

A mídia do crime organizado: articulações metodológicas entre Análise Situacional e Jogos de Linguagem para uma teoria fundamentada

Organized crime media: Methodological linkages between Situational Analysis and Language Games for a grounded theory

Luciana Moretti Fernández¹

RESUMO

Opondo-se à noção representacional da linguagem e tomando-a como prática na construção de sentidos, a ideia de Jogos de Linguagem proposta por Wittgenstein possibilita uma concepção relacional e constitutiva das interações humanas, incluindo em um único construto as linguagens, as ações e o contexto. Situando-os no quadro metodológico da Análise Situacional formulada por Clarke (2005) no âmbito da Grounded Theory, proponho seu uso como ferramenta analítica para abordar a comunicação política no terreno discursivo da apologia do crime, tomando-os como heurísticos para as junções onde as interações e as condições se articulam, combinando elementos materiais e simbólicos nas práticas cotidianas.

Palavras-chave: jogos de linguagem, análise situacional, comunicação política.

ABSTRACT

Oposing the representational understanding of language and taking it as practice in the construction of meaning, the idea of Language Games proposed by Wittgenstein enables relational and constitutive conception of human interactions, including in a single construct languages, actions and context. Placing them within the methodological framework of Situational Analysis, formulated by Clarke (2005) in the context of Grounded Theory, I suggest their use as analytical tools for addressing political communication in the discursive terrain of apology of crime, taking them as heuristics for the junctions where the interactions and conditions are articulated, combining material and symbolic elements in everyday practices.

Keywords: language games, situational analysis, political communication.

¹ Universidade de São Paulo. Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 443, Butantã, 05508-020, São Paulo, SP, Brasil. E-mail: morettif.luciana@gmail.com

Introdução

As articulações metodológicas discutidas neste artigo respondem às especificidades do problema abordado em minha pesquisa sobre violência programática no terreno discursivo da apologia do crime, um fenômeno de comunicação política em contextos de violência que utilizam o YouTube como uma “mídia do crime”. Essa articulação resultou das primeiras imersões no *corpus* de dados inicial adotado, constituído por vídeos de apologia e exaltação do crime postados no YouTube com conteúdos apelativos e com uma linguagem cifrada que circula em comunidades específicas, evocando elementos situacionais, materiais e simbólicos.

O termo “programática” é utilizado aqui para denotar regimes de práticas e programas de conduta que têm efeitos prescritivos a respeito do que deve ser feito e efeitos de codificação sobre o que deve ser conhecido (Clarke, 2005; Foucault, 1991). A partir do material empírico analisado, chamo de “violência programática” a violência orientada a destinatários previamente nomeados, e que serve a objetivos relacionados a conteúdos prescritivos com conotações políticas, como as narrativas dos comandos criminosos que atuam como organizadores sociais. De forma específica, refiro-me à violência no *mundo do crime* orientada aos grupos rivais, às autoridades e à sociedade².

Nesse contexto, delimita-se o terreno discursivo da apologia do crime, que opera no recrutamento e no engajamento para a violência programática, atravessando as contingências que contribuem para a reprodução da violência e para a constituição das subjetividades no crime. Os vídeos de apologia do crime constituem-se em suporte e arena discursiva na qual as vozes dos comandos obtêm visibilidade, servindo de interface para o posicionamento discursivo em relação aos pares, oponentes, inimigos e sociedade. São, portanto, uma mídia do crime constituída por e para esferas públicas pulsantes no mundo da vida, ainda que suas negociações e atores possam ser socialmente vetados.

Do ponto de vista político, o terreno discursivo da apologia do crime e de suas esferas públicas enraizadas em trocas cotidianas constitui-se em terreno de negociações de poder simbólico, com consequências territoriais, sociais e materiais. Tais negociações pressupõem assumir um lugar de fala, estabelecer o lugar do outro, conquistar

simpatizantes, legitimar posições. É uma comunicação, portanto, política, e que, em momentos críticos, pode chegar às esferas públicas legitimadas no sistema democrático, como ocorreu em 2006, quando o Primeiro Comando da Capital (PCC) posicionou-se publicamente envolvendo o governo de São Paulo, nesse caso, utilizando formatos próprios da violência política, nos quais a esfera de visibilidade midiática é situada no centro das ações (Nacos, 2002).

A teoria dos Jogos de Linguagem foi apresentada na obra póstuma de Wittgenstein, *Investigações filosóficas* (1953). Opondo-se à ideia representacional de linguagem, Wittgenstein propõe que palavras são ferramentas para fazer coisas e construir mundos. O significado das palavras se dá no uso, em Jogos de Linguagem. Como totalidade formada pela linguagem e pelas ações em que está imbricada, os Jogos de Linguagem são formas relacionais que se constituem, para o autor, em formas de vida. Falar uma linguagem é fazer parte de uma forma de vida (Wittgenstein, 1999), que se expressa na prática de jogos recorrentes.

O uso dos Jogos de Linguagem como ferramenta analítica para abordar a comunicação política na apologia do crime deveu-se ao seu potencial heurístico para sinalizar ações e processos nos níveis micro e macro. Nas interações cotidianas, são formatos abertos que estabelecem os lugares de fala dos interlocutores e regras locais para atribuir sentido às coisas, a si mesmo, ao outro e ao mundo. Operam produzindo efeitos constitutivos no indivíduo e em seu entendimento da realidade e, portanto, na realidade que se configura a partir de tais entendimentos e negociações. Sempre de forma contingente e local, os Jogos de Linguagem estão inseridos no contexto material, histórico, cultural, biográfico, proporcionando também, portanto, dados sobre como os elementos contextuais são articulados na produção de sentido.

Tomando a comunicação política de forma resumida como “processos comunicacionais que envolvem a busca, legitimação ou manutenção do poder” (Matos, 2009), os Jogos de Linguagem podem servir como portas para processos cotidianos periféricos ao sistema de circulação de poder. Estão, assim, enraizados no mundo da vida, contribuindo para a articulação e a reprodução da esfera pública como espaço social gerado no agir comunicativo, que assume as formas de esferas públicas menores, de fronteiras porosas, capazes de se conectar umas às outras, constituídas através da linguagem comum e ordinária (Habermas, 1992).

² O termo “sociedade” é utilizado para designar aqueles que “não são do crime” ou que não fazem parte do comando. Ver, por exemplo, Biondi (2010).

Aproximando-nos pela comunicação política ao *mundo do crime*³ como “conjunto de códigos e sociabilidades em torno dos negócios ilícitos do narcotráfico, dos roubos e furtos” (Feltrán, 2011), os Jogos de Linguagem podem funcionar como heurísticos (Savickey, 2002) de acesso a mundos sociais e à comunicação que flui na exaltação e na doutrinação entre pares, ameaças entre oponentes, provocações e depreciação do inimigo, demanda às autoridades e expressão para o grande público. Tais processos podem ser observados em vídeos disponíveis no YouTube, produzidos e postados para exaltação do *mundo do crime* como forma de vida, nos quais as vozes dos comandos que operam como organizadores sociais nas regiões tomadas pelo narcotráfico ganham visibilidade.

Neste artigo, proponho uma articulação entre Jogos de Linguagem e a metodologia Análise Situacional, revisão pós-moderna da Grounded Theory⁴ (GT), desenvolvida por Clarke (2005). Com eixo na complementação das contribuições do Interacionismo Simbólico e da ecologia da Escola de Chicago com o pensamento de Foucault, o que permite que a Análise Situacional considere a dimensão discursiva das interações sociais, tal refundamentação é, ao mesmo tempo, uma atualização metodológica e um giro discursivo para a GT. Com base na teoria sobre mundos e arenas sociais de Strauss⁵, enraizada em Mead e Blumer, Clarke (2005) propõe o nível social como encontro entre micro e macro, oferecendo ferramentas analíticas para a integração sem prejuízo da complexidade.

Utilizar essa combinação em minha pesquisa não foi uma decisão prévia. A escolha deu-se durante as primeiras observações, por possibilitar o descentramento necessário para abordar os fluxos comunicacionais na apologia ao crime, terreno sujeito a pressões morais, éticas e psicológicas. Um problema assim imbricado requer uma postura vigilante e aberta por parte do pesquisador, que permita acessar o fenômeno com suas incoerências, silêncios, feiúras, apelos. Um desenho que circunscrevesse a análise a uma amostra definida por critérios técnicos incorreria em risco de simplificação e desvio.

Na Análise Situacional, mapas situacionais, posicionais e de mundos sociais são utilizados para construir a situação empírica, explicitando elementos humanos e

não humanos que compõem o terreno de enraizamento de posteriores análises e teorizações. Como recursos visuais, ajudam a enxergar além das narrativas dominantes, e permitem movimentos analíticos rápidos, podendo ser reconstruídos em resposta a necessidades pontuais. Promovem o descentramento e potencializam a abertura dos dados e o estabelecimento de novos tipos de relações e *insights* (Clarke, 2005).

Na Análise Situacional, a unidade de análise é a situação empírica, da qual o pesquisador e todos os elementos materiais e discursivos presentes fazem parte. A ideia é que “tudo o que está na situação *constitui e afeta* praticamente tudo o que está na situação de alguma forma” (Clarke, 2005, grifo do autor). Clarke não concebe a situação como moldura, mas como totalidade, unindo as ideias de perspectiva em Mead e em Thomas e Thomas (a situação é real em suas consequências), de ação local em Mills, e de conhecimento situado e incorporado, em Haraway.

Os Jogos de Linguagem evocam elementos situacionais, oferecendo pistas sobre eixos discursivos dos quais são parte constitutiva, não apenas produtos. Nas formas nativas, são o contexto nos quais teorias ingênuas, crenças, valores, história, biografia e materialidades estão presentes. Combinados com a Análise Situacional, ajudam a complementar a identificação de relações tentativas entre os elementos no trabalho analítico com os mapas, pois oferecem indícios de como cada elemento é evocado e combinado no cotidiano. Não se trata, assim, de importar jogos previamente identificados como se fossem lentes externas, mas, em coerência com Wittgenstein e com os princípios da GT, da aplicação do heurístico como caminho tentativo para a identificação e abertura de unidades de análise relacionais nativas, locais e praticadas sem a interferência da situação de pesquisa.

Até aqui foi apresentada a articulação entre Análise Situacional e Jogos de Linguagem, que constitui o corpo metodológico de minha pesquisa. As próximas páginas estão dedicadas à apresentação do percurso até a definição do problema e a escolha metodológica a partir das necessidades identificadas nas imersões em dados. Depois de uma breve aproximação à Análise Situacional,

³ A expressão mundo do crime é utilizada em itálico no texto indicando que se trata de uma denominação externa. Embora essa expressão tenha sido utilizada por Feltrán (2011) em estudo etnográfico circunscrito ao bairro de Sapopemba (São Paulo), servem-nos aqui para nomear o envolvimento com o crime como forma de vida, destacando o aspecto referente aos códigos e formas de sociabilidade possíveis que atingem crianças e jovens brasileiros.

⁴ Optei pelo original Grounded Theory e não pela tradução, Teoria Fundamentada nos Dados, pelo uso estendido na literatura acadêmica.

⁵ Para uma discussão sobre as raízes interacionistas tomadas de Strauss e crítica à sua Matriz Condicional, ver Clarke (2005, p. 37-73).

passo a delimitar o *corpus* e o desenho, finalmente desenvolvendo breves exercícios analíticos baseados na Análise Situacional em articulação com os Jogos de Linguagem. Meu objetivo aqui é o de apresentar uma alternativa metodológica, sendo que os exemplos apresentados não pretendem especificar os resultados parciais da pesquisa ainda em andamento, mas somente ilustrar a utilidade de combinar as duas ferramentas.

Apologia e exaltação na arena do crime organizado

A violência é um problema prevalente na sociedade brasileira e suas dimensões superam as da violência urbana comum. O Brasil vive um conflito armado poucas vezes nomeado (Zaluar, 2011), que tem se manifestado publicamente de diversas formas. Nesse contexto, formações fluidas como o PCC e o Comando Vermelho (CV) apresentam-se como organizadores no *mundo do crime*, com atuação e efeitos políticos.

Os ataques do PCC, em 2006, em São Paulo, foram uma amostra da expressão da dimensão política imbricada no *mundo do crime*. Os atentados contra policiais, os ataques em lugares públicos, a resposta das forças de segurança, as rebeliões prisionais simultâneas e a articulação entre as ruas e um *comando* interno aos muros das prisões abriram interfaces para debates em torno de um problema que se apresentava maior e mais complexo do que o da criminalidade ou do encarceramento.

O comunicado apresentado três meses depois dos ataques de maio de 2006, entre ameaças durante o sequestro de um repórter, situou o problema explicitamente nas esferas midiáticas e da comunicação política envolvendo o governo de São Paulo. Um porta-voz pronunciou-se em nome do PCC às autoridades com demandas referentes à Lei de Execução Penal e à polícia com ameaças por abusos contra detentos e suas famílias. Um ato ilícito e ameaças contra a vida alavancaram uma denúncia de violação de direitos humanos e demandas por parte de um coletivo de voz vetada, formado por detentos.

Um elemento em 2006 levou a questão para além dos debates habituais: a surpreendente articulação entre

as ruas e o mundo interno aos muros das prisões (Adorno e Salla, 2007). O que teria possibilitado tal engajamento, capacidade de resposta e militância nos ataques do PCC? Que pontos de contato poderia haver entre o posicionamento político do *mundo do crime* no Brasil e outras militâncias clandestinas? Que elementos eram facilitadores do engajamento em ações violentas com fins políticos?

As formas como a comunicação política serve de interface com e no *mundo do crime* não se circunscrevem aos pronunciamentos e às ameaças às autoridades: habitam também mundos sociais, nas periferias do sistema de circulação de poder. Em bairros marginalizados, a comunicação política no *mundo do crime* ocorre em contextos de violência prévia marcados por privações e humilhações sociais precoces e prolongadas, iniciadas na infância (ver, por exemplo, Souza, 1993). Com efeitos perniciosos de sombreamento e isolamento político (Arendt, 2007), e de solidariedade confinada, no melhor dos casos, são contextos de violência simbólica com efeitos políticos (ver, por exemplo, Matos, 2009).

O sombreamento e o isolamento se manifestam nas dinâmicas constritoras dos negócios ilícitos, nas negociações de poder entre *comandos* ou, de forma insidiosa e silenciosa, na capacidade de confiar, de exercer a reciprocidade e, portanto, de posicionamento discursivo e desenvolvimento da subjetividade. A precondição⁶ violenta que interrompe ou impede o reconhecimento de si mesmo no outro, veículo da solidariedade, assume características de violência política (ver Appleby, 2009, para violência com consequências políticas).

Como *corpus* inicial para abordar o engajamento no *mundo do crime* como forma de vida e na ação violenta como estratégia configurado sem a influência da pesquisa, foram selecionados vídeos de *funk* proibido de apologia e exaltação do crime postados no YouTube. Produzidos no *mundo do crime* e suas adjacências, esses vídeos tornaram-se conhecidos em 1999, quando o Rap do CV, que descreve a execução de um delator, chegou aos jornais. O proibido de apologia ao crime configurou-se como subgênero do *funk* carioca à época da proibição dos bailes, com a Lei do Funk (Lei nº 3410, de 29 de maio de 2000, resultado da CPI do Funk).

Esses vídeos dão visibilidade à comunicação periférica, aos discursos e narrativas que circulam na guerra do tráfico, nas disputas entre grupos, no mundo dos roubos e furtos, na guerra contra a polícia. Expõem os argumentos

⁶ Para uma melhor apreciação da ideia de precondição e suas implicações para o desenvolvimento do indivíduo em sociedade, ver Souza (2009).

e elementos que incitam o engajamento no *mundo do crime* como forma de vida, e na ação violenta como componente da atividade econômica ilícita e caminho para a visibilidade. A expressão da complexidade das subjetividades possíveis em formas de vida clandestinas é abordada, aqui, como inserida em um contexto de violência prévia e prolongada, com efeitos políticos, deixando entrever um fenômeno de comunicação política. A seção seguinte está dedicada a uma breve aproximação à Análise Situacional como alternativa para abordar esse problema.

Análise Situacional: o giro pós-moderno da Grounded Theory

A Análise Situacional foi proposta por Clarke (2005) como refundamentação pós-moderna da GT. Com raízes na Sociologia de Chicago, no Interacionismo Simbólico e na Filosofia Pragmatista, a GT reúne ideias desenvolvidas por nomes significativos para as ciências sociais, como Mead, Blumer, Mills ou Dewey, por citar alguns, e busca a formulação de teorias sociais enraizadas nos fenômenos estudados, com a mínima influência das concepções do pesquisador. Prevê a teorização a partir de dados empíricos, guiada pela sensibilidade teórica. Vinculadas ao contexto, espera-se que as teorias fundamentadas sejam articuladas, e não formulações descritivas.

O processo de inferência na GT é a abdução, adaptada por C. S. Peirce (1878) de seu uso aristotélico como processo recursivo, não conclusivo. A forma lógica subjacente à abdução não busca a Verdade fundamental ou a probabilidade estatística, mas a probabilidade de que a explicação formulada seja a melhor possível. Amostragem, análise e articulação teórica ocorrem simultaneamente, e cada evento analisado produz novas tensões, resolvidas através do encaixe a ideias já formuladas ou conduzidas em novas formulações, articulações ou buscas de dados.

As primeiras teorias fundamentadas datam da década de 1960 e foram formuladas por Glaser e Strauss (1967)⁷, que articularam os princípios metodológicos norteadores, submetidos, depois, a reformulações. Das ramificações resultantes das revisões às que a metodologia foi submetida, destacam-se a vertente purista denominada

Clássica por Glaser (2002); a versão interacionista revisada por Strauss e Corbin (1998); a aproximação construcionista de Charmaz (2006) e a refundamentação pós-moderna de Clarke (2005).

Diferentemente do método lógico-dedutivo, na GT, amostragem e codificação estão a serviço da pesquisa, sem que se imponham um desenho, técnicas ou conjuntos de dados anteriores ao problema. O mesmo ocorre com a revisão da literatura, que, sem prescrever conceitos e formulações que enquadrem previamente o fenômeno, serve à revisão crítica da posição que a teoria fundamentada gerada ocupa no campo.

A GT nasce da crítica à ênfase que as Ciências Sociais depositou na verificação teórica, negligenciando etapas importantes para a formulação de hipóteses e articulação de teorias (Glaser e Strauss, 1967). Pode-se dizer que a GT propõe uma engenharia reversa, que caminha em sentido contrário ao cientificismo, que persegue a validação de teorias geradas por dedução lógica a partir de concepções prévias. Assim, a teoria fundamentada é específica (não universal), formulada a partir do problema para o qual pode ter utilidade e procura cobrir a lacuna entre teoria e prática em uma aplicação particular. Atende, assim, ao princípio pragmatista de que a melhor teoria é aquela que se mostra eficaz para aplicações específicas.

A GT incorporou desde o início discussões sobre a natureza do conhecimento e a separação entre sujeito cognoscente e objeto. Em sua refundamentação, Clarke assume uma série de supostos: (i) todo conhecimento é local e incorporado, assumindo a existência simultânea de verdades e conhecimentos; (ii) o terreno para a fundamentação analítica é a situação onde se dá a ação, em sua totalidade; (iii) substituição das ideias de representação, simplificação e homogeneização normativas pelas ideias de complexidade, diferenças e heterogeneidade; (iv) suficiência analítica dos conceitos sensibilizadores e integração teórica da análise, sem buscar uma teoria formal; (v) análises situacionais ao longo do processo, incluindo três mapeamentos; (vi) giro discursivo, expandindo os domínios da vida social incluída na pesquisa com GT (Clarke, 2005).

Com representações gráficas que integram diferentes níveis de análise, a Análise Situacional propõe três mapeamentos: situacional (elementos humanos e não humanos relevantes na situação), mundos simbólicos (mundos e arenas sociais presentes na situação) e posicionamentos (traçado das posições e silêncios em torno

⁷ Glaser foi aluno de Lazarsfeld, de quem herdou a preocupação pela análise sistemática. Strauss foi aluno de Blumer.

de eixos discursivos). O descentramento do sujeito e do objeto, a movimentação analítica ágil, a abertura à reinterpretação e a capacidade para representar a multiplicidade estão entre as principais contribuições dos mapeamentos.

A ideia subjacente à metáfora dos mapas de Clarke não é representar definitivamente os elementos na situação. São, antes, exercícios provisórios destinados a facilitar o movimento entre os dados, reorganizando-os, oferecendo perspectivas e direções. Como mapas de cidades, não pretendem representar tudo à exaustão. Podem ser modificados e permitem tomar diferentes caminhos convergentes ou seguir outras direções. Como instrumentos, são construídos durante a análise, auxiliando na identificação de caminhos possíveis e na escolha de quais seguir.

Nesta aplicação à comunicação política no *mundo do crime*, os mapas auxiliam na inclusão e na articulação de temas, discursos e vozes que, se não completamente vetados, podem estar cristalizados em construções simbólicas que dificultem a percepção e o estudo de elementos relevantes na manutenção do estado de coisas. Para Clarke (2005), representar a multiplicidade de perspectivas e posições marginais ajuda a romper o momento hagiográfico, onde toda representação rende tributos àquilo que representa.

Apologia e exaltação do crime como terreno discursivo

Produto da cultura pop, a cultura *funk* é muito mais do que o recorte do *funk* clandestino, e não pode ser associada à criminalidade. De fato, o *funk* foi nomeado patrimônio cultural do Rio de Janeiro em 2009, em uma reação ao enrijecimento da Lei do Funk, que proibia as *raves* e bailes *funk* no estado do Rio, e à associação comum entre *funk* e tráfico de drogas. Contudo, na via clandestina, o *funk* proibido de exaltação de feitos criminais apresenta um universo simbólico de e para o *mundo do crime*, onde este se apresenta em formas de vida possíveis, cativando e atraindo, recrutando e opondo-se àquilo que lhe é externo.

A imersão nos vídeos foi o primeiro passo, guiado pela pesquisa, para estudar os pontos de contato entre violência política e *mundo do crime*. Diferentemente de proferimentos obtidos em entrevistas, por exemplo, nas

quais a deseabilidade social ou insegurança produzem um viés importante, os vídeos utilizados foram produzidos e publicados por seus autores, sem efeitos da presença do pesquisador ou direcionamentos comerciais, e incluem elementos discursivos e situacionais recorrentes, ricos em metáforas e vocabulário nativo.

A amostragem teórica é um dos princípios norteadores mais característicos da GT, intimamente relacionado a outro princípio não menos importante, a diversidade de dados. Na GT, a amostra não responde à definição baseada em representatividade e aleatoriedade: tanto as decisões de amostragem quanto sobre o que se considera relevante como dado devem responder às necessidades apontadas em cada momento, o que exigirá a identificação de novas fontes e direções para esclarecer, aprofundar, delimitar (Glaser, 1992; Strauss e Corbin, 1998; Clarke, 2005).

A priori, não há certeza de onde estão os dados necessários para abordar a complexidade do fenômeno. Coleta, análise e codificação avançam simultaneamente. Os vídeos foram selecionados, assim, identificando-se elementos recorrentes e a necessidade de mais informação. Há pontos em comum com vídeos de treinamento de *jiha-distas* ou do narcotráfico mexicano, e a imersão inicial nos proibições possibilitou a identificação de mundos sociais diferentes no interior do *mundo do crime*, combinando processos identitários, narrativas programáticas e interações. Na Análise Situacional, Clarke (2005) propõe uma amostragem teórica não focada, direcionada à captação da variabilidade nas fontes relevantes, em diferentes lugares, ampliando a inclusão de informações significativas.

É importante dizer que os materiais analisados são intensos e mobilizam aspectos psicológicos básicos e primitivos. Aqui, a contenção puramente técnica pode destituir a análise do que tem de social e humano, e a contenção ética ou moral, conduzir a caminhos previstos. A Análise Situacional permite explicitar, incluindo ou não, nos mapas e na análise, os operadores do pesquisador que agem em silêncio. Os mapas situacionais, de mundos sociais e posicionamentos discursivos, incluindo o pesquisador como primeira ferramenta nesse processo, oferecem recursos úteis para a interação com os dados.

Os Jogos de Linguagem operam também entre pesquisador e dados. Sua nomeação e a identificação dos elementos situacionais mapeados ajudam a separar os jogos praticados na análise daqueles que o pesquisador supõe propostos a partir dos efeitos que a interação produz. A explicitação do processo pode estar nos memorandos de cada sessão analítica, que, reforça Clarke (2005), são ainda mais importantes como materiais discursivos. No mapa

na Figura 1, foram incluídos sensibilizadores teóricos elicitados durante as análises, ficando assim explícitos na construção empírica da situação analítica e sujeitos a comparações sistemáticas com os dados obtidos dos vídeos.

O mapa situacional na Figura 1, obtido a partir de uma amostra inicial de 20 vídeos, constitui a situação empiricamente construída na qual a apologia do crime inscreve-se como terreno discursivo de um fenômeno de comunicação política. Elementos como a nomeação de um conflito armado, a radicalização das posições, as construções discursivas do bandido estruturado e do inimigo, a estruturação nos comandos e o posicionamento político do *mundo do crime* participam na delimitação do terreno da apologia do crime.

A seção a seguir apresenta breves exercícios analíticos propondo uma articulação entre Jogos de Linguagem e Análise Situacional a partir de um vídeo de apologia do crime que explicita a ideia de conflito armado, tomado como exemplo do trabalho com os dados.

Jogos de Linguagem em articulação com a Análise Situacional

Até aqui foram expostas as escolhas teórico-metodológicas para essa abordagem da apologia do crime. O que segue agora são breves exercícios analíticos que ilustram a aplicação dos Jogos de Linguagem em articulação com a Análise Situacional. Empregar Jogos de Linguagem implica assumir que mundos sociais e o próprio sujeito são constituídos nas interações sociais, nas quais os processos comunicativos são a interface. A linguagem, aqui, é entendida não como veículo de significados, mas como ferramenta performativa, que produz efeitos, transformando as pessoas e os mundos que habitam.

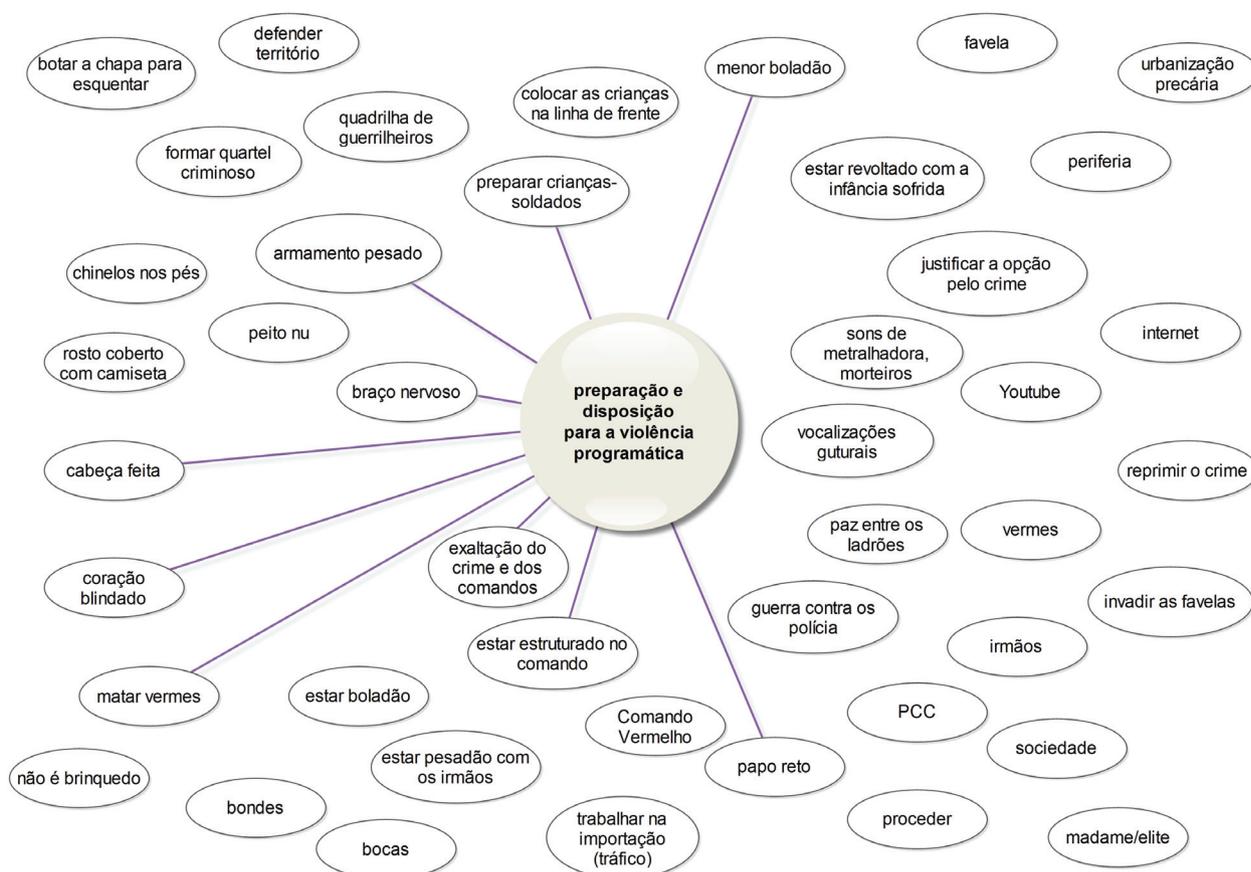


Figura 1. Mapa situacional para enraizamento do terreno analítico da apologia do crime.
Figure 1. Situational map for the grounding of apology of crime analytic terrain.

Convém reforçar que isso não implica o despreendimento da materialidade. A configuração e o uso da linguagem estão vinculadas ao contexto e às contingências da interação, onde comparecem as precondições de cada um, restrições e subjetividades possíveis. Desvinculada da representação, a linguagem é entendida como habilidade para lidar com um mundo cuja existência espaço-temporal não é causada pelo sujeito (Rorty, 1989), mas que cobra vida sob descrição. A comunicação é o processo que viabiliza essas interações, onde o sentido é patrimônio do que ocorre *entre* as pessoas.

Como peças audiovisuais, os vídeos impõem especificidades à análise, exigindo a codificação de elementos visuais e sonoros como integrantes da situação. Nos proibidos artesanais, os sons são repetitivos, intensos, e, na apologia do crime, incluem tiros de metralhadoras e morteiros, além de vocalizações guturais, próprias do gênero, que contribuem para uma atmosfera densa. O ambiente sonoro é condensado em um fio de tensão uno, como um mantra sinistro.

Essa atmosfera, com imagens recicladas do cotidiano das favelas e da biografia de jovens, combina-se com cenas de guerra, ícones culturais e atualidades. A materialidade está no armamento pesado, na urbanização precária, objetos de desejo e contrastes. Líderes são exaltados ao lado de ícones de outros contextos, como Bin Laden ou chefes de estado. Políticos são situados no *mundo do crime*. A polícia é desmoralizada em cenas de deboche e confronto. Estão presentes o mundo carcerário, elementos religiosos e da cultura brasileira. Esses elementos são evocados em totalidades articuladas, colocados em uso, ganhando um sentido local.

Codificar primeiro elementos audiovisuais facilitou a codificação dos textos e a construção de mapas, produzindo uma constelação dos elementos escolhidos na produção da mensagem. As imagens da Internet ou de cenas locais são recicladas em cada montagem, e foram consideradas amostras das representações sobre elementos situacionais e da materialidade. Rajadas de balas somam-se a cenas de crianças armadas expressando a disponibilidade de armas e o envolvimento no tráfico, enquanto *jihadistas* somam-se à ideia de contestação de um braço armado do crime com conotações políticas.

A dimensão verbal apresenta linguagem cifrada, não orientada a mundos que lhes são alheios. A codificação, que constitui na nomeação de elementos analíticos, exige que se tenha em conta o contexto, a articulação com o todo, no uso. Uma codificação com ponto de partida na língua como matriz externa seria mera tradução, com grande probabilidade de perder matizes de sentido. Aqui, a nomeação nativa dos jogos de linguagem permite evocar a articulação local de elementos situacionais.

O exemplo de exaltação do *comando* que controla Manguinhos (RJ), disponível no YouTube (vídeo *Se brotar no Manguinho, nós vai matar polícia*) pode ser visto na Figura 2.

*Se brotar no Manguinho
Nós bota a bala prá comer
Os menor aplica*

A codificação tradicional na GT considera a ação como processo social básico, utilizando verbos para evitar



Figura 2. Se brotar no Manguinho, nós vai Matar Polícia.

Figure 2. If you pop up in Manguinho, we will kill police.

Fonte: YouTube (2011a).

a essencialização na substantivação. A codificação é feita palavra por palavra ou linha por linha, para não perder elementos sutis, embora a unidade de análise adequada dependa do projeto ou material. Neste exemplo, uma codificação com verbos, linha por linha, poderia ser:

*entrar no Manguinho
mandar atirar, começar a atirar
as crianças atiram*

O que temos é a tradução do vocabulário nativo em verbos, em uma versão neutralizada do texto. A carga semântica constrói a ação, de forma que a escolha do termo conduz à interpretação. Codificar “brotar” como “invadir” coloca em pauta a questão territorial e a legitimidade da ação, por exemplo. O trecho “os menor aplica” fica desarticulado da totalidade, como se as crianças simplesmente se juntassem para atirar. A ação principal, a ameaça, não é suficiente para dar conta do viés da inclusão dos menores.

Codificando a forma como os elementos são colocados em relação uns com os outros nesse uso específico, tem-se uma unidade relacional, maior, que estabelece ela mesma os lugares e as bases para significação, possibilitando o trabalho com linguagens cifradas. Com o Jogo de Linguagem como unidade, o sentido é estabelecido na junção dos elementos situacionais solicitados para comparecer.

Na Figura 3, é possível ver como o Jogo evoca elementos da situação empírica, articulando-os.

Com o jogo relacional como unidade, pode-se manter a nomeação nativa “Se brotar os menor aplica”, utilizando a articulação entre os elementos como totalidade que permite acesso ao sentido em uso. No processo de codificação e análise, pode-se ter em conta a semelhança de família com outros jogos (ex., ameaça ou chantagem), bem como o emprego recorrente em um contexto mais amplo, que é o da situação na qual ocorre a ação. Nesse exemplo, as palavras são acompanhadas por imagens de crianças-soldados portando armamento bélico em zonas de conflito armado.

Manguinhos é apresentado como território dominado por alguém (*comando*), que avisa que se o outro (a polícia) entrar, haverá fogo, e que quem vai atirar são os menores (os soldados), o que, no *mundo do crime*, tem utilidades específicas. O que temos na mesma unidade de análise é um jogo complexo com uma ameaça de confronto se o território for invadido, a menção à hierarquia na ordem para atirar e ao poder de fogo, e a informação de que, no *front*, estarão os menores. Os menores (crianças)

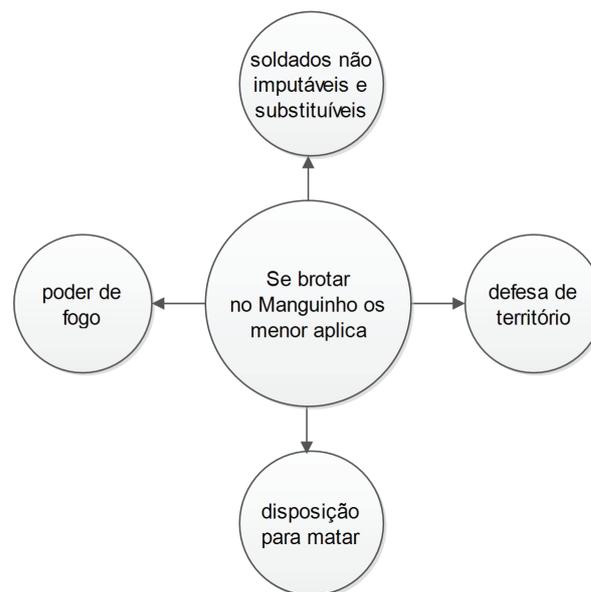


Figura 3. Elementos articulados no Jogo “Se brotar os menor aplica”.

Figure 3. Elements articulated within the game “If you pop up, children open fire”.

são os soldados, não são imputáveis, não são os chefes. Essa articulação não está isolada de processos sociais amplos, e o sentido que permite sua reprodução está enraizado em práticas cotidianas. Na mesma unidade de análise, tem-se o lugar de fala atribuído a si mesmo e ao outro, regras para a ação e regras para a construção de sentidos.

No exemplo, os elementos situacionais evocados são dispostos como as peças de um jogo em um tabuleiro. São elementos da materialidade das condições de vida nas comunidades tomadas pelo tráfico: presença organizadora do comando, disponibilidade de armamento, operações policiais, hierarquia no tráfico, espaço físico como território, emprego de menores nos negócios e na guerra com a polícia, ideia de situação de guerra, elementos discursivos como a exaltação do poder de fogo, construção do menor-soldado, analogia com outras zonas de guerra.

O exercício com os três mapeamentos propostos por Clarke (2005) ultrapassa nosso escopo. Tomemos aqui, para esta articulação com os Jogos de Linguagem, apenas o mapa situacional inicial e parcial, caótico, construído com os elementos evocados em uma única peça analítica. Aqui, apenas a associação entre o comando como organizador e os elementos situacionais evocados no jogo de linguagem “Se brotar os menor aplica” foi assinalada entre as relações possíveis, representada com o elemento central

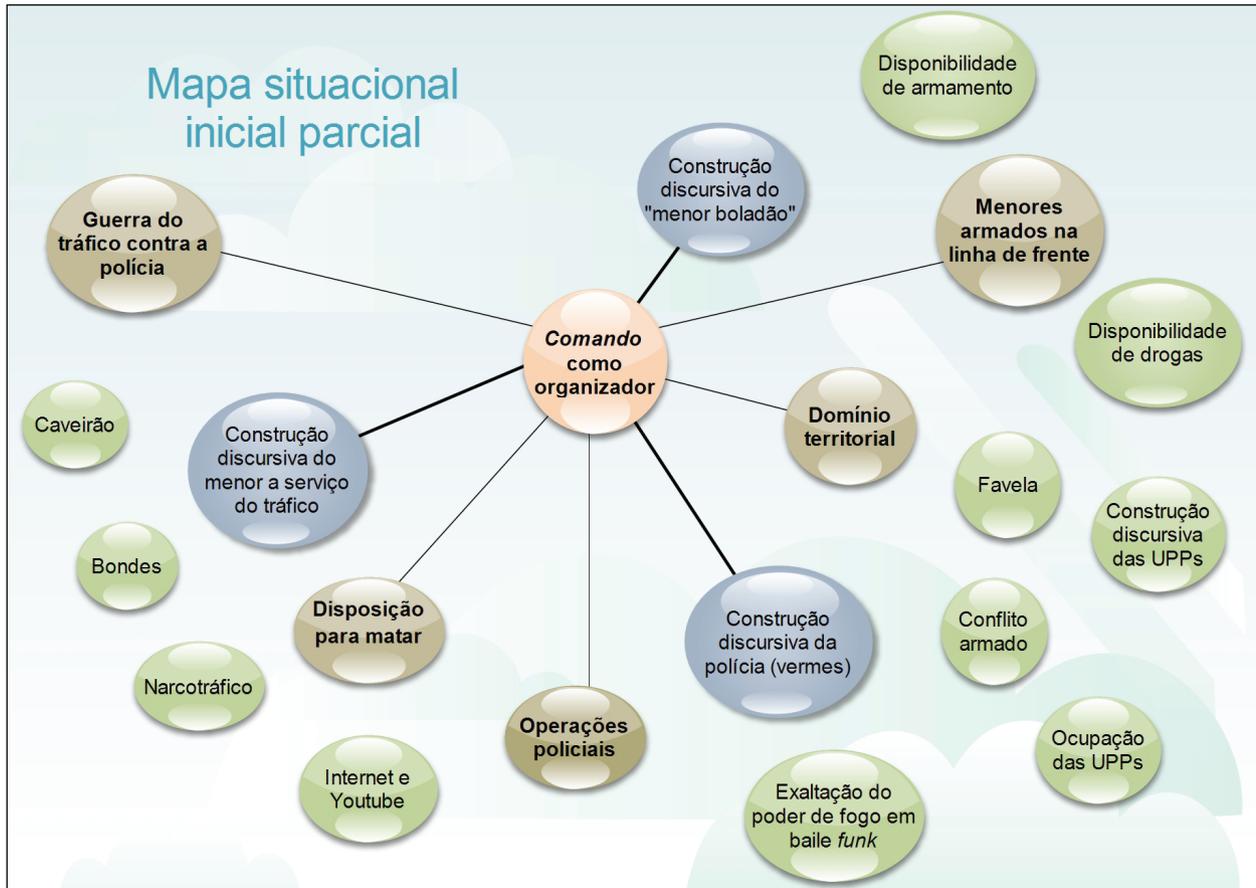


Figura 4. Mapa situacional inicial: Se brotar no Manguinho nós vai matar polícia.

Figure 4. Initial situational map: If you pop up in Manguinho, we will kill police.

circulado e linhas finas para outros elementos. As linhas mais grossas conectam elementos situacionais recorrentes que não foram evocados explicitamente, correspondendo a representações discursivas de atores implicados.

O jogo “Se brotar os menor aplica” coloca na mesa peças disponíveis, articulando em uma unidade relacional elementos identificados no mapa situacional. A construção dos mapas não fica restrita ao material analisado, podendo incluir tudo o que é relevante para a constituição e manutenção da situação. Ao centro, o *comando* é o organizador que articula menores armados na linha de frente, a disposição para matar, a disponibilidade de armas, a defesa territorial e a guerra do tráfico contra a polícia. Essa não é a única relação possível. A finalidade dos mapas é, de fato, facilitar o movimento analítico e relações tentativas. A saturação ou suficiência de dados e de relações é o ponto de chegada, ficando os mapas abertos e disponíveis para replicações ou outras análises.

A construção da polícia como vermes, do menor a serviço do tráfico e do *boladão* são componentes situacionais discursivos relevantes. *Estar boladão* é outro jogo de linguagem recorrente, identitário, pelo qual o sujeito se descreve como capaz de qualquer ação, fora de controle ou sob efeito de drogas, talvez apenas disposto e capaz. Aparece associado em muitos vídeos ao menor (boladão), e autoriza para a ação violenta. A nomeação dos policiais como *vermes* também é outro jogo recorrente, que constrói o inimigo essencialmente desprezível, inferior, cuja destruição não prevê entraves éticos.

Vejam os com um pouco mais de detalhamento outro jogo de linguagem recorrente, que nomeio aqui como o “jogo do couraçado”, porque sua base é a blindagem cognitiva e afetiva da “cria” candidata a soldado do crime. Esse jogo está relacionado ao que já foi discutido antes e também a outro jogo recorrente, que recebe nomeação nativa “homem-bomba”.

O “jogo do couraçado” pode ser observado no vídeo *Mente Firme e Coração Blindado* (YouTube, 2001b) e pode ser compreendido como um jogo disposicional e identitário. O couraçado não nasce blindado: primeiro, precisa conquistar moral de cria, mostrando atitudes e habilidades que permitam sua admissão no comando. A admissão representa um contraste entre a vida antes e depois de ingressar no comando, algo que confere lugar, um novo entendimento de si mesmo e uma forma de compreender as dificuldades e de dar sentido às coisas. Um jogo entrelaçado nesse processo é o jogo “estar estruturado no comando”, que implica organizar o caos do sofrimento que começa na infância, fortalecer-se (pertencendo ao grupo e por meio das armas), saber o que fazer (seguir as narrativas programáticas do comando), construir uma nova concepção de si mesmo.

O couraçado nasce, então, da cria re-estruturada. Para vingar, para sobreviver, para compreender seu lugar, a cria re-estruturada passa por dois processos de blindagem necessários: blindagem cognitiva e afetiva. A blindagem cognitiva confere certeza sobre o que se deve fazer e saber. Sem titubear. Esse saber está nas narrativas programáticas do comando, no “proceder”, na “pureza”. Operam como regras para a ação:

*Agora estruturado,
se os verme vem (sic) na tua reta,
só lamento*

A blindagem afetiva está ligada à sobrevivência. Para seguir o programa com pureza e retidão, e para sobreviver, não está permitido titubear ou deixar-se arrastar por sentimentos. *Mente e coração* estão blindados. A cria, agora soldado, está preparada, disposta, de prontidão. Habita, de fato, um couraçado:

*Pode descer na favela que ele está preparado
Com a mente firme e o coração blindado*

Essa blindagem está presente também no jogo “homem-bomba”. É comum que, nos vídeos, a vida no *mundo do crime* seja comparada com a Faixa de Gaza (YouTube, 2009). Imagens de *jihadistas* e de Bin Laden misturam-se com imagens de crianças-soldados empunhando fuzis e morteiros. Até mesmo Cristo é retratado empunhando seu fuzil, e o comando é narrado como terror.

*Na Faixa de Gaza, só homem-bomba
Na guerra, tudo ou nada
Várias titânio no pente, colete à prova de bala*

O que é relevante aqui, neste ponto, é que o significado desses conteúdos não pode ser interpretado simplesmente desde matrizes externas. Não se trata somente de gírias ou termos cujo significado está distante do uso na língua em sua forma culta, mas de que as construções de sentido, de si mesmo e do mundo estão inseridas em contextos que demandam posturas muito particulares e que precisam ser compreendidas para além dos processos de criminalização. As necessidades humanas são as mesmas, dentro e fora do *mundo do crime*: segurança física e psicológica, afiliação social, afeto, reconhecimento discursivo. Daí que a junção entre a teoria dos jogos de linguagem e a Análise Situacional proporcionem ferramentas capazes de abrir a situação para uma compreensão situada além do sentido comum. E um dos processos que emergem nesta análise é um possível processo de radicalização conduzido pela comunicação dos comandos.

Para a comunicação política, um dos caminhos possíveis apontado neste breve exercício é a preparação das crianças-soldados no *mundo do crime*, filhos das segundas e terceiras gerações em populações submetidas continuamente a condições precárias e a humilhações. Seria possível explorar aqui hipóteses sobre processos de radicalização que começam na infância e/ou atravessam gerações, com componentes psicológicos do ódio, como raiva, desprezo e desumanização do inimigo, e outros elementos, como crueldade, exaltação do poder de fogo e disposição para matar. Aponta-se, aqui, para um caminho analítico possível, que solicita amostragem teórica, exigindo mais dados, com possibilidades de formulação de hipóteses e articulações teóricas.

Considerações finais

A Análise Situacional é uma alternativa robusta, transparente e flexível para lidar com problemas complexos e formulação de hipóteses. O aporte de Clarke (2005) mostra-se duplamente útil para abordar o problema da apologia do crime, com recursos de contenção na construção empírica da situação analítica e instrumentos flexíveis para lidar com a multiplicidade e com a complexidade. Nesse aspecto, é especialmente relevante a conexão que estabelece entre mundos sociais e mundos discursivos, unindo a herança do Interacionismo Simbólico ao pensamento de Foucault, duas perspectivas significativas para o terreno discursivo da apologia no *mundo do crime*.

A articulação entre Jogos de Linguagem e Análise Situacional mostrou-se útil como heurístico, facilitando a abertura de eixos discursivos ao evocar elementos situacionais e jogos de sentido. No processo analítico, os Jogos permitem manter as nomeações e relações nativas em unidades complexas que podem oferecer pistas sobre como aquilo que afeta a situação é colocado em uso localmente, bem como sobre práticas recorrentes que persistem no tempo porque são úteis em um dado contexto. Como unidades relacionais que integram linguagem e as ações nas quais esta está imbricada, possibilitam a apreensão do sentido local, servindo para lidar com linguagens cifradas, como a linguagem do *mundo do crime*.

Enquanto a Análise Situacional permite uma aproximação aberta e pluralista ao problema, como proposto por Clarke (2005), a partir de Dewey, os Jogos de Linguagem permitem observar como os elementos são combinados localmente uns com os outros. O sentido da linguagem nativa pode ser desentranhado no uso, e os lugares de fala e conteúdos políticos podem ser observados em sua lógica local, e não com base em prescrições externas. A “mídia do crime”, com seus conteúdos e atores vetados, pode ser aberta com uma abordagem pluralista que permite entrever elementos que estabelecem pontes entre o *mundo do crime* e outros mundos.

Ainda que por vias tortuosas, o terreno da apologia do crime oferece um *corpus* de informações sobre elementos que operam na reprodução da violência, elementos humanos como a raiva e a revolta, o desejo de bens materiais e de reconhecimento social, a necessidade de proteção e afiliação e, acima de tudo, um lugar de empoderamento entre os pares, oponentes e a sociedade. Tudo isso, presente em cada um de nós, mas transmutado, como sugere Souza (2009), para o campo social do crime.

Vale ressaltar que abrir a escuta para os eixos em torno dos quais o terreno da apologia se articula não significa endossar o emprego da violência em qualquer das suas formas, e nem pactuar com processos de criminalização. O objetivo de adentrar o terreno da apologia do crime é adentrar as redes de sentido que são propostas para justificar atos, legitimar posturas e cativar membros, redes que, na ironia das contingências do sujeito, mostram que podem ser suficientemente poderosas para capturar e conduzir vidas.

Os Jogos de Linguagem podem complementar as técnicas analíticas e de abertura dos dados formuladas por Clarke (2005), situando-se também no nível intermediário das práticas sociais, com a vantagem de oferecer pacotes de articulações nativas. Contribuem

para a identificação de práticas e eixos minoritários potencialmente relevantes, sendo uma ferramenta útil para ir além das narrativas dominantes, de forma articulada ao problema. A codificação de elementos em eixos que integram práticas discursivas, utilizada em combinação com a Análise Situacional, possibilita a representação aberta de discursos situados, oferecendo ao pesquisador meios empíricos para determinar se é necessário prosseguir na análise de discursos específicos, às vezes difíceis de identificar entre as práticas dominantes.

Assim, a combinação entre Análise Situacional e Jogos de Linguagem oferece recursos analíticos flexíveis, enraizados, situados. Epistemologicamente, ambos pressupõem a inclusão ativa do pesquisador: na Análise Situacional, através das escolhas e aportes; nos Jogos de Linguagem, pelo uso investigativo indicado por Wittgenstein, no qual os jogos são de fato jogados. Convém resgatar aqui, como mencionado anteriormente, a importância dos memorandos como parte do método em qualquer vertente da GT, incluindo a Análise Situacional, e sua importância especial destacada por Clarke (2005) para materiais discursivos.

Se, na pesquisa *ad-hoc*, o envolvimento do pesquisador com o pesquisado auxilia na análise, quando o material é discursivo é no memorando que o pesquisador poderá explicitar suas interações com os dados conscientemente e sem restrições. Novamente, a combinação entre Jogos de Linguagem e Análise Situacional parece oferecer recursos valiosos, pois, com os mapeamentos dos elementos que o pesquisador leva para a situação de pesquisa, que, como dito anteriormente, podem operar em silêncio com consequências analíticas, a nomeação dos Jogos de Linguagem identificados pelo pesquisador e a representação dos elementos neles evocados também é uma via para a inclusão de operadores silenciosos. Pode-se, assim, mapear também os Jogos de Linguagem, jogados ou rejeitados.

Cabe ao pesquisador optar por incluir ou não os mapeamentos daquilo que faz parte dele mesmo na análise. Seja como for, os mapeamentos e o trabalho sistemático com esses elementos nos memorandos contribuirão para que se tomem decisões conscientes e articuladas, ajudando na condução do processo de teorização. Esse aspecto é de grande relevância para o problema de pesquisa discutido aqui, no qual comparecem questões morais, éticas, culturais, biográficas, afetivas, humanas.

Por outro lado, e esse é um ganho importante que a Análise Situacional possibilita, todo o processo de identificação de elementos, operadores, relações e articulações teóricas pode ser explicitado, de forma que o resultado

não é a apresentação de uma teoria fechada, mas de uma teorização articulada, justificada e enraizada, aberta a revisões, testes e replicações. Com respeito a isso, a nomeação de Jogos de Linguagem como unidades analíticas aporta também transparência, encaixando-se perfeitamente no quadro metodológico da Análise Situacional.

Referências

- ADORNO, S.; SALLA, F. 2007. Criminalidade organizada nas prisões e os ataques do PCC. *Revista de Estudos Avançados*, **21**(61):7-29.
<http://dx.doi.org/10.1590/S0103-40142007000300002>
- APPLEBY, N. 2009. Re-conceptualizing Political Violence and Terrorism. In: BISA Conference, Leicester, 2009. *Anais...* Leicester University. Disponível em: http://www.academia.edu/1661169/Reconceptualising_Political_Violence. Acesso em: 12/08/2015.
- ARENDT, H. 2007. *A condição humana*. 10ª ed., Rio de Janeiro, Forense Universitária, 352 p.
- BIONDI, K. 2010. *Junto e misturado*. São Paulo, Terceiro Nome, 248 p.
- CHARMAZ, K. 2006. *Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis*. London, Sage, 208 p.
- CLARKE, A. 2005. *Situational Analysis: Grounded Theory after the Postmodern Turn*. California, Sage, 365 p.
- FELTRÁN, G.S. 2011. *Fronteiras de tensão: política e violência nas periferias de São Paulo*. São Paulo, Editora Unesp, 360 p.
- FOUCAULT, M. 1991. Questions of Method. In: G. BUTCHELL; C. GORDON; P. MILLER (eds.), *The Foucault Effect: Studies in Governmentality*. Chicago, University of Chicago Press, p. 73-87.
- GLASER, B.G.; STRAUSS, A.L. 2006 [1967]. *The Discovery of Grounded Theory*. New Brunswick, Aldine Transaction, 272 p.
- GLASER, B.G. 1992. *Emergence versus Forcing: Basics of Grounded Theory Analysis*. Mill Valley, Sociology Press, 128 p.
- GLASER, B.G. 2002. Constructivist Grounded Theory? *FQS Forum: Qualitative Social Research*, **3**(3). Disponível em: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/825>. Acesso em: 04/04/2014.
- HABERMAS, J. 1992. Further reflections on the public sphere. In: C. CALHOUN (ed.), *Habermas and the public sphere*. Cambridge, MIT Press, p. 421-161.
- LEI DO FUNK. 2000. Lei nº 3410. Disponível em: <http://alerjln1.alerj.rj.gov.br/CONTLEI.NSF/e9589b9aab9cac8032564fe0065abb4/756831a75d413aa4032568ef005562d8?OpenDocument>. Acesso em: 31/03/2014.
- MATOS, H. 2009. O lado escuro do capital social: implicações sociais e políticas. *LÍBERO*. **12**(23):53-62.
- NACOS, B.L. 2002. *Mass-Mediated Terrorism. The central role of the media in terrorism and counterterrorism*. Oxford, Rowman & Littlefield Publishers, 219 p.
- PEIRCE, C.S. 1878. How to Make Our Ideas Clear. *Popular Sciences Monthly*, 12 jan. Disponível em: <http://www.peirce.org/writings/p119.html>. Acesso em: 04/08/2014.
- RORTY, R. 1989. *Contingency, Irony and Solidarity*. New York, Cambridge University Press, 201 p.
<http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511804397>
- SAVICKEY, B. 2002. *Wittgenstein's Art of Investigation*. London, Routledge, 266 p.
- SOUZA, E. 1993. Violência velada e revelada: estudo epidemiológico da mortalidade por causas externas em Duque de Caxias, Rio de Janeiro. *Cadernos de Saúde Pública*, **9**(1):48-64.
<http://dx.doi.org/10.1590/S0102-311X1993000100006>
- SOUZA, J. 2009. *A ralé brasileira: como é e como vive*. Belo Horizonte, UFMG, 483 p.
- STRAUSS, A.L.; CORBIN, J. 1998. *The Basics of Qualitative Analysis: Grounded Theory Procedures and Techniques*. 2ª ed., Thousand Oak, Sage, 378 p.
- WITTEGENSTEIN, L. 1999. *Investigaciones filosóficas*. Barcelona, Ediciones Altaya, 191 p.
- YOUTUBE. 2009. Mc Orelha - Faixa de Gaza. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zjm80Lhjupc>. Acesso em: 04/06/2015.
- YOUTUBE. 2011a. Montagem - Se Brotar No Manguinho, Nós Vai Matar Polícia ♪ [Dj Geh Da Lgd] [Manguinhos]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KNqiXiL8fMc>. Acesso em: 04/06/2015.
- YOUTUBE. 2011b. Claudio e Ratinho - Mente firme e Coração Blindado (@DjFernandoMPC). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NIW_92js_wY. Acesso em: 04/04/2014.
- ZALUAR, A. 2011. Democratização inacabada: fracasso da segurança pública. *Estudos Avançados*, **21**(61):31-49.
<http://dx.doi.org/10.1590/S0103-40142007000300003>

Submetido: 07/02/2015

Aceito: 15/07/2015