* textualiza seu discurso sobre o jogo encontramos formulações que um leigo em jogos eletrônicos talvez não entenda do que se trate, como esta: “fazer uma guilda”. Logo, na fala do sujeito-*streamer* há uma série de ações que estão implicadas com o fazer em jogo. Mas que se associam também ao conteúdo promocional: “resgatar o código”, “clacam no ícone”, “clacam em *Accounti*”, assim por diante. “Resgatar” e “clacar” são ações que o sujeito-*streamer* descreve para o sujeito-audiência fazer, apontando pedagogicamente o que ele deverá fazer, mostrando na transmissão, como na imagem anterior, ele está digitando algo na tela do jogo. Está demonstrado então que se tratam de dizeres que vão além de uma Formação Discursiva do Jogo (“jogo – guilda – roda de relógio”), ao encontro de uma Formação Discursiva de Mercado (“jogo novo – resgatar o código”). É também por meio de processos discursivos que os sujeitos implicados nesses enunciados produzem o apagamento de que o seu dizer desloca-se de uma formação discursiva a outra para produzirem sentidos sobre o jogo.

Pode ser que se meu leitor tiver acesso ao vídeo em anexo, que produzi para compor esta análise, poderá observar a falta de interação entre o sujeito-*streamer* e a sua “audiência”, principalmente nos momentos em que o sujeito parece falar com alguém, que na verdade não está lá. Isso se evidencia também pelo gestual do sujeito-*streamer* (p.57), acompanhando seu olhar para conferir os monitores, possivelmente em busca do *chat*. No *chat* da transmissão do *Twitch.tv* de *ShreddedPuzzle*, há um momento em que dois usuários *Jempathy* e *I_James_I* estão em interlocução: “*Jempathy: isso é algo como Clash Royale?*”; “*I_James_I: nada parecido*” (tradução do autor).

Figura 34 – Destaque ao *chat* da transmissão de *ShreddedPuzzle*



Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

Seguindo o pressuposto de que há ausência de interlocução entre o sujeito-*streamer* e seu *chat* no *Twitch.tv*, enquanto ocorre interlocução entre ele e um sujeito ausente, o qual o sujeito-*streamer* está chamando pelo nome em vários momentos, isso pode produzir o efeito de que essa transmissão foi produzida em outro lugar (*Youtube?*) e está sendo retransmitida no *Twitch.tv*. Os enunciados do sujeito-audiência do *Twitch.tv*, por vezes, são direcionados ao sujeito-*streamer*, que por sua vez ocupa-se de outrem.

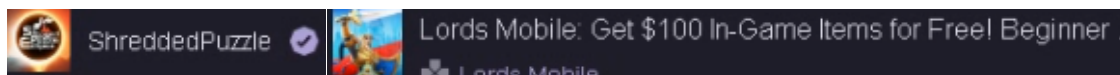
Outra reflexão poderia ser desenvolvida sobre o sujeito-audiência, ao considerá-lo agora enquanto efeito-leitor, e o modo de circulação da transmissão. O leitor desta Tese, que tem acesso aos vídeos em Anexo, no momento que assistir a transmissão de *ShreddedPuzzle*, está assistindo a um vídeo que não é mais “ao vivo”. Pressupondo que esta transmissão foi realizada no *Youtube* e somente após ser concluída foi retransmitida para a “audiência” do *Twitch.tv*, haverá mais aproximações possíveis entre uma reflexão sobre o sujeito-audiência do *Twitch.tv* e o leitor desta Tese do que os pontos de contato entre uma reflexão sobre a audiência do *Twitch.tv* com outra do *Youtube*. Compreendo que sujeito leitor e o sujeito-audiência, da transmissão do *ShreddedPuzzle* no *Twitch.tv*, estão à imagem de um leitor virtual (ORLANDI, [2001] 2012a), por exemplo. Um sujeito que se atualiza no momento da produção de sentido de um gesto de leitura ou de um gesto de “espectação” (assistir ao vídeo). Essa reflexão pode ser relevante até mesmo para desestabilizar nosso próprio entendimento sobre a questão. Este fato inquietante se resume na seguinte questão: *por onde andar*á o sujeito da interlocução de *ShreddedPuzzle* nesta transmissão do *Twitch.tv*?

Outro ponto interessante é ao se textualizarem para se constituírem a imagem de um sujeito imaginário do *Twitch.tv*, ambos os *streamers*, *ShreddedPuzzle* e *YDCB*, respondem pelas alcunhas na forma de um *login*, essas denominações tratam-se de formulações que têm significação dentro e fora do jogo.⁴⁶ *ShreddedPuzzle* em inglês pode ser traduzido por

⁴⁶ *YDCB* (“*You Don’t Chee Bye*”) é uma gíria urbana de baixo escalão de origem cingapuriana. Tem sua origem na expressão multilinguística “*Chao Chee Bye*”, em que “*Chao*” é de raiz chinesa e “*Chee Bye*” cingapuriana. A gíria urbana “*You Don’t Chee Bye*”, fazendo bom uso do eufemismo na tradução, pode ser interpretada como “Não Seja Fraquinho”. Disponível em: <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Chao%20Chee%20Bye>> Acesso em: 08/07/2019.

“quebra-cabeça rasgado”, onde é mobilizada uma memória discursiva do jogo. Já a transmissão do sujeito-*streamer* *ShreddedPuzzle* é intitulada “*Lords Mobile: Get \$100 In-Game Items for Free! Beginner...*” (ver imagem anterior logo abaixo da imagem do *streamer* *ShreddedPuzzle*).

Figura 35 – Login *ShreddedPuzzle* e o título da transmissão



Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

Apontando novamente para sentidos que derivam entre o Jogo e o Mercado. O título da transmissão já sugere por meio do enunciado “*for Free!*” uma suposta gratuidade em jogo, o que se entende que somente se realizará diante certos procedimentos os quais o sujeito-*streamer* dedica-se a comentar. Assim, o “como jogar” nesta transmissão fica indissociável de um gesto de aderir ao Discurso de Mercado.

Considerando o que foi exposto até o momento, podemos pensar na diferença no modo de formulação que se produzirão nas transmissões analisadas. Percebemos aqui que o sujeito-*streamer* é o único que tem a possibilidade de dar corpo e voz a seu enunciado, isso porque ele é, antes de tudo, um sujeito-mercadoria que se produz por meio da visibilidade do corpo-imagem. Por sua vez, o sujeito-audiência produz seu dizer por meio de textualizações predominantemente verbais, ou por imagens-*emoticons* que foram predeterminadas pelo *Twitch.tv* e/ou pelo sujeito-*streamer*.

Nota-se que é próprio do funcionamento do *Twitch.tv* a disparidade no poder-dizer da produção dos enunciados. No sentido do poder-fazer, caracterizaria essa dinâmica como uma forma de verticalização do dizer, uma vez que nem todos os sujeitos ali podem produzir os sentidos da mesma forma. Consequentemente, é pouco provável que o sujeito-*streamer* leia todo o *chat* o tempo todo e ainda possa dar conta do que planejou para sua transmissão (jogar ou falar sobre o jogo, citando alguns exemplos). Para jogar luz a essa questão, remeto a noção de “reversibilidade” em Orlandi (1987, p. 239):

Pela noção de reversibilidade, proponho não fixar de forma categórica o locutor no lugar do locutor e o ouvinte no lugar do ouvinte. Em minha perspectiva, esses polos, esses lugares não se definem em essência mas quando referidos ao processo discursivo: um se define pelo outro, e, na sua relação, definem o espaço da discursividade.

Segundo Orlandi, o discurso do tipo Autoritário se distingue na dinâmica que anula a tomada de palavra do ouvinte, tomada de palavra que é condição do discurso do tipo Polêmico, por se caracterizar como reversíveis. Dito de outro modo, o polêmico se caracteriza no intercâmbio, nas trocas de posições. Já no Autoritário, há um efeito de reversibilidade, não chegando a ser nulo, mas condicionado no desejo e ilusão de reversibilidade. O Lúdico, por sua vez, caracteriza-se nos extremos, onde beira a não reversibilidade (na linguagem pura) e a relação plena em reversibilidade (na socialização). Em sua análise do discurso do tipo religioso, Orlandi fala sobre a relação entre as formas do discurso e a polissemia. Mostra-se que se as formas discursivas não são noções essencialistas, como o tipo Autoritário é aquele em que a polissemia é contida.

Essa noção reforçou, para mim, a ideia do Polêmico como característico na primeira transmissão. Há reversibilidade que se assemelha a uma socialização eletrônica (poderia ser lúdico). Entretanto, em dado momento, as condições de produção do discurso no *Twitch.tv* impossibilitam a plena reversibilidade e contendo a polissemia. No *Twitch.tv*, por meio da leitura dos *chats* pelo sujeito-*streamer*, há um efeito de reversibilidade, como condiz em um discurso do tipo Polêmico. Todavia, isso pode ser um daqueles casos em que tende a ilusão de reversibilidade. Aliás, aprecio o efeito de reversibilidade que se expõe no convite do *Twitch.tv* ao sujeito-audiência por meio do enunciado “*Post a message*” (algo como “escreva uma mensagem”), que acompanha a janela dos *chats* de todas as transmissões. É como se, ao escrever, o sujeito-audiência fosse garantir uma “reversibilidade” com seu duplo, o sujeito-*streamer*. Não existindo garantia de reversibilidade, porque não há igualdade nas condições de produção de formulações entre interlocutores.

Conforme exposto no capítulo anterior, sobre a demanda do sujeito-*streamer* no funcionamento do discursivo no *Twitch.tv*, o sujeito-*streamer*, por vezes, não se relaciona diretamente com um sujeito enunciativo, mas com seu efeito-sujeito, que se atualiza em número de *viewers*, garantia de que as coisas vão bem para sua transmissão. Na forma que a transmissão pode ser planejada com antecedência, o que se constata na organização espacial dos elementos imagéticos da transmissão, na escolha da música de fundo, dos *emoticons* e do título que define a transmissão, etc., as condições de produção na transmissão no *Twitch.tv* envolvem o jogo entre posições-sujeito e um efeito-sujeito.

Apreender o modo de funcionamento do discursivo na transmissão de *ShreddedPuzzle* incluirá conceber que se trata de condições de produção diferentes daquelas da transmissão de *YDCB*, as quais serão discutidas adiante. A compreensão abrange entender também a diferença entre fazer ao vivo e fazer circular um vídeo pré-gravado. Quer dizer, está também

no modo de circulação do discursivo no *Twitch.tv*, em como este dispositivo tecnológico irá constituir um “arquivo” sobre o jogo, que é distinto em relação à circulação do “como jogar” nos manuais e revistas. O que deverá ser esmiuçado no capítulo seguinte.

4 CONSTITUIÇÃO DO ARQUIVO NO TWITCH

Do modo que compreendo a questão dos contextos de produção do enunciado “como jogar”, que vem desde a produção dos manuais e revistas até sua atualização nos dias de hoje nos dispositivos informacionais em rede (*online*), é incontornável abordar *o trabalho do website Twitch.tv quanto ao modo que este irá constituir um arquivo sobre o jogo*. Desta maneira, este capítulo discutirá o funcionamento dos algoritmos de “destaque” do *Twitch.tv*, apoiado na tese da espacialização de Oliveira (2015).⁴⁷ Ou seja, *se a forma de espacialização desse ambiente digital é que constrói uma forma de arquivo sobre o jogo?* Entendendo que o funcionamento do discurso no *Twitch.tv* tem suas determinações na prática técnica de uma discursividade do tipo digital (DIAS, 2018), inseparável da linguagem de programação e suas predeterminações. Como visto, essas determinações podem, inclusive, ter seus efeitos de sentido sobre o sujeito-usuário que irá “visitar” o *website* desde a primeira vez, na forma de um efeito-usuário (PEQUENO, 2016), momento que este, ou se inscreve enquanto sujeito-audiência do *Twitch.tv*, ou se inscreve enquanto *sujeito-streamer*.

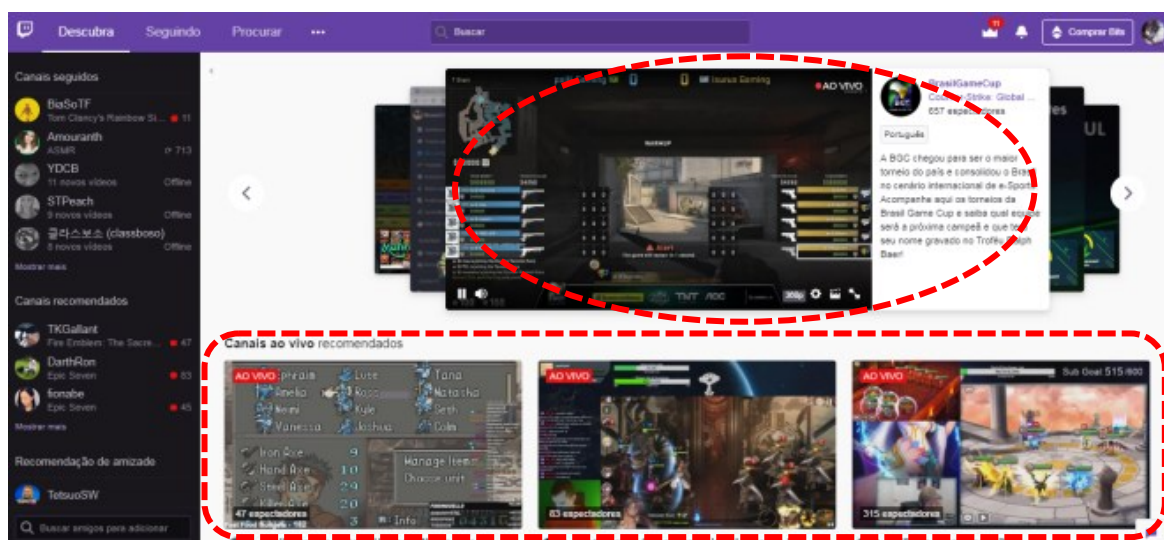
Essa temática nos lembra Orlandi ([2001] 2012, p. 9), quando a autora descreveu as três dimensões no processo discursivo, a saber: constituição, formulação, circulação. Para a autora, a constituição tem a ver com a noção de “memória”, de ideologia, de historicidade, que se entende pelo contexto ampliado da produção do discurso. No discurso se dá a constituição dos sujeitos e dos sentidos. Enquanto que na circulação e na formulação se entende em um contexto mais específico, sobre as condições de produção do enunciado e as circunstâncias que o determinaram (desta forma e não de outra).

Trago duas imagens abaixo para ilustração inicial das questões produzidas no início deste capítulo. As imagens ilustram dois momentos de acesso ao *website Twitch.tv*: com *login* e sem *login*. Nestas imagens destaquei duas regiões no *website* em vermelho. Primeiramente, aponto que a região que chamei de “destaque” (círculo vermelho) não possui título-enunciado próprio. Trata-se de denominação do autor da Tese que compreende um campo (região) do *website* que apresenta o “conteúdo” com maior exposição (“destaque”) em relação às outras

⁴⁷ Fico agradecido por esta formulação, produzida por Juliana da Silveira, no momento de sua colaboração na Qualificação da Tese.

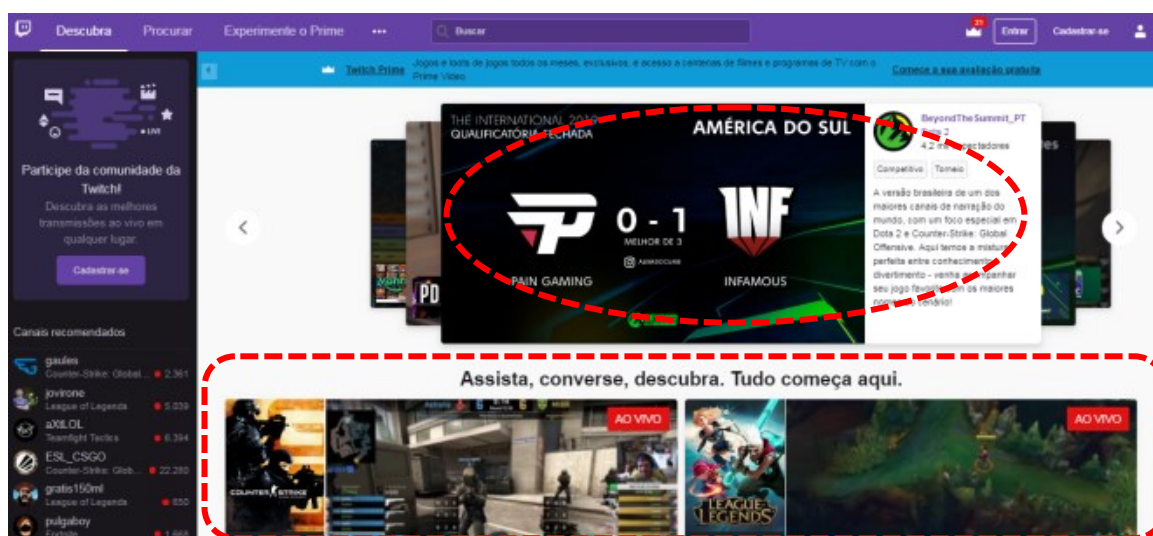
transmissões que também estão em exposição em outra área do *website*, mas com menor área de visualização.⁴⁸

Figura 36 – Imagem de acesso ao *website Twitch.tv* com *login*



Fonte: Imagens do *website Twitch.tv* feitas com *print screen* no teclado e editadas pelo autor (corte na imagem e legendas em vermelho).

Figura 37 – Imagem de acesso ao *website Twitch.tv* sem *login*



Fonte: Imagens do *website Twitch.tv* feitas com *print screen* no teclado e editadas pelo autor (corte na imagem e legendas em vermelho).

Na primeira imagem (Figura 36), posso compreender que as transmissões que aparecem nas regiões do *website* em “destaque” (círculo vermelho) e nos “Canais ao vivo

⁴⁸ Justifico o uso dos termos como “destaque” por se tratar do interesse desta tese em compreender os funcionamentos discursivos e seus efeitos de sentidos nas instâncias da constituição, formulação e circulação. Poderia utilizar termos do *web design*, ou da diagramação, ou ainda, da linguagem de programação (HTML ou outra linguagem), porém, ao fazê-lo, incorreria em reduzir o escopo de análise a uma área técnica e não a pensar o processamento político das práticas técnicas, que é meu objetivo.

recomendados” (retângulo vermelho) foram produzidas por uma experiência anterior do usuário com o *website* e de informações que são coletadas pelo navegador (como o idioma). Ou seja, as transmissões “recomendadas” se basearam em preferências de transmissões de jogos, os quais o usuário do *website* previamente acessou. Incluíram transmissões em outro idioma (inglês) que não o natural do usuário (português). Dentre as três transmissões ao vivo (retângulo vermelho da Figura 36,), duas são jogos acessados anteriormente (*Epic Seven* e *Summoners War*). Enquanto que o acesso sem o *login* (Figura 37, retângulo vermelho), resultou como enunciado o título: “Assista, converse, descubra. Tudo começa aqui.”, no lugar de “Canais ao vivo recomendados”. Isso produz como resultado duas transmissões ao vivo de jogos (retângulo vermelho da Figura 37), que possivelmente são de jogos ou *streamers* populares na plataforma de transmissão.

Em ambas as experiências de acesso ao *website*, apresentaram-se, na região do “destaque” (círculo vermelho), transmissões no idioma natural do usuário (em português) e jogos que não eram de sua preferência (com *login* foi um jogo de tiro e sem *login* foi uma competição de *e-sport*). De modo que venho corroborar com Silveira (2015, p. 55), quando pondera que o algoritmo filtra as preferências do sujeito-usuário e analisa seus gestos na ambiência digital.

Importante ressaltar que nem todas as transmissões que estavam nas regiões destacadas em vermelho compreendiam vídeos com maior visualização de usuários, relativo ao momento de acesso. Algumas transmissões poderiam ter mais de 2 mil espectadores, enquanto outras apenas 50. Acarretando uma questão inquietante sobre a lógica dos algoritmos que dão como resposta aos usuários as transmissões em “destaque”. Então não são as transmissões mais “populares” (mais visualizadas) que estão em “destaque”?

Procurando proximidade à questão, busco compreender a importância do “espectador” para uma transmissão. A princípio, conferindo a tabela dos Requisitos dos Afiliados e Parceiros (Figura 38), pode-se inferir que o *website* prioriza aqueles (sujeitos-*streamers*) que teriam maior engajamento com seu programa de parceria. Como se observa em dois dos enunciados abaixo: “Média de espectadores por transmissão” e “Número de seguidores”.

Figura 38 – requisitos para "subir de nível" nas transmissões

Requisitos	Afiliado	Parceiro*
Tempo de transmissão (últimos 30 dias)	8 horas	25 horas
Dias de transmissão exclusivos (últimos 30 dias)	7 dias	12 dias
Média de espectadores por transmissão	3 espectadores	Mais de 75 espectadores
Número de seguidores	Mais de 50 seguidores	-

**Atender aos requisitos para parceria não é garantia de aquisição do status de Parceiro. Ao se tornar elegível, você pode preencher um formulário de inscrição para Parceiro pelo painel de controle.*

Fonte: Twitch: Conceitos básicos da Twitch. <<https://www.twitch.tv/creatorcamp/pt-br/learn-the-basics/twitch-101/>>

Os enunciados acima sugerem uma demanda ao sujeito-*streamer* por espectadores. Considerando que o *status* de “parceiro” é o mais desejável para o sujeito-*streamer*, como aquele em que se garante maior retorno financeiro pelo seu “trabalho”, quanto maior o número de espectadores, maior a possibilidade de adquirir o nível de “parceiro”.

Em termos discursivos, o *Twitch.tv* prioriza a formulação e circulação daqueles sujeitos que melhor se identificam com uma posição-sujeito, ou seja, o sujeito que se considera mais correspondente à imagem do sujeito ideal *streamer*, marcando o funcionamento do “bom sujeito” (PÊCHEUX, 2009).⁴⁹

O risco do exercício apresentado aqui seria concluir que o *website* produz uma organização das visualizações de seu “conteúdo” exclusivamente pela “popularidade”, ou seja, de que quanto maior o número de usuários *online* em dada transmissão naquele momento, maior seria o seu *ranking*. Nesta análise, a contraposição ao pressuposto anterior se apresentou pela relevância dada pelo algoritmo em organizar e expor “conteúdo” que teve relação com o idioma e gestos anteriores na ambiência pelo sujeito-usuário. Mas, a exposição

⁴⁹ Conforme aponto no Capítulo 2, na parte 2.1, p. 28. Na qual o funcionamento do nível do “bom sujeito” se dá na identificação plena com a posição-sujeito.

do acesso ao *website Twitch.tv* por um usuário leigo, ou não, além de não abonar o pressuposto anterior levantou outras questões.

Entendo que o modo de funcionamento dos espaços digitais se produz por meio de algoritmos que estabelecem inclusive a ordem de visualização do conteúdo disponível pelo *website*. Nessa conformidade, busco desenvolver uma reflexão sobre o modo como os algoritmos textualizam nas transmissões do *website Twitch.tv*, entendendo como se dá a ordem discursiva da circulação e da formulação (DIAS, 2018, p. 62). Trata-se de pensar como se atualiza a “memória” e o esquecimento nestes modos de textualização.

A noção de “memória discursiva” não é tomada aqui como uma noção de natureza cognitiva, mnemônica, mas de natureza social. “São os discursos em circulação, urdidos em linguagem e tramados pelo tecido sócio-histórico, que são retomados, repetidos, regularizados”, diz Indursky (2011, p. 71). Essa noção discursiva está relacionada, como vimos, à noção de “interdiscurso”.⁵⁰ Segundo Orlandi ([1999] 2009, p. 33) a memória discursiva corresponde ao interdiscurso (o já-dito), diferindo-a do intradiscurso (o que está sendo dito). A autora expõe a relação entre interdiscurso e intradiscurso falando sobre os dois eixos da formulação e da constituição dos sentidos. O eixo da formulação é o da atualidade, do dito. Enquanto o eixo da constituição é o da memória. Desta forma, o conceito de interdiscurso torna-se basilar, para Orlandi, na compreensão da constituição dos sentidos. O qual define a autora também como “o conjunto de dizeres já ditos e esquecidos que determinam o que dizemos” (ORLANDI, [2001] 2012a, p. 59). De modo que a produção de sentidos para Orlandi ([1999] 2009, p. 32-3) compreende o jogo entre interdiscurso e intradiscurso, do apagamento de uma exterioridade pela sua inscrição no interior de uma textualidade, dito ainda de outro modo, do esquecimento de uma memória discursiva para que sua atualidade possa significar por meio da textualidade.

A noção de memória quando em vista textualidades originadas dos meios eletrônicos, abrange a definição de “memória metálica”. Em sua análise sobre o funcionamento do discurso da mídia, Orlandi ([2001] 2012a, p. 180) tece sua análise sobre o discurso na Televisão, em que a autora vem descrever por um efeito (ilusão) de criatividade (na forma de uma ruptura), mas que, na verdade, baseia-se em produtividade e homogeneidade dos fins. “Produtividade” que se torna determinante no funcionamento do discurso da mídia, na forma de um processo de produção, de repetição do mesmo, o que incorre em praticamente nenhuma capacidade criadora. Enquanto que a “Criatividade”, por sua vez, seria a irrupção dos sentidos

⁵⁰ Conforme desenvolvido no Capítulo 3, pág. 62.

já estabilizados. Assim, os sentidos circulam na Televisão sem memória (discursiva), sem filiações históricas, por meio de uma memória metálica. Isto quer dizer que a memória da Televisão repousa na repetição das formulações, não no interdiscurso, por conseguinte, nunca atingimos sua constituição ([2001] 2012a, p. 181).

Destaquei anteriormente o que creio ser o funcionamento do algoritmo do *website Twitch.tv* no acesso do usuário à página, no modo que o *website* irá dispor inicialmente o conteúdo de suas transmissões, sem que necessariamente o usuário interaja com seu banco de dados. Neste momento, busco ressaltar, por meio do recorte abaixo, o modo que o *website* funciona com um aspecto que lembra os buscadores da internet, dos quais o *website Google* é o mais exemplar.

Figura 39 – Destaque ao topo do *website Twitch.tv*



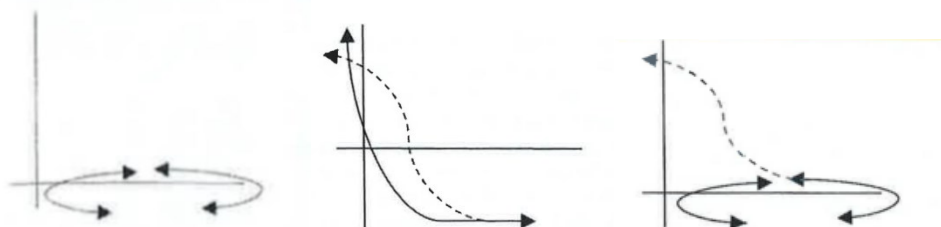
Fonte: Imagem do *website Twitch.tv* feitas com *print screen* no teclado e editadas pelo autor (corte na imagem).

Segundo Gallo e Neckel (2012, p. 14), os “buscadores se constituem a partir de um critério de organização e não da ordem nem enunciativa, nem discursiva”. De forma similar ao que procurei expor anteriormente, é aquilo que se produziu na ordem de visualização do primeiro acesso do usuário ao *Twitch.tv*. Neste primeiro acesso, marcam-se os modos que os conteúdos aparecem e seguem uma determinação algorítmica (a partir de “clivagens subterrâneas/contemporâneas”). O que poderia produzir no sujeito um efeito de “neutralidade”, no qual tudo que se visualiza seria o mais relevante. Enquanto que o que ocorreu na interação prévia com o *website Twitch.tv* (fazendo *login*, ou acessando o conteúdo) foi o “acúmulo de inscrições do sujeito para esse objeto” (GALLO; NECKEL, 2012, p. 17). Tal acúmulo é necessário para produzir resultados mais relevantes para o sujeito-usuário. Corroborando para a tese das autoras sobre uma imbricação entre uma memória do tipo metálica e uma memória do tipo discursiva, onde quer que hajam sujeitos. (GALLO; NECKEL, 2012, p. 21).

Já segundo Dias (2018, p. 165), a relação entre uma memória metálica e a memória discursiva pode produzir uma memória do tipo “digital”. Considerando que a memória discursiva funciona pelo meio dos esquecimentos em referência ao interdiscurso e que a memória metálica é aquela que significa o retorno ao próprio intradiscurso, por sua vez, a memória digital é aquela em que a memória metálica se (des)organiza por meio da memória

discursiva. Segue abaixo três gráficos retirados de Dias (2018) que apresentam esse funcionamento da memória na sua articulação nos eixos do inter/intradiscurso.

Figura 40 – Memórias Metálica (à esquerda), Discursiva (centro) e Digital (à direita)



Fonte: Imagens retiradas de Dias (2018, p. 77 e p. 105) feitas com *print screen* no teclado e editadas pelo autor (corte na imagem).

O gráfico da Memória Metálica busca apresentar a ideia de uma memória achatada, que não se inscreve na historicidade. Lá os sentidos estão circulando sempre no nível do intradiscurso (seta horizontal) e nunca se inscrevendo no interdiscurso (seta vertical). Semelhante ao modo que o sujeito-espectador da Televisão sempre tem sua significação no mesmo, na repetição. Assim, o gráfico acima está em conformidade com a noção de “memória metálica” de Orlandi ([2001] 2012a, p. 182).

Já no gráfico da Memória Discursiva (ao centro), apresenta-se a ideia da produção dos sentidos assentados nos dois eixos da significação (do dito e do não dito). Naquele gráfico, os sentidos e sujeitos se inscrevem em uma filiação histórica, onde há possibilidade de deslocamentos, deriva, isto é, o sentido sempre pode ser outro(s). Enquanto que no gráfico da Memória Digital os sentidos podem escapar da máquina e se inscreverem no discursivo. “A memória digital seria o lugar da contradição, onde a memória escapa à estrutura totalizante da máquina (memória metálica), saindo do espaço da repetição formal e se inscreve no funcionamento do interdiscurso (memória discursiva)”, descreve Dias (2018, p. 105).

Observo, a partir da leitura destas autoras (Gallo, Neckel e Dias) que não é porque é da internet, do digital, que será compreendida aqui como memória do tipo digital. O funcionamento do algoritmo pode ter um efeito de repetição característico de uma memória metálica. Mas, na relação com as tecnologias informacionais, o sujeito pode estar constantemente na tensão entre reatualizações do mesmo e possibilidades de dizer o diferente.

O argumento de Dias é:

Nesse sentido, procurando fazer avançar a formulação de Orlandi (idem), tenho procurado compreender o que seria uma relação de contradição entre a memória metálica e a memória discursiva, a saber, a memória digital. A memória digital

difere da memória metálica, mas não se descola dela, pois se, por um lado, a memória metálica funciona pela quantidade, pela possibilidade de armazenamento e processamento dos dados, por outro lado, a memória digital é um resíduo que escapa à estrutura totalizante da máquina e se inscreve já no funcionamento do discurso digital, pelo trabalho do interdiscuso. Portanto, a memória digital não é uma simples re-atualização técnica da memória, ou seja, uma expansão horizontal dos enunciados, mas aquilo que escapa à essa re-atualização, instalando-se na memória discursiva, pelo trabalho do interdiscurso, considerando o acontecimento do digital. (DIAS, 2018, p. 161).

Desta forma, é preciso atenção ao modo que as “mídias digitais” trabalham no sentido de constituir uma memória na forma de um “arquivo”. No contexto das novas mídias, entendemos “arquivo” enquanto uma estrutura informacional de banco-de-dados, mas, conforme Pêcheux (2014, p. 59), em um sentido mais amplo, “arquivo” compreende todo um conjunto de documentos sobre determinada questão. E este autor assinala a importância de abranger os gestos de escritura desse arquivo, ou seja, compreender os modos de constituição do arquivo nos meios informacionais.

No contexto das transmissões do *Twitch.tv*, trata-se, antes de mais nada, de uma memória discursiva? Gallo e Neckel (2012, p. 21) defendem:

(...) de que não existe memória metálica em uso por sujeitos que não seja desde sempre discursiva. (...) uma vez mencionado na rede por sujeitos que aí se inscrevam, o objeto foi devolvido pelo buscador como integrante do seu banco de dados (memória metálica). No entanto, sem essa inscrição discursiva ele não se constitui.

É visto como é importante descrever o modo que as diferentes textualidades influenciam no modo de fazer circular o discurso no *Twicth*. Considerando como que os sujeitos vão se constituir e constituir seu discurso sobre o jogo, e o modo que o *website Twicth* irá produzir seus gestos de leitura do arquivo que os sujeitos-streamers irão produzir (ao vivo ou não), podem nos situar sobre a questão da formulação e circulação do “como jogar” na conjuntura atual. Passo então a analisar a produção do enunciado “como jogar” nos manuais e revistas de época para depois avaliar o contexto contemporâneo.

4.1 O ENUNCIADO “COMO JOGAR” DOS MANUAIS E REVISTAS

Nesta parte do capítulo, envolvo o contexto de época onde se criou as condições de produção do enunciado “como jogar” e, na parte seguinte, volto a inquerir em quais circunstâncias foi possível criar esse gesto de leitura do arquivo sobre o jogo. Lembro que o primeiro momento de análise desta Tese recaiu sobre o enunciado “como jogar” dos manuais e revistas (p. 16-9). Significa dizer que, ao compor o recorte deste trabalho, selecionei alguns manuais que acompanhavam os jogos eletrônicos da década de 1980 no Brasil. Aqui, apresento folhetins de quatro jogos diferentes da marca *Atari*: *Megamania*, *Stone Age*, *Pimbal*, *Pitfall*, que eram distribuídos no país pela empresa nacional *CCE* em 1983. Entendendo que, na década de 1980, os consoles caseiros da marca *Atari*, como qualquer aparelho eletrônico, vinham com manuais de instrução para instalação do aparelho. Com isso, é plausível comentar um pouco sobre o contexto imediato deste enunciado “como jogar”.

Já em minha pesquisa de mestrado discorri sobre a história dos jogos eletrônicos, abordando os primeiros “inventores” da tecnologia e da indústria do *videogame*. Embasado em Castells (2000), ressaltei o papel da academia e dos militares no desenvolvimento dos jogos eletrônicos (desde o Projeto *Manhattan* à Guerra Fria), o que envolveu inicialmente verba governamental e desvio de forças produtivas para o início do que seria o “entretenimento interativo” (SOUSA, 2010, p. 28).

Interessa realmente aqui a figura do engenheiro eletrônico militar americano Ralph Baer. Especificamente a sua narrativa sobre a trajetória do desenvolvimento do “primeiro” videogame caseiro, no final da década de 1960. Percebe-se que a ideia inicial de Baer era de criar uma televisão interativa (SOUSA, 2010, p. 32). Assim os jogos eletrônicos caseiros surgem comercialmente como eletroeletrônicos. Produtos que precisam ser comercializados e assim necessitam de um manual de uso.

Concebido inicialmente como um produto de consumo para o entretenimento e aprendizado, os jogos eletrônicos caseiros surgem como um produto novo em um mercado inexistente. Para a lógica de mercado, os consumidores precisavam ser apresentados a novidade e também “ensinados” a consumi-la. Conforme observamos nos dois encartes abaixo que datam de março de 1972.

Figura 41 – “ODYSSEY... o jogo eletrônico do futuro. Uma experiência total de jogo e aprendizado para todas as idades” (Tradução livre)

All items shown on these two pages are regularly-priced, with no Annual Sale Savings

ODYSSEY

... the electronic game of the future. A total play and learning experience for all ages!

ODYSSEY is the fantastic new electronic game that easily attaches to any brand 19 to 25 inch (diagonal) television to create a closed circuit electronic playground. With ODYSSEY you participate in television... you're not just a spectator! The fascinating casino action of Monte Carlo, the excitement of Winkleson, the thrill of a heated game of football—can all be duplicated right in your own living room!

ODYSSEY is thought, action and reaction. ODYSSEY comes complete with a battery-powered master control unit (batteries included), six printed circuit game cards, twelve action and learning games for the entire family, eleven different game overlays and two player controls, as well as a wide variety of game aids. The master unit allows you to control the speed of the game; the player control lets you move your player vertically, horizontally and even apply "English."

ODYSSEY is also an electronic teaching aid. Your child can learn numbers, letters, geography—even abstract thinking! And best of all, ODYSSEY makes learning fun.

ODYSSEY... it's new from Magnavox... and works with any brand TV—black and white or color. Come in now for the fun of a demonstration. ODYSSEY—model 1T1200... **\$99⁹⁵**

All prices are Minimum Fair Trade Prices.

Optional ODYSSEY Shooting Gallery

... offers you an exciting new dimension in the enjoyment of your ODYSSEY. The SHOOTING GALLERY, model 1T1950, includes an ELECTRONIC RIFLE, two Printed Circuit Game Cards and 4 different Target Overlays in two sizes. The total unit offers 8 variations for creating your own home shooting gallery. **\$24⁹⁵**

Other Optional ODYSSEY Games...

are available, too... and at a very modest price—only \$5.95 each! Once you've tried ODYSSEY, you'll want to have every exciting game offered. Here are additional games that will bring you and your family great fun and hours of entertainment. Complete instructions, as well as game aids are included with each.

SHOOTOUT SHOOTING GALLERY PREHISTORIC SAFARI DOGFIGHT

Other Optional Games...

VOLEYBALL (1T1200) A diversion game of team play. You can play with one or two teams. The game is played on a court with a net. The ball is thrown over the net and the player who catches it scores a point. The first team to reach 21 points wins.

FOOTBALL (1T1200) A diversion game of team play. The game is played on a field with a goal. The ball is kicked and the player who kicks it scores a point. The first team to reach 21 points wins.

BASEBALL (1T1200) A diversion game of team play. The game is played on a field with a base. The ball is thrown and the player who catches it scores a point. The first team to reach 21 points wins.

WIFEDUT (1T1200) A diversion game of team play. The game is played on a field with a base. The ball is thrown and the player who catches it scores a point. The first team to reach 21 points wins.

Fonte: Website oficial de Ralph Baer. Disponível em <<http://www.ralphbaer.com/>> Acesso em: 09/06/2019.

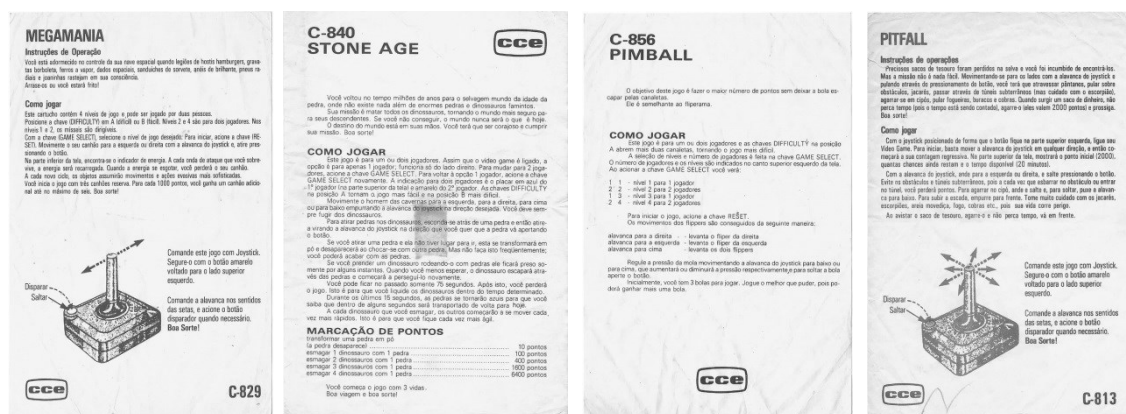
Talvez este seja um dos primeiros encartes de lançamento do “novo entretenimento”, se considerarmos realmente Ralph Baer como o inventor da indústria dos videogames. Todavia, reforço que são encartes publicitários, isto é, panfletos, e não manuais a rigor. É melhor dizer que discursivamente estes são exemplares de uma textualização que atualiza uma imbricação entre uma discursividade de Mercado e outra sobre o Jogo. Aponto também um curioso compromisso pedagógico no encarte que diz: “Sua criança vai aprender números, letras e geografia... até pensamento abstrato” (tradução livre). Acompanhado da garantia dos manuais impressos e dos tutoriais em jogo: “Instruções completas, assim como auxílio incluído em cada jogo” (tradução livre).

Em uma sociedade de consumo, os consumidores estão implicados em um modo de ver/descrever o mundo que é determinado, sobretudo, pelo Mercado. O surgimento de um “produto novo” parece determinado por dizeres que falam sobre si e sobre os sujeitos que os produzem-consomem que tem sua textualidade na forma do encarte-manual. O surgimento da indústria dos videogames produz um sujeito-jogador específico, que compartilha sentidos sobre o jogo em geral (Xadrez, Cartas, Dados, etc.) mas tem sua subjetividade afetada desde o início pela Tecnologia e pelo Mercado.

Esta descrição-narrativa que delineei buscou recriar o contexto de produção do enunciado “como jogar” dos jogos eletrônicos, compreendidos inicialmente como *videogames*. Mas que possuem na atualidade tantas formas quanto são os modos de textualizar nos “espaços enunciativos informatizados”⁵¹ (computadores, dispositivos móveis). Por ora, meu gesto de interpretação se volta à matéria linguística dos manuais.

Para este recorte de análise, fui provocado pela possibilidade de assinalar, por meio dos enunciados específicos, a constituição de um saber sobre o jogo, que se daria por meio de uma discursividade do tipo “discurso sobre”. Em decorrência desta perspectiva é que veremos quais os efeitos de sentidos estão sendo mobilizados sobre o objeto do discurso e os sujeitos em jogo.

Figura 42 – Folhetins de jogos da Atari, reprodução digitalizada dos originais, que acompanhavam cada cartucho de jogo.



Fonte: Blog do *Retro Mall*, 22 de dezembro de 2016. Disponível em: <<http://www.retro mall.com.br/blog/>>
Último acesso em: 19/03/2017.

Assinalo alguns enunciados entre os textos dos quatro manuais abaixo:

SD12: “COMO JOGAR”

SD13: “Instruções de Operação”

SD14: “O objetivo deste jogo é fazer o maior número de pontos (...)”

SD15: “Sua missão é matar todos os dinossauros (...)”

SD16: “Movimentando-se para os lados com a alavanca do *joystick* e pulando através do pressionamento do botão, você terá que atravessar pântanos (...)”

Nas sequências discursivas acima, apresento as seguintes considerações iniciais (ver em Anexo B para melhor detalhamento das imagens da Figura 42).

⁵¹ Gallo (2017), a ser trabalhada na parte 4.2 desta tese.

A SD12: “COMO JOGAR”, aparece como uma regularidade entre os manuais. A SD13: “Instruções de Operação”, que poderia significar uma reformulação da SD12, no entanto ela compreende um título comum a dois dos manuais que precede um texto-parágrafo com a narrativa do jogo. As SDs 14 e 15: “O objetivo deste jogo é fazer o maior número de pontos (...)” e “Sua missão é matar todos os dinossauros (...)”, textualizam, na forma de narrativa, o que o sujeito-jogador “deve fazer” a fim de chegar ao final do jogo. Observa-se que a narrativa do jogo vinha descrita nos manuais, até mesmo como uma forma de superar os limites da tecnologia daquela época.⁵² Na última SD16, se descreve como o sujeito-jogador deveria agir/jogar na forma de uma instrução de jogo (outra reformulação do “dever fazer”). Em dois dos manuais acima se observa um diagrama do controle do jogo (*joystick*) com as instruções apresentadas por meio de um esquema conferindo um aspecto didático ao manual (ver em destaque na Figura 43).

Figura 43 – Destaque da instrução de uso do controle (*joystick*) no manual



Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado do manual e editadas pelo autor (corte na imagem).

Não há nada que impeça o sujeito em jogo de se lançar na experiência sem conferir os manuais, aprender de forma autônoma. Mas existe uma “instrução” de uso do jogo, que tem na sua textualidade uma forma de “saber sobre” o jogo.

⁵² Conforme Sousa (2012), os consoles caseiros de *videogames* da primeira geração tinham um processador de 8 bits, produzindo imagem “pixelada”, isto é, onde o *pixel* de cor é exibido a olho nu, e sons sintetizados criados por computador. Se os jogos da década de 1970 foram limitados pela capacidade tecnológica da época (gráficos com baixa resolução e qualidade de som), a narração em voz (*over* ou em *off*), por exemplo, seria uma impossibilidade para a tecnologia da época. De maneira que a textualização da narrativa do jogo nos Manuais pode ser decorrência, ou não, da própria limitação das máquinas daquele período.

Daí talvez, na atualidade, a razão do sujeito-jogador buscar antes de jogar um jogo um “como jogar” em algum guia de jogo na internet (na forma do *metajogo*). Isso pode ter o alcance de um processo histórico, de como os sujeitos em jogo já se encontraram representados (e inscritos) nos objetos simbólicos do jogo, que produziam sentidos de si por meio da lógica de consumo. Isto é, o jogo foi primeiramente pensado como um produto de consumo e o jogador, um usuário/consumidor.

A textualização dos manuais nos leva a entender que o jogo, enquanto produto simbólico, demanda do sujeito-jogador um “dever-fazer” a fim de ser “consumido”, isto é, o consumo do produto simbólico enquanto produção de sentidos em jogo. Conforme mostramos em estudo anterior (SOUSA, 2010), a narratividade do jogo eletrônico é entendida como não linear e labiríntica, oposta à linearidade que encontramos nos manuais do jogo, por exemplo. Aqui na descrição dos manuais, em meu gesto de leitura, aponto que aqueles jogos produziam determinações sobre seu próprio percurso de leitura. Esse percurso era produzido em jogo.

Do meu ponto de vista, o “como jogar” que encontramos, desde os manuais de jogos antigos, até na “fala sobre” o jogo das transmissões no canal *Twitch.tv*, demonstram o funcionamento discursivo na estabilização de uma memória “sobre” o jogo. Portanto, inicialmente esta formulação “como jogar” tem sua “textualização” nos manuais na forma de um “texto”. E, no caso das transmissões do *Twitch.tv*, o modo de textualizar ancora-se na “Escritorialidade” (GALLO, 2011b).⁵³

Nessa esteira, faz-se necessário retomar a noção de texto para a Análise de Discurso: “(...) o texto é o todo em que se organizam os recortes. Esse todo tem o compromisso com as tais condições de produção, com a situação discursiva.” (ORLANDI, 1984, p. 14, grifo da autora). A definição de texto que encontro nessa autora, vem dizer que o texto é uma unidade de sentido. Segundo Gallo (2008, p. 50): “A unicidade e o fechamento da linguagem é exatamente um efeito que estamos chamando TEXTO, produto da prática de TEXTUALIZAÇÃO” (grifo da autora). Em sua reflexão sobre o discurso pedagógico, a autora vem falar sobre o efeito-texto como produto daquilo que propõe chamar textualização. Se ela grafia “TEXTO” em caixa-alta é para distingui-lo de “texto” como objeto empírico (idem, p. 43).

A importância de grafar a distinção entre texto e efeito-texto pode ser compreendida também em Orlandi ([2001] 2012a, p. 87):

⁵³ Gallo (2011b), a ser trabalhada na seção posterior a esta.

O texto não pode assim ser visto como unidade fechada pois ele tem relação com outros textos (existentes, possíveis ou imaginados), com suas condições de produção (os sujeitos e a situação) e o que chamamos de exterioridade constitutiva, ou seja, o interdiscurso, a memória do dizer (o que fala antes, em outro lugar, independentemente).

Logo, para a Análise de Discurso, o texto não é um todo acabado com sentido fechado, mas uma “unidade de sentido em relação à situação discursiva” (ORLANDI, [2001] 2012a, p. 73). Entendamos por meio de Orlandi que um texto é uma possibilidade em meio a outras.

Por meio da noção de textualização, como prática discursiva que caracteriza a produção de textos na escola, Gallo (2008) pensa na sobredeterminação da multiplicidade de sentidos que irá constituir aquilo que a autora chama TEXTO. Essa prática é observada na relação entre o professor e os alunos, em que os sujeitos constituídos pelo discurso pedagógico produzem sentidos (não de qualquer maneira). Na prática analítica/pedagógica proposta por Gallo, trata-se de uma experiência na produção de um programa radiofônico com alunos da educação básica na França. Como bem observa a autora, a prática pedagógica da produção de textos na escola opõe-se à textualização na produção radiofônica, em que o efeito de fechamento de sentidos só se concretiza na emissão (GALLO, 2008, p. 51).

No meu entender, o interessante dessa reflexão sobre texto e textualização é que nos permite pensar outras matérias de linguagem, uma vez que entendemos com Gallo que há TEXTO mesmo onde não nos deparamos com um texto (p.e. na emissão radiofônica). De forma semelhante, Orlandi ([2001] 2012a, p. 17) trata de “textualidade” como “a possibilidade mesma da formulação em suas diferentes materialidades”.

Segundo Orlandi ([1999] 2009, p.70), “todo texto é heterogêneo”, o que sugere sua complexidade da ordem linguística, simbólica e social, em que o texto articula-se como uma unidade (um todo). O texto na análise pode se constituir por meio de imagem, som, escrita, ambos, não importa, é considerado como objeto simbólico na mobilização de uma memória discursiva. Tomar o texto como objeto simbólico é remeter a falha da língua, a incompletude do sujeito (do inconsciente) e dos sentidos (ORLANDI, [1999] 2009, p. 52), que não dá conta do real da língua nem do real da história (ORLANDI, [1999] 2009, p. 20).

Assim, em Orlandi ([1999] 2009, p. 63), o texto é unidade de análise e ponto de partida para o analista do discurso (texto aqui no sentido de objeto empírico). Diz ainda a autora que, não importando sua natureza, a definição de texto não muda. Mas, se consideramos o texto como materialidade, o seu funcionamento discursivo deve ser compreendido levando em conta sua especificidade, assim, a noção de texto agora muda de

estatuto, não estamos mais olhando apenas para o objeto empírico, mas para o objeto simbólico, pois trabalhamos já o objeto discursivo:

O objeto discursivo não é dado, ele supõe um trabalho do analista e para se chegar a ele é preciso, numa primeira etapa de análise, converter a superfície linguística (o corpus bruto), o dado empírico, de um discurso concreto, em um objeto teórico, isto é, um objeto lingüisticamente de-superficializado, produzido por uma primeira abordagem analítica que trata criticamente a impressão de “realidade” do pensamento, ilusão que sobrepõe palavras, idéias e coisas. (ORLANDI, [1999] 2009, p. 66)

Esta perspectiva é o que me permite investir no enunciado “como jogar” entre tantos enunciados, frente a um universo imensurável de materiais (manuais, revistas especializadas e vídeos da internet). Porque não é o jogo, o manual, a revista ou o vídeo, mas como estão sendo produzidos os sentidos e sujeitos entre as materialidades discursivas em jogo. Deste ponto em diante afirmo que não cabe o texto como objeto isolado, nem a língua como objeto autônomo, mas sua articulação com o mundo. Este é o ponto de vista materialista, segundo o qual a língua é a materialidade do discurso, o discurso é a materialidade da ideologia (ORLANDI, [1999] 2009, p. 17). É possível questionar sobre quais as condições que um dado texto foi produzido? Quais os modos de existência desse texto na sociedade? De que material ele é produzido e de que forma ele se faz circular na sociedade? Assim poderemos entender um pouco mais sobre o modo que os sentidos se constituem, são formulados e circulam no mundo (ORLANDI, 2012, p. 9).

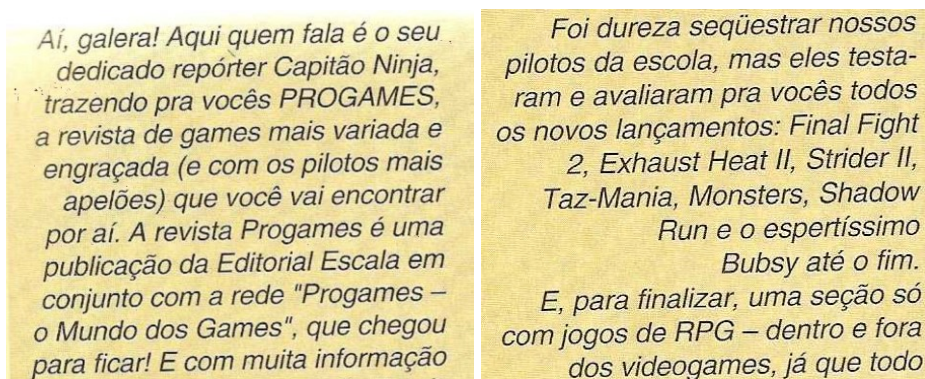
Considerando, então, a partir da noção de texto para a Análise de Discurso, posso descrever as condições de produção do enunciado “como jogar” das revistas especializadas nacionais da década de 1990. Conforme já pontuei no início do Capítulo 2 (p. 18), a imprensa nacional buscou atender um público crescente que buscava mais informações sobre jogos eletrônicos e tecnologia em geral. No Brasil, surgem as primeiras revistas especializadas em jogos eletrônicos na década de 1990. A produção desta narrativa é do *website* UOL por meio de entrevistas dos atores da indústria editorial e do mercado dos *videogames*.⁵⁴

Salienta-se que as matérias das primeiras revistas brasileiras seguiam a agenda de outras revistas americanas da época, como a *Game Pro* e a EGM (*Electronic Gaming Monthly*). A revista *Ação Games* veio ser lançada em maio de 1992 pela Editora Azul (subsidiária da Ed. Abril), com Regina Gianetti como primeira chefe de edição. A princípio a

⁵⁴ Ver HISTÓRIA DAS REVISTAS DE VIDEOGAME: AÇÃO GAMES (2015) e HISTÓRIA DAS REVISTAS DE VIDEOGAME: GAMERS (2015). Produzidos pelo UOL Jogos. Disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=zkodO_O_iEI> e <<https://www.youtube.com/watch?v=bFzq8jtHDQE>> Acesso em: 07/06/18.

revista contratava jovens jogadores para jogar os jogos, que ficaram conhecidos nas redações por “pilotos”. Os pilotos eram acompanhados de redatores que descreviam o processo do jogo (o “como jogar”).

Figura 44 – Trechos do Editorial da Revista *ProGames*



Fonte: Imagens da Revista *ProGames*, nº1, ano I, p.3, produzidas por *print screen* do teclado e editadas pelo autor (corte na imagem).

Em um dos trechos do Editorial da revista *ProGames* (Anexo D) diz: “Foi dureza seqüestrar nossos pilotos da escola, mas eles testaram e avaliaram pra vocês todos os novos lançamentos”, quem assina o Editorial é o “repórter” *Capitão Ninja* (Figura 41). O nome dos “Pilotos” que assinam a edição são: *WOLFERRÁ*, *SENHOR OFF*, *CHU-CHI*, *MISTER-X*, *T-90* e *DAIKON* (Figura 42). Tais nomeações mostram o aspecto lúdico de quem está produzindo o discurso sobre nas revistas, que produz um “efeito-leitor” jovem, por meio de uma “função-autor”.

Figura 45 – Trecho da página do Editorial da Revista *ProGames*



Fonte: Imagem da Revista *ProGames*, nº1, ano I, p.3, produzidas por *print screen* do teclado e editadas pelo autor (corte na imagem).

Pelo que já foi exposto, retomo a noção de autor em Orlandi ([1999] 2009), apenas frisando aqui a relação entre a função-autor e o efeito-leitor que podem nos nortear no entendimento do sujeito-jogador assumindo autoria nas revistas. Encontra-se em Orlandi ([1999] 2009, p. 74) a noção de que “a autoria é uma função do sujeito”, função-autor. Orlandi descreve a função-autor como a responsável pelo efeito discursivo do texto. “O autor é então considerado como princípio de agrupamento do discurso, como unidade de origem de suas significações, como fulcro de sua coerência” (ORLANDI, [1999] 2009, p. 75). Na produção do texto pelo sujeito-autor, ele manifesta seu duplo, o leitor, que na superfície do texto compreende um efeito-leitor, existindo na forma de um leitor virtual, que se atualiza no processo de leitura por um leitor empírico. Orlandi compreende a autoria como uma função na ordem da institucionalização do dizer, em que o sujeito sofre coerções sociais e se “responsabiliza” pela origem do dizer.

Por meio disto, ressalto que o surgimento da dupla (piloto=jogador+repórter) que produzem o “como jogar” na revista, se deu na entrada de um sujeito-jogador na redação para a produção dos dizeres sobre o jogo. A justificativa da época foi que a grande maioria dos repórteres se considerava ou sem destreza ou fora de época para jogar os jogos sobre os quais escreveriam. Em termos discursivos, poderia compreender que o sujeito-repórter não estava inscrito na discursividade do jogo. Assim, o sujeito-jogador e este sujeito-repórter assumem em conjunto uma posição-autor, ou seja, de “piloto”, cujo efeito se realiza na superfície do texto ao assinarem a revista (Figura 42).

Na atualidade, quem faz o “discurso sobre” o jogo se inscreve por um *login*, um avatar, já inscrito em uma discursividade sobre o jogo.

Outro modo de compreender discursivamente a circulação e formulação dos dizeres nas revistas, encontro na leitura de Gallo (2011) e sua tipificação dos discursos. A autora apresenta três macro divisões do discurso, que auxiliam o estudo do funcionamento discursivo, levando em consideração a circulação e formulação, cito: Discurso da Oralidade, Discurso da Escrita e Discurso da Escritorialidade.

Segundo Gallo (2011b, p. 414-3), o Discurso da Oralidade são os discursos caracterizados por serem provisórios e sem efeito de fecho, ou seja, não tem efeito de autoria, nem legitimidade. Em contrapartida, o Discurso da Escrita são os discursos institucionalizados, com efeito de autoria, com fecho, efeito de fim, unidade, legitimidade. Assinala a autora que esta tipologia não significa que os textos produzidos na Oralidade sejam essencialmente oralizados, podem ser um diário, ou uma conversa por telefone. Da mesma forma, um discurso da Escrita pode apresentar-se hoje como um audiovisual, como um filme

ou um telejornal. Mas estes se apresentam na forma de um “produto” com efeito-autor. A Escritorialidade, por sua vez, é uma discursividade com efeito de autoria, uma vez que os sujeitos tem acesso aos meios de formulação e circulação na nova mídia, mas sem a legitimidade do discurso da Escrita (idem, p. 418).

Escritorialidade é uma forma discursiva típica da internet, distinta das anteriores, mas composta de características tanto do discurso da Oralidade quanto da Escrita.

A caracterização da produção dos dizeres que se produzem na redação das revistas (e nos manuais) estão na ordem da Escrita, uma vez que seu dizer está vinculado às instituições tradicionais (jornais, revistas, editoras), que possibilitam seu poder-dizer, com função-autor, com circulação que ultrapassa a Oralidade.

Entretanto, nas revistas, há um espaço de tensão entre o discurso da escrita e o da oralidade, afetados pelas práticas técnicas da época que já determinavam o modo de escrever do “como jogar”, ou seja, nem o redator da revista poderia continuar escrevendo como redator da revista, nem o menino cooptado da escola poderia apenas jogar. O mesmo poderia ser dito dos manuais ao considerar que todos os analisados compreendem uma forma de narratividade sobre o jogo, isto é, textualizam a história do jogo. Embora nas revistas a dupla “piloto” e repórter estão consolidando um saber sobre o jogo, na reformulação do “como jogar”, colocando-se na posição de um *expert*, inclusive atribuindo notas, sobre a pressuposição de um conhecimento que faltaria (ou não) ao leitor-jogador leigo. Poder-se-ia atribuir a isso um efeito-de-Autoritário no qual ocorre sobredeterminação do aspecto Lúdico. Mas a ideia que procuro defender é que o aspecto Lúdico da revista está também na textualidade, como ao produzir um efeito de sentido de um leitor-jogador-jovem.

Assim, meu gesto de análise passa a considerar também o efeito-lúdico das matérias da Revista, ilustrando por meio do recorte abaixo:

Figura 46 – Recorte de trechos de Matérias da Revista *ProGames*



Fonte: Imagens da Revista *ProGames*, nº1, ano I, p.8, produzidas por *print screen* do teclado e editadas pelo autor (corte na imagem).

A três matérias acima são da Revista *ProGames* e foram assinadas não pela escrita mas pelo avatar dos “pilotos” *T-90* e *DAIKON*. A diagramação da revista separa cada matéria por meio de blocos de cores, em três quadros, que podem lembrar as revistas em quadrinhos. Outra referência ao universo jovem das histórias em quadrinho pode ser o próprio desenho dos avatares em estilo *anime*. Observe também que cada matéria corresponde a uma “crítica” do “Piloto”, que também produz notas para cada elemento do jogo: gráfico, som, desafio, diversão e classificação final. A nota não é numérica, mas uma representação minimalista de uma expressão facial de feliz, intermediário, triste. O que poderia aferir uma característica de uma discursividade do tipo Lúdico, questionando a própria ordem da escrita.

Figura 47 – Destaque da imagem anterior



Fonte: Imagens da Revista *ProGames*, nº1, ano I, p.8, produzidas por *print screen* do teclado e editadas pelo autor (corte na imagem).

Portanto, considerando não só o contexto das produções editoriais de revistas, que correspondem a uma indústria, olho também para os recortes de outras matérias da mesma edição (*ProGames*, nº1, ano I.), para a compreensão do funcionamento do discurso que poderia ser caracterizado como da ordem da Escrita. Reproduzindo-as nas SDs abaixo:

SD17: “Não acelere antes de aparecer a visão da pista novamente” (p. 9).

SD18: “Na tela de Continue, experimente mover o direcional do controle 2. Ao invés de ficar só na sua fiel *Arwing*, outras naves do game aparecerão” (p. 10).

SD19: “Para que dois jogadores possam escolher o mesmo personagem, - e também para jogar com outros mais, a dica é esta: mantenha pressionados os botões R, L, A, B, X, Y” (p. 11).

SD20: “É massa”. (p. 8).

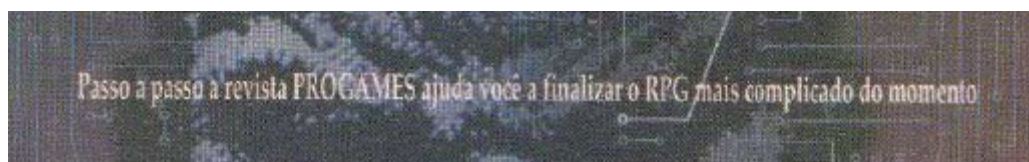
Nas SDs 17, 18 e 19 acima, o “como jogar” se atualiza nas determinações do como fazer em jogo para um sujeito-leitor-jogador. Na maioria dos enunciados, a significação está entre “faça isso” ou “não faça isso”, descrevendo a seguir o efeito em jogo dessas ações. As SDs 17, 18 e 19 têm a forma de instruções de uso que se caracteriza melhor na SD19, em que se lista a sequência de ativação dos botões do controle do *videogame*. Enquanto que na SD20 (retirada da matéria da Figura 43, assinada por T-90), aponta-se uma formulação da ordem da Oralidade na forma de uma gíria. Ainda posso considerar o uso das imagens enquanto textualidade, pois as matérias (ver Figura 47) se textualizam também com o uso de “emojis”, utilizados como forma de comentário.

Demonstra-se, nessas formulações, uma prática discursiva que desloca o sujeito de uma discursividade para outra. Lembrando aquilo que Gallo trabalhou sobre a “normatização” dos discursos da Oralidade, da Escrita e da Escritorialidade. Nos Discursos da Escrita, quanto “mais apropriada for a formulação, mais legítimo e reconhecido ele se torna”. Assim, compreendo normatização como aquilo que impede a formulação do texto “senão na forma apropriada” (GALLO, 2017, p. 432).

Retomando o contexto histórico das revistas nacionais da década de 1990. É notório que algumas revistas nacionais desse período tinham parcerias com as lojas e locadoras para terem acesso aos lançamentos. No caso em particular da *ProGames*, lançada em 1991 pela Editora Escala, foram edições fomentadas pela maior franquia homônima de locadoras de jogos da época. Segundo Ivan Battesini, dono da franquia, foi a oportunidade de, criando uma revista, publicar seu conteúdo próprio e divulgar sua marca.

Battesini diz ainda, que foi a primeira revista nacional a publicar um *walkthrough* (passo-a-passo) do jogo *Shadowrun*.

Figura 48 – “Passo a passo”: enunciado retirado de matéria da revista *ProGames*



Fonte: Imagens da Revista *ProGames*, nº2, ano I, p.12, produzidas por *print screen* do teclado e editadas pelo autor (corte na imagem).

Já afetado pelas questões levantadas nos manuais, dois dizeres detiveram minha atenção no processo de escuta do sujeito do Documentário do UOL na fala de Ivan Battesini

(em vídeo⁵⁵) e no outro dizer que se encontra na Tabela retirada da Revista *Progames* (ano I, nº2), que apresentei anteriormente (p. 18) e traz o “passo-a-passo” citado por ele:

SD21: “(...) *a grande necessidade do usuário, um manual de como jogar o jogo*”

SD20: “*Para acabar o jogo você tem de chegar (...)*”

Na fala do sujeito (SD20), insinua-se uma demanda do sujeito-leitor-jogador pelo manual, que é compreendida como uma “grande necessidade”. De modo que o sujeito da imprensa produz um gesto de interpretação sobre o leitor, na forma de um “como jogar” o jogo. Como já sugeri anteriormente, a SD20: “*Para acabar o jogo você tem de chegar (...)*”, reproduz um dizer que fala sobre um fazer em jogo, que advém de um imaginário reproduzido/atualizado na SD anterior. Ilustra-se nas SDs 21 e 20, uma produção imaginária de um efeito-leitor-jogador que demanda um “como jogar”.

Tecendo algumas considerações provisórias, apresentei a mobilização de uma memória sobre o jogo que é atualizada por meio de um “como jogar” dos manuais e revistas de época. Entendemos também como o sujeito-jogador passa a uma posição de autoria nas revistas e porque considero o discurso dos manuais e revistas como da ordem da Escrita e do tipo Lúdico. Logo, passarei a considerar estas questões no modo de constituição do arquivo no *Twitch.tv* e como este organiza a memória sobre o jogo.

4.2 O ENUNCIADO “COMO JOGAR” DAS TRANSMISSÕES NO *TWITCH.TV*

Aqui, passo a pensar o trabalho do *website Twitch.tv* quanto ao seu modo de constituir um arquivo sobre o jogo. Esta análise vem caracterizar também a diferença entre as duas transmissões, isto é, entende-se aqui que há algo que as distingue em seu funcionamento discursivo. O foco do debate fica posto principalmente na diferença entre uma transmissão ser produzida “ao vivo” ou “pré-gravada”. De modo que passo a questionar: *há diferença do funcionamento discursivo quando um vídeo é transmitido no Twitch.tv “pré-gravado” daquele que foi produzido “ao vivo” e disponibilizado “online”?*

⁵⁵ HISTÓRIA DAS REVISTAS DE VIDEOGAME: Gamers. UOL Jogos. Publicado em 28 de mai de 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bFzq8jtHDQE>> Acesso em: 19/03/2017.

Essa questão será tratada por meio da leitura de Gallo (2011a), que trabalhou o efeito de sentido da discursividade própria da internet como “*online*”, diferenciando-a em seu trabalho do “ao vivo” do discurso radiofônico. O mesmo “ao vivo” da Televisão, lembrando que Orlandi ([2001] 2012a) evidencia o funcionamento de uma memória do tipo metálica como característica do discurso da mídia. Assim, o “ao vivo” se trata de um efeito da mídia. De modo que passo a considerar as aproximações possíveis entre o “ao vivo” e o “*online*” contrapondo ao que chamarei “pré-gravado”.

O que é curioso, no entanto, é que nessa discursividade online, mesmo quando o sujeito não está se relacionando com um seu interlocutor, seu status pode estar/ser presente. Por esse motivo, direi que trata-se, nesse caso (no caso específico do status), de um efeito-sujeito, e não de uma posição-sujeito. (GALLO, 2011a, *online*)

Neste sentido, trata-se do modo que o arquivo digital é produzido para compor um efeito de que o sujeito está sempre lá (*online*), poderia dizer, presentificado na forma-usuário do avatar.

Enquanto no caso do “ao vivo”, o sentido fica contido em um movimento de ida e volta, no qual prevalece um interlocutor (quase) exclusivo, como é próprio das formas discursivas autoritárias. Ao contrário, nas produções online, a reversibilidade entre os interlocutores é determinante. Dessa diferença decorrem várias outras. (GALLO, 2011a, *online*)

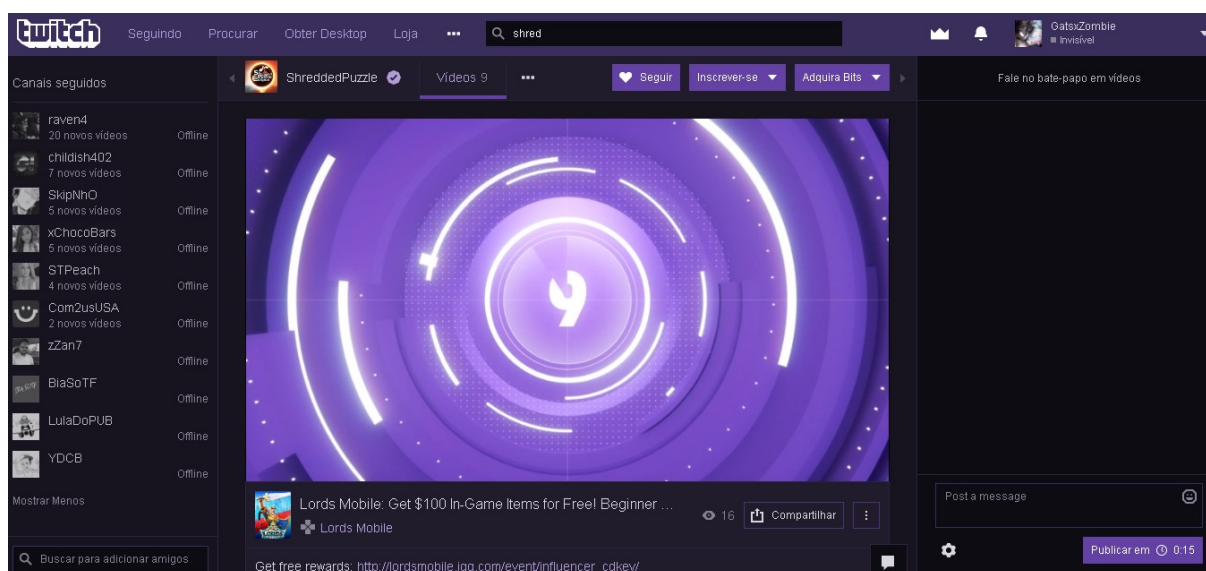
Conforme vimos, a reversibilidade entre os interlocutores é característica de discursividades do tipo Polêmico. O gesto analítico de Gallo (2011a) traz essas considerações ao compreender o funcionamento da discursividade *online* na conjectura dos *websites* como *Orkut*, *Facebook*, *Youtube*, *Google*, *Twitter*, *Skype*. Considerando a questão da autoria, Gallo descreve que há o compartilhamento de uma função-autor entre os interlocutores desses *websites*.

Posso, então, considerar as formas que o *online* pode adquirir na discursividade do *website Twitch.tv*, que podem ser desde os limites da interlocução entre os sujeitos, conforme abordei anteriormente (Capítulo 3 desta Tese), como da organização do arquivo por algoritmos que produzem a visualização no *website* (no presente Capítulo), conforme abordarei a seguir.

Passo, então, a considerar dois últimos recortes para análise. Do vídeo em anexo, intitulado *ShreddedPuzzle*, destaquei alguns elementos dos primeiros segundos na transmissão. Na imagem abaixo, o frame maior em tons lilás é o espaço onde se passará todo

o “conteúdo” audiovisual produzido pelo sujeito-*streamer*, ali acontece uma contagem regressiva. A transmissão começa com uma contagem regressiva acompanhada de música de fundo instrumental, que certamente produz um efeito de sentido de início (ver imagem seguinte).

Figura 49 – *ShreddedPuzzle*: contagem regressiva como parte do efeito de início



Fonte: Imagem feita com *print screen* no teclado e editada pelo autor (corte na imagem).

Esta sequência precede o que tratamos anteriormente, onde se observou a ausência de interlocução entre sujeito-*streamer* e o *chat* no *Twitch.tv*, a qual inferi que se tratou de um vídeo “pré-gravado” que foi produzido anteriormente para o *Youtube* e retransmitido no *Twitch.tv*. Neste momento da transmissão, no modo de textualizar no *Twitch.tv*, o sujeito-*streamer* produz um efeito de início típico de uma discursividade da mídia (contagem regressiva) e isso pode ter produzido a impressão de se tratar de uma transmissão feita “ao vivo” para um sujeito-audiência. Entretanto, no “pré-gravado” incorre a impossibilidade de reversibilidade entre os interlocutores, entre o sujeito-*streamer* e o sujeito-audiência. Impossibilidade de intercâmbios entre os lugares dos sujeitos naquela transmissão. Em vez disso, o sujeito parece mais preocupado em fazer circular o seu dizer do que em reformular seu discurso sobre o jogo para as condições de produção do *website Twitch.tv*.

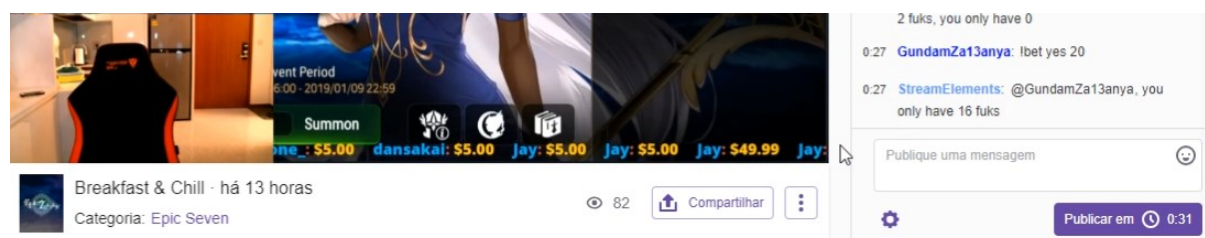
Ao considerar a escrita na internet e nas redes sociais, Gallo debate a circulação de textos produzidos no discurso da Escrita nos espaços enunciativos informatizados, os quais produzem seus efeitos e contradições:

Em razão dessa inevitável sobredeterminação, para certos discursos de escrita, submeter-se a uma normatização cujo funcionamento é midiático, pode significar uma contradição, pois embora os textos passam a circular mais, em contrapartida nessa circulação eles vão perdendo legitimidade, na medida em que vão se afastando de certas condições de produção que lhe conferem poder político. (GALLO, 2017, p. 432).

Não poderíamos deixar de pensar na tese de Oliveira (2015), que discorre sobre a questão da espacialização de vídeos (*vlogs*) no *Youtube*. O autor afirma que isso não se trata apenas de uma adaptação técnica. “Ainda que a formulação do vídeo inicial seja mantida, a mudança de espaço, estando sujeita às mudanças de circulação e de gestos de interpretação em disputa, pode também transformar os efeitos produzidos. Não se trata, portanto, de uma mera reprodução técnica.” (OLIVEIRA, 2015, p. 28, *nota de rodapé*). Oliveira fala de uma mudança de espaços no intercâmbio das imagens entre os canais que podem produzir mudanças, não só de circulação, mas também nos gestos de interpretação dos sentidos em conflito.

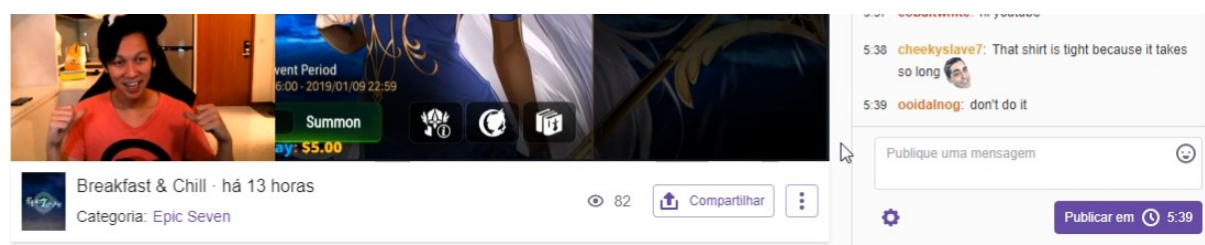
No segundo caso, o sujeito-*streamer* ao produzir seu “como jogar”, não se descola das condições de produção do *website Twitch.tv*. Confira nas sequências abaixo:

Figura 50 – Início da transmissão de YDCB



Fonte: Imagem feita por *print screen* do teclado e editadas pelo autor (corte na imagem), vídeos em Anexo.

Figura 51 – YDCB respondendo ao usuário no *chat* sobre sua camisa

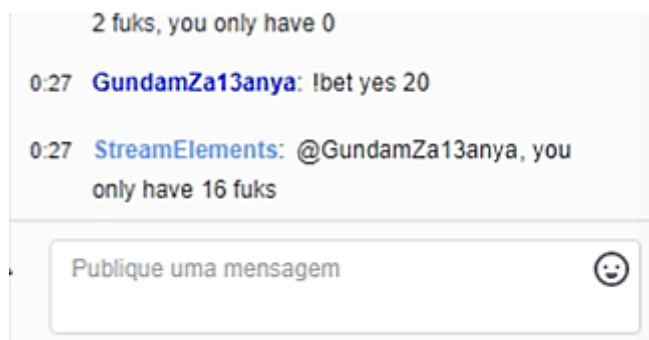


Fonte: Imagem feita por *print screen* do teclado e editadas pelo autor (corte na imagem), vídeos em Anexo.

Aqui (Figura 50), o usuário *GundamZa13anya* estava tentando apostar na opção “sim” no *chat*, o que vai nos dizer que o *streamer* YDCB estava utilizando a “Extensão

StreamElements”, que aparece logo abaixo do nome do usuário, para formular uma competição entre sua “audiência” (ver imagem abaixo).

Figura 52 – Destaque ao *chat* da Figura 50



Fonte: Imagem feita por *print screen* do teclado e editadas pelo autor (corte na imagem).

Na segunda imagem (Figura 51), o sujeito-*streamer*, desde que aparece pela primeira vez no enquadramento da transmissão, está estabelecendo uma base de interlocução com o sujeito-audiência: o *streamer* YDCB responde a um comentário do *chat* sobre sua camisa.

Assim, procuro reforçar o que já apontei previamente, trata-se de condições de possibilidade no *Twitch.tv* que são textualizadas diferentemente. Uma compete a uma gravação e retransmissão que pode produzir um efeito de um enunciado produzido “ao vivo”, enquanto a outra é uma transmissão feita “ao vivo” com condições que permitiam a possibilidade e a impossibilidade desse sujeito-*streamer* se engajar na interlocução com o sujeito-audiência. Por outro lado, ambas as transmissões produzem um efeito-autor, embora a possibilidade de reversibilidade exista em apenas uma. Mesmo que esta tenha suas implicações ocasionais de apagamento do sujeito-audiência que procura (no *chat*) o reconhecimento do sujeito-*streamer*.

Portanto, no *Twitch.tv* se produz uma discursividade na ordem da Escritorialidade, na qual o sujeito-*streamer* apresenta-se como um efeito-autor que se responsabiliza pelo “produto” (a transmissão), produzindo nele também um efeito de início e de fecho, na forma de um “produto acabado”. Em meu gesto de análise das transmissões, mesmo que exista o produto e uma autoria, no efeito-autor, é da ordem da Escritorialidade não só pelo fato de o sujeito-*streamer* produzir seu discurso por meio da oralidade, como em se tratando do *Twitch.tv*, a transmissão caracteriza-se por ser um produto que tem sua especificidade na formulação e circulação *online* (“ao vivo”, ou não). Mas, uma questão que me incomodou até

agora: *é por ser produzido no Twitch.tv e não em uma Editora que é menos institucionalizado?*

Esse fato atinge de modo diferente cada uma dessas formulações. Aquela que foi pré-gravada precisou apenas ser disponibilizada *a posteriori* no outro canal. Esta outra seguiu a formulação e circulação adotando o funcionamento da discursividade apropriada. Entendendo que as condições de formulação de uma transmissão do tipo “ao vivo” tem o peso de uma interlocução com uma audiência e a contrapartida de negociações seguidas (em que há reversibilidade). A transmissão de *ShreddedPuzzle*, por sua vez, acaba por se situar mais no aspecto Autoritário do discurso, ao se fazer circular do *Youtube* para o *Twitch.tv* como “pré-gravado”, limitou a possibilidade de reversibilidade entre os lugares dos interlocutores (entre sujeito-*streamer* e sujeito-audiência) e restringindo a polissemia pela mesma razão. “Isso significa que a formulação do dizer, mesmo sobredeterminada pela normatização dos espaços enunciativos informatizados, não esconde as marcas do discurso onde os sentidos e os sujeitos se constituem (...)”, diz Gallo (2017, p. 433).

Não é porque o sujeito faz circular um vídeo que foi produzido em outro *website* de transmissão de audiovisual em outra plataforma na rede, que afeta do mesmo modo os processos de paráfrase e polissemia, visto que, tais processos são discursivos e não só tecnológicos.

No gesto de produzir uma competição para uma “audiência” ou de oferecer um código promocional, é interessante ressaltar que ambas as transmissões de algum modo tem sua significação no jogo. Fala-se sobre o jogo, ensina-se o “como jogar”. Mas frente à incontornável normatização dos espaços enunciativos informatizados e, consequentemente, da discursividade no *Twitch.tv* que aí se inscreve, a demanda do sujeito no *Twitch.tv* é fazer-se ver.

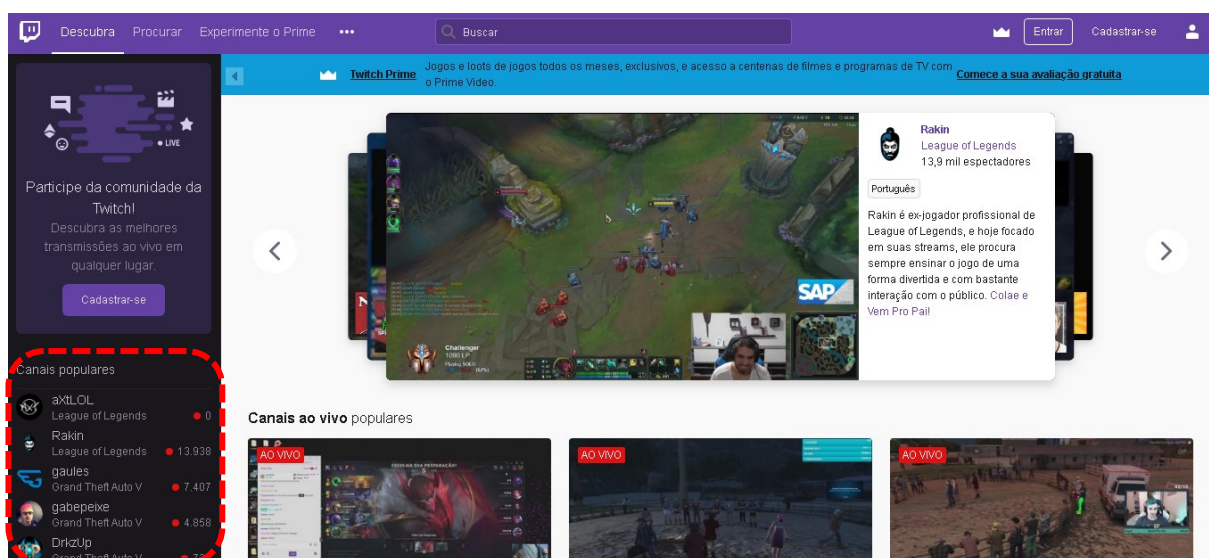
A circulação é a grande recompensa que se tem nessas redes. Ela pode levar o seu texto a milhões de leitores, em um único dia. Para isso, há um preço a pagar: submeter o seu texto à normatização da rede em que ele circulará, ou seja, formulá-lo segundo essa normatização. (GALLO, 2017, p. 433).

Conforme ressaltai anteriormente, existe uma promessa da empresa em recompensar o *streamer* fundamentado por um imaginário de ganhar dinheiro fazendo o que se ama. A condição para isso é atingir “pelo menos 50 seguidores e nos últimos 30 dias ter pelo menos 500 minutos de transmissão, 7 dias distintos de transmissão e uma média de 3 ou mais

espectadores simultâneos”.⁵⁶ Este enunciado, além de uma explicitação de uma rotina de trabalho, estabelece a demanda por seguidores e visualizações.

Por fim, em busca de entender o mérito das visualizações (*views*) para o *streamer*, retomo o exercício anterior na condição de um usuário que estivesse navegando pela primeira vez no *website*, acessando o *Twitch.tv* sem fazer o *login*. Obtive como resultado a imagem abaixo:

Figura 53 – Entrando no *Twitch.tv* sem fazer *login*



Fonte: Imagem produzida por meio do recurso *print screen* do teclado em visitaç o ao *website Twitch.tv* (destaque em vermelho pelo autor).

Neste exercício (Figura 53), destaco agora (pelo quadrado vermelho na imagem), a região identificada pelo enunciado “Canais populares”, que compreende uma listagem na parte inferior esquerda do *website*, apresentando como resultado *streamers* considerados “populares”, mas que falam o idioma português. (Apresenta-se também a falha em meu experimento: o navegador denunciou a localização entre outras informações do usuário ao *website*).⁵⁷

⁵⁶ “We’re looking for streamers who aren’t yet Partners, but who have at least 50 followers and over the last 30 days have have at least 500 total minutes broadcast, 7 unique broadcast days, and an average of 3 or more concurrent viewers. This criteria may change as the program develops.” Fonte: TWITCH AFFILIATE PROGRAM. Disponível em: <<https://affiliate.twitch.tv/>> Acesso em: 10/05/2019.

⁵⁷ Não estamos tratando aqui somente de informações administradas pelo *website Twitch*, como aquelas do navegador que é utilizado para acessá-lo. É público como empresas como o *Google* monitoram e guardam um arquivo de dados sobre todas as preferências de seus usuários. Registram-se não só o histórico de pesquisa, mas também os lugares por onde o usuário passou *online*. De modo que a empresa direciona os anúncios (*Ads*) que o usuário vê de acordo com que ela entende ser sua preferência. Daí que entendo que a apresentação de transmissões no idioma “local” se deve a uma dinâmica entre estes dois sistemas informacionais. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/noticia/veja-tudo-que-o-google-sabe-sobre-voce/48616>> Acesso em: 15/06/2019.

Figura 54 – Destaque do *website Twitch.tv* focando o resultado dos "Canais populares"

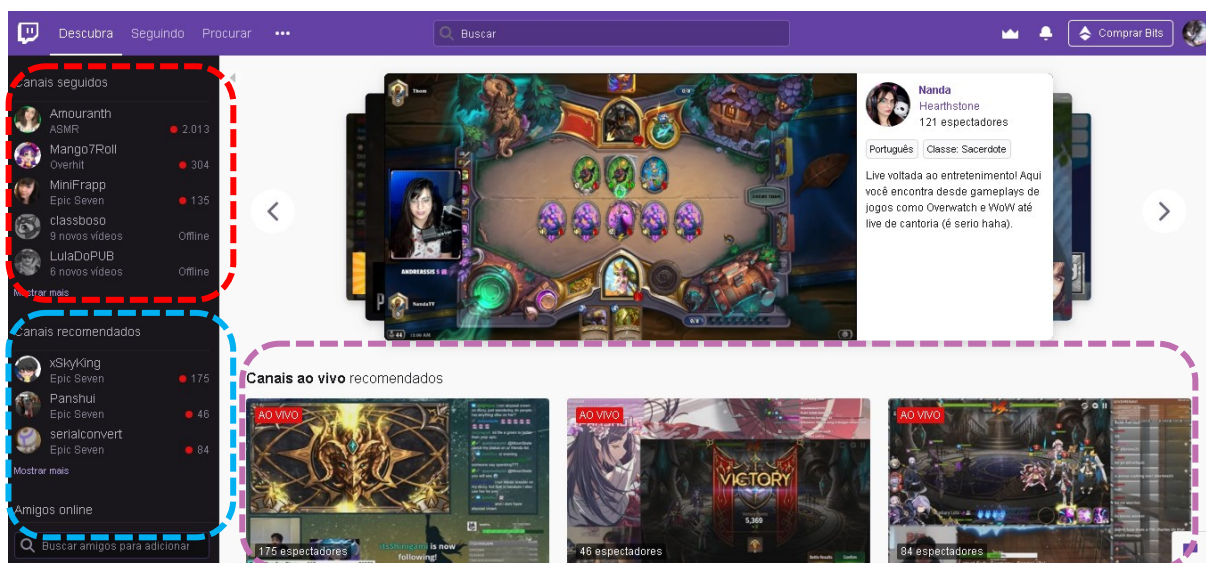
Canais populares			Canais populares		
	aXtLOL	League of Legends		aXtLOL	League of Legends
		1.874			2.536
	Rakin	League of Legends		Rakin	League of Legends
		14.448			14.040
	gaules	Grand Theft Auto V		gaules	Grand Theft Auto V
		7.724			7.732
	gabepeixe	Grand Theft Auto V		gabepeixe	Grand Theft Auto V
		4.859			4.894
	DrkzUp	Grand Theft Auto V		DrkzUp	Grand Theft Auto V
		949			900
	pescocofino	Battlefield 4		pescocofino	Battlefield 4
		569			561

Fonte: Imagem produzida por meio do recurso *print screen* do teclado em visita  o ao *website Twitch.tv*.

Observa-se nas imagens acima (Figura 54), uma transi  o de tempo de segundos, na qual o primeiro *streamer* listado, “aXtLOL”, estava iniciando a transmiss  o (primeira imagem    esquerda), no segundo momento (   direita), v  -se que em poucos segundos que o n  mero de sua audi  ncia cresceu (1.874 para 2.536). Obviamente, o *streamer* “Rakin”, listado logo abaixo do primeiro da lista, j   tinha mais usu  rios assistindo sua transmiss  o (14.448 e 14.040). Ent  o, a formula  o da lista de *streamers* neste *website*    determinada, na ocasi  o do acesso do usu  rio ao *Twitch.tv*, n  o em raz  o dos *streamers* serem mais “populares”, como daria a entender o enunciado “populares”, ou seja, com maior n  mero de visualiza  es “ao vivo”, mas segundo alguma outra premissa.

Entrando no *website* fazendo o *login* (Figura 55), os “canais populares” d  o lugar ao enunciado “Canais recomendados” (marcado no quadrado azul), estes resultados seguiram a l  gica do interesse dos “Canais seguidos” (no quadrado vermelho), que s  o os *streamers* que o usu  rio est   seguindo. De forma similar, os “Canais ao vivo recomendados” (destacados no quadrado lil  s) s  o sugest  es do *Twitch.tv* que se relacionam tamb  m com os “Canais seguidos”. Quer dizer, todas as transmiss  es nos “Canais recomendados” e nos “Canais ao vivo recomendados” eram sobre o jogo *Epic Seven* naquela ocasi  o. Pode-se dizer que, em rela  o ao procedimento anterior, a l  gica de visualiza  o segue a premissa das “prefer  ncias” do usu  rio.

Figura 55 – Entrando no *Twitch.tv* fazendo o login



Fonte: Imagem produzida por meio do recurso *print screen* do teclado em visita  o ao website *Twitch.tv*.

O que descrevi aqui neste cap  tulo aponta uma disposi  o do *website* em priorizar a visualiza  o de transmiss  es dos jogos mais “populares”, quer dizer, aqueles com mais visualiza  o no momento. Essa premissa    uma aparente l  gica do algoritmo do *website*: prioriza  o no *ranking* das transmiss  es mais seguidas no momento, isto   , com mais visualiza  o “ao vivo”. Isso implicaria dizer que h   uma prescri  o do algoritmo que produz o efeito de *streamers* mais “populares” serem os que det  m prioridade na lista de visualiza  o do *website* apresentada aos usu  rios. No entanto, houve resultados em que o sujeito-*streamer* estava come  ando sua transmiss  o j   elencado no topo do *ranking* das visualiza  es com prioridade.

Ou seja, n  o se produziu uma listagem de transmiss  es de *streamers* por ordem apenas quantitativa (com maior quantidade de espectadores entre as transmiss  es daquele idioma), mas tamb  m qualitativa (pela experi  ncia do usu  rio no *website*). Uma vez que se produziram resultados com base nos interesses j   demonstrados pelo usu  rio em determinada categoria de jogo.

De tal modo, na organiza  o de visualiza  es das transmiss  es ao vivo h   uma imbrica  o entre: (a) priorizar aqueles que a programac  o do *website* predeterminou em um gesto anterior e (b) priorizar as transmiss  es ao vivo que s  o efetivamente as mais visualizadas naquela ocasi  o. Isto vem conferir uma complexidade    quest  o da organiza  o da circula  o dos sentidos sobre o jogo no *website Twitch.tv*. Como este prioriza uns e exclui outros.

Na imagem acima (Figura 55), os números que acompanham os pontos vermelhos após cada nome de *streamer*, significam a quantidade de usuários que compõem a audiência naquele instante. Posso entender que esse é o “número mágico” para o sujeito-*streamer*, significando o número de “espectadores na transmissão” que visa a atender os requisitos para este atingir o nível de um “parceiro” do *website* (conforme Figura 38, p. 87). Ele constitui a realização da demanda do sujeito-*streamer* pela visualização, ou seja, pela atenção do outro que é sua contraparte na transmissão, o sujeito-jogador. Entretanto, o risco aqui é não observar que existe uma premissa enigmática que dá preferência a uns e inviabilizando outros: o apagamento simbólico do sujeito por meio da lógica dos algoritmos do *website Twitch.tv*.

Portanto, o sujeito-*streamer* que busca ser “parceiro” do *Twitch* é também aquele que se sujeita às “regras do jogo” das visibilidades e *views*. Ao aderir a uma rotina de trabalho que é estabelecida pelo mesmo *website*, ele vai em busca do espectador e procura a visualização como uma forma de ganhar espaço na plataforma. Na medida em que o desejo de visibilidade do sujeito-*streamer* produz um efeito de sujeito-audiência, ou seja, um espelhamento da posição de espectador também no sujeito-*streamer*; uma vez que está atento a todas as telas que lhe dão os índices de visualizações, participações da audiência e, por vezes, patrocínios. Importante ressaltar que não se trata de uma posição de um sujeito-empírico “audiência”/espectador e outro sujeito-empírico “*streamer*”. Têm-se aí processos discursivos que falam do sujeito na rede que está, desde sempre, desejando ser visto, por isso mesmo, nomeado nessa análise de efeito sujeito-audiência.

Se o dever da honestidade intelectual para com o leitor ou a leitora desta Tese me permitir, este parágrafo será para dizer-lhes que o pressuposto inicial não foi este. No âmbito desta pesquisa, o que seria tradicionalmente esperado era a correspondência entre o sujeito empírico (sujeito espectador) lá da audiência, a posição sujeito-audiência no discurso e o efeito-audiência (análogo ou leitor, ou espectador) na textualização das transmissões. Mas, na medida em que as análises foram chegando ao fim, foi que se descrevia um efeito o qual chamo aqui de “efeito-sujeito audiência”. Um efeito que afeta o sujeito-*streamer* na prática das transmissões do *website Twitch*, atrelado ao funcionamento dessa discursividade que também tem seus efeitos no sujeito-espectador. É o modo de cooptação do sujeito pelo *website Twitch* funcionando na produção de um efeito-sujeito-audiência.

5 CONCLUSÃO

O gesto de descrição/interpretação do recorte desta Tese buscou compreender o modo que o *website Twitch.tv* mudaria, ou não, a dinâmica de produção do enunciado “como jogar”. Esta leitura problematizou quando o sujeito-jogador passou a produzir seu dizer sobre o jogo em um espaço compartilhado com outros sujeitos-jogadores em uma prática discursiva que foi compreendida por “ao vivo” e *online*.

Primeiramente, descreveu-se o modo de constituição do sujeito no *Twitch.tv* tomando por base o processo de individua(liza)ção de Orlandi (2012b). Para tanto, essa reflexão apreendeu a posição do sujeito-*streamer* como um sujeito de Mercado. Em consequência do gesto analítico em curso, incluiu-se a questão da “precarização do trabalho” como característica do modo de produção das transmissões do *Twitch.tv*. Face à conjuntura atual em que se insere a prática discursiva, envolvendo uma crise que não é apenas política, mas do próprio Capitalismo. Por isso se falou sobre a ilusão do sujeito do discurso ser a origem do seu dizer, ilusão que está na base da constituição do sujeito e da produção dos sentidos. O sujeito-*streamer* pode produzir uma percepção de si, ou seja, de que ele está de posse de um “saber fazer” distinto do “saber fazer” do sujeito-“audiência” (este tomado como uma posição naquilo que se conhece comumente do processo de transmissão/interação de programas de tevê).

Segundo as determinações da própria condição de produção do discurso no *Twitch.tv*, a evidência é, enquanto efeito, uma posição projetada de quem trabalha na escritura de sua transmissão, pela escolha dos elementos no espaço do *website* como: tema, títulos, ferramentas de transmissões, etc. De forma que, a construção de uma transmissão no *Twitch.tv* não ocorre de qualquer modo, pois, há predeterminações que vão (im)possibilitar a textualização no *website*. De outro modo, o conjunto de diretrizes e regras a seguir, pelo sujeito-*streamer*, é determinante do discurso, a saber: “não se pode dizer tudo”. Observou-se que é preciso situar seu dizer de acordo com o modo que o *Twitch.tv* estabeleceu previamente. Daí seguir as regras estabelecidas pelo *website* e, por isso, também, observar os tutoriais de como fazer uma transmissão. Este sujeito que faz uma transmissão no *Twitch.tv* fala sobre o jogo enquanto em jogo (estando efetivamente “ao vivo”, ou não). Quer dizer, o sujeito-*streamer* é quem pode e deve comprovar para uma “audiência” que ele se inscreve (também) como sujeito-jogador. Assim, a *expertise* em “saber fazer” uma transmissão é imbricada com a competência do sujeito ao assumir seu “discurso sobre” o jogo.

O trabalho analítico se voltou para a produção do enunciado “como jogar”, desde os Manuais de jogos dos anos 1980 às Revistas especializadas da década de 1990. Embasando-se nas leituras de Orlandi ([2001] 2012a) e Gallo (2011b), as análises conduziram a compreensão de que há um espaço de tensão entre o discurso da escrita e o da oralidade nos Manuais e, principalmente, nas Revistas. A partir das relações simbólicas na textualidade se produziu uma caracterização do discursivo, nos Manuais e nas Revistas, como da ordem da Escrita e do tipo Lúdico. Um dos pontos aludidos foi como que o sujeito-jogador, o “piloto” e o sujeito-repórter assumem uma posição-autor, ao assinarem as matérias da revista, que têm seu efeito na superfície textual.

Outra etapa aqui exposta foi o modo como o sujeito-jogador colocado na posição de leitor foi interpretado como aquele que está em busca do “como jogar”, à procura de formulações do como fazer em jogo. Assim, a relação entre o sujeito-jogador “piloto” e o efeito “leitor” das Revistas representou bem uma contradição que garantiria, na ilusão da transparência da Linguagem, a submissão do sujeito-jogador na superfície textual.

É preciso destacar que, entre as duas transmissões em análise, cada qual teve seu modo de formulação e circulação na internet que lhes foram próprios. Na compreensão deste processo, foi fundamental a noção de “reversibilidade” de Orlandi (1987), segundo a qual se destacou a (im)possibilidade de se estabelecer a interlocução nas transmissões. Naquele momento, junto às descrições/interpretações deste recorte, destacou-se um modo de circulação que se fez ao vivo de outro que se produziu por meio de uma retransmissão no *website Twitch.tv*. De modo que, para se pensar o online, buscou-se também o discurso da escritorialidade de Gallo (2011b). Considerando a produção do “discurso sobre” nas Revistas e nas transmissões do *Twitch*, não é porque não é mais encadernado que o *Twitch* não é mais da Escrita. Obviamente acontece o online. Mas, o que mais importa no caso do YDCB é que existe ao mesmo tempo circulação e formulação de sentido. Isto é, o sentido é formulado todo ele ali no *Twitch.tv*. Já no caso do ShreddedPuzzle é só a circulação que se dá no *Twitch.tv*. Por isso dá essa diferença de efeito.

É possível tirar conclusões de dois fatos. A primeira trata-se da diferença do número de espectadores que compõe a audiência entre as duas transmissões. É notório que existe uma efetividade muito maior nesse vídeo que foi online e ao vivo. A outra conclusão tem por base o comprometimento muito mais forte desse sujeito streamer (YDCB) do que o outro (ShreddedPuzzle). Aqui se mostra que a contradição do capitalismo é que quanto mais interplado no seu próprio trabalho, mais cooptado está o sujeito.

Em consequência da descrição do processo de produção do *Twitch.tv*, houve o momento em que se descreveu a criação de uma expectativa pelo “espectador”. Neste sentido, estas análises também se dirigiram à compreensão do funcionamento dos algoritmos no *Twitch.tv*, que funcionam na organização do que seria visualizado pelo “usuário” ao acessar o *website*.

Finalmente, descreveu-se aqui o imaginário do sujeito-*streamer* como aquele que pode “trabalhar fazendo aquilo que ama”, ou seja, jogando. Dizeres que o *website* produz para cooptar o sujeito-jogador. Ao fazê-lo, ele está se reduzindo à procura de visibilidade e *views*. Portanto, ao pensar a questão da “posição” do sujeito no funcionamento do *Twitch*, descreveu-se a produção do “efeito de sujeito-audiência” como o intercâmbio da posição de espectador que afeta o sujeito-*streamer*.

Antes de produzir meu efeito de fecho de Tese, quero refletir brevemente sobre a relação entre o jogo e a Análise de Discurso. Se há um lúdico para o jogo, há também um lúdico para a Análise de Discurso. Ou melhor, o lúdico do jogo pensado por Huizinga (2007) e Caillois (1990) e o lúdico do discurso como pensado por Orlandi ([1999] 2009). Considerando a leitura desses autores, o ponto de encontro certamente é a Linguagem: na poesia, no jogo de palavras, ou seja, na polissemia. De forma que termino esta escrita descontente por perceber um modo de fazer em jogo que reduz a experiência lúdica a uma estabilização dos sentidos em jogo – que afeta também o próprio autor desta Tese. Talvez, o determinante efeito desse descontentamento seja o da compreensão de que há ainda uma apropriação do jogo pelo Capital.

Segundo a lógica do capital, o sujeito-jogador está na condição daquele que desperdiça seu tempo e força produtiva. Enquanto que o sujeito-*streamer*, aderindo a uma rotina de produção de transmissões, é aquele que vai “erguer-se pelos cadarços”, podendo ter ciência, ou não, de que estaria, na verdade, aderindo a uma forma de trabalho precarizada. Isto é dado porque na atualidade, em meio a uma crise de representatividade política mundial, do surgimento de mercados globalizados/mundializados de jogos e de transmissões ao vivo na internet, o sujeito de Mercado tem seus deslocamentos no sujeito-*streamer*. Talvez, outrora, a mesma rotina de trabalho faria o sujeito buscar a fuga no *hobbie*, no passatempo, no jogo, como forma de interrupção de uma rotina esmagadora. Já no contexto atual, há uma rede de sentidos que suportam a ideia de que desde que se faça “o que se ama” é possível abrir mão de direitos adquiridos.

Uma consideração final que acho relevante destacar. É importante não criar ilusões sobre o papel do Estado. Na teoria materialista, se compreende que o papel do Estado é a

reprodução das relações de produção, que se daria, por exemplo, por meio da Ideologia. Por isso quando digo que o Estado falha e o Mercado assume e isto tem implicações na constituição do sujeito, é porque este assume seu papel na reprodução das relações de produção. De outro modo, pode-se fazer parecer que o Estado é idôneo e o Mercado não. Mas não se trata disso. Manter as relações de produção é manter a diferença de classes. Assina-lo com isso que o funcionamento da Ideologia tem sua materialidade circunscrita no discurso de Mercado (neoliberal). É um modo de compreender que frente à turbulência da crise econômica e política mundial o Capital está em constante reinvenção.

REFERÊNCIAS

ALTHUSSER, Louis. **Ideologia e aparelhos ideológicos de estado**. Tradução de Joaquim José de Moura Ramos. Lisboa: Editorial Presença, 1980.

_____. **Por Marx**. (trad.) Maria Leonor F. R. Loureiro. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2015.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Edições Cotovia. 1990.

CARROUÉ, Laurent. **Mondialisation et localisation des activités économiques**: les nouveaux défis posés par l'entrée dans le XXI^e siècle. IN: Des facteurs de changement 2. p.11-26. Territoire 2040. n°6. Paris, juin 2010. Disponível em: <https://hist-geographie.dis.ac-guyane.fr/IMG/pdf/article_laurent_carrouet.pdf> Acesso em: 29/06/2019.

CASTELLS, Manuel. **Ruptura: a crise da democracia liberal**. Tradução Joana Angélica d'Avila Melo. [E-book] Editora Zahar: Rio de Janeiro, RJ, 2018.

_____. **Sociedade em rede**. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

COURTINE, Jean-Jacques. **Análise do discurso político**: o discurso comunista endereçado aos cristãos. São Carlos: EdUFSCar, 2009.

DIAS, Cristiane. **Análise do discurso digital**: Sujeito, espaço, memória e arquivo. Campinas, SP: Pontes Editores, 2018.

FERRARI, A. J.; NECKEL, N. R. M. **Corpos atravessados**: opacidades histórico-midiáticas. IN: Análise de discurso em rede: cultura e mídia. Vol. 3. Giovanna G. Benedetto et al. (orgs.) Campinas: Pontes, 2017. (p.219-34).

FLORES, Giovanna Benedetto. **Entre a ciência e a mídia**: um olhar de assessoria de imprensa. [Dissertação]. Curso de Mestrado em Ciência da Linguagem - Universidade do Sul de Santa Catarina. Palhoça, 2005.

GALLO, S. L. ; GRIGOLETTO, E. . **Discursividades móveis**: quando a interação (con)funde-se com a interlocução. In: VI Seminário de Estudos em Análise do Discurso, 2013, Porto Alegre. Michel Pêcheux: 30 anos de uma presença. [versão eletrônica]. Porto Alegre: UFRGS, 2013.

GALLO, Solange Leda. **Como o texto se produz**: uma perspectiva discursiva. Blumenau: Nova Letra. 2008.

_____. **Da escrita à escritorialidade**: um percurso em direção ao autor online. IN: (Orgs.) Eduardo Alves Rodrigues et al. *Análise de Discurso no Brasil: Pensando o impensado sempre. Uma homenagem a Eni Orlandi*. Campinas: Ed. RG, 2011b. p. 411-23.

_____. **Discursividade online**. IN: V SEAD - Seminário em Análise de Discurso, ocorrido em Porto Alegre - RS, na UFRGS, em setembro de 2011a. Disponível em: <<http://solangegallo.blogspot.com/>> Acesso em: 01/06/2019.

_____. **Sobre a normatização vigilante dos discursos midiaticizados**. IN: 5º Simposio Internacional LAVITS | Vigilancia, Democracia y Privacidad en América Latina: Vulnerabilidades y resistencias. 29 y 30 de noviembre, 01 de diciembre de 2017. Santiago, Chile, p. 426-438. ISSN 2175-9596.

GALLO, S.; NECKEL, N. R. M. **As clivagens subterrâneas/contemporâneas da rede e o efeito narciso**. In: FLORES, Giovanna Benedetto; NECKEL, Nádia Regina Maffi; GALLO, Solange (Org.). *Discurso, Ciência e Cultura: conhecimento em rede*. Palhoça: Unisul, 2012. p. 11-23.

GRIGOLETTO, E. **O discurso nos ambientes virtuais de aprendizagem**: entre a interação e a interlocução. In: GRIGOLETTO, E.; DE NARDI, F.S.; SCHONS, C.R. (Orgs.) *Discursos em rede: práticas de (re)produção, movimentos de resistência e constituição de subjetividades no ciberespaço*. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2011

HUIZINGA, Johan, **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. (trad.) João Paulo Monteiro. São Paulo : Perspectiva, 2007.

INDURSKY, Freda. **A memória na cena do discurso**. In: INDURSKY, Freda; MITTMANN, Solange; FERREIRA, Maria Cristina Leandro (organizadoras). *Memória e história na/da análise do discurso*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2011, p. 67-89.

KRAMER, Josiane Caldas. **A economia compartilhada e a uberização do trabalho**: utopias do nosso tempo? Dissertação (Pós-Graduação em em Direito) Curso de Pós-Graduação em Direito, Setor de Ciências Jurídicas, da Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2017.

LAGAZZI, Suzy. **Trajetos do sujeito na composição fílmica**. IN: BENEDETTO, Giovanna G. et al. (orgs.) *Análise de discurso em rede: cultura e mídia*. vol. 3. Campinas: Pontes, 2017. (p.23-40).

_____. **Análise de discurso:** a materialidade significativa na história. IN: DI RENZO; et. al. *Linguagem, História e Memória: discursos em movimento*. Campinas: Pontes Editores, 2011a.

_____. **O Recorte e o Entremeio:** Condições para a Materialidade Significante. IN: RODRIGUES, E. [et all.] (Orgs.). *Análise de discurso no Brasil: pensando o impensado sempre: uma homenagem a Eni Orlandi*. Campinas: RG, 2011b.

MARIANI, Bethânia. **O PCB e a Imprensa:** os comunistas no imaginário dos jornais (1922-1989). Rio de Janeiro, RJ: Revan; Campinas, SP: Editora Unicamp, 1998.

MARX, Karl. **Contribuição à Crítica da Economia Política.** Tradução e Introdução de Florestan Fernandes. 2ªEd. Editora Expressão Popular: São Paulo, [1859] 2008.

_____. **O Capital:** Crítica da Economia Política. Livro Primeiro: O processo de produção do Capital. Vol. I., 9ª Ed., Tradução Reginaldo de Sant'Anna. Editora Difel: São Paulo, [1867] 1984.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A Ideologia Alemã.** Tradução Luis Cláudio de Castro e Costa. Martins Fontes: São Paulo, [1932] 2001.

NECKEL, Nádia Regia Maffi. **Tessitura e Tecedura:** Movimentos de Compreensão do Discurso Artístico no Audiovisual. Tese. UNICAMP. Campinas, SP: 2010.

OLIVEIRA, Guilherme Adorno de. **Discursos sobre o eu na composição autoral dos vlogs.** Tese. UNICAMP: Programa de Pós-Graduação em Linguística. Campinas, SP, 2015.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de Discurso: princípios & procedimentos.** 8. ed. Campinas: Pontes, [1999] 2009.

_____. **Discurso e texto:** formulação e circulação dos sentidos. Campinas, SP: Pontes Editores, [2001] 2012a.

_____. **Discurso em Análise:** Sujeito, Sentido e Ideologia. Campinas, SP: Pontes Editores, 2012b.

_____. **Espaços Linguísticos e seus desafios:** convergências e divergências. RUA, 18(2). 2012c. p.6-18.

_____. **Historicidade, indivíduo e sociedade:** o sujeito na contemporaneidade. IN: O discurso na contemporaneidade: materialidades e fronteiras. Freda Indursky, Maria Cristina

Leandro Ferreira, Solange Mittmann (organizadoras). 1ª ed. São Carlos: Claraluz, 2009b. p.13-28.

_____. **Segmentar ou recortar?** IN: Lingüística: questões e controvérsias. Série Estudos, nº 10, Fiube. Uberaba, 1984. (p. 9-26)

_____. **A linguagem e seu funcionamento:** As formas do discurso. 2a. edição. São Paulo: Pontes Editores, [1983] 1987.

PÊCHEUX, Michel. **Análise automática do discurso (AAD-69)**. In: GADET, Françoise; HAK, Tony (organizadores). Por uma análise automática do discurso: uma introdução a obra de Michel Pecheux. Bethania S. Mariani; et al (tradutores). 3ª. ed. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1997.

_____. **Análise de Discurso:** Michel Pêcheux. Textos selecionados Eni Puccinelli Orlandi. Campinas, SP: Pontes Editores, 2012.

_____. **Ler o arquivo hoje.** IN: ORLANDI, Eni P. [et al.] (org.). Gestos de leitura.: da história no discurso. 4a ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2014.

_____. **O discurso:** estrutura ou acontecimento. Tradução Eni P. Orlandi. 5ª Ed. Campinas, SP: Pontes Editores, [1983] 2008.

_____. **Semântica e Discurso:** uma crítica a afirmação do óbvio. Tradução Eni Puccinelli Orlandi. Campinas, SP: Pontes Editores, 2009.

PÊCHEUX, Michel. FUCHS, C. **A propósito da análise automática do discurso:** atualização e perspectivas. IN: GADET, F. & HAK, T. (Org.). Por uma análise automática do discurso. Uma introdução à obra de Michel Pêcheux. 3ª ed. Campinas: Unicamp, [1975] 1997.

PEQUENO, V. **A demanda pelo avatar e a forma-discurso digital:** construções iniciais e notas para um futuro trabalho. In: Giovanna G.B. Flores; Nádia R. M. Neckel; Solange M. L. Gallo. (Org.). **Análise de Discurso em Rede: Cultura e Mídia.** 1ed. Campinas: Pontes Editores, 2016, v. 2, p. 25-42.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador:** comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SILVEIRA DE SOUZA, Monalisa. **“Uberização” Nas Relações De Emprego À Luz Da Consolidação Das Leis Trabalhistas (Clt) Brasileira.** Monografia (Graduação em Direito) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Departamento de Direito. Natal, RN, 2018.

SILVEIRA, Juliana da. **Rumor(es) e humor(es) na circulação de hashtags do discurso político ordinário no twitter**. Tese. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-Graduação em Letras. Maringá, 2015.

SOUSA, Igor Ramady Lira de. **Do Crepúsculo dos Deuses à Alvorada dos Avatares: um Estudo Sobre os Processos de Interação, Comunicação e Socialização nas Comunidades do Brasil Ragnarök On-line**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2012.

internet:

CUBE.TV. Disponível em: < <https://www.cube.tv> > Acesso em: 07/04/2019.

FACEBOOK. Disponível em: < <https://pt-br.facebook.com/> > Acesso em: 07/04/2019.

INSTAGRAM. Disponível em: < <https://www.instagram.com> > Acesso em: 07/04/2019.

NETFLIX. Disponível em: < <https://www.netflix.com> > Acesso em: 07/04/2019.

NIMO.TV. Disponível em: < <https://www.nimo.tv/> > Acesso em: 07/04/2019.

SANDVINE. Disponível em: < <https://www.sandvine.com/> > Acesso em: 07/04/2019.

TWITCH.TV. Disponível em: <<https://www.twitch.tv>> Acesso em: 09/05/2019.

WEBSITE. Atarimania. Disponível em: < <http://www.atarimania.com/index.html> > Acesso em: 07/04/2019.

WEBSITE. Retroscans. Disponível em: <[http:// retroscans.org](http://retroscans.org)> Acesso em: 07/04/2019.

YOUTUBE. Disponível em: <<https://www.youtube.com/>> Acesso em: 09/05/2019.

YOUTUBE. História das revistas de videogame: Ação Games. IN: START. Publicado em 28 de mai de 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z kodO_O_iEI> Acesso em: 09/05/2019.

YOUTUBE. História das revistas de videogame: Gamers. IN: START Publicado em 28 de mai de 2015. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=bFzq8jtHDQE> > Acesso em: 09/05/2019.

ANEXOS

ANEXO A – MANUAL *STONE AGE*, CAPA REV. *PROGAMES*, P. 12 E 13

C-840 STONE AGE



Você voltou no tempo milhões de anos para o selvagem mundo da idade da pedra, onde não existe nada além de enormes pedras e dinossauros famintos.

Sua missão é matar todos os dinossauros, tornando o mundo mais seguro para seus descendentes. Se você não conseguir, o mundo nunca será o que é hoje.

O destino do mundo está em suas mãos. Você terá que ser corajoso e cumprir sua missão. Boa sorte!

COMO JOGAR

Este jogo é para um ou dois jogadores. Assim que o video game é ligado, a opção é para apenas 1 jogador; funciona só do lado direito. Para mudar para 2 jogadores, acione a chave GAME SELECT. Para voltar à opção 1 jogador, acione a chave GAME SELECT novamente. A indicação para dois jogadores é o placar em azul do 1º jogador (na parte superior da tela) e amarelo do 2º jogador. As chaves DIFFICULTY na posição A tornam o jogo mais fácil e na posição B mais difícil.

Movimente o homem das cavernas para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo empurrando a alavanca do joystick na direção desejada. Você deve sempre fugir dos dinossauros.

Para atirar pedras nos dinossauros, esconda-se atrás de uma pedra e então atire-a virando a alavanca do joystick na direção que você quer que a pedra vá apertando o botão.

Se você atirar uma pedra e ela não tiver lugar para ir, esta se transformará em pó e desaparecerá ao chocar-se com outra pedra. Mas não faça isto freqüentemente; você poderá acabar com as pedras.

Se você prender um dinossauro rodeando-o com pedras ele ficará preso somente por alguns instantes. Quando você menos esperar, o dinossauro escapará através das pedras e começará a persegui-lo novamente.

Você pode ficar no passado somente 75 segundos. Após isto, você perderá o jogo. Isto é para que você liquide os dinossauros dentro do tempo determinado.

Durante os últimos 15 segundos, as pedras se tornarão azuis para que você saiba que dentro de alguns segundos será transportado de volta para hoje.

A cada dinossauro que você esmagar, os outros começarão a se mover cada vez mais rápidos. Isto é para que você fique cada vez mais ágil.

MARCAÇÃO DE PONTOS

transformar uma pedra em pó (a pedra desaparece)	10 pontos
esmagar 1 dinossauro com 1 pedra	100 pontos
esmagar 2 dinossauros com 1 pedra	400 pontos
esmagar 3 dinossauros com 1 pedra	1600 pontos
esmagar 4 dinossauros com 1 pedra	6400 pontos

Você começa o jogo com 3 vidas.

Boa viagem e boa sorte!



Fonte: Capa digitalizada da Revista Progames Ano I, nº2, julho, Editora Escala, São Paulo, 1993. Disponível em: <<http://www.retroscans.org/>> 07/04/2019.

SNES



Passe a página à revista PROGAMES para obter a finalização e RPG mais completa do momento



1 - Confira no quadro a configuração do controle.

BOTÃO	AÇÃO
START	abre o jogo principal e o MENU principal para o jogo
B	coloca na tela a tela para o menu EXAMINA ABRE ou FECHA
V	para o jogo a tela para o menu de ITENS
X	coloca na tela a tela para o menu de MAGIA
A	coloca na tela a tela para o menu de ARMOR
RIGHT	abre a tela para o menu de DIRECCIONAL
LEFT	abre a tela para o menu de SELECT
SELECT	mostra o estado dos personagens
DIRECCIONAL	move o personagem ou o cursor pela tela

2 - Quando apertar START, surge o menu principal. Escolha as opções:

AÇÃO	CONTROLE
EXIT	saí do menu principal e volta para o jogo
ITEMS	EXAMINA, LISA ou DA, um dos itens
MAGIC	abre a tela para o menu de magia
WEAPON	abre a tela para o menu de arma
ARMOUR	abre a tela para o menu de armadura
SKILLS	mostra as habilidades
CYBER	mostra as habilidades cibernéticas

3 - No menu principal aparece o estado do seu personagem. No início ele vai ser assim:

ITEM	VALOR	ATUAL	MÁX.	DESCRIÇÃO
BODY	3	36	30	Força e resistência de sua energia. Quando chegar a zero, o personagem morre. Quando chegar a zero, o personagem morre.
MAGIC	0	0	0	Força e resistência de sua magia. Quando chegar a zero, o personagem morre. Quando chegar a zero, o personagem morre.
STRENGTH	2			A sua força para conseguir armas e defesas.
CHARISMA	3			Qual a habilidade de seu personagem para lidar com os outros.
WISDOM	0			Qual a habilidade de seu personagem para lidar com os outros.
WISDOM	0			Qual a habilidade de seu personagem para lidar com os outros.
WISDOM	0			Qual a habilidade de seu personagem para lidar com os outros.
WISDOM	0			Qual a habilidade de seu personagem para lidar com os outros.
WISDOM	0			Qual a habilidade de seu personagem para lidar com os outros.
WISDOM	0			Qual a habilidade de seu personagem para lidar com os outros.
WISDOM	0			Qual a habilidade de seu personagem para lidar com os outros.

Acredite ou não, você foi dado como morto e neste momento acaba de ser colocado numa câmara frigorífica, aguardando a autópsia. Como quer continuar vivo, examine a gaveta em que você estava e apanhe o papel que vai sair no chão. Na gaveta está escrito o seu nome: ARMITAGE J. (AKE). Examine seus pertences: um pedaço de papel escrito Warehouse Nº 5 (armazém Nº 5), e uma caixa de Maiores, (Wasteland Club). Agora apanhe o bisturi (scalpel) que está na mesa do meio. Em seguida abra a porta da geladeira (fridge door) e apanhe o energizador (sleep patch). Abra a porta (wooden door). Os médicos fugirão assustados! Continue andando até sair do prédio. Você encontrará um amigo que lhe dirá HIT MAN (shadowrunner contratado para matar) e FIRE ARM (arma). Depois o ir embora. Agora vá até a cerca em volta da fonte e abra o portão quebrado (broken gate).

O cachorro vai deixar uma coqueira (shiny dog collar). Apanhe-a. Ela o ajudará a obter uma magia. Vá para a direita e entre no beco. Continue andando e entre no próximo prédio. Abra a primeira porta e examine a pos-sessão (seems familiar). Pegue a chave que vai cair dele e o memorando da mesa. Volte para a tela anterior e entre no prédio. Vá até a porta do apartamento nº 6 e abra-a usando a chave: você está no seu apartamento. Veja a mensagem no videophone. Nela Drake está mandando investigar a missão. Aparentemente você não pode receber a mensagem. No quarto, pegue a nota na mesa (rippled note) com o telefone de sua (ex-)namorada Sessie. Ainda não dá para ligar porque você não tem um cartão telefônico (credit card). Agora abra seu armário: dentro dele estão 20 nuyen. Apanhe os óculos escu-

Fonte: Página digitalizada da Revista Progames Ano I, nº2, julho, Editora Escala, São Paulo, 1993. (pág.12). Disponível em: <<http://www.retroscans.org/>> 07/04/2019.

resuma Beretta, poderá matar os inimigos com o botão A. Não se preocupe e pegue sua jaqueta (leather jacket). Use-a no menu principal e sua primeira proteção. Continue andando pelo prédio. Dois olhos saíram da escuridão, avisando que o espírito do jogo o ajudará se você encontrar certos objetos que ele precisa e levá-los ao seu templo, no caso. Volte a seu apartamento para recuperar a energia e graver o que você fez. Volte até a entrada do beco. Entre no prédio com a porta vermelha. Na primeira porta pegue o peso da capa (paperweight), na segunda, na terceira porta pegue o cyberdeck na mesa do computador. Ainda não vai dar para conectar ao terminal MATRIZ pelo seu datajack está danificado. Saia do prédio

para a sala do business man, que vai te vender a insignia da polícia. Pergunte sobre Lone Star e compre uma. Vá ao escritório, usando SHADES e LONE STAR, os médicos não têm mais medo de você. Pergunte sobre GRINDER (o cara que vende ingressos para o show de Maria). Diga que quer os arquivos sobre você e examine-os. Você encontrará os ingressos e o cartão telefônico. Pegue-os, saia do prédio e vá ao cemitério. Se quiser ajuda, contrate o shadowrunner Hamlet que é

meio barato (500 nuyens) e tem um cyberdeck que funciona. Converse com ele sobre HIRING (contratar) e responda yes. No comércio, use o bisturi para abrir as portas das quatro criptas. Examine todos os caixotes e quando encontrar os restos de um indo-shaman, dê a ele o

mapa 1 para se locomover com segurança. Ao sair, você terá o número da conta de Glutman e um DF (data file). Agora, se quiser juntar dinheiro e cama, entre e saia da sala do seu prédio. Para juntar só cama fique no cemitério. Quando você se cansar ou quando o Hamlet for embora, passe para a segunda parte do jogo. Para isto basta ir ao bar The Cage e conversar com o Glutman (ele estará no sofá com uma roupa verde). Depois de conversar com ele você será levado para o submundo de Seattle, tendo de lutar no ringue do KING no CARYARD. Mas isto será explicado detalhadamente na próxima edição.

Mário Câmara Filho

Se você fez tudo numa boa, deverá estar com:

BODY +10	DOOR KEY	FIRE ARMS
MAGIC 0	GHOU BONE	CHOCULS
STRENGTH 3	MAGIC FETISH	GLUTMAN
CHARISMA 1	PAPERWEIGHT	HEAL
MONEY +4.000 NUYEN	REPPED NOTE	HPMD
FIREARM +10	SCALPEL	MAGIC FETISH
Cartão de foto	THORN PAPER	NEGOTIATIONS
CREDITCARD	A com as palavras	SHADOWRUNNERS
CYBERDECK	DATAJACK	SHAMAN
DF-BADNEWS	DECKER	STREET DOG
DOG COLLAR	DOG	

MAPA 1

Ande apenas pelo caminho indicado no mapa

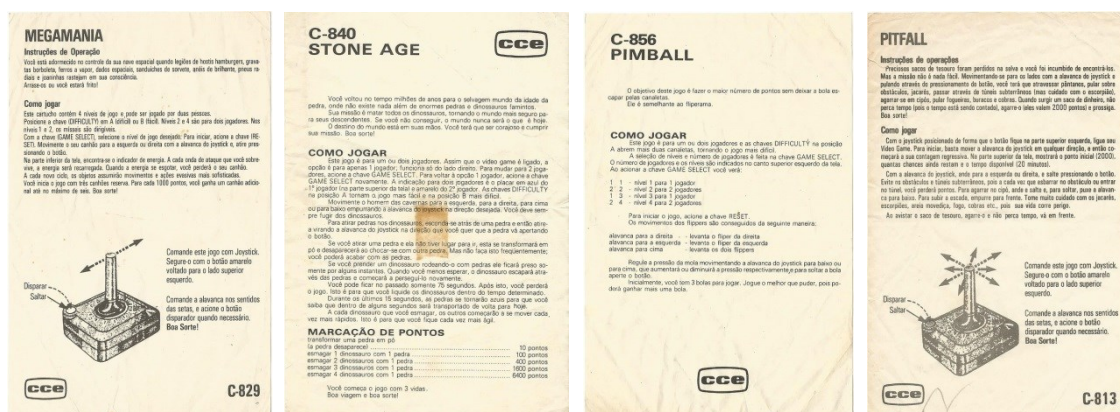
Se você não agüenta esperar até o próximo mês, anote estas dicas:

- Para acabar o jogo você tem de chegar com vida até o 5º andar do prédio ANDO e destruir o computador central.
- Para entrar no segundo cemitério e matar o RAT SHAMAN, utilize a porta aberta.
- Para entrar no BRONZE GATE do DARK BLADE, você tem que ter a palavra VAMPIRE e o número do telefone dele. Converse sobre MAGIC FETISH.
- Para matar o vampiro use a luz ultravioleta que está no bar Jaggied Nails. Para isso mate a gangue de Tuer Shethus primeiro.
- Para entrar no barco, você vai precisar de gelo.
- No barco, aguarde todos os interruptores para pressionar das partes onde ficar travado.
- Para derrotar Drake, clique a palavra VULCANO ao pé do helicóptero.

Fonte: Capa digitalizada da Revista Progames Ano I, nº2, julho, Editora Escala, São Paulo, 1993. (pág.13). Disponível em: <<http://www.retroscans.org/>> 07/04/2019.

ANEXO B – MANUAIS FOLHETINS DE JOGOS DA ATARI 1980

Folhetins de jogos da Atari, reprodução digitalizada dos originais, que acompanhavam cada cartucho de jogo.



Fonte: Blog do Retro Mall, 22 de dezembro de 2016. Disponível em: <<http://www.retromall.com.br/blog/>>
Último acesso em: 19/03/2017.

Você voltou no tempo milhões de anos para o selvagem mundo da idade da pedra, onde não existe nada além de enormes pedras e dinossauros famintos.

Sua missão é matar todos os dinossauros, tornando o mundo mais seguro para seus descendentes. Se você não conseguir, o mundo nunca será o que é hoje.

O destino do mundo está em suas mãos. Você terá que ser corajoso e cumprir sua missão. Boa sorte!

COMO JOGAR

Este jogo é para um ou dois jogadores. Assim que o video game é ligado, a opção é para apenas 1 jogador; funciona só do lado direito. Para mudar para 2 jogadores, acione a chave GAME SELECT. Para voltar à opção 1 jogador, acione a chave GAME SELECT novamente. A indicação para dois jogadores é o placar em azul do 1º jogador (na parte superior da tela) e amarelo do 2º jogador. As chaves DIFFICULTY na posição A tornam o jogo mais fácil e na posição B mais difícil.

Movimente o homem das cavernas para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo empurrando a alavanca do joystick na direção desejada. Você deve sempre fugir dos dinossauros.

Para atirar pedras nos dinossauros, esconda-se atrás de uma pedra e então atire-a virando a alavanca do joystick na direção que você quer que a pedra vá apertando o botão.

Se você atirar uma pedra e ela não tiver lugar para ir, esta se transformará em pó e desaparecerá ao chocar-se com outra pedra. Mas não faça isto freqüentemente; você poderá acabar com as pedras.

Se você prender um dinossauro rodeando-o com pedras ele ficará preso somente por alguns instantes. Quando você menos esperar, o dinossauro escapará através das pedras e começará a persegui-lo novamente.

Você pode ficar no passado somente 75 segundos. Após isto, você perderá o jogo. Isto é para que você liquide os dinossauros dentro do tempo determinado.

Durante os últimos 15 segundos, as pedras se tornarão azuis para que você saiba que dentro de alguns segundos será transportado de volta para hoje.

A cada dinossauro que você esmagar, os outros começarão a se mover cada vez mais rápidos. Isto é para que você fique cada vez mais ágil.

MARCAÇÃO DE PONTOS

transformar uma pedra em pó

(a pedra desaparece)	10 pontos
esmagar 1 dinossauro com 1 pedra	100 pontos
esmagar 2 dinossauros com 1 pedra	400 pontos
esmagar 3 dinossauros com 1 pedra	1600 pontos
esmagar 4 dinossauros com 1 pedra	6400 pontos

Você começa o jogo com 3 vidas.

Boa viagem e boa sorte!

INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO

Instruções de Operação

Você está adormecido no controle da sua nave espacial quando legiões de hostis hamburgers, grava-tas borboleta, ferros a vapor, dados espaciais, sanduiches de sorvete, anéis de brilhante, pneus radiais e joaninhas rastejam em sua consciência.

Arrase-os ou você estará frito!

Como jogar

Este cartucho contém 4 níveis de jogo e pode ser jogado por duas pessoas.

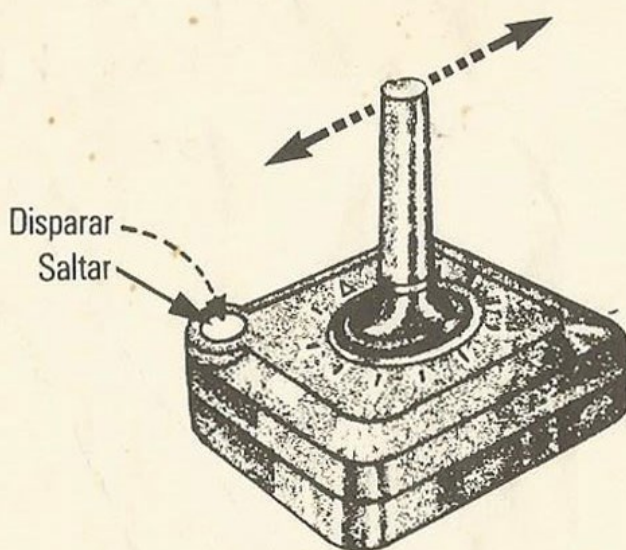
Posicione a chave (DIFFICULTY) em A (difícil) ou B (fácil). Níveis 2 e 4 são para dois jogadores. Nos níveis 1 e 2, os mísseis são dirigíveis.

Com a chave (GAME SELECT), selecione o nível de jogo desejado. Para iniciar, acione a chave (RESET). Movimente o seu canhão para a esquerda ou direita com a alavanca do joystick e, atire pressionando o botão.

Na parte inferior da tela, encontra-se o indicador de energia. A cada onda de ataque que você sobrevive, a energia será recarregada. Quando a energia se esgotar, você perderá o seu canhão.

A cada novo ciclo, os objetos assumirão movimentos e ações evasivas mais sofisticadas.

Você inicia o jogo com três canhões reserva. Para cada 1000 pontos, você ganha um canhão adicional até no máximo de seis. Boa sorte!



Comande este jogo com Joystick. Segure-o com o botão amarelo voltado para o lado superior esquerdo.

Comande a alavanca nos sentidos das setas, e acione o botão disparador quando necessário.
Boa Sorte!



C-829

TITALL

Instruções de operações

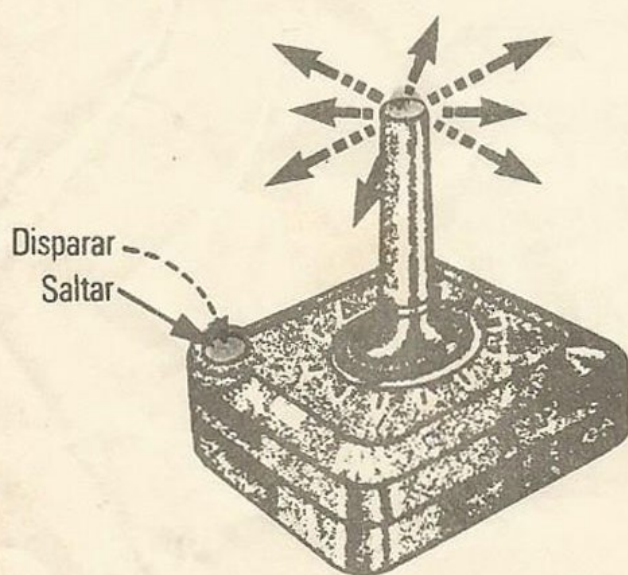
Preciosos sacos de tesouro foram perdidos na selva e você foi incumbido de encontrá-los. Mas a missão não é nada fácil. Movimentando-se para os lados com a alavanca do joystick e pulando através do pressionamento do botão, você terá que atravessar pântanos, pular sobre obstáculos, jacarés, passar através de túneis subterrâneos (mas cuidado com o escorpião), agarrar-se em cipós, pular fogueiras, buracos e cobras. Quando surgir um saco de dinheiro, não perca tempo (pois o tempo está sendo contado), agarre-o (eles valem 2000 pontos) e prossiga. Boa sorte!

Como jogar

Com o joystick posicionado de forma que o botão fique na parte superior esquerda, ligue seu Video Game. Para iniciar, basta mover a alavanca do joystick em qualquer direção, e então começará a sua contagem regressiva. Na parte superior da tela, mostrará o ponto inicial (2000), quantas chances ainda restam e o tempo disponível (20 minutos).

Com a alavanca do joystick, ande para a esquerda ou direita, e salte pressionando o botão. Evite os obstáculos e túneis subterrâneos, pois a cada vez que esbarrar no obstáculo ou entrar no túnel, você perderá pontos. Para agarrar no cipó, ande e salte e, para soltar, puxe a alavanca para baixo. Para subir a escada, empurre para frente. Tome muito cuidado com os jacarés, escorpiões, areia movediça, fogo, cobras etc., pois sua vida corre perigo.

Ao avistar o saco de tesouro, agarre-o e não perca tempo, vá em frente.



Comande este jogo com Joystick. Segure-o com o botão amarelo voltado para o lado superior esquerdo.

Comande a alavanca nos sentidos das setas, e acione o botão disparador quando necessário.
Boa Sorte!



C-813

PIMBALL

O objetivo deste jogo é fazer o maior número de pontos sem deixar a bola escapar pelas canaletas.

Ele é semelhante ao fliperama.

COMO JOGAR

Este jogo é para um ou dois jogadores e as chaves DIFFICULTY na posição A abrem mais duas canaletas, tornando o jogo mais difícil.

A seleção de níveis e número de jogadores é feita na chave GAME SELECT. O número de jogadores e os níveis são indicados no canto superior esquerdo da tela. Ao acionar a chave GAME SELECT você verá:

- 1 1 - nível 1 para 1 jogador
- 2 2 - nível 2 para 2 jogadores
- 1 3 - nível 3 para 1 jogador
- 2 4 - nível 4 para 2 jogadores

Para iniciar o jogo, acione a chave RESET.

Os movimentos dos flippers são conseguidos da seguinte maneira:

- alavanca para a direita - levanta o fliper da direita
- alavanca para a esquerda - levanta o fliper da esquerda
- alavanca para cima - levanta os dois flippers

Regule a pressão da mola movimentando a alavanca do joystick para baixo ou para cima, que aumentará ou diminuirá a pressão respectivamente, e para soltar a bola aperte o botão.

Inicialmente, você tem 3 bolas para jogar. Jogue o melhor que puder, pois poderá ganhar mais uma bola.



ANEXO C – ENCARTE POSTERIOR DO CARTUCHO DE MEGAMANIA

“Como jogar” no encarte posterior de um cartucho de jogo antigo.



Fonte: Disponível em: <http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-megamania_8108.html> Último acesso em: 27/04/18.

ANEXO D – REVISTA *PROGAMES*

Digitalizações da revista *ProGames*, ano I, nº1. (publicação mensal), Editorial Escala, s/a.



Fonte: <<http://www.retroscans.org/>> Último acesso em: 10/06/2019.

Aí, galera! Aqui quem fala é o seu dedicado repórter Capitão Ninja, trazendo pra vocês PROGAMES, a revista de games mais variada e engraçada (e com os pilotos mais apêloes) que você vai encontrar por aí. A revista Progames é uma publicação da Editorial Escala em conjunto com a rede "Progames – o Mundo dos Games", que chegou para ficar! E com muita informação aos maniacos e profissionais do mercado.

Neste primeiro número já pegamos pesado com uma matéria sensacional: trazemos com exclusividade Street Fighter II Champion Edition para SNES,

além do desenho animado de Street Fighter II, que vai ser exibido no Brasil por um fã-clube de seriados japoneses. Vocês não podem perder: a Chun Li está gatíssima! Trazemos também uma reportagem que mostra como foi feito Nigel Mansell F-1 Challenge, além de passwords para você terminar o jogo na maior. Confira na seção "Game News" as últimas notícias sobre a guerra Sega x Nintendo. E mais: dicas

detonantes para o mega sucesso Star Fox, com uma fase super-secreta! Ah, mas não é só isso.

Foi dureza seqüestrar nossos pilotos da escola, mas eles testaram e avaliaram pra vocês todos os novos lançamentos: Final Fight 2, Exhaust Heat II, Strider II, Taz-Mania, Monsters, Shadow Run e o espertíssimo Bubsy até o fim.

E, para finalizar, uma seção só com jogos de RPG – dentro e fora dos videogames, já que todo mundo precisa relaxar e deixar o controle esfriar de vez em quando.

Agora é só virar a página e...

START!

Capitão Ninja

Esses são os indicadores de avaliação dos nossos Pilotos



* Todas as marcas e personagens usados nesta revista são de propriedade de terceiros.

Í N D I C E



EXCLUSIVIDADE
Street Fighter II Champion Edition
para SNES



BUBSY
fomos até o final



STRIDER II
lançamento MEGA DRIVE



WIDGET
lançamento NINTENDO



WOLFERRÁ
Nigel Mansell
Shadow Run
Monsters



SENHOR OFF
Dragon Ball Z
Máquina Mortífera
Cartoon Workshop



CHU-CHI
Land of Illusion
Masters of Darkness
F1 Roc 2
STF II
Final Fight 2



MISTER X
Splatter House 3
Cyborg Justice
X-Men



T-90
(Baby can't hold...)
Dracula
Taz-mania
Bubsy



DAIKON
Sengoku 2
Super Side Kick
B.O.B.
Star Fox
Chester Cheetah
Strider 2
Cool Spot
Mickey's Safari

GAME NEWS	4
SEÇÃO DO LOJISTA	6
PRÓ-DICAS	29
PROMOÇÃO	35
MULTIMÍDIA	36
R.P.G.	40
QUADRINHOS	41

SNES

DRÁCULA	8
TAZ-MANIA	8
B.O.B.	8
NIGEL MANSELL COMO FOI FEITO	9
STAR FOX	10
DRAGON BALL Z	11
SHADOW RUN	12
BUBSY	14
F1 ROC II	16
MONSTERS	16
FINAL FIGHT 2	30
STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION	31

MEGA DRIVE

SPLATTER HOUSE 3	17
CHESTER CHEETAH	17
CYBORG JUSTICE	17
STRIDER 2	18
X-MEN	28
COOL SPOT	28

MASTER SYSTEM

LAND OF ILLUSION	32
MASTER OF DARKNESS	32

NINTENDO

MÁQUINA MORTÍFERA	33
CARTOON WORKSHOP	33
MICKEY'S SAFARI	34
WIDGET	34

NEO GEO

SUPER SIDE KICK	38
SENGOKU 2	38

ANEXO E – TRANSCRIÇÕES YDCB BREAKFAST & CHILL 17m 04.01.2019

OBS.: Este vídeo é uma parte inicial (primeiros 17 minutos) de uma transmissão ao vivo do *Streamer YDCB*, a outra parte é de 2 horas e 26 minutos e também ficou disponível no *Twitch.tv*.

O tempo do Áudio corresponde ao tempo do Vídeo criado para ilustrar a pesquisa (Nomeado *YDCB Breakfast & Chill 17m 04.01.2019*). O tempo no Texto do *Chat* corresponde à temporalização da plataforma *Twitch*.

Transcrição do Áudio e Chat Para análise da interlocução	
Áudio	Texto do Chat
(BG Música)	0:11 <u>Secagent007</u>  : 0:13 <u>Blazedsoul43</u> :!bet yes all 0:13 <u>StreamElements</u> :@Blazedsoul43, you have bet 4 fuks on yes. 0:14 <u>LazyNewb</u> :OhMyGoodness 0:16 <u>Pompomicas</u> :!bet no all 0:17 <u>StreamElements</u> :@Pompomicas, you have bet 18 fuks on no. 0:18 <u>makclarkuniversity</u> :  0:18 <u>gmTobi</u>     : 0:19 <u>Bol de Rvry Reformed</u> :ITS A VOD  0:24 <u>Arayray13</u> :!bet yes all 0:24 <u>sincaust</u> :!bet yes all 0:24

00:34 Got my cap too... me either tho. I want to go... I want to go fresh it up... fresh it up before this. Two minutes and we'll get this thing on the road.	StreamElements :@sincaust, you have bet 40 fuks on yes. 0:24 StreamElements :@Arrayray13, you have bet 86 fuks on yes. 0:24 xSirSlayer : !fuks 0:25 koneko1sama  0:25 StreamElements :@xSirSlayer, xSirSlayer has 11 fuks and is rank 1634/85868 on the leaderboard. 0:26 chillasi : !bet all all 0:26 StreamElements :@L_Cryy, the minimum bet is 2 fuks, you only have 0 0:27 GundamZa13anya : !bet yes 20 0:27 StreamElements :@GundamZa13anya, you only have 16 fuks 0:35 GundamZa13anya : !bet yes all 0:35 StreamElements :@GundamZa13anya, you have bet 16 fuks on yes. 0:36 Nobelly2 :memory imprint the 3* they give you bookmarks even if you memory imprint the same ones more than once 1:10 Siochen : !bet yes 300 1:10 StreamElements :@Siochen, you only have 216 fuks 1:13 EnderDragon78 :DeathCake is my new guild, just started it. Plan on doing wars when they start. 1:15 PlatypusMang :would you save sky shards for shop or just summon? 1:17 chillasi : !fuks 1:17
--	--

	StreamElements :@L_Cryy, L_Cryy has 0 fuks and is rank 45968/85868 on the leaderboard. 1:18 turnipstew :!bet all yes 1:18 StreamElements :@turnipstew, points must be a whole number from 2 to 10000 1:19 koneko1sama :@blazedsoul43 keep 1:21 Siochen :!bet yes 200 1:21 StreamElements :@Siochen, you have bet 200 fuks on yes. 1:32 shinobuSW :@Blazedsoul43 you should look for a DPS and a Healer 1:36  Nobellv2 :!fuks 1:36   StreamElements :@Nobellv2, Nobellv2 has 54 fuks and is rank 297/85868 on the leaderboard. 1:36  lincoln6ech0 :!fuks 1:37 chillasi :!bet no fuks 1:37   StreamElements :@L_Cryy, the minimum bet is 2 fuks, you only have 0 1:42 turnipstew :lots is a good healer 1:47 Blazedsoul43 :oki havent found one im on 24/30 1:50 sabbag3Cavag3 :what's the beT? 1:52 bunnydacatbunny :lol alexa basket artifact is a scene of alexa's wish from side story  1:55
--	---

	<u>EnderDragon78</u> : !fuks 1:55  <u>StreamElements</u> :@EnderDragon78, EnderDragon78 has 0 fuks and is rank 65468/85868 on the leaderboard. 1:56 <u>Blazedsoul43</u> : this is the best one so far 1:57 <u>quadser</u> : !bet yes 50 1:57  <u>StreamElements</u> :@quadser, you only have 12 fuks 1:57  <u>Nobelly2</u> : !bet no 54 1:58  <u>StreamElements</u> :@Nobelly2, you have bet 54 fuks on no. 2:03  <u>sfox13</u> : !fuks 2:03  <u>StreamElements</u> :@sfox13, sfox13 has 420 fuks and is rank 13/85868 on the leaderboard. 2:09  <u>sfox13</u> : !bet no 220 2:10  <u>StreamElements</u> :@sfox13, you have bet 220 fuks on no. 2:10 <u>Blazedsoul43</u> : ravi and rose is best one ive got 2:14 <u>turnipstew</u> : i say lots is one of the best 4*healer 2:15  <u>Fryth</u> : !bet yes all 2:16  <u>StreamElements</u> :@Fryth, you have bet 17 fuks on yes. 2:16  <u>lincoln6ech0</u> : !bet yes 50 2:16  <u>StreamElements</u> :@lincoln6ech0, you have bet 50 fuks on yes. 2:18 <u>sabbag3Cavag3</u>
--	--

	:!bet yes 2 2:18 <u>turnipstew</u> :woah a plane 2:18  StreamElements :@sabbag3Cavag3, you have bet 2 fuks on yes. 2:23 <u>chillasi</u> :!bet 1999 fuks 2:24  StreamElements :@L_Cryy, the minimum bet is 2 fuks, you only have 0 2:25 <u>turnipstew</u> :ITS A PLANE 2:28 <u>Bol de Ryry Reformed</u> :plane  2:34 <u>duncheon</u> :War  2:38  StreamElements :YDCB is now live! Streaming Epic Seven: Breakfast & Chill 2:41 <u>Bol de Ryry Reformed</u> :3rd WW  2:41 <u>shinobuSW</u> :he also lives by a train station 2:44 <u>Blazedsoul43</u> :so keep and use aither for now? 2:44 <u>shinobuSW</u> :imagine all that noise 3:01 <u>Yanextra</u> :!bet no all 3:01  StreamElements :@Yanextra, you have bet 8 fuks on no. 3:05  StreamElements no longer accepting bets for "NAT 5 OR NO!" 3:12 <u>FairyUnicornia</u> :!fuks 3:12  StreamElements :@FairyUnicornia, FairyUnicornia has 16 fuks and is
--	--

	rank 1247/85873 on the leaderboard. 3:15 turnipstew :imagine tryin to sleep with that noise 3:17 xSloWolfe :!fuks 3:17  StreamElements :@xSloWolfe, xSloWolfe has 2 fuks and is rank 3203/85873 on the leaderboard. 3:18  DDeerpTurtle :!bet yes all 3:18  StreamElements :@DDeerpTurtle, there is no contest currently running. 3:27 shinobuSW :@Blazedsoul43 yes, Ravi has self heal, and I'm sure you'll run into a healer at some point 3:29 Bol de Rvry Reformed :DDeerpTurtle  3:32 turnipstew :!fuks 3:32  StreamElements :@turnipstew, turnipstew has 20 fuks and is rank 904/85873 on the leaderboard. 3:33  Pompomicas :too late dderp rip 3:39 FairyUnicornia :!bet no 6 3:39    StreamElements :@FairyUnicornia, there is no contest currently running. 3:43 FairyUnicornia :..... 3:55 shinobuSW :!fuks 3:56  StreamElements :@shinobuSW, shinobuSW has 17 fuks and is rank 1118/85873 on the leaderboard.
--	--

04:41 The first jet has taken off in 2019. Different than one. First fighter jet. First that occurred in all year 05:19 All right time to kill the music... because there might be music later, right? I mean this this might go into the fall let's start the recording yeah. I didn't go for a piss... out my first Smoke. All right there you go, lucky hat, lucky shirt, lucky day, lucky 2019, let's go okay? What am I going for here: Iseria, Rod of Amaryllis, Fire Ken... that's it really short list to be honest because anything else is pretty much I can't really use, but.. the Haste! I'll take a Haste! I'll take a Haste! Yep! I want a Haste, yeah! I don't mind a haste!	4:18 sabbag3Cavag3 :Wait i need to wash dishes pls tell me what he gets 4:29 FairyUnicornia :!runes 4:29  Nightbot :Click Here for YDCB Runes! https://www.youtube.com/watch?v=yDIu3bU_pWc 4:30  lincoln6ech0 :!fuks 4:30  StreamElements :@lincoln6ech0, lincoln6ech0 has 28 fuks and is rank 659/85873 on the leaderboard. 4:39  ugly_duckling :What's the most efficient way to use leifs? Energy refreshes? 4:43 Alazaii :!fuks 4:44  StreamElements :@Alazaii, Alazaii has 26 fuks and is rank 742/85873 on the leaderboard. 4:45  rwonron :LOL 4:45  redfalco87 :Where is he at ? 4:50  Nightbot :DOWNLOAD BLUESTACKS4 HERE! http://bstk.me/oJckqu3pS 4:58 lordkiller98 :#longest piss ever 5:02 turnipstew :ayyyeee 5:25  koneko1sama :nice shit sam  5:27  ugly_duckling :Is bluestacks 4 compatible with e7? 5:37
--	--

06:09 Haste will be a decent, decent, decent replacement for a Baal in my hunt team, I think. But haste doesn't act as a defense brake tough... hmmm, yeah! He's just not packing defense break that's a thing. Yeah, I didn't think about that though. I need Iseria, reason being, I want her for my Corvus's comp. That's why I want Iseria, because otherwise can't make a Corvus' PvP video. Because Iseria can take away the Knighthood cooldown and Corvus can nuke something immediately, yes? Ever since I changed a new emote on Twitch I put some Biblica and Biblio's emotes and my luck has turned to "shite". Yeah, let us turn to absolute "shite". It's about time you teach that. I toke my lucky shirt on, this shirt has never failed me, okay?	 cobaltwhite :hi youtube 5:38 cheekyslave7 :That shirt is tight because it takes so long  5:39 ooidalnog :don't do it 5:40  koneko1sama :@ugly__duckling no 5:41  lincoln6ech0 :You get the crystals from Christmas event? 5:42 ooidalnog :I have a bad feeling 5:44 Ikarbb :good luck YD 5:47    Nightbot :Redeem Rewards here for your !fuks here!https://streamelements.com/ydcb/store 5:47 SavvY1 :hi papa youtube 5:49 roronoa_db :who would you 6* first: axe god or haste 5:50 raynl3ss :haste? 5:53 daddykommtilmate :Hi youtube 5:54 turnipstew :oooo here we fuckin gooo 5:55   gmTobi :haste 5:56  koneko1sama :hi youtube 5:59  gamer2005 :BASKET 6:06  Smolchaeng         6:08 cheekyslave7
---	---

07:02 Every time I put this shirt on and this Cap, on this combination that's never failed me... and that left book, yeah, it's all routine we just... Hey, why are we getting so many of these Banshees now the bad thing about getting these Banshees is that I have the Moonlight one, the dark one, yeah, rock'n'roll, and these don't... these don't give her devotion skillups. Oh, another Chloe, very nice, very nice. I think it's fate. I think I have to look at my first ever special change Falconer Chloe. I think that's the case here. Oh my god, we're we're picking up where we left off, yeah, my birthday summons. Remember that? Those depressing, those so depressing. Yeah, hopefully we can ever come back here.	:Haste is coming 6:09 <u>Bol de Rvry Reformed</u> :no skip ?  6:09 <u>lightning farron18</u> :haste is better than iseria 6:16  <u>gamer2005</u> :ALEXA'S BASKET 6:16 <u>turnipstew</u> :ken is good as hecc 6:23  <u>redfalco87</u> : 6:25 <u>cheekyslave7</u> :Na Iseria for dark Corvus 6:27  <u>koneko1sama</u> : 6:31 <u>7Triumphant7</u> :does ydcb have kise? 6:31 <u>FairyUnicornia</u> :Aither is hot 6:35  <u>ugly_duckling</u> : 6:41  <u>ugly_duckling</u> : 6:41  <u>koneko1sama</u> :kise 6:41 <u>richardjm203</u> :you can skip the animation if you click 2 times @YDCB 6:41    <u>Nightbot</u> :YDCB doesn't like blue dress + basket artifact 6:42 <u>god damn username</u> :man ,was watching on 720p, thought I was going blind 6:43  <u>shabbirrr</u>
--	---

	:bleed, healblock, vampiric touch. haste is so gooodd 6:50   <u>rwonron</u>        6:52  <u>felgaman</u>    6:56   <u>Pompomicas</u>   6:58 <u>turnipstew</u> :oo 7:00 <u>ooidalnog</u> :you can still stop this 7:08  <u>Argetshur</u>   7:12 <u>cheekyslave7</u> :Not immediately xD just a few turns get away 7:15 <u>YukinoKurumi</u> :!bet yes 7:15    <u>StreamElements</u> :@YukinoKurumi, usage: !bet <option> <points> 7:19 <u>FairyUnicornia</u> :banshee day  7:20 <u>torreeeus</u> :!uptime 7:20    <u>StreamElements</u> :@torreeeus, ydcb has been streaming for 7 mins 37 secs 7:21 <u>richardjm203</u> :you can skip the animation if you click 2 times @YDCB 7:22   <u>koneko1sama</u>  7:24  <u>thegdjoker</u> :i beleive 7:25 <u>SavvY1</u>
--	--

07:53

Oh, there we go baby! Rod of Amaryllis baby!
Rod of Amaryllis! Yes! Finally! Lucky shirt!
Lucky cap!

It's so awkward to dance without any music
besides the music here, so this dance actually
looks like it's not

Awkward!

There we go finally got the Rod of Amaryllis,
Amaryllis.

Okay, I can't get out of this!

I'm feeling it man, the lucky shirt, I'm feeling it.

I'm making another contest real quick,
one-minute contest, boys. Whoo! Finally and one
not depressing summoning session. There finally!
All right you still one minute contest, yeah! So go
ahead and bet in that one.

I will absorb this Rod into myself! Oh! [respira]

I don't regret that I put a Song of Stars on Armin.

I put a Song of Stars in Armin. I don't regret that,
to put that on Armin, but this [risada] is gonna
make Diane... a

powerhouse now! Now I'm gonna max Diane.

[Entra Ad (comercial) da Amazon Prime Video]

:lag lag lag lag lag lag lag pleaseee

7:26



babyfacex0



7:28

torreeeus

:omg im just in timeeee

7:33



redfalco87

:Click the other book you dried that one already

7:34

areionite

:what does ken do now?

7:35

torreeeus

:Hi YD senpai

7:40

Merialac

:shes amazing

7:40



myrialis

:hopefully you get more RR from ML so you can
SSS her

7:43



joshj1996



:pls no



i bet no

7:43



kyelen

:i still havent pulled kluri, kiris, or tieria 🤖

7:53

JekSeparrow



7:56

Bol de Ryry Reformed



7:57

bakasora



8:01



rwonron

:LOOOOL

8:02



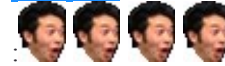
rwonron

:WTF

	8:06
	<u>Bol de Ryry Reformed</u>
	
	.
	8:06
	<u>Melody6022</u>
	:wow
	8:06
	<u>Blazedsoul43</u>
	:GZZZZ
	8:06
	<u>shinobuSW</u>
	:GZZZZZZ
	8:06
	<u>JekSeparrow</u>
	    
	.
	8:06
	<u>Brackji</u>
	:dam
	8:06
	<u>caspiant0610</u>
	
	.
	8:06
	 <u>Argetshur</u>
	
	.
	8:06
	 <u>tilionm</u>
	:what?!?
	8:06
	  <u>rwonron</u>
	:KNAIIAIA'danb'
	8:06
	 <u>grafired</u>
	
	.
	8:07
	  <u>koneko1sama</u>
	:GZ
	8:07
	<u>BossX286</u>
	:GG!
	8:07
	<u>greasydope</u>
	
	.
	8:07
	<u>god damn username</u>
	:boooooom
	8:08
	<u>latjiuzai</u>
	:gz
	8:08
	<u>shinobuSW</u>

	:POGGERS 8:08 ZeekGeek  . 8:08 LazyNewb :Clap Clap 8:08 Phoenixf1re :wtf 8:08 FairyUnicornia :GZ GZ GZ GZ GZ 8:08  beefy_noodle :prerecorded 8:09  Smolchaeng  . 8:09   ummk :pog 8:09 EnderDragon78 :GZ 8:09 JustHoro :Gz YD 8:09 Gamaran :MY FUCKS 8:10 Ikarbb :GZZZZZZ!!!!!!! 8:10 imperfect85 :gz 8:10 EnjoylittleThing :pog 8:11  nilerz :WHALE LUCK 8:11 SavvY1 :GZZZZZ 8:11  redfalco87  . 8:11
--	--

[Ninssasin](#)



:

8:11

[raynl3ss](#)

:Pog

8:11



[Tremrose1](#)

:gz

8:12

[sincaust](#)



: GZ

8:12

[AstralHydra](#)

:GZ

8:12



[ummk](#)

:holy gz

8:12

[ispinrat](#)

:WTF

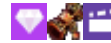
8:12



[Valanze](#)

:woot!!!!

8:13



[rwonron](#)

:LMAOO DAMN THE RNG

8:13



[ummk](#)

:gz

8:14

[nomaden49](#)



:

8:14

[Exoxt](#)



:



8:14

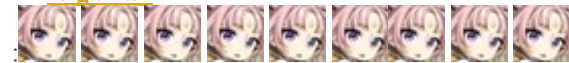
[areionite](#)

:wow

8:14



[felgaman](#)



8:15

[shinobuSW](#)

:LUCKY SHIRT LUCKY CAP

	8:15 unclipse :WOWWWW FINALLY 8:15  redfalso87 :Gz 8:15 xiongmaopanda :GZZZ 8:15  YouLoveDomo2 :gz 8:15 FairyUnicornia :w000w 8:17   gmTobi    :     8:17 leovu0703 : lucky user is here  8:18    StreamElements "yes" won the contest "NAT 5 OR NO" with 51.67% of all bets and 42.86% of the total pot! 8:18 lemistik971 :gz man x) 8:19 YukinoKurumi :WOWOW 8:19 daddykommtilate  : 8:20  joshj1996 :GZGZZGZGZGZ but my fuks :((((8:20 nomaden49 :OMG!!!!!! 8:20 rakuanana :gz 8:21 bakasora :Wow 8:21    rwonron :lmooao
--	--

	8:22  frair_fox :gz 8:23 Bol de Ryry Reformed  : 8:23 xiongmaopanda :lol 8:24 hi3 raidenmei  : 8:25  koneko1sama  : 8:25    rwonron :il edit music into a small clip brb 8:26 turnipstew :LUCKY 8:26  FinalizeXTC :gz 8:26    rwonron :rolfolfolfofl 8:26 Arayray13 :Hi YouTube! 8:28 LazyNewb :Wowie 8:28   joshj1996 :i love hate this 8:29 saikrepta :gzzgzz 8:30 xPhuc :Gratz! 8:30  redfalco87       : 8:31  DDerpTurtle       : 8:32
--	---



RaigekiSC

:HI YOUTUBE

8:32

JekSparrow

:rod hunt is end my friend



8:33



kyelen

:!fuks

8:33



StreamElements

:@kyelen_, kyelen_ has 2 fuks and is rank 3768/85874 on the leaderboard.

8:34

areionite

:@YDCB sell lucky merch

8:34



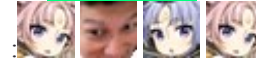
knwhy

:i was here

8:36



DDerpTurtle



8:37



archinflas

:!fuks

8:37



StreamElements

:@archinflas, archinflas has 159 fuks and is rank 63/85874 on the leaderboard.

8:40



Argetshur



8:40

nomaden49



8:42



Lsutigers112233

:gg

8:43

rairyuukun

:gz

8:43

saikrepta

:!fuks

8:43

	 StreamElements :@saikrepta, saikrepta has 57 fuks and is rank 297/85874 on the leaderboard. 8:43  gamer2005 :@YDCB is the rod better that celestine? 8:46  StreamElements a new contest has started: "NAT 5 OR NO" bet with !bet <yes, no> <2-10000> 8:46 daddykommtimate :!fuks 8:46 iacidna :!fuks 8:46  StreamElements :@daddykommtimate, daddykommtimate has 6 fuks and is rank 2555/85874 on the leaderboard. 8:47 ooidalnog :do you regret celestine ? 8:48 hi3_raidenmei :!fuks 8:48  StreamElements :@kr_trizen, kr_trizen has 71 fuks and is rank 224/85874 on the leaderboard. 8:48  Aajin :!fuks 8:48 Chemiikal Ali :only bet no on sw 8:49 torreeceus :I just came and gave u luck lol jk 8:50 greasydope :!fuks 8:50  StreamElements :@greasydope, greasydope has 36 fuks and is rank 527/85874 on the leaderboard. 8:50 ginlicious :Hi YOUTUBE 8:51 bakasora :That's like 0.1% chance 8:51 cheekyslave7 :Wow damn I got iseria so i can do the dark corvus combo !! and also Gz Yd !
--	--

	8:52 <u>sincaust</u> :!fuks 8:52  <u>StreamElements</u> :@sincaust, sincaust has 95 fuks and is rank 142/85874 on the leaderboard. 8:52  <u>Smolchaeng</u> :!fuks 8:53 <u>Gamaran</u> :!fuks 8:53  <u>StreamElements</u> :@Gamaran, Gamaran has 2 fuks and is rank 3983/85874 on the leaderboard. 8:55 <u>waldojr</u> :!fuks 8:55  <u>StreamElements</u> :@waldojr_, waldojr_ has 71 fuks and is rank 223/85874 on the leaderboard. 8:55  <u>Argetshur</u> :!bet yes all 8:55 <u>hi3 raidenmei</u> :!bet no all 8:55  <u>StreamElements</u> :@Argetshur, you have bet 150 fuks on yes. 8:55 <u>Bol de Ryry Reformed</u> :!bet yes all 8:55  <u>StreamElements</u> :@kr_trizen, you have bet 71 fuks on no. 8:55 <u>sirivall</u> :!fuks 8:55  <u>StreamElements</u> :@Bol_de_Ryry_Reformed, you have bet 15 fuks on yes. 8:55 <u>alexis1811</u> :!fuks 8:57  <u>Fryth</u> :!bet all yes 8:57  <u>StreamElements</u> :@Fryth, points must be a whole number from 2 to
--	---

	10000 8:57  makclarkuniversity :!fuks 8:58 iacidna :!bet yes all 8:59 turnipstew :its so good 9:00    StreamElements :@iacidna, you have bet 2 fuks on yes. 9:01  thegdjoker :!fuk 9:01 ponzhu :!fuks 9:01    StreamElements :@ponzhu, ponzhu has 8 fuks and is rank 2013/85874 on the leaderboard. 9:01 lightning farron18 :You deserve it 9:02  ummk :take that rod 9:02 daddykommtilmate :!bet 3 yes 9:02 raynl3ss :!bet all no 9:02 YukinoKurumi :!bet all yes 9:02  archinfla :6 months later: lame game 9:03  babyfacex0     9:03    StreamElements :@raynl3ss, points must be a whole number from 2 to 10000 9:03    StreamElements :@daddykommtilmate, points must be a whole number from 2 to 10000 9:03    StreamElements
--	---

	:@YukinoKurumi, points must be a whole number from 2 to 10000 9:03  koneko1sama :!bet yes 20 9:03  StreamElements :@koneko1sama, you have bet 20 fuks on yes. 9:04 Gamaran :!bet all no 9:04 lacosh99 :!bet all yes 9:04  StreamElements :@Gamaran, points must be a whole number from 2 to 10000 9:04   StreamElements :@lacosh99, points must be a whole number from 2 to 10000 9:04 AstralHydra :!fuks 9:04  StreamElements :@AstralHydra, AstralHydra has 46 fuks and is rank 387/85874 on the leaderboard. 9:07 aijerie :!bet yes all 9:07  redfalco87 :!bet no all 9:07  StreamElements :@aijerie, you have bet 118 fuks on yes. 9:07  StreamElements :@redfalco87, you have bet 126 fuks on no. 9:07 Blazedsoul43 :!bet all yes 9:08  StreamElements :@Blazedsoul43, points must be a whole number from 2 to 10000 9:09  aiedail1412 :!bet yes all 9:09
--	--

	 StreamElements :@aiedail1412, you have bet 33 fuks on yes. 9:09  makclarkuniversity :meow mix 9:09 Arrayray13 :!fuks 9:10  StreamElements :@Arrayray13, Arrayray13 has 202 fuks and is rank 46/85874 on the leaderboard. 9:10  frair fox :!bet all yes 9:10 cheekyslave7 :!bet all no 9:10  StreamElements :@frair_fox, points must be a whole number from 2 to 10000 9:10  StreamElements :@cheekyslave7, points must be a whole number from 2 to 10000 9:11 DMoneyPipes :!bet all no 9:12  StreamElements :@DMoneyPipes, points must be a whole number from 2 to 10000 9:12 Gamaran :!bet no all 9:12 kronos98 :!bet all yes 9:12  StreamElements :@Gamaran, you have bet 2 fuks on no. 9:12  Fryth :!bet yes 33 9:13  StreamElements :@kronos98, points must be a whole number from 2 to 10000 9:13  StreamElements :@Fryth, you have bet 33 fuks on yes. 9:16 daddykommtilmate :!bet yes 4
--	--

09:17

What took a case I don't need your help. It's pro bono offer this fell apart.

[Sai Ad (comercial) da Amazon Prime Video]

09:33

...Diane, so she buffs, and buffs, and buffs and buffs. Very good, very, very good.

All right, I think the contest is already over so I just continue. Let's just jump right into it, yeah! [risada] Just jump right into it, let's go!

Finally the Rod of Amaryllis after so long. I think it's time for me also to

get Iseria, yeah? I'm feeling it today!

I'm feeling the luck today, man, it's

gonna happen! It's gonna happen!

Maybe even ML Ken! Oh, ho, ho! Am I pushing it? Is that asking for too much?

9:17



[StreamElements](#)

:@daddykommtimate, you have bet 4 fuks on yes.

9:17

[nomaden49](#)



:

9:18

[4materasuu](#)

:!bet no 50%

9:18



[StreamElements](#)

:@4materasuu, you have bet 47 fuks on no.

9:18

[FairyUnicornia](#)

:!bet no 6

9:19



[StreamElements](#)

:@FairyUnicornia, you have bet 6 fuks on no.

9:19

[sirivall](#)

:!bet yes all

9:18

[FairyUnicornia](#)

:!bet no 6

9:19



[StreamElements](#)

:@FairyUnicornia, you have bet 6 fuks on no.

9:19

[sirivall](#)

:!bet yes all

9:20

[noBIGGY15](#)

:@YDCB absorb the rod



9:21



[frair_fox](#)

:!bet yes all

9:21

[DMoneyPipes](#)

:!bet no all

9:23

[lacosh99](#)

:!bet yes all

9:23



[StreamElements](#)

:@frair_fox, you have bet 16 fuks on yes.

9:23



[StreamElements](#)

:@lacosh99, you have bet 90 fuks on yes.

9:24

[saikrepta](#)

:!bet no 10

9:24

[YukinoKurumi](#)

:!bet 5 yes

	9:24  StreamElements :@saikrepta, you have bet 10 fuks on no. 9:24  StreamElements :@YukinoKurumi, points must be a whole number from 2 to 10000 9:25 raynl3ss :!bet no all 9:25  StreamElements :@raynl3ss, you have bet 74 fuks on no. 9:25  StreamElements :@DMoneyPipes, you have bet 2 fuks on no. 9:26  StreamElements :@sirivall, you have bet 2 fuks on yes. 9:26 alexis1811 :!bet no all 9:26  Aajin :!bet no all 9:26  nilerz :!bet no all 9:26  StreamElements :@alexis1811, you have bet 2 fuks on no. 9:26  StreamElements :@Aajin, you have bet 2 fuks on no. 9:27  StreamElements :@nilerz, you have bet 2 fuks on no. 9:27  Smolchaeng :!fuks 9:27  ydkhero0rydzero :@ydkcb is E7 gonna be a mainstay of The channel now? 9:27  StreamElements :@Smolchaeng, Smolchaeng has 383 fuks and is rank 21/85874 on the leaderboard. 9:30 greasydope :!bet no all 9:30  StreamElements :@greasydope, you have bet 36 fuks on no.
--	---

9:30

[latjiuzai](#)

:!bet no all

9:30

 [felgaman](#)

:!bet no all

9:30

   [StreamElements](#)

:@latjiuzai, you have bet 2 fuks on no.

9:31

   [StreamElements](#)

:@felgaman, you have bet 1172 fuks on no.

9:32

 [ydhero0rydzero](#)

:!fuks

9:32

   [StreamElements](#)

:@ydhero0rydzero, ydhero0rydzero has 0 fuks and is rank 6687/85874 on the leaderboard.

9:34

[Ninssasin](#)

:!bet yes all

9:35

   [StreamElements](#)

:@Ninssasin, you have bet 2 fuks on yes.

9:36

  [absoluteabsurd](#)

:!contest

9:37

   [StreamElements](#)

:@absoluteabsurd, the current contest is "NAT 5 OR NO". You can !bet for yes, no. Betting ends in 10 secs

9:37

[Chemiikal_Ali](#)

:!bet no all

9:38

   [StreamElements](#)

:@Chemiikal_Ali, you have bet 2 fuks on no.

9:39

  [Smolchaeng](#)

:!bet no 13

9:39

   [StreamElements](#)

:@Smolchaeng, you have bet 13 fuks on no.

9:39

[Arayray13](#)

:!bet yes all

9:39

   [StreamElements](#)

:@Arayray13, you have bet 202 fuks on yes.

9:39

	<u>xsideii</u> :!bet no 50 9:39   <u>StreamElements</u> :@xsideii, you only have 14 fuks 9:42  <u>absoluteabsurd</u> :!bet yes all 9:42  <u>StreamElements</u> :@absoluteabsurd, you have bet 348 fuks on yes. 9:43 <u>YukinoKurumi</u> :!fuks 9:43   <u>sfox13</u> :1 fuks 9:43  <u>StreamElements</u> :@YukinoKurumi, YukinoKurumi has 13 fuks and is rank 1466/85874 on the leaderboard. 9:44 <u>Neetor</u> :im watching yd while watching yd 9:45 <u>7Triumphant7</u> :gz papo 9:46  <u>StreamElements</u> no longer accepting bets for "NAT 5 OR NO!" 9:46  <u>sfox13</u> :!fuks 9:46  <u>StreamElements</u> :@sfox13, sfox13 has 206 fuks and is rank 43/85874 on the leaderboard. 9:47   <u>Nightbot</u> :Redeem Rewards here for your !fuks here!https://streamelements.com/ydcb/store 9:47  <u>fbxdfjkv</u> :@YDCB I just remembered you're the only person that has said my whole name correctly. everyone else sayd fb/fbx or pronounces my name e.e 9:47 <u>Axium4</u> :!bet all no
--	---

10:11

I mean after all we had a very depressing birthday summons, okay! So we got to get some of that... "returns".. yeah? Gotta get some of the "returns". First pack in Epic Seven, big difference, huh? Fi... First pack in Summoners War, oh my Lord! They don't give a shit about the first pack of the year there, this one though. This one this one treats me differently. Come on! We... oh! I was just about to say we don't have a lot of Chinese, I was just about to say we don't have a lot of Chinese... Dingo! Okay! This guy? Say the problem with this guy, okay, [risadinha] the problem with this guy... is... he's ugly!

9:47



[StreamElements](#)

:@Axiu4, there is no contest currently running.

9:48

[Neetor](#)

:ydseption

9:49

[Exoxt](#)

:!bet yes all

9:49



[redfalso87](#)



:

9:49



[StreamElements](#)

:@Exoxt, there is no contest currently running.

9:54

[iacidna](#)

:!bet yes all

9:54



[StreamElements](#)

:@iacidna, there is no contest currently running.

9:54



[felgaman](#)

:Celestine is also good. Rod isn't that much better tbh

9:55

[GundamZa13anya](#)

:!bet yes 10

9:55



[StreamElements](#)

:@GundamZa13anya, there is no contest currently running.

9:56



[sfox13](#)

:!bet no all

9:56



[StreamElements](#)

:@sfox13, there is no contest currently running.

10:13



[lincoln6ech0](#)

:!fuks

10:13



[StreamElements](#)

:@lincoln6ech0, lincoln6ech0 has 144 fuks and is rank 80/85874 on the leaderboard.

10:21

[leovu0703](#)

:epic YDCB



10:21

[FairyUnicornia](#)

:lol

10:23

11:08

That's his problem, okay! He's acne! No, he's got a really nice skill set and everything about him is good. He is ugly!

Let's have some "bleeps" man that's a real pop-up, yeah! About time to get the Iseria! If I don't ever pull Iseria I can... I



[redfalso87](#)

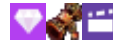
:Hi @sfox13

10:28

[sabbag3Cavag3](#)

:back bois

10:33



[rwonron](#)

:LOL

10:34

[sabbag3Cavag3](#)

:DAMN ok

10:34

[z_lolipop](#)

:SW is scam

10:36

[sabbag3Cavag3](#)

:lukcky finally

10:36

[greasydope](#)



:dingo

10:41



[rwonron](#)

:dongus pringus

10:44

[turnipstew](#)

:sw really is a scam

10:45



[joshj1996](#)



10:46



[myrialis](#)

:he looks like you

10:47

[sabbag3Cavag3](#)

:about time

10:47



[eddy42](#)

:he's lit

10:50

[turnipstew](#)

:OOO

10:50

will never use Corvus. So Corvus will be sitting right there. Llet's get me Iseria so I can do Corvus, man! So I can do Corvus PvP! Come on! No, I mean, i can't complain, [risada] can't complain, yeah, yeah, 100 bookmarks: Rod of Amaryllis. I can't complain! It's a, it's a good day already. It's a good day.



[fbxdfjkv](#)

:WAIT WHO KNOWS HOW TO EDIT?

10:51



[redfalso7](#)



10:54

[greasydope](#)

:looks like YD

10:54

[FairyUnicornia](#)

:



10:55

[Bol de Ryry Reformed](#)



10:56

[sabbag3Cavag3](#)

:oof I wish had this

10:56



[koneko1sama](#)



10:57

[ooidalnog](#)

:he also tries to eat people ?

10:57

[lightning_farron18](#)

:he looosk like you

11:00

[ispinrat](#)

:he's good who cares

11:03



[ioshj1996](#)



11:09

[cheekyslave7](#)

:But he op

11:12

[turnipstew](#)

:i want him

11:14

12:00

Here come the Jets again boys!

The second jet of 2019 soaring above my head to celebrate that Rod of Amaryllis. [risada] [começa a ler rápido] Buddy when you said wife used to kid what's (...)

Nah, is Singapore's dollars.

One more three jets! [risada] Pictured in the jets is flying! Oooh, looks like

I'm making Chloe if I don't pull anything else here. Defense break, yeah! ...Oh, yeah! Look at that weekend, look at that

Devotion Skill, let's go! Let's go give me another Chloe...

[7Triumphant7](#)

:lmao he is a God

11:20



[One Eye](#)

:better be ugly than being A TRAP

11:21

[sabbag3Cavag3](#)

:ooof

11:22



[Sem50](#)

:he's got the Quagmire arm after he discovered free porn

11:23



[koneko1sama](#)



11:23

[sabbag3Cavag3](#)

:rip

11:28



[felgaman](#)

:His flipping knife animation is pretty good

11:31



[redfalso87](#)



11:32



[koneko1sama](#)



11:34



11:34



[babyface0](#)

:



11:50

[sabbag3Cavag3](#)

:news flash rima and nemunas is actually decent 🤖

11:50



:@YDCB when you said waifu used 2k in one sitting, was it USD?

11:56



:Corvus or Dark Corcus?

12:00

[duncheon](#)



12:02

[Axiom4](#)



12:05



:LOL

12:12

[7Triumphant7](#)

:iseria will be your SW tiana. wanna bet @ydcB

12:15

[turnipstew](#)



12:17



:!fuks

12:17



:@bintara, bintara has 2 fuks and is rank 4174/85874 on the leaderboard.

12:21



:So jealous of the rod q.q

13:00

I don't mind at this point, give me that Chloe, man. Give me that Chloe.

Ooooh! Artfact number two, what we get? Shimadra Staff which we do not need. Okay. We don't need Shimadra Staff, we don't need that, but okay, take it, take it. Can't complain, can't complain.

I'm happy got Rod can't complain. This is... This is compensation, yeah! For a trashy birthday summon session. That's right, that's what this is...

Whooo... What this guy is talking about?

What this guy says he says "Shimadra is decent on life stealers, she moderates a Soul Weaver". I could faint girl. It's so naive, girl. What you're talking about, girl.

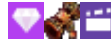
12:25



[rwonron](#)

:LOOOOOOOOOOOOOOL

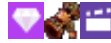
12:30



[rwonron](#)

:edit jets into ur video sam

12:31



[rwonron](#)

:ROFL.

12:38

[212Jerry](#)

:Chat, do you all summon as soon as you have 5 book marks? or would it be better to wait till you

beat 10-10 and then do summons



12:40

[turnipstew](#)

:the jets fuckin up

12:43



[knwhy](#)

:yd got the rod today

12:44



[lincoln6ech0](#)

:!contest

12:44



[StreamElements](#)

:@lincoln6ech0, there is no contest currently running.

12:59

[sabbag3Cavag3](#)

:poggers

12:59

[FairyUnicornia](#)

:omg\

12:59



[gmTobi](#)



13:01

[Bol de Ryry Reformed](#)

:



13:03



[yongjian12345](#)

:@YDCB where do u use sez?

13:04



[StreamElements](#)

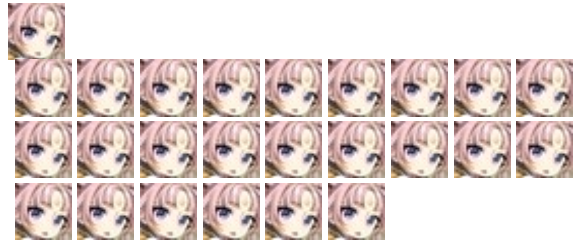
"yes" won the contest "NAT 5 OR NO" with 46.67% of all bets and 39.75% of the total pot!

13:04

[sincaust](#)

	 : 13:05 <u>Gamaran</u> :my fucks dead 13:05 <u>caspian0610</u>  : 13:07 <u>greasydope</u> :GZZZ 13:08  <u>Argetshur</u>  : 13:08 <u>saikrepta</u> :!fuks 13:08  <u>StreamElements</u> :@saikrepta, saikrepta has 49 fuks and is rank 355/85878 on the leaderboard. 13:09 <u>Exoxt</u>  : 13:12  <u>redfalco87</u>  : 13:14 <u>helpmeimdum</u> :YAY! I finally get to catch a YD stream 13:16 <u>daddykommtimate</u> :!fuks 13:17 <u>iacidna</u> :!fuks 13:17  <u>StreamElements</u> :@daddykommtimate, daddykommtimate has 14 fuks and is rank 1471/85879 on the leaderboard. 13:20 <u>hi3 raidenmei</u> :good bye fuks 13:21 <u>alexis1811</u> :!fuks 13:22  <u>StreamElements</u> :@alexis1811, alexis1811 has 2 fuks and is rank 4316/85879 on the leaderboard. 13:22
--	---

	 <u>Lsutigers112233</u>  13:22 <u>sabbag3Cavag3</u> :shim is decent on lifestears like ravi or carmain 13:24 <u>turnipstew</u> :LOL 13:24 <u>daddykommtilmate</u>  : 13:26 <u>iacidna</u> :gg 13:26  <u>frair fox</u> :!fuks 13:26  <u>StreamElements</u> :@frair_fox, frair_fox has 42 fuks and is rank 442/85879 on the leaderboard. 13:28 <u>aijerie</u> :!fuks 13:29  <u>thegdjoker</u> :thats staff really good with diania 13:29  <u>StreamElements</u> :@aijerie, aijerie has 298 fuks and is rank 30/85879 on the leaderboard. 13:29 <u>noBIGGY15</u> :rates are good, mine's shit 13:29 <u>Exoxt</u> :cant complain  13:29 <u>Arrayray13</u> :!fuks 13:30  <u>StreamElements</u> :@Arrayray13, Arrayray13 has 510 fuks and is rank 7/85879 on the leaderboard. 13:31 <u>iacidna</u> :!fuks 13:31  <u>felgaman</u> 
--	--



13:31



:@iacidna, iacidna has 7 fuks and is rank 2251/85879 on the leaderboard.

13:33

[cheekyslave7](#)

:So um i just used corvus with 17k hp and iseria on arena with dem Cpu boys and THATS a LOT OF DAMAGE ! @ydc b hope u get iseria she is needed for him !

13:34



:JETS OF AMARYLLIS ROFL

13:36



:!fuks

13:36



:@absoluteabsurd, absoluteabsurd has 881 fuks and is rank 2/85879 on the leaderboard.

13:41

[caspian0610](#)

:!fuks

13:41



:@caspian0610, caspian0610 has 148 fuks and is rank 83/85879 on the leaderboard.

13:42



14:02

Robbie's not Soul Weaver, by the way.
Come on... All right that's it, that's it from all
Bookmarks. Now, now we do "shiny or no",
okay?

Shiny or no, one minute contest, boys.

Shiny or no. I'm turning up the volume so I can
hear the voice acting, then I do my toilet ritual
again. Ooh...

What am I gonna for here? 2.5% ML Ken, baby.
Yeah, ML Ken, Moon Light Ken, that's what I'm
getting for.



13:44

Saivishal1982

:!fuks

13:44



StreamElements

:@Saivishal1982, Saivishal1982 has 67 fuks and is
rank 241/85879 on the leaderboard.

13:46

torreeeus

:yesss

13:47

torreeeus

:its true

13:48

sabbag3Cavag3

:lol

13:48



felgaman

:What are his destina using?Candle?

13:49

Bol de Ryry Reformed



:

13:50

z lolipop

:ML 3* confirmed



13:52

Bol de Ryry Reformed

:on destina

13:52



gmTobi

:!fuks

13:52

isshisushi

:good for rr

13:52



StreamElements

:@gmTobi, gmTobi has 296 fuks and is rank
31/85879 on the leaderboard.

13:53

torreeeus

:it affects life drain

13:53

bakasora



:

13:54

sabbag3Cavag3

:i meant pair with them

	13:54  nilerz :it affects lifesteal healing too 13:54 caspian0610 :its true 13:56 noBIGGY15 :that guy high af 14:00  fbxdfjkv :!fuks 14:00  StreamElements :@fbxdfjkv, fbxdfjkv has 6 fuks and is rank 2550/85879 on the leaderboard. 14:01  yongjian12345 :@YDCB where do u use sez? 14:01  ioshi1996 :Jets = Nat 5?! 14:02 torreeeus :Hes ok YD 14:04 Gamaran :ML ravi will be soul weaver 14:06    StreamElements a new contest has started: "SHINY OR NO" bet with !bet <yes, no> <2-10000> 14:07  fbxdfjkv :!slots all 14:07 greasydope :!fuks 14:07  StreamElements :@fbxdfjkv you got    and lost your 6 fuks  14:07  StreamElements :@greasydope, greasydope has 2 fuks and is rank 4000/85879 on the leaderboard. 14:12  knwhy
--	---

	:!fuks 14:12  StreamElements :@knwhy, knwhy has 12 fuks and is rank 1614/85879 on the leaderboard. 14:12 <u>Bol de Ryry Reformed</u> :!bet all yes 14:12 <u>KhOzZ</u> :Simadra is so OP on requimonoar[14:12  StreamElements :@Bol_de_Ryry_Reformed, points must be a whole number from 2 to 10000 14:13  <u>redfalco87</u>  14:13  <u>cobaltwhite</u> :it affects whole teams heals, so use on healer with a lifestealing ravi 14:14 <u>Gamaran</u> :!fuks 14:14  StreamElements :@Gamaran, Gamaran has 2 fuks and is rank 4025/85879 on the leaderboard. 14:15 aijerie :!bet no all 14:15 sabbag3Cavag3 :like if put on destina then pair with raivi as a team would work :? 14:15  StreamElements :@aijerie, you have bet 298 fuks on no. 14:15 <u>Axium4</u> :i believe in your luck 14:15  <u>Smolchaeng</u> :!bet yes 20 14:15 <u>2op4uxD</u> :!fuks 14:15 <u>hi3 raidenmei</u> :!fuks 14:15 <u>Sur0r</u> :!fuks 14:15
--	--

	 StreamElements :@2op4uxD, 2op4uxD has 20 fuks and is rank 1007/85879 on the leaderboard. 14:15  StreamElements :@Smolchaeng, you have bet 20 fuks on yes. 14:16 FairyUnicornia :!fuks 14:16 Emblemx :!fuks 14:17  StreamElements :@Emblemx, Emblemx has 14 fuks and is rank 1456/85879 on the leaderboard. 14:17  Tummk :!fuks 14:17 daddykommtilate :!bet yes 2 14:17  StreamElements :@daddykommtilate, you have bet 2 fuks on yes. 14:18 GundamZa13anya :!bet yes 10 14:18  StreamElements :@GundamZa13anya, you have bet 10 fuks on yes. 14:18  Bintara :!bet yes all 14:18 212Jerry :!fuks 14:18 noBIGGY15 :!fuks 14:18  StreamElements :@212Jerry, 212Jerry has 4 fuks and is rank 3204/85879 on the leaderboard. 14:19 caspian0610 :!bet no all 14:19  StreamElements :@Bintara, you have bet 4 fuks on yes. 14:19  StreamElements :@caspian0610, you have bet 148 fuks on no. 14:19 nokoalafication
--	--

	:!bet no all 14:19 <u>YukinoKurumi</u> :!bet no 10 14:19  <u>StreamElements</u> :@nokoaafication, you have bet 78 fuks on no. 14:19 <u>Blazedsoul43</u> :!bet yes 2 14:19    <u>StreamElements</u> :@Blazedsoul43, you have bet 2 fuks on yes. 14:20  <u>grafioed</u> :!bet no all 14:20  <u>StreamElements</u> :@YukinoKurumi, you have bet 10 fuks on no. 14:20  <u>StreamElements</u> :@grafioed, you have bet 4 fuks on no. 14:21  <u>Smolchaeng</u> :!fuks 14:21 <u>lemistik971</u> :!fuks 14:21  <u>nilerz</u> :!bet all yes 14:21  <u>StreamElements</u> :@Smolchaeng, Smolchaeng has 356 fuks and is rank 29/85879 on the leaderboard. 14:21  <u>StreamElements</u> :@nilerz, points must be a whole number from 2 to 10000 14:21  <u>Ehwenn</u> :!fuks 14:21  <u>Oreo Pizza</u> :!bet no all 14:22  <u>StreamElements</u> :@Oreo_Pizza, you have bet 156 fuks on no. 14:22 <u>hi3 raidenmei</u> :!bet no all 14:22 <u>Exoxt</u>
--	---

:!bet yes all

14:22

 [StreamElements](#)

:@kr_trizen, you have bet 2 fuks on no.

14:22

[alexis1811](#)

:!bet no all

14:22

 [StreamElements](#)

:@Exoxt, you have bet 64 fuks on yes.

14:22

[Gamaran](#)

:!bet no all

14:22



 [StreamElements](#)

:@Gamaran, you have bet 2 fuks on no.

14:23

[FairyUnicornia](#)

:hmm

14:23

 [StreamElements](#)

:@alexis1811, you have bet 2 fuks on no.

14:23

[ponzhu](#)

:!bet no

14:24

[Axiu4](#)

:!bet yes all

14:24

 [StreamElements](#)

:@Axiu4, you have bet 22 fuks on yes.

14:24

 [StreamElements](#)

:@ponzhu, usage: !bet <option> <points>

14:24

 [HamWonder](#)

:!bet no all

14:24

[xSloWolfe](#)

:!bet no all

14:25

 [StreamElements](#)

:@HamWonder, you have bet 10 fuks on no.

14:25

[xPhuc](#)

:!bet no 40

14:25

[DMoneyPipes](#)

:!bet yes all

14:25

 [StreamElements](#)

:@xSloWolfe, you have bet 4 fuks on no.

14:25

	 StreamElements :@xPhuc, you only have 12 fuks 14:25  StreamElements :@DMoneyPipes, you have bet 2 fuks on yes. 14:25 Chemiikal Ali :!bet all no 14:25  StreamElements :@Chemiikal_Ali, points must be a whole number from 2 to 10000 14:26 FairyUnicornia :!fuks 14:26 Bol de Ryry Reformed :!bet yes all 14:26  babyfaceX0 :!fuks 14:26  StreamElements :@Bol_de_Ryry_Reformed, you have bet 39 fuks on yes. 14:26 juicecfruit :!bet no all 14:26  StreamElements :@FairyUnicornia, FairyUnicornia has 12 fuks and is rank 1645/85879 on the leaderboard. 14:26 sabbag3Cavag3 :!fuks 14:27 Graduit :!bet no all 14:27  felgaman :@YDCB What are your Destina using? Candle? 14:27 Emblemx :!bet yes 10 14:27  redfalco87 :!bet no all 14:27  StreamElements :@redfalco87, you have bet 6 fuks on no. 14:27  StreamElements :@Graduit, you have bet 18 fuks on no. 14:27
--	---

	 StreamElements :@Emblemx, you have bet 10 fuks on yes. 14:28 noBIGGY15 :!bet yes all 14:28 yellowblue04 :!fuks 14:28  knwhy :!bet yes all 14:28  StreamElements :@yellowblue04, yellowblue04 has 8 fuks and is rank 1952/85879 on the leaderboard. 14:29 cheekyslave7 :!bet yes all 14:29  StreamElements :@cheekyslave7, you have bet 4 fuks on yes. 14:29 lacosh99 :!bet all yes 14:29  StreamElements :@lacosh99, points must be a whole number from 2 to 10000 14:30  LuizLeal :!bet no 14:30  StreamElements :@LuizLeal, the minimum bet is 2 fuks, you only have 0 14:30  Argetshur :!fuks 14:30 torreeceus :@YDCB shimadra affects life drain 14:31  StreamElements :@Argetshur, Argetshur has 383 fuks and is rank 23/85879 on the leaderboard. 14:31 Saivishal1982 :!bet yes all 14:31  StreamElements :@Saivishal1982, you have bet 67 fuks on yes. 14:31 2op4uxD :!bet yes all 14:31
--	--

	 StreamElements :@2op4uxD, you have bet 20 fuks on yes. 14:31 iacidna :!bet yes all 14:32  StreamElements :@iacidna, you have bet 7 fuks on yes. 14:32 ignitor12345 :!bet yes all 14:32 212Jerry :!bet no all 14:32  koneko1sama :!fuks 14:32  StreamElements :@ignitor12345, you have bet 26 fuks on yes. 14:32  StreamElements :@koneko1sama, koneko1sama has 462 fuks and is rank 15/85879 on the leaderboard. 14:32  DDerpTurtle :!bet yes all 14:32  StreamElements :@212Jerry, you have bet 4 fuks on no. 14:33 zimzo0 :!bet yes all 14:33  StreamElements :@DDerpTurtle, you have bet 234 fuks on yes. 14:33  StreamElements :@zimzo0, you have bet 12 fuks on yes. 14:33  StreamElements :@noBIGGY15, you have bet 30 fuks on yes. 14:33 greasydope :!bet no all 14:33  StreamElements :@greasydope, you have bet 2 fuks on no. 14:33 ooidaInog :!bet all no 14:34  StreamElements :@knwhy, you have bet 12 fuks on yes.
--	--

	14:34 <u>Sur0r</u> :!bet no all 14:34  <u>StreamElements</u> :@ooidalnog, points must be a whole number from 2 to 10000 14:34 <u>webgjr</u> :!bet yes all 14:34 <u>chillasi</u> :yes 14:34  <u>StreamElements</u> :@juicecfruit, you have bet 20 fuks on no. 14:34  <u>StreamElements</u> :@Sur0r, you have bet 2 fuks on no. 14:34  <u>StreamElements</u> :@webgjr, you have bet 7 fuks on yes. 14:34  <u>ummk</u> :!bet no 100 14:34  <u>absoluteabsurd</u> :!bet 200 no 14:35  <u>StreamElements</u> :@ummk, you have bet 100 fuks on no. 14:35  <u>StreamElements</u> :@absoluteabsurd, points must be a whole number from 2 to 10000 14:35  <u>Rockbambam</u> :!bet no all 14:35 <u>richardjm203</u> :!yes 14:35  <u>StreamElements</u> :@Rockbambam, you have bet 2 fuks on no. 14:35  <u>xSkyKing</u> :!bet yes all 14:35  <u>StreamElements</u> :@xSkyKing, you have bet 42 fuks on yes. 14:36  <u>frair fox</u> :!bet yes all 14:36
--	---

xPhuc

:!bet no 12

14:36



StreamElements

:@frair_fox, you have bet 42 fuks on yes.

14:36



Eli Channel

:!bet no

14:36



StreamElements

:@xPhuc, you have bet 12 fuks on no.

14:36



StreamElements

:@Eli_Channel, usage: !bet <option> <points>

14:36

turnipstew

:!bet yes all

14:37



sfox13

:!bet no 50

14:37



StreamElements

:@turnipstew, you have bet 22 fuks on yes.

14:37

Arsonator92

:!bet yes

14:37



StreamElements

:@sfox13, you have bet 50 fuks on no.

14:37



Ehwhen

:!bet no all

14:37



StreamElements

:@Arsonator92, usage: !bet <option> <points>

14:37



StreamElements

:@Ehwhen, you have bet 27 fuks on no.

14:38



lincoln6ech0

:!bet no 20

14:38

Bol de Ryry Reformed

:!fuks

14:38



StreamElements

:@lincoln6ech0, you have bet 20 fuks on no.

14:38

Random Korean

:!yes

14:38



StreamElements

:@Bol_de_Ryry_Reformed,
Bol de Ryry Reformed has 0 fuks and is rank

	77236/85879 on the leaderboard. 14:38   <u>absoluteabsurd</u> :!bet no 200 14:38  <u>KiKizKi</u> :!bet yes all 14:38 <u>torreeeus</u> :!bet all no 14:39    <u>StreamElements</u> :@torreeeus, points must be a whole number from 2 to 10000 14:39    <u>StreamElements</u> :@KiKizKi, you have bet 2 fuks on yes. 14:39 <u>richardjm203</u> :!no 14:39 <u>yellowblue04</u> :!bet yes all 14:40    <u>StreamElements</u> :@yellowblue04, you have bet 8 fuks on yes. 14:40 <u>CaracolesRosa</u> :!bet no all 14:41    <u>StreamElements</u> :@CaracolesRosa, you have bet 10 fuks on no. 14:41   <u>joshj1996</u> :!bet no all 14:41  <u>felgaman</u> :!bet no all 14:41    <u>StreamElements</u> :@felgaman, you have bet 6 fuks on no. 14:42  <u>Lsutigers112233</u> :!bet yes 5 14:42    <u>StreamElements</u> :@Lsutigers112233, you have bet 5 fuks on yes. 14:42 <u>KhOzZ</u> :!bet yes all 14:42   <u>Siochen</u> :!bet 150 yes
--	--

14:43

[StreamElements](#)

:@KhOzZ, you have bet 22 fuks on yes.

14:43

[StreamElements](#)

:@Siochen, points must be a whole number from 2 to 10000

14:44

[Argetshur](#)

:!bet no 83

14:44

[waldojr](#)

:!bet no all

14:44

[redfalco87](#)

14:44

[StreamElements](#)

:@Argetshur, you have bet 83 fuks on no.

14:44

[StreamElements](#)

:@waldojr_, you have bet 73 fuks on no.

14:45

[richardjm203](#)

:!fuk

14:45

[rakuanana](#)

:!bet yes all

14:45

[Skypia](#)

:!bet no all

14:45

[StreamElements](#)

:@rakuanana, you have bet 76 fuks on yes.

14:45

[Quest4Hentai](#)

:!bet no all

14:46

[StreamElements](#)

:@Skypia, you have bet 14 fuks on no.

14:46

[Aaijin](#)

:!bet no all

14:46

[JustHoro](#)

:@YDCB its gonna be shiny, if even ive got shiny then welcome ur 3rd ml nt5

14:46

15:04

I saw a lot of people get moonlight five stars this week, a lot of them. It's my turn. Again! It's my turn again. What's the timer on this one? 12 seconds on contest. Ten. Nine. Can we have some "Blios" in chat, yeah? Can we have some Blios, spam that Blios. We want that left, the right side girl, with the blue hair, to pop up. No, the right side dude. I, my bad, my bad, the dude on the right, some bleos, some Biblios, yeah. All 10 of you who are sub spam the Biblios in chat, yeah! [riso] Let's go that's right! That's why I like... Hey, hey, you can't get the Biblica on this



[StreamElements](#)

:@Aajin, you have bet 2 fuks on no.

14:46



[StreamElements](#)

:@Quest4Hentai, you have bet 34 fuks on no.

14:48

[helpmeimdum](#)

:!bet no

14:49



[StreamElements](#)

:@helpmeimdum, the minimum bet is 2 fuks, you only have 0

14:49



[Mattyfattfatt](#)

:!yes all

14:49

[lemistik971](#)

:!bet no all

14:49



[StreamElements](#)

:@lemistik971, you have bet 4 fuks on no.

14:50

[richardjm203](#)

:!bet no all

14:50



[StreamElements](#)

:@richardjm203, you have bet 56 fuks on no.

14:50



[aiedail1412](#)

:!bet yes all

14:50



[StreamElements](#)

:@aiedail1412, you have bet 89 fuks on yes.

14:50

[kronos98](#)

:!bet no all

14:50

[sincaust](#)

:!bet no all

14:51



[StreamElements](#)

:@kronos98, you have bet 6 fuks on no.

14:51



[koneko1sama](#)

:!bet no 50

14:51



[StreamElements](#)

:@sincaust, you have bet 97 fuks on no.

14:51



[StreamElements](#)

:@koneko1sama, you have bet 50 fuks on no.

14:53



[StreamElements](#)

manner you can only get the Bill, okay? Blio time boys, Blio time, Blio time. What's this? Oooh! They're putting the ML, okay?

:@joshj1996, you have bet 12 fuks on no.
14:53

ooidalnog

:!bet no 500

14:53



StreamElements

:@ooidalnog, you only have 24 fuks

14:54

Ninssasin

:!bet no

14:54

NFakie

:do it bro !

14:54



StreamElements

:@Ninssasin, usage: !bet <option> <points>

14:56

julio10g

:!bet no all

14:56



StreamElements

:@julio10g, you have bet 12 fuks on no.

14:57

Chemiikal_Ali

:!fuks

14:57



TURTLE_CHINGN

:!bet no all

14:57



StreamElements

:@Chemiikal_Ali, Chemiikal_Ali has 2 fuks and is rank 4140/85879 on the leaderboard.

14:57



StreamElements

:@TURTLE_CHINGN, you have bet 4 fuks on no.

14:59

richardjm203

:!bet yes

14:59

sabbag3Cavag3

:!fuks

15:00

ooidalnog

:!bet no 24

15:00



StreamElements

:@richardjm203, the minimum bet is 2 fuks, you only have 0

15:00



StreamElements

:@ooidalnog, you have bet 24 fuks on no.

15:00



StreamElements

:@sabbag3Cavag3, sabbag3Cavag3 has 30 fuks and

	is rank 619/85879 on the leaderboard. 15:00 FairyUnicornia :!bet no all 15:00 Ninssasin :!bet no all 15:00 Arayray13 :!bet no all 15:00  StreamElements :@FairyUnicornia, you have bet 12 fuks on no. 15:00  StreamElements :@Ninssasin, you have bet 7 fuks on no. 15:01  StreamElements :@Arayray13, you have bet 510 fuks on no. 15:02  Nightbot :Buying Emotes or Skins in Fortnite? Support me by using "YDCB" under the support a creator button in the bottom right when making a purchase! Thank you! 15:02 hopelesslove :!bet no all 15:02  bintara :!bet all no 15:03  StreamElements :@hopelesslove, the minimum bet is 2 fuks, you only have 0 15:03    StreamElements :@bintara, the minimum bet is 2 fuks, you only have 0 15:05  Mattyfattfatt :!bet yes all 15:05  StreamElements :@Mattyfattfatt, you have bet 26 fuks on yes. 15:06 Chemiikal_Ali :!bet all no 15:06  StreamElements :@Chemiikal_Ali, points must be a whole number from 2 to 10000
--	--

15:06

[StreamElements](#)

no longer accepting bets for "SHINY OR NO!"

15:07

[Vyxe](#)

:!bet yes 50

15:07

[StreamElements](#)

:@Vyxe, there is no contest currently running.

15:07

[Cherrius](#)

:!bet no all

15:08

[StreamElements](#)

:@Cherrius, there is no contest currently running.

15:08

[hopelesslove](#)

;-;

15:08

[ugly_duckling](#)

:!bet all no

15:09

[StreamElements](#)

:@ugly_duckling, there is no contest currently running.

15:09

[saikrepta](#)

:!bet 10 no

15:09

[StreamElements](#)

:@saikrepta, there is no contest currently running.

15:11

[Siochen](#)

:!bet yes 200

15:11

[sabbag3Cavag3](#)

:!bet yes 15

15:11

[xsideii](#)

:I did yours toilet ritual and got fat cat so its actually works lolz

15:11

[StreamElements](#)

:@Siochen, there is no contest currently running.

15:11

[StreamElements](#)

:@sabbag3Cavag3, there is no contest currently running.

15:12

[OGZatchBell](#)

:!bet all no

15:12

[StreamElements](#)

:@OGZatchBell, there is no contest currently running.

15:13

[GGeorgee](#)

:!bet all no

15:13

 [StreamElements](#)

:@GGeorgee, there is no contest currently running.

15:14

 [gmTobi](#)



15:15

[torreeeus](#)

:!fuks

15:15

[richardjm203](#)

:!bet 100 yes

15:15

 [babyfacex0](#)

:!bet yes 100

15:15

 [Ovelhazinha](#)



15:15

 [StreamElements](#)

:@torreeeus, torreeeus has 49 fuks and is rank 341/85879 on the leaderboard.

15:15

 [Chaevy](#)



15:15

 [StreamElements](#)

:@richardjm203, there is no contest currently running.

15:15

 [StreamElements](#)

:@babyfacex0, there is no contest currently running.

15:16

	littlewo0lf 69    15:16 Siochen  15:16 Firranis :!bet all no 15:16 JustHoro :!bet all yes 15:16 StreamElements :@Firranis, there is no contest currently running. 15:17 StreamElements :@JustHoro, there is no contest currently running. 15:17 sabbag3Cavag3 :nooo 15:19 FinalizeXTC  15:19 sfox13  15:19 Argetshur   15:19 redfalco87   15:19 LSutigers112233 
--	--

	  15:19   <u>koneko1sama</u>  15:20 <u>lacosh99</u> :!bet all yes 15:20    <u>StreamElements</u> :@lacosh99, there is no contest currently running. 15:20    <u>StreamElements</u>  :6x combo 15:20 <u>Chemiikal_Ali</u> :!bet 2 no 15:20    <u>StreamElements</u> :@Chemiikal_Ali, there is no contest currently running. 15:21   <u>myrialis</u>  15:21 <u>torreeeus</u> :!bet 10 yes 15:21    <u>StreamElements</u> :@torreeeus, there is no contest currently running. 15:22   <u>Sem50</u> :Trap 15:22 <u>Telixs</u> :!bet no all 15:22    <u>StreamElements</u> :@Telixs, there is no contest currently running. 15:22   <u>ummk</u>   15:22  <u>redfalco87</u>
--	---



15:22

 [xSkyKing](#)



15:25

[rakuanana](#)

:!bet yes all

15:25

   [StreamElements](#)

:@rakuanana, there is no contest currently running.

15:25

 [Argetshur](#)



15:26

[daddykommtimate](#)

:feelsbadman

15:27

  [Pompomicas](#)



15:27

[richardjm203](#)

:!bet 10 yes

15:27

   [StreamElements](#)

:@richardjm203, there is no contest currently running.

15:27

  [gmTobi](#)



15:28

[JustHoro](#)

:!bet 1 all

15:28

[sabbag3Cavag3](#)

:lol

15:28

   [StreamElements](#)

:@JustHoro, there is no contest currently running.

15:28

[spellmaster101](#)

:!fuks

15:29

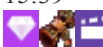
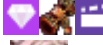
   [StreamElements](#)

:@spellmaster101, spellmaster101 has 7 fuks and is rank 2193/85879 on the leaderboard.

15:29

  [koneko1sama](#)

	
	15:31
	  <u>Sem50</u>
	
	15:31
	 <u>Argetshur</u>
	
	
	
	
	15:32
	 <u>xSkyKing</u>
	
	15:33
	  <u>ummk</u>
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	15:33
	<u>KhOzZ</u>
	:Acctualy the girl on blue is on de left side
	15:33
	 <u>Chaeyy</u>
	
	
	15:33
	   <u>rwonron</u>
	:IMOAOAOA

	15:35 noBIGGY15 :!bet yes all 15:35  StreamElements :@noBIGGY15, there is no contest currently running. 15:37  cobaltwhite  15:38  koneko1sama  15:38  Vyxell  15:39  rwonron  15:40  Valanze  15:40  FudgeNouget  15:41  rwonron 
--	---

	         
	         
	         
	         
15:42	         
	         
	         
	         
15:42	         
	         
15:42	         
	         
15:42	         
	         
	         
15:42	         
	         
	         
15:42	         
	         
15:42	         
	         
15:43	         
	         
	         
	         
15:43	         
	         
	         

	
	 
	15:44
	 redfalco87
	      
	15:45
	   rwonron
	
	        
	        
	        
	15:45
	 knwhy
	        
	        
	        
	15:46
	   rwonron
	        
	        
	15:47
	  koneko1sama
	        
	        
	        
	15:47
	 DDerpTurtle
	        
	15:48
	  Sem50
	        

16:02

It's loading the ML Ken into my pockets
That's what it is. They put the ML Ken in
There, huh! urning up the volume to maximum.
I'm gonna hear it at ML Ken and voice acting
from the bathroom.
I am desappointed. How can I get Lorina again?
I've got so many Lorina. What do you mean
game? Or whatever, can't complain, whatever,
cannot complain, okay. I can't complain. Lorina
just comes to me, ah, over and over again. That's
it for ML summons. Oh, well, can't complain:
Rod of Amaryllis, yeah.



15:48

[joshj1996](#)



15:49

[Chaevv](#)



15:51

[redfalco87](#)



15:51

[Kenny 2250](#)



15:54



[rwonron](#)

:LAGH

15:54



[StreamElements](#)



:5x combo

15:55

[rwonron](#)

:LAGGG

15:55

[koneko1sama](#)



	15:55 Nightbot :DOWNLOAD HERE! http://bstk.me/oJckqu3pS BLUESTACKS4
	15:56 <u>greasydope</u>  :
	15:56 joshi1996  :    
	15:56 rwonron :LAG'
	15:56 <u>nomaden49</u>  :  
	15:57 Chaeyy  : 
	15:57 rwonron  : 
	15:58 knwhy  : 

	                     
15:58	   rwonron             
15:59	   rwonron   
16:00	   rwonron         
16:01	   rwonron   
16:01	turnipstew :o no
16:02	   rwonron   
16:02	  gmTobi        
16:03	sabbag3Cavag3 :POGGERs
16:04	   rwonron          
16:04	FairvUnicornia :OMG
16:05	  koneko1sama



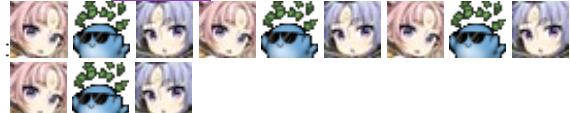
16:06

  Pompomicas



16:07

   rwonron



16:08

 Chaeyv



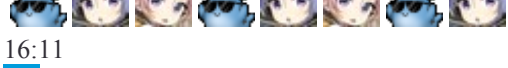
16:10

FairyUnicornia

:omgogmmog

16:11

   rwonron



16:11

 YouLoveDomo2

:gz

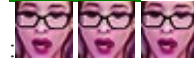
16:12

   rwonron

	 16:13  Kenny 2250   16:14 sabbag3Cavag3 :lol 16:14 212Jerry  16:14  rwonron   16:14 caspian0610  16:14 Gamaran :f 16:14 Bol de Rvry Reformed  16:15  HamWonder  16:15  koneko1sama      16:16 FairyUnicornia :YAY MY FUKS!!  16:16 Graduit
--	---

	:EZ faks 16:16 sabbag3Cavag3 :AXE GOD 16:16    rwonron  16:16 latjiuzai :hhaha 16:17  bintara :Ahahahahahaha 16:17 ispinrat  16:17  StreamElements "no" won the contest "SHINY OR NO" with 57.53% of all bets and 67.72% of the total pot! 16:17  myrialis  16:18  rwonron :LMAOAOAO 16:18 sincaust  16:18  thegdjoker :rip 16:18  knwhy  16:19  gmTobi  16:19  FinalizeXTC  16:19 turnipstew :HURDAO 16:19
--	---

[nomaden49](#)



:pnkyGasmnky

GasmnkyGasmnkyGasmnkyGasm

16:19

[xSloWolfe](#)



16:19



[koneko1sama](#)

:LMAOFALDOASLDOL

16:19

[Kat_OW](#)



:AHAHHAAHHAHAHA

16:20

[Chemiikal_Ali](#)

:d corvus

16:20



[gmTobi](#)



[rwonron](#)

:HAHAHAHA

16:20

[FairyUnicornia](#)

:LOL!!!

16:20

[lemistik971](#)

:HURADO

16:21



[frair_fox](#)



[Bol de Ryry Reformed](#)



16:21

[torreeceus](#)

:lol

16:21

[Gamaran](#)



	16:21 Axiu4 :LMASDOASLDOL 16:21    rwonron :ALMSDOASDOASLDOL 16:22   sfox13 :fuks 16:22    StreamElements :@sfox13, sfox13 has 235 fuks and is rank 40/85879 on the leaderboard. 16:22 s2kPanda :LOL 16:22 turnipstew :LETS GOOOO 16:22 FairyUnicornia :OMG XD 16:22    rwonron :AHGHGAHAHA 16:22 sabbag3Cavag3 :HAHHAHAHA 16:23 torreeceus :xddd 16:23 cheekyslave7 :Bb Karin for u 16:23 ispinrat     16:24  thegdjoker :RIIIIPPP 16:24    rwonron :LMFALDSOASLDOASLD 16:24 JekSeparrow      16:25 Chemiikal Ali :rip 16:25    rwonron :LMADOASOD
--	--

	16:25 sabbag3Cavag3 :lol 16:26 Merialac :TIME TO BUILD LORINA BOYS 16:26 YukinoKurumi :GZZZZZ 16:26    rwonron :LMAFOASODAOS 16:26  Konage7 :ml ken 16:27 sabbag3Cavag3 :no axegod 16:28 turnipstew :O NOOOO 16:28   babyface0    16:29 Ninssasin :SPECIALTY CHANGE 16:30 isshisushi :cant complain 16:30  BadToTheCore :lol 16:31   koneko1sama     16:31 FairyUnicornia :build lorina 16:31 xPhuc :fuks 16:31   lincoln6ech0 :Rip 16:31    StreamElements :@xPhuc, xPhuc has 17 fuks and is rank 1147/85879 on the leaderboard.
--	---

16:32

[DDerpTurtle](#)

:



CANT COMPLAIN



16:32

[Exoxt](#)

16:33

[hi3 raidenmei](#)

:they set up more lorinas

16:34

[Saivishal1982](#)

:RIP

16:34

[cheekyslave7](#)

:Nani ?

16:36

[redfalco87](#)

16:36

[ioshj1996](#)

:ggwp sir

16:36

[frair fox](#)

:F

16:36

[sabbag3Cavag3](#)

:lol

16:38

[FairyUnicornia](#)

:!fuks

16:38

[StreamElements](#)

:@FairyUnicornia, FairyUnicornia has 17 fuks and is rank 1162/85879 on the leaderboard.

16:38

[alexis1811](#)

:!fuks

16:38

[Skypia](#)

:!fuks

16:38

[redfalco87](#)

16:39

	aijerie :!fuks 16:39  StreamElements :@aijerie, aijerie has 440 fuks and is rank 17/85879 on the leaderboard. 16:40 sabbag3Cavag3 :feels bad 16:41 turnipstew  16:42 lordkiller98 :Easy fuks 16:44 noBIGGY15 :@YDCB i got 2 lorina in a total of 2 ML summons in my acc  16:44 Arayray13 :!fuks 16:44  StreamElements :@Arayray13, Arayray13 has 753 fuks and is rank 3/85879 on the leaderboard. 16:44  frair fox :!fuks 16:45 alexis1811 :xdd 16:46 sincaust :!fuks 16:46 Quest4Hentai :!fuks 16:46 waldojr :!fuks 16:46  StreamElements :@sincaust, sincaust has 143 fuks and is rank 88/85879 on the leaderboard. 16:47 ooidalnog :!fuks 16:47  StreamElements :@ooidalnog, ooidalnog has 35 fuks and is rank 540/85879 on the leaderboard. 16:49 CaracolesRosa
--	--

17:00

I'm gonna, I'm gonna cut the video here and then the next part of the video will be something else: PvP, maybe Ibis Ad, I don't know. But this part is gonna be like one part of all, so I've got to restart the stream again.

:!fuks

16:49

 [babyface0](#)

:you got the RODDD

16:49

 [grafired](#)

:!fuks

16:49

 [StreamElements](#)

:@CaracolesRosa, CaracolesRosa has 14 fuks and is rank 1467/85879 on the leaderboard.

16:50

[nokoalafication](#)

:!fuks

16:50

 [StreamElements](#)

:@nokoalafication, nokoalafication has 115 fuks and is rank 113/85879 on the leaderboard.

16:51

 [PrimeApex](#)



16:51

 [lummk](#)

:!fuks

16:55

 [Nightbot](#)

:Redeem Rewards here for your !fuks here!<https://streamelements.com/ydcb/store>

16:56

 [koneko1sama](#)

:New content 

16:57

[Just a passing guy](#)

:!uptime

16:57

[sabbag3Cavag3](#)

:bye bye transmit stone 

16:57

 [redfalco87](#)



16:57

 [StreamElements](#)

:@Just_a_passing_guy, ydcb has been streaming for 17 mins 14 secs

17:00

 [babyface0](#)

:ROD in the butt

17:02

 [redfalco87](#)

	 :  :  : 17:03 212Jerry :  : 17:06  DDerpTurtle :  CANT COMPLAIN  : 17:06  Ehwenn : :!fuks 17:06 2op4uxD : :!fuks 17:06  StreamElements : :@Ehwenn, Ehwenn has 39 fuks and is rank 473/85879 on the leaderboard. 17:06 Exoxt : :yd,try the rod now
--	---

ANEXO F – TRANSCRIÇÕES SHREDDEDPUZZLE 1

OBS.: O tempo do Áudio corresponde ao tempo do Vídeo criado para ilustrar a pesquisa. O tempo do Texto do Chat corresponde à temporalização da plataforma Twitch.

Transcrição do Áudio e Chat Para análise da interlocução	
Áudio	Texto do Chat
(Contagem regressiva) Here's the game guys. Now let me know when you downloaded it and then I'm gonna make a guild and we can join the guild together. If you want to redeem the code what you have to do is on this homepage screen here you click this cloak wheel icon, and you click account, and then you're gonna get IgG ID, and then you have to go to this link. If I type exclamation mark code the link will pop up in chat, you click on that link and it will open up a page for you to enter this ID number, and the code "shredded puzzle". I'm not sure if you have to do all in capitals but I would do it all in capitals just to be safe, and then you get 100 dollars worth of currency on your game. Basically what this game is about is this kind of like a War Game, and you build up an army like I have a barracks here then you take them to war, and you can battle other people like this massive multiplayer online game. But then you also do like quests, like there's one I have that we're gonna try to fight now, but it's pretty tough it's called a "Skirmish" with like AI opponents, but, yeah, So, we can bring all of our army here. If they don't die, you got to keep them, and you can bring them to another bounce, and that's kind of a cool thing. So, let me show you, and then you also, Okay, you have heroes that come into	1:02 xarizomai:no sound 2:21 carrie1968:Sound fine here 6:03 Serjiooooo:hi 22:11 thailus01:First time I caught you on stream! Thanks for all the tutorials on SW! Got to finish TOA, TOAH and a lot of other dungeons because of your guides. 22:40 Xexcelent:looks like total war 23:18  I James I:There's more than one "server" 23:23 Jempathy:What is this O.o

battle with you too, So, this is like the Summoner's War aspect.

Now you have these heroes, So, these are like basically monsters, and you use them on your arena defense, and you can use them on offense. But the arena here is called Coliseum.

And to level them up, and you can equip them with items to you, go to this map this portion of the map, and you just farm here. So, there's this guy that we have to take down. It requires six stamina we have 120 stamina... or 142 stamina right now, which is

basically energy for the game.

And, okay, So, while you guys are downloading this game, let me create the guild, So, then teach you guys how to join it. So, I think we click this icon here, no, no, join guild.

I'm gonna create the guild we're gonna call it "Puzzle Pieces" because that's my standard, that's what I call you guys Puzzle Pieces, and

Confirm, and create guild.

What! Can't be a guild tag!? Okay, So, I guess

the abbreviation is gonna be "PP".

Yeah, great abbreviation, right?

It was fine before. Now we come here.

Okay, it's right back up. I'm sorry.

Okay, so... wait why is that in all that... these... three letters... Okay, So, "Puzz".

Okay... let's call it "Puzz" then.

Okay, create the guild. Now you guys can join the guild, and I think the way you would do it is: you would go and click on this icon down, at the bottom, in the lower left, the one with the wings on it, and a sword in the middle, right here, and you well you should be able to join it.

Like remember before this page there was a join guilds option, you can click that, and you can try to search for Puzzle Pieces or by the tag.

Okay, show me where I found my code.

Yeah, okay, So, at the bottom here, there's gonna be this in the bottom right, you can click this arrow, it opens up your menu, and then you click the cogwheel icon, and

25:07 [Xexcelent](#): send them all

25:26 [xarizomai](#): @ShreddedPuzzle Good evening! First time catching your stream, unfortunately I was hooping for some SW

26:00 [Jempathy](#): is this something like clash royale?

26:23  [I James I](#): nothing like it

it will open up

This, and then you click on account, and then you have your IgG ID, and you enter this ID as well as the code in this link.

Let me add link in chat again, there'll be a page, just enter those two things, and you click OK, or submit, and then you will get \$100 worth of in-game currency on your account.

Okay So, we did one of those battles, but I wanted to actually show you.

So, we've created guild, explain what might is called (...) on home page, thanks, Johnny.

Okay, So, in my upper left corner, above my hero icon, it shows you my... is basically the strength you have.

And the way you increase it is: by leveling up your buildings, and training more troops. So, over here I have a bunch of stuff, and is a little bit overwhelming when you first, like, at

your island, but it guides you through it.

Like, with these missions. Even right now, we have a mission to complete: "Skirmish Battle". So, I want to do that right now, and that's gonna be exciting, but it's

gonna be hard. So, here you... Here is the Barrister Train People. Here is the Infirmary. Where you can heal them, if they're injured. And then, you have a bunch of other buildings, we have a research building to research different things. Like, you can research upgrades for your military. Like, giving them more damage, giving or... Here. Actually, I was able to up research these different types of military troops, because we all get started off with these basic ones.

But, if you want to get stronger ones, you can research up to this tier Tier. One was what you start off with, So, then I go to your two, and, like, I've spammed, and built a lot of these.

And, because I have a lot of gems, I can actually finish a lot of these right now, and I can just make a bunch of them. But, normally, if you want to train troops then it will take you time to train them like right so. You at 3:35, but I can speed it up

with gems.

So,I'm just gonna make a bunch of these because the map we gonna fight right now is gonna be really tough. Like, it's no joke, it's really hard to deal with. Now, my might should have increased. Yeah,

I might... was like four thirty one thousand, has four fifty six thousand, and I think we bought like the most amount of the melee attackers, which are the Gladiators, and then we can go for like a decent amount of these guys, the Catapults, are right in the back line. And, they're also like counters in this game.

The melee attackers counter the range, and the catapults. Because the catapults I guess can't lock onto them.

Let's get this guy, he will counter the cavalry and the catapults as well. Everything counter

a catapult. He counter a catapult too, but let's just make a bunch of these, and make sure that we don't lose now.

Okay, So,now, we're gonna go into battle, and ... is this is... these are AI opponents, but they're very, very strong. Like, you can even though it says 23,000. Here they're stronger than that, if you scout it out, you can see how many different troops they have. So,they have Wall HP, they have traps as well. Which

will like destroy your troop. So,it makes it harder to deal with. And they have 4,200 army size. But now check out our army size. Our army size is huge! However, you

play the game as I played it for about a week now... Hey, Blacksvally, welcome!

If you guys are new here, and you are trying to download the game too, their game name is Lords Mobile at Google Play Store, App

Store. And if you want a redeem \$100 worth of currency, just go to this link here, and

type in your IgG ID which is the Cogwheel at the bottom that. We just click on an account, and ShreddedPuzzle as the code.

Okay, now, we're gonna fight here. Let's fight the Skirmish, by battle down and moaning. Okay, cool! Let's attack. You guys too, join my Guild, my Guild name is PuzzlePieces. Okay, So, we are gonna launch everything they had, 4200 troops. Right, we have 25,000, but our heroes are not that high leveled, because the only way to level up your heroes is: you have to farm back in that map I showed you, at the beginning. You have to use your stamina, which is your energy, to level them up, and get them more equipment. I'll show you how can you. Can equip items to, them to... after, this one. But, yeah, you use them in battle. So, not only do you use all these Troops, but you use your... here is... That you can level up in different scenarios in Battle, and we're gonna use our entire army, because there's no cost of doing that. If they die, they get used up. But, if they don't die you can reuse them. Okay, let's go. And, my top 3 heroes are the ones auto blocked in there, and it's an auto mode game that you don't have to do anything, and, yeah. So, we go right at the wall. If you look at it I have like these big heroes, like, she is the cat lady, and then we have this big guy with the Cyclops like one eye, and then we have the guy who is the warrior, and, yeah. So, we have So, pretty troops, and they are all So, powerful. We are just totally destroying them. Yes, this was actually easier than I thought. I got over prepared for this, because I did a Skirmish which was... Skirmish for which was easier than this one, but we got rekt, because I didn't have enough troops. But, if you have a bunch then it's really easy for you to overwhelm them. Especially, if you have the tier 2 troops which were the ones that I go. Okay, there. So, we get player SP and what other	
---	--

rewards do we get from that.

Okay, new stuff conquered, we get here. Oh, yeah. We choose this is a way for the level. I'm up to the current, yeah, we wrecked them. So, we level up our heroes and that is gonna help for future fights. And it will help us in the arena too, because now or the Coliseum ... I shouldn't call it "the", you know. We complete the quest, we can collect this reward, and now we can upgrade castle to level 11.

So, let me show you guys how to upgrade buildings. You can probably... is pretty self-explanatory, but you click the upgrade button, and it will take time for you to upgrade. Now notice for most of the buildings here, you are going to need to upgrade to castle level first for all, and that is why this thing guiding me at the bottom is useful, because it says upgrade castle level, So, it tells you exactly what you have to do.

So, let's do the level of castle 2:11 then we can upgrade the other buildings too. Now, we

don't have enough materials, but if you have gems you can gem to get the materials in, because everyone's going to start off with \$100. You can use gems to speed up your progress but otherwise it would take actually 13 hours 13 hours, or one day... Either way, we are gonna gem it So, we don't care,

and we, castle level up. So, we get more resources, and is my hero level up. Okay. So, your hero or this is your actual character. This is not even a hero, but you get these talents with each level that you level up. Right now, we are level 28, I think. Yep! It's shown in the lower number by the hero profile picture. And these talents will help you speed up in the game. And the things that I went for were construction speed, because this will make making buildings in the future faster, which is good. Because then, you will have to wait less time, and then I went for research, as well increase in reaches speed by 40%, and then I just

tried to unlock the next two. Which were level 2 of construction speed and level 2 of research. Because, I think these are the most important ones. The other ones are kind of good, but they're just like a little bit of production or production. I think really to progress fast, you need quick building times. Okay, So, now we'll upgrade the Academy. If you upgrade the Academy you will unlock other things that you can train. Like, if we upgrade this, what we gonna get now, and we can finish it quick too.

So, we collect stuff, okay. And, yeah, as you guys can tell there are other different things you can research in the Academy. If you get to a higher level of Academy level, and level

17, unlock those, okay. Let's go in the Coliseum. Let's try to fight what is our, my, our, my is 2224. We have got some guy

here with 1651, So, we should be able to beat him. And let's go with our top heroes, which I think are him, him, this guy. She's a healer, this one, with the red hair. And then this guy. But how come this

guy has a star next-gen, he gives me less might though. This one gives me more might. Let's go for him though, he looks cool. Okay, quest complete. Win one Coliseum battle. But that does that spoil that we already won again. This is Auto, is totally based on the stats of your heroes, and equipment you have given them.

But you can rank up, and each hero does a different thing here. Like we said, the red hero will heal your entire team, and I think I'll be able to activate it as soon as the double bar fills up. They will automatically go for it. So, the cat lady does a big damage first. The red-headed bee type thing, she shields up your entire team. So, you need a healer on the team, that's why I kept her here. How do I collect the ... back. Okay, I think what you have to do is, if you are in game now, go to this link and check your account

ID, which will be down here. Click the Cogwheel, then click account. And import, your IgG ID as well as your code Shredded

Puzzle. All in capital letters to do that, okay. So, there we go with that. Now, I have

done the Coliseum, researching higher tier troops, okay. So, we already talked about how tier 2 troops are better, and you can research them in the Academy. But that's why it's important to upgrade your academy level, and, yeah. We train some troops too. Now, let's actually battle some real people, I think, yeah. Let's go scout out players. So, now, if you guys join my guild... By the way, is there anyone that was already join the guild? Hey Lira is here! Oh, the normal pack should be in your bag that holds resources. Do you still play this game Lira? Ow, you remember when Island played on stream, okay. You should claim these every day or every 23 minutes. Every half an hour whenever they pop up. And, then, yeah. You get to claim your crest here to get more exp, and this is good, because it's a level up your character. And you get other rewards, like different resources, okay.

So, if we click the map in the lower left... Still going through the tutorial? Okay, cool, okay. But when you guys do join my guild I can actually teach you how to relocate your base to nearby me. Oh, cool Lira! That's cool,

EleFun you joined the guild, awesome! Let

me check it out, okay. Let me show you what you guys can do in a guild. It's crazy how much guild members can actually help you out. Is there anyone in here there is three people, and you are already awesome! So, if anyone, for example,

I want to upgrade this building, right. So I'm gonna hit upgrade and I am gonna do the gem away, and now I can request help from you, guys. And you can request help from me. If I hit help, then it will

be posted in the guild chat. And if you click the guild icon over here, and you click the handshake, then you will be able to help other people. So, you guys will actually be able to help me right now. And It will pop up on screen. If everyone does send me help this should actually be an icon right below the resources at the right. That you can click to directly go to that page, and then help other people. And it costs you nothing to help. And you actually get gale points for doing that, and speeds up my construction as well. Hey, DarkWinky, welcome! How are you doing? We are trying out this game Lord Mobile, if you want to download it it's on Google Play and App Store, I would appreciate. If you download it, because this bond through at end, there we go we got help from ID, a new person. So, he helped me out and now it will construct a little bit quicker. You talk to miss Vida over to your co-op. I can't find the newbie pack anywhere. Okay, Lyra said it should be in your bag. Okay, is in this bag icon. Maybe, if you click that by your icon in the lower-right, okay. Let me show you guys equipment. Now here, the heroes, and you can power them up not only by leveling them up, but also by giving them better equipment. So, if there's a plus icon, then that means there's equipment you have, that you can equip them, to make them more powerful. So, the Death Archer, let's give her an equipment. Here, it will give her 76 HP more recovery recharge, and a holy relic abandoned by the faithless wiser. That my account isn't filled the requirement, oh! Yours huge ... If you all... if you have already played the game, then it will not fulfill the requirement. I think you need to have just started your game within 12 hours to redeem the code. So, if you have been playing this game for more than 12 hours, you will not be able to redeem it.

Anyway, yeah. We get this that will equip it, and you can rank up your hero once. You have your entire set of equipment, and then you need to give them more equipment, and that's how you rank them up to make them stronger. That way, and if you want to check how to get different equipment, like we're missing a couple of equipments here, and here maybe, okay. So, some equipment will require a level on your hero before you can equip it. Like, right here. You need level 13 before you can equip this item, and level 11. So, you have to level her up before you can equip those. But if you need to get one then. You click how to get and it will show you which maps you can get it from. In that hero battle mode that we showed at the beginning, yeah. Sorry, you'd get it if you start a new account, you'll be able to redeem it, though. How you try Final Fantasy game, It's like sellers were turn-based I haven't tried that yet. Okay, so, here the games, or here are the different areas you can clear from. But we haven't unlocked those yet, So, we're not gonna try to do that. This nitro... guy is cool. You help? Okay! So, a lot of people are helping now. I think a lot of people have joined the guild. But, yeah, if you guys want help with your buildings, you should do it. Like you should just try building something. Like, right here. Let's just speed it up, or we can upgrade this, and finish. But, yeah. You guys can select help like upgrade a building, and if it takes time to upgrade, you can click a yellow help icon to allow us to speed it up for you. How do you rune your Khumun? I will Use, you know, despair, speed, HP, HP. Okay, here we have the handshake icon, in the lower right. If you click it, you can help the other guild mates who are building up their stuff. By, right here, someone's leveling up his research level 3, So, we can help them, and it doesn't cost you

anything. It just helps out your guild mates. Okay. So, for those of you who are already here, newbie pack is just a bunch of resources and items. Yeah, Lira, you are probably right, okay. So, if you guys have joined, then what you can do now, if you want to come to my area of the map, click the map icon in the lower left. That's what I just clicked to get to this map. Here, and you can type into here. It's gonna be a magnifying glass, which you can click, and you can enter coordinates. If you enter these coordinates, you are gonna be teleported to my area in the map. And then you can click an empty area, like right here, for example, and you can transfer here. And if you're a below castle level 5, which all of you guys will be, then you can transfer for free. There is a free no obvious relocated given to you. So, you can transfer to this area of the map. Ok, by anyway, let's fight someone now. We are at level 11 though. I want to find someone who's tough. Like, let's go fight this is a level 7 guy here. I want someone harder than that though. Ok, let's fight the level 7 guy and... Rally Attack would be with your entire guild, but we could just normal Scout and attack it. So, Scout will take 5 seconds to complete, and this will teach you like what sort of troops they have in their area. So, that you can get prepared for a fight, okay. So, the scouts have returned and now I think you get like a report of the stuff here fight me my review needs to transfer here but if your being playing the game for a while then you can't transfer for free you'll have to pay currency for it ok So, I think that in your email here normally should pop up with a scout success ok So, they have about 600 soldiers which we're just gonna demolish some because we have like

12,000 soldiers or something like a crazy amount and they have these resources which we're gonna steal from them. So, we are just being meanies pretty much. We are just gonna believe them, ok. Let's go. This attack in the lower left, and let's click the guy who we scouted the level 7, and now we will attack. So, we will make it a little bit intense. We won't bring that many, okay. He has 600 troops, right. Let's just bring this many, ok. his is still way too overpowered I think. It would be a closed mouth, yeah. Ok, I want to make you a little bit intense. So, let's turn down this guy. He has 600 troops. So, we need have like 200 of each of these. I have so many that can't even slide it accurately, ok 300. Let's do like 79 of these, and ok. Look you are in a fighting chance here. Let's go. How to transfer your location? Ok. So, click on the map, ok. To get to this page, in the lower left you have to click the rectangular icon. You will have an energy icon to click on it. You'll get over here and you will see your castle. Now click this magnifying glass at the top, and it will have coordinates. Enter these coordinates 262... let me write them down 262-53255, to enter these coordinates. Then you will be able to transfer it to my area, or you will see my, my castle, and then you can pick any spot that is open, and you can just transfer it to it, ok. These are the coordinates, and K X Y, if you want to transfer here and let me actually add as a command. Command, ad, transfer, okay. So, here you go. If you want to transfer here, yeah. That's only one server those coordinates, so is taking time for us to March up here. You actually get a battlefury buff to get more stats in battle, but only for two minutes. It depends on your VIP level, and your VIP level can be raised, okay. Where we have engaged. So, now, we actually go in, and we watch the battle. But you don't have to watch it if you don't want.

You can send like all your troops all over the map, and battle a bunch of different people. So, he had the the Death Archer, right. That's her name the cat lady won, and then he also has the normal warrior like we do. And you are more... is basically how your troops are fighting, the more your morale goes to zero. They give up. So, you are gonna have to try again, and now this actually pretty... here's 5,000 troops. Why did we think he had 600 troops. Okay, we are gonna get rekt now. We are gonna have to send backup. Okay, let me get out of here. It said he had 600 troops though. Didn't it in the scallop, yeah? We go to feed it, we got wrecked by the castle level seven. If you check here Maximus, the scout from axeman's didn't come through turf scouted, okay. We have to try again, there's an item to fool a Scout always. That what he did. Okay, we should have just brought the whole army. But I wanted to make you a little bit intense, Okay. Let's bring everyone now. This is what you get okay. And I think that let's speed up to reduces squads travel time by 25%. But the 50% speed up that is like really expensive nine hundred gens for 50% is not really worth it okay. He's going down this time. Maybe you need more Scouts to find real amount of troops, it could be. But I think our Scout message didn't actually pop up. That was a problem. Okay as well as all of this you have other quest to do per day. An admin quest. Let's take a look at who has already joined the guild okay. We have 17 members in the guild awesome
 Guys. That's a lot of people and if you guys haven't downloaded it yet, please download it. And check it out. It's worth a try. And find your IgG ID just click this icon in the lower right the arrow, and it'll pop up with the cogwheel, click the cogwheel, and you click account, and

then you enter this IgG ID. At this website to redeem it with the code ShreddedPuzzle, to get \$100 worth of in-game currency. Okay we got four seconds left. There's no way we are losing now. We have got the whole army out, and we're level 11 castle. So, here we go okay. So, after this one let's take a look at what other features we can show. I'm gonna show you the hero stages and we should do more quality and balance too I think.

Okay. So, now yeah it's total destruction again. They have no chance but he had five thousand troops which is a decent amount. But I think the thing is we have the tier two troops and that's why it's important leveling up your academy to research the tier two quickly. Because then you get more powerful troops, okay. There we go, we got the win now we should

get the rewards from defeating his castle. But keep in mind, other people can do that to you as well, and we got player XP as well, and these this will be the tally of what happened in the battle, and you can rewatch the battle too. If you want, okay.

So, we can help people there are a lot of people building stuff in chat. So, I can help all and it's really easy and we get guild points for doing that, and then we also help your construction times. Let's go back to the map here, and let's go for yeah. When we cleared the Skirmish up here we unlocked more land, and now we can upgrade and build things on these land. That we can build whatever we want probably. I want to build like another Manor. There is no need to build multiple Barracks, because you can only train troops in one barracks at a time. So, I think it's better to build the manor and probably not even the infirmary. So, let's build the matter here and then you can upgrade this this will allow you to restore more resources for gold and also increase the gold production speed. So, we

got gold from actually defeating that guy right there. That's how it's called plot, yeah. Big deal, name is called Puzzle Piece. How long it takes you to receive the gift? It should be instant, if you have entered the code, okay. I join you go that's make a difference ios/android you should be able to join no matter which device you're on right now.

Okay. So, here we go help all again. There's no reason not to do that okay. So we've shown off that stuff now. So, she here is that you castle wall is free, and how this helps defend your turret okay. Now here is my castle wall is this building that looks like a wall and it's level 10 right now, if I click on it you can station different heroes and these heroes will be the ones like we just battled, and he had the hero station. There the Death Archer and the Oskeeper. And I think we can station a third because we are high enough level. That we have gonna be able to do that.

Let's put the death archers business, and go through boys. In my bag, okay, cool, yeah. You got them in the bag. So, thanks for confirming that all I got some eggs and other stuff I don't know what they are.

Yeah, I'm not entirely sure what they are either, but you should have got gems too, and gems will allow you to speed up your building of different things in the game. You want to make sure you do all these quests, like this quest here that will take no effort. You can just start them and then they will just happen over 19 minutes.

I always can't get rewards. I should be able to... Snarky, just enter your let me link the website again. Just click that link, and enter your IgG ID, which is the Cogwheel over here, hit account, enter that, and then enter your code Shredded Puzzle, all in capitals. You should be able to get it you got no gems, oh, okay.

So, maybe it's other stuff I wonder what they give you, yeah. it doesn't work for established players, yeah. You have to have a new account, because it's about

getting new people into the game, okay. So, we stationed the heroes. These are now gonna defend... we have three of them now.

And gather resources okay. So, each of these buildings we showed off the barracks a little bit, but we have other things here, for example, we have the gold production speed. We saw right here, which was the manor, and this one over here, we have another Manor, and basically, and over here these. I should be upgrading more actually. It doesn't actually guide you to upgrade these buildings. But this is important to upgrade, because these will allow you to produce more food production, and increase your food storage, which you need those resources to build stuff in this game. Larry says you should get some gems, okay. Yeah, I hope that you guys do get some. But, even if you don't, whatever, you're getting, it should be. If there's a hundred door it's got to be something that's useful, and, if maybe you tell me the description, and chat can help you. And like try to explain what it actually does, okay. So you can upgrade these again. You could do take the upgrade time if you want to or, you can finish them with gems. And these will gather resources for you this will produce food which is the wheat icon. This one will produce stone ore, which is like the jam icon up at the top, and you need all of these resources to build other buildings. And you train troops. But if you want to train more troops it will show which types of resources we need. Let's go more catapult I think catapult are really strong as they like in the backline and they just deal so much damage. And if you have a good frontline to tank then you just get free damage off okay yeah. So, this one tap you to open the keypad you can actually enter okay an exact number if you want to but the slider is cool too

yeah. So, you need 14.8 or we don't have any of these because my things are not level up enough. But that's why it's important to level those up. But we can finish it now, okay. So, a station here as we did that now activate your shield okay there's another thing to protect yourself from attacks from enemies. I think you can activate a shield. So, that you're not going to be allowed to be attacked. If you had a Lydia how would you rune it? Probably HP, could add HP. Got eggs on the server, I can't find them in game check the bag icon at the bottom brass knuckle maybe. That will help. You should be able to find it there. Okay now you have your VIP level. So, if you click your character and up at the top I think you have your VIP. Nope. That is not VIP level.

It will show you I thought. It was up at the top here level 28, okay. Let me find the VIP level but then, oh, it says VIP. You have to clear the VIP. Okay. So, if you increase your VIP level, you're gonna get advantages in the game, like right now if the construction time of building goes down to 7 minutes.

I can accelerate it for free, that's where free deceleration of seven minutes means, if you go up to VIP 3 then 9 minutes. You can accelerate it for free. So, it's important to do this and you get points to level up your VIP by logging in every day. So, just by playing actively you will get rewarded or you can buy VIP points with gems. So, let's buy one which is the most efficient here. Let's do the 500. This should be enough. We get to level 4 So, now we get 11 minute free acceleration, more travel speed, all these perks. But you can do it just by logging in every day, and playing regularly to. Underneath, your elbow ya, find entire thing here, the legacy was here. Hey TMZ, what's up? Have you tried the Lord's Mobile, it's a game on iOS and Android

and, yeah. I would appreciate if you download it. there's actually a link or code we're giving out right now that will allow you to get hundred dollars of in-game currency in the game. So, there's a great opportunity for your check it out, and see if you like it okay. So, we have covered pretty much everything now okay. Let's just talk about equipment for the heroes and that's actually fine. If I click my heroes the heroes icon is the bottom right. Is there an item I can find right now in a map I've currently unlocks how to get? Okay you can get these hide gloves for big guys Cyclops by going to map 1/6 which is chapter one of the fights, and the sixth node in that chapter and it will direct you, right here. It'll cost me six damn now I'm gonna go for it, and then you fight it with your best team whatever team of Heroes you want to level up, and you click ok and because we've already cleared this before it will autoplay, and they should use their skills automatically. If we could that lightning icon, and, yeah, we keep farming this until it drops the high guns, then relic rip. It's a big guy. And then we look for his other equipments, and equipment gives them stats, and when you have a full set of equipment you can upgrade to the next rank to get more stats. That way, yeah, and I think free stuff. Ok, cool TMZ, you can just download the game Lords mobile on whichever device you are on, and then all you have to do is I will show you how to find your IG ID. Where you enter your ID, and the code ShreddedPuzzle. All in capitals at this link ok. So, we... that was pretty easy. We only go 41 from you, because it wasn't that hard of a map. But did we get what we're looking for? Do we get hide gloves? We didn't get it, Ok. So, we have to keep farming here until we pick it up and we can do it again you could say with highest rating you'll now be able to sweep the stage from now on

when ok So, if you clear with 3 stars you know like I have to actually fight it each time you can just hit the sweep button it'll use your stamina and you'll clear it and get the rewards for doing it. Do you even get here? Yes, V sweep.	
--	--