



**Wagner da Silveira Bezerra**

**“Só mais 5 minutos, pai!” Interação social  
em ambientes de jogos digitais**

**Tese de Doutorado**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção de grau de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do Departamento de Comunicação Social da PUC-Rio.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Adriana Andrade Braga

Rio de Janeiro  
Maio de 2021



**Wagner da Silveira Bezerra**

**“Só mais 5 minutos, pai!” Interação social  
em ambientes de jogos digitais**

Tese apresentada como requisito parcial para  
obtenção de grau de Doutor pelo Programa de Pós-  
Graduação em Comunicação da PUC-Rio. Aprovada  
pela Comissão Examinadora abaixo

**Prof<sup>a</sup>. Adriana Andrade Braga**

Orientadora

Departamento de Comunicação Social – PUC-Rio

**Prof<sup>a</sup>. Rosalia Maria Duarte**

Departamento de Comunicação Social – PUC-Rio

**Prof. Valter Sinder**

Departamento de Comunicação Social – PUC-Rio

**Prof<sup>a</sup>. Magda Pischetola**

IT University of Copenhagen

**Prof. Marcelo Simão de Vasconcellos**

FIOCRUZ

Rio de Janeiro, 24 de maio de 2021

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor, da orientadora e da universidade.

## Wagner da Silveira Bezerra

Graduado em Marketing pela Universidade do Norte do Paraná. Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense, tendo defendido a dissertação intitulada “A mediação do consumo midiático no universo escolar: estudo de caso do projeto gente, da SME/RJ”. Tem experiência como mediador e consultor de Educação para a Mídia em projetos de formação e capacitação de professores. Autor de livros e artigos na área de Educomunicação e Games.

### Ficha Catalográfica

Bezerra, Wagner da Silveira

“Só mais 5 minutos, pai!” Interação social em ambientes de jogos digitais / Wagner da Silveira Bezerra ; orientadora: Adriana Andrade Braga. – 2021.

207 f. : il. color. ; 30 cm

Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Comunicação Social, 2021.

Inclui bibliografia

1. Comunicação Social - Teses. 2. Interações sociais. 3. Ecologia das mídias. 4. Game studies. 5. Videogames. 6. Educação. I. Braga, Adriana Andrade. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Comunicação Social. III. Título.

CDD: 302.23

Às mães, pais, demais responsáveis,  
educadores/as, dedicados/as ao ensino-  
aprendizado de crianças e adolescentes que  
amam brincar com videogames.

## Agradecimentos

Quando iniciei a jornada do doutoramento, me senti como quem escala uma montanha íngreme e quase impossível. Conteí com o apoio de pessoas que me ajudaram muito, cada uma a seu modo. A todos/as o meu sincero e comovido muito obrigado.

Professora Adriana Andrade Braga, minha orientadora, com eterna gratidão.

Minha esposa, Heloisa Bezerra, pela parceria atenta e amorosa de sempre. Minha mãe, D. Regina, e meu pai, Sr. Leão, que me deram a vida (*in memoriam*). Meus filhos e filhas, Camila, Vital, Wagner, Alessandra, Maria e José. Minha sogra, D. Luiza, e meu sogro José Robaina. Meus irmãos Márcio, Marcos e Maria das Graças. Cunhadas e cunhados. Sobrinhos e sobrinhas. Minhas netas, Sofia e Anajú.

Colegas do GRID – Grupo de Pesquisa em Interações Sociais e da PUC-Rio, em especial Cynthia Duarte, Yan Coutinho, Giovani Marangoni e Mônica Chaves. Aos/às professores/as do Departamento de Comunicação Social da PUC-Rio - em especial, José Carlos Rodrigues e Rafael Rusak. Secretárias do PósCom PUC-Rio, em especial Sr<sup>a</sup> Marise Lira. Professor Alexandre Farbiarz, meu orientador no Mestrado em Mídia e Cotidiano da UFF.

Professores/as Adriano Duarte Rodrigues, Luiz Mello, Nora Bateson, Maria do Carmo Leite de Oliveira, Beatriz Blanco, Aline Job, Ana Torquato, Marcia Del Corona, Jaderson Souza e Silmara Dela Silva.

O amigo, Roberto Boca, que, um dia, me contou a fábula de um sujeito que, sem saber que o desafio era impossível, não desistiu, fez o que tinha de ser feito e, com fé e muito esforço, conseguiu escalar a montanha e realizar um sonho.

Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro, alunos e alunas do Colégio Estadual José Souza Marques e, em especial, ao diretor, professor André Barroso.

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, que viabilizou a realização de todo o doutorado com a concessão da bolsa de isenção de mensalidade.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

## Resumo

Bezerra, Wagner da Silveira; Braga, Adriana Andrade. **“Só mais 5 minutos, pai!” Interação social em ambientes de jogos digitais.** Rio de Janeiro, 2021. 207 p. Tese de Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O principal objetivo desta tese é compreender a produção de sentidos realizada por um grupo de adolescentes que gostam de jogar videogames, a partir das interações sociais ocorrentes através destes jogos online e off-line, individuais e coletivos. O problema de pesquisa foi delineado com vistas à exploração de aspectos da cultura que permeiam o uso dos videogames e da ação própria das tecnologias, que enfatizam ou negligenciam certos valores e princípios a partir de ambientes que transformam e são transformados pelos/as seus/suas usuários/as. O quadro teórico utilizado constitui-se pelas perspectivas teórico-metodológicas da Ecologia das Mídias e dos Game Studies, tematizadas em posição dialógica aos Estudos das Mídias na perspectiva da Educomunicação e da Alfabetização Midiática Informacional (AMI). A partir de pesquisa qualitativa, a coleta de dados foi realizada em 2020, utilizando a técnica de grupos focais, em ambiente escolar, com participantes na faixa etária de 12 a 18 anos, estudantes de escola pública no Rio de Janeiro. As categorias de análise emergiram dos relatos dos sujeitos participantes, a partir da observação de padrões resultantes da sistematização das recorrências encontradas. Os dados permitiram a estipulação de quatro categorias analíticas relacionadas à interação social, infraestrutura tecnológica, família, identidades culturais, gênero e representação, a saber: ‘Jogar o jogo: tecnologia e diversão’; ‘Interações sociais: vivendo e aprendendo a jogar’; ‘Gamer: ser ou não ser’; e ‘Avatares: representação e gênero’.

## Palavras-chave

Interações sociais; ecologia das mídias; game studies; videogames; educação.

## Abstract

Bezerra, Wagner da Silveira; Braga, Adriana Andrade. (Advisor). “**Just five minutes more, dad!**” **Social interactions in digital games environments.** Rio de Janeiro, 2021. 207 p. Tese de Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The main purpose of this thesis is to understand the production of meanings carried out by a group of teenagers who like to play video games, about the social interactions that occur through these online and offline games, individual and collective. The research problem was delineated to explore the aspects of culture that permeate the use of video games and the proper action of technologies, which emphasize or neglect certain values and principles from environments that transform and are transformed by its users. The theoretical framework used is constituted by the theoretical-methodological perspectives of Media Ecology and Game Studies, which are discussed in a dialogical position with Media Studies from the perspective of Educommunication and Media and Information Literacy (MIL). Based on qualitative research, data collection was carried out in 2020, using the focus groups technique in a school environment with students from public schools in Rio de Janeiro aged 12 to 18 years. The analysis categories emerged from the reports of the participating subjects, based on the observation of patterns resulting from the systematization of the recurrences found. The data allowed the stipulation of four analytical categories related to social interaction, technological infrastructure, family, cultural identities, gender and representation, namely: "Playing the game: technology and fun"; "Social interactions: living and learning to play"; "Gamer: to be or not to be"; and "Avatars: representation and gender".

## Keywords

Social interactions; media ecology; game studies; video games; education.

## Sumário

1. Introdução .....	12
1.1. O consumo de games no Brasil .....	16
1.2. Problema de pesquisa e objetivos.....	21
1.3. Estrutura da tese .....	22
2. A cultura dos jogos digitais.....	24
2.1. Videogames, uma indústria para além do entretenimento .....	28
2.2. O que significa “cultura <i>gamer</i> ”? .....	33
2.3. Cultura <i>gamer</i> no Brasil.....	37
2.4. Alguns estilos e categorias de jogos digitais .....	39
2.5. Representação e identidade no universo gamer .....	41
2.6. Avatares e <i>skins</i> enquanto representação no ambiente do jogo .....	46
2.7. Hiperconsumo de games em perspectiva .....	56
2.8. <i>Serious games</i> (jogos sérios): o jogo além jogo.....	65
2.9. Jogos e saúde .....	67
2.10. Considerações sobre o brincar, o ensinar e o aprender.....	71
3. Jogos digitais como ambientes: uma abordagem ecológica .....	77
3.1. Da natureza dos jogos.....	77
3.2. Mídias, educação e tecnopólio .....	81
3.3. Comunicação e videogame: uma relação ecológica .....	84
4. Metodologia: coleta, sistematização e procedimentos analíticos .....	97
4.1. Do procedimento de coleta de dados .....	98
4.1.1. O método dos grupos focais.....	99
4.1.2. Desenho da pesquisa e campo .....	102
4.1.3. Breve contexto do Colégio Estadual Professor José Souza Marques .....	105
4.1.4. Realização dos grupos focais.....	106
4.1.5. Guia de tópicos .....	108
4.1.6. Questões éticas.....	111
4.2. Sistematização dos dados e procedimentos analíticos .....	112
4.2.1. Perspectiva de análise .....	113
4.2.2. Sistematização dos fragmentos textuais .....	115
4.2.3. Codificadores utilizados na transcrição dos Grupos Focais .....	117
4.2.4. Opções de transcrição.....	117
5. Capítulo analítico: videogames e interação.....	118
5.1. Jogar o jogo: tecnologia e diversão.....	119
5.2. Interações: vivendo e aprendendo a jogar .....	126
5.3. Gamer: ser ou não ser.....	137
5.4. Avatares e skins: representação e gênero .....	143
6. Conclusões.....	150
7. Referências bibliográficas.....	158
8. Glossário .....	172
9. Apêndice .....	178



## Lista de figuras

Figura 1: Perfil dos <i>gamers</i> no Brasil, 2016-2020 .....	16
Figura 2: Imagem de divulgação do Projeto <i>Fiocraft</i> .....	71

## Lista de quadros

Quadro 1: Perfil dos usuários .....	18
Quadro 2: Relações parentais e uso de <i>games</i> .....	18
Quadro 3: Dispositivos e seus usos por sexo, classe e faixa etária .....	19
Quadro 4: Atividades realizadas durante o ato de jogar .....	19
Quadro 5: Jogos sérios em diversos campos.....	67
Quadro 6: Síntese do desenho da pesquisa .....	107

“É necessário ser bastante claro a respeito da verdade universal que não importa que as “coisas” possam ser no seu mundo pleromático e de coisas, elas só podem penetrar no mundo da comunicação e significação através de seus nomes, suas qualidades e seus atributos (isto é, através de relatos de suas relações e interações internas e externas)”.

Gregory Bateson, *Mente e natureza*.

## 1. Introdução

O impulso original desta pesquisa ocorreu no início de 2017, quando, motivado pelo desafio de ajudar a família a superar o fosso geracional na educação dos filhos e incentivado pela minha esposa, decidi empreender esforços no sentido de me reaproximar do meu filho mais novo. A nossa percepção é que havia no seio familiar um incômodo relacional que poderia ser trabalhado se houvesse uma reaproximação de parte a parte, ancorada por gestos concretos e sinceros, baseados na empatia. A princípio, ela sugeriu que eu tentasse a aproximação a partir do meu universo profissional. Uma possibilidade que logo percebi improvável.

Em uma madrugada de sábado, na Zona Sul do Rio de Janeiro, meu filho, na época com 15 anos, suplicava por só mais cinco minutos de jogo, no videogame. Na residência, por convenção familiar, a maior parte dos suportes midiáticos de mesa ou console estava situada na sala de estar. Ao longo das duas horas seguintes, a mesma cena se repete, com novos pedidos, consentimentos, promessas e justificativas variadas.

E assim eu me sentia confortado ao imaginar que a paixão obcecada do meu filho pelo *game* seria de algum modo correlata aos jogos que eu vivenciara na infância. Recordo-me das antigas brincadeiras de polícia e ladrão, na Rua João Romariz, onde eu morava, no bairro de Ramos, da mesma cidade. Tranquilizado pelas minhas próprias memórias, desisti de convencer meu filho a encerrar a sessão e decidi dormir.

Àquela altura, meu filho não se dava conta de que o dia havia amanhecido. Exaurido, vidrado, extasiado pela realidade virtual consumida e vivenciada presencialmente através da simulação dos *games*, junto com os amigos em rede, ao longo de quase doze horas seguidas, ele finalmente também decidiu se deitar. Ao observá-lo rapidamente em seu quarto, desabado sobre a cama, eu me perguntava se, mesmo em sono profundo, meu filho estaria de fato desconectado ou apenas hibernando, em modo de espera, de prontidão ou sobreaviso, até o jogo recomeçar. Afinal, dentro de pouco tempo, ao cair da noite, começaria tudo de novo e, mais uma vez, ele voltaria a me dizer por vezes seguidas a mesma frase: “só mais cinco minutos, pai, por favor...”.

Seis meses depois, incomodado por minhas subjetividades e disposto a desatar-me da visão de mundo preconcebida em relação à natureza e efeitos da

intensidade das inúmeras horas a fio que meu filho dedicava em longas imersões no universo dos jogos digitais, decidi submeter uma proposta à família. Sugeri que fossem implementadas alterações substanciais em nosso acordo familiar sobre a presença e o uso do *game* no espaço individual do meu filho, o qual, a partir daquele momento, ganharia ainda mais liberdade e tolerância para administrar o seu próprio consumo de jogos eletrônicos.

A partir dessa experiência, percebi que precisava compreender como se organizava aquela nova forma de cultura, qual a natureza de interações tão dependentes das tecnologias e dos atravessamentos propiciados por um hábito de consumo que se mostrava entranhado na vida de crianças, jovens e adultos na contemporaneidade.

Por acreditar que os jogos são objetos da autorrepresentação do sujeito em contextos multiculturais e que linguagem e cultura são constitutivos um do outro, preferi me aproximar ainda mais daquele fenômeno e enfrentar meu estranhamento inicial para compreender os princípios e as razões que levam a vivência digital e os *games* em especial a serem tão arrebatadores para todas as faixas etárias, especialmente para as novas gerações.

Consequentemente, ao constatar a riqueza e a complexidade daquele hábito, percebi que, se pudesse contar com a ajuda do meu filho para melhor compreender o mundo tecnológico dos jogos digitais, eu avançaria mais certa e rapidamente através daquele campo novo e desafiador. Caso ele aceitasse me guiar nos primeiros passos da pesquisa, ao compartilhar comigo sua vivência pessoal, poderíamos atuar lado a lado no estágio exploratório da investigação que começara a ser desenhada. Para minha sorte, meu filho mostrou-se disposto a me auxiliar na observação da cultura dos jogos digitais.

O acordo marcou um novo momento em torno do uso dos *games* em minha família. Como gesto concreto, em contrapartida, assenti com a aquisição de um novo monitor para o PS4 (*game console*), a ser instalado no quarto do meu filho. Fato que marcaria o fim do controle parental verticalizado, sob o viés do medo e da desconfiança, quanto ao hábito de jogar videogames que, até então, eu mantinha de forma autoritária. Com o novo acordo já em plena vigência, durante o segundo semestre de 2017, não percebi quaisquer alterações significativas no quantitativo de horas jogadas pelo meu filho.

Considereei o novo acordo familiar para a prática de *games* como um avanço. Sentia a superação do enorme fardo e o desconforto proveniente de certo medo e desconfiança frente às supostas eventuais consequências negativas advindas do engajamento do meu filho com os *games*.

No início de 2018, meu filho já estava com 16 anos completos. O acordo familiar que alterara os modos de controle e autoridade estava consolidado, tendo como base a liberdade e a confiança quanto ao tempo gasto e à escolha dos jogos de videogames no ambiente familiar. Chamou minha atenção o bom desempenho escolar dele nos anos subsequentes ao novo acordo. Tudo isso me ajudou a despertar para tentar entender o que acontece e como se forma o tecido das interações comunicacionais e relações que se dão entre os/as jogadores/as usuários/as dos jogos digitais<sup>1</sup> em rede. E assim foram estabelecidas as bases da investigação da presente pesquisa.

De fato, até o final da pesquisa, o meu filho manteve a parceria inicial, ajudando-me a compreender diversas singularidades da cultura e do ambiente dos jogos em rede.

De acordo com Robertson (2018), uma relação saudável entre as famílias e os hábitos de consumo de *games* dos/as filhos/as dependem da construção de um ambiente comum onde mães, pais, filhas e filhos possam conversar abertamente sobre o tema. Ao defender a importância da alfabetização midiática parental para uma relação familiar saudável, Robertson (2018) sugere a exploração coletiva dos jogos digitais. Ele assinala que, por sua narrativa interativa, os jogos permitem aos/às usuários/as vivenciar encontros, reler as mídias existentes, contar histórias, engajar debates, habitar mundos imaginários e, sobretudo, conectar-se a outros jogadores/as.

Concordando com Robertson, uma experiência dessa magnitude necessita ser observada pelos interessados em compreendê-la, sob a perspectiva holística ou

---

<sup>1</sup> Tomei como referência para atribuir o significado das expressões *game*, *games*, *videogames* e *jogos digitais*, a definição de Aarseth (2001), o qual considera que embora possuam características específicas, podendo variar a classificação de acordo com os objetivos, de modo geral, os *games*, *videogames* ou *jogos digitais* devem ser entendidos como conjuntos de mídias. Complementando a definição de Aarseth (2001), conforme descrito no Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais - Relatório FEP/Games (2011), uso nesta pesquisa a expressão “jogos digitais” para designar *videogames*, *jogos de computador*, *console*, *arcades* e outros que utilizem tecnologia *mobile*. De acordo com o contexto, emprego com o mesmo sentido de *videogame(s)* expressões correlatas como *game/games* e, ainda, *jogos eletrônicos*. Para nomear os/as jogadores/as de *videogames*, os tratamentos são: *jogador/a* e *jogadores/as*; *usuário/a* e *usuários/as*; *gamer* ou *gamers*.

sistêmica, ou seja, quando o todo é maior do que a simples soma das partes. Segundo Capra (1997),

De acordo com a visão sistêmica, as propriedades essenciais de um organismo, ou sistema vivo, são propriedades do todo, que nenhuma das partes possui. Elas surgem das interações e das relações entre as partes. Essas propriedades são destruídas quando o sistema é dissecado, física ou teoricamente, em elementos isolados. Embora possamos discernir partes individuais em qualquer sistema, essas partes não são isoladas, e a natureza do todo é sempre diferente da mera soma das suas partes (CAPRA, 1997, p. 31).

No blog “Parenting for a Digital Future”, publicado pela *Digital Media and Learning* da *MacArthur Foundation*, baseado em estudos de caso qualitativos, Robertson (2018) discute como crianças e jovens, juntamente com seus pais, mães, cuidadores/as, mentores/as e educadores/as, imaginam e se preparam para seu futuro pessoal e profissional em uma era digital.

De acordo com Sobel (2017), que pesquisou sobre o jogo transmídia Pokémon GO<sup>2</sup>, há diversas maneiras de as famílias se envolverem com as mídias escolhidas por seus/suas filhos/as e, dessa forma, (re)estabelecerem conexões significativas entre si e os espaços ao seu redor. Entre essas maneiras, destacam-se o envolvimento mútuo, a investigação dialógica, a cocriação, o cruzamento de fronteiras, a intenção de desenvolver e o foco no conteúdo. A autora considera que, para ajudar os/as pais/mães a estenderem a experiência na mediação do consumo de videogames dos filhos, é necessário considerar fatores como a sua “jogabilidade” específica, o momento cultural e a sua popularidade.

Por sua vez, Livingstone e Ross<sup>3</sup> (2018), no livro “*Parenting for a digital future: Como as esperanças e os medos sobre a tecnologia moldam a vida de nossas crianças*”, entrevistou pais/mães, educadores/as e crianças britânicos/as, perquirindo sobre como os/as pais/mães estão enfrentando os desafios do cenário da mídia digital. Em seus escritos, a autora apontou três perspectivas de abordagem para a educação digital na relação entre pais/mães e filhos/as, quais sejam,

<sup>2</sup> <<https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2017/04/27/kiley-sobel-pokemon-go-crosspost/>>

<sup>3</sup> Sonia Livingstone é professora de Psicologia Social no Departamento de Mídia e Comunicação da LSE, sendo a principal pesquisadora do projeto de pesquisa Parenting for a Future Digital. Alicia Blum-Ross é pesquisadora do projeto Parenting for a Digital Future. Fonte: <<https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2018/11/07/parenting-for-a-digital-future-the-book/>>

"abraçando", "desafiando" e "resistindo", que resumem as atitudes adotadas por grupos de pais/mães de diferentes origens e culturas.

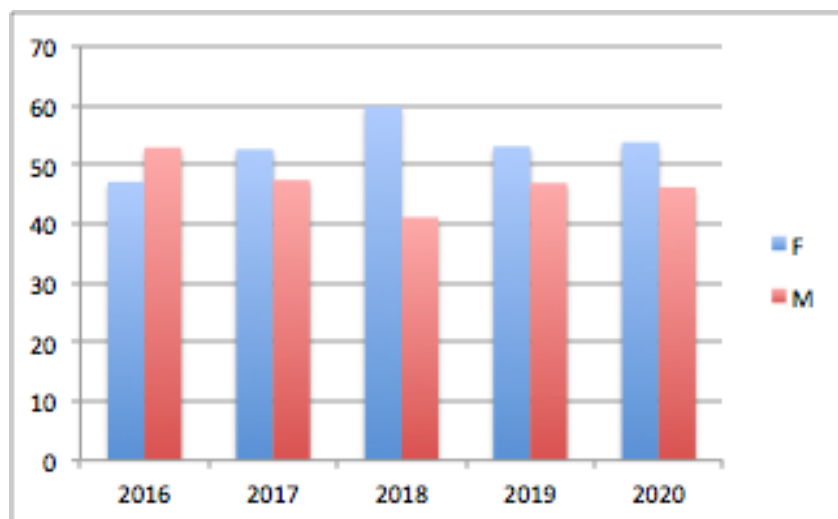
### 1.1. O consumo de games no Brasil

Os negócios envolvendo jogos eletrônicos cresceram vertiginosamente na última década e, somente no Brasil, teriam movimentado cerca de 1,5 bilhão em 2020. Os dados são da NewZoo<sup>4</sup>, que revelou em sua última pesquisa que há mais de 2,7 bilhões de usuários de jogos digitais no mundo, fazendo com que o faturamento anual do setor alcance a expressiva cifra de 159,3 bilhões de dólares<sup>5</sup>.

Trata-se de um mercado em expansão e que atualmente movimentava empresas e investimentos de diferentes segmentos, envolvendo *e-commerce*, *eSports*, marketing, entre outros, que tem buscado atingir pessoas de diferentes faixas etárias, renda e escolaridade.

No que concerne aos jogos digitais no Brasil, a Pesquisa Game Brasil<sup>6</sup> vem apontando, desde 2016, uma tendência de crescimento da presença de mulheres entre as pessoas que consomem videogames.

Figura 1: Perfil dos *gamers* no Brasil, 2016-2020



Fonte: PGB, 2016-2020 (construída pelo autor)

<sup>4</sup> [www.newzoo.com](http://www.newzoo.com)

<sup>5</sup> <https://glamurama.uol.com.br/industria-de-games-cresce-na-pandemia-e-deve-arrecadar-us-159-bi-em-2020-mais-que-a-musica-e-o-cinema-juntos/>

<sup>6</sup> Pesquisa realizada desde 2013, atualmente envolvendo as empresas Sioux Group, Go Gamers, Blend New Research e ESPM, cujo objetivo é trazer dados e análises sobre o cenário atual do mercado de games, enfocando hábitos de consumo nas plataformas de jogos e tendências de comportamento e preferências. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>



Embora sejam maioria e atuem inclusive como *streamers* – jogadoras que transmitem as partidas ao vivo pela internet – as *gamers* ainda convivem com o arraigado preconceito por parte de jogadores, que insistem em incluir abordagens desconectadas do ambiente de jogo quando se deparam com uma jogadora durante uma disputa on-line. Não raramente, as jogadoras preferem alterar o *nick* (nome de usuária) para uma palavra neutra que não forneça, *a priori*, sua identidade e gênero.

O sentimento de preconceito também pode ser observado nos *eSports* – ambientes de competição de *games* – nos quais as jogadoras ainda disputam os merecidos espaço e reconhecimento. Segundo uma recente reportagem do Jornal Folha de São Paulo<sup>7</sup> (MOREIRA, 2019), o CNB, um dos clubes de *eSports* mais tradicionais do País, fundado em 2001, somente em 2017, garantiu acesso à sua primeira *gamer* no time principal. De acordo com a reportagem, Júlia “Cute” (fofa em inglês) foi a primeira jogadora a disputar jogos por um dos grandes times do País.

Confirmando o interesse na ampliação da participação feminina no mundo dos games, a *Google for Brasil* realizou em 2019 o concurso intitulado *Desafio Change the Game*<sup>8</sup>. A proposta foi atrair adolescentes brasileiras entre 15 e 21 anos, com ou sem experiência em *design* ou programação de *games*. Ao longo do campeonato, as competidoras foram avaliadas por um grupo de dez juradas e, no final da competição, foram premiadas duas desenvolvedoras que tiveram seus jogos produzidos e lançados pela agregadora de aplicativos Google Play até 2020. Segundo a Google, além das duas premiadas, a empresa ofereceu formação para desenvolvimento de games para 500 usuárias. De acordo com avaliação da *Girls Behind the Game*<sup>9</sup> (2019), o mercado feminino atualmente representa 47% dos/as usuários/as de *games* no mundo.

No entanto, cabe ressaltar que essa maioria feminina não está no segmento chamado *hardcore gamer*, ou seja, que identifica as pessoas que utilizam os *games* como principal fonte de entretenimento. Ainda assim é uma tendência significativa, pois, conforme indica a PGB (2020), há uma variedade significativa de atividades que são realizadas por meio dos consoles e plataformas de jogos digitais.

---

<sup>7</sup> Fonte: <<https://folha.com/puzc7j3y>> Acesso em: 20 Jul. 2019.

<sup>8</sup> Fonte: <[https://play.google.com/intl/pt\\_br/about/changethegame/desafio2019/](https://play.google.com/intl/pt_br/about/changethegame/desafio2019/)> Acesso em: 17 Jun. 2019.

<sup>9</sup> Fonte: <<https://www.girlsbehindthegames.com>>. Acesso em: 18 Jul. 2019. Grupo que incentiva a participação de mulheres no mercado de criação de jogos.

A PGB (2020) mostrou, ainda, uma flutuação nessa segmentação, entre o chamado *hardcore gamer* (aqueles que fazem dos jogos digitais a sua principal experiência de lazer/entretenimento) e o *casual gamer* (aqueles que ainda preferem outras opções de lazer/entretenimento). Em 2020, 57,1% dos entrevistados informaram que o jogo digital constitui a sua principal forma de entretenimento. Vale ressaltar que a pesquisa PGB 2020 não reflete o ano de 2020 em que a população mundial foi submetida, em diferentes períodos, a situações de distanciamento social ou mesmo lockdown.

A PGB (2020) também demonstra que a maior parte dos/das jogadores/as está nas faixas mais jovens, até 34 anos. Não há dados consistentes sobre menores de 16 anos, pois essa faixa etária não foi entrevistada diretamente por questões éticas e legais.

Quadro 1: Perfil dos usuários

Faixa etária	% de usuários
16 a 24 anos	34,6
25 a 34	34,7
35 a 54	24,7

Fonte: Pesquisa Game Brasil 2020 (construído pelo autor).

Os dados da PGB (2020) revelam outros aspectos socioeconômicos e de interação relevantes para a presente pesquisa. Do total de mães e pais que responderam à pesquisa, 78% informaram que os filhos costumam jogar.

Quadro 2: Relações parentais e uso de *games*

Sentimento quanto ao ato de jogar	% de respondentes
Gostam (com ressalvas) do consumo de jogos dos/as filhos/as	60,2
São totalmente a favor	13,6
Não gostam, mas permitem	16,7
São indiferentes	17,6
São totalmente contra o uso de videogame dos/as filhos/as	1,9

Fonte: Pesquisa Game Brasil 2020 (construído pelo autor).

Em relação às preferências de acesso via smartphones, consoles e computadores, a PGB (2020) revela que o smartphone é o meio de acesso preferido entre o público feminino, tem maior presença nas classes média (B2/C1) e baixa (C2/DE) e maior uso entre jovens (16 a 24) e adultos (25 a 34).

Quadro 3: Dispositivos e seus usos por sexo, classe e faixa etária

	Sexo		Classe			Faixa etária		
	F	M	A/B1	B2/C 1	C2/D E	16-24	25-34	35-54
Mobile	70, 5	29, 5	14,4	55,3	30,1	36,6	37	26,4
Computador	33, 9	66, 1	26,9	50,5	22,3	44,3	29,7	26
Console	33, 7	63, 7	27,6	55,8	15,7	29,6	37,5	32,9

Fonte: Pesquisa Game Brasil 2020 (construído pelo autor).

Sobre o comportamento dos/das jogadores/jogadoras enquanto usam jogos digitais, a PGB (2020) verificou que o ato de jogar pode envolver simultaneamente outras atividades, sobretudo entretenimento e interações por meio de redes sociais.

Quadro 4: Atividades realizadas durante o ato de jogar

Que outras atividades faz enquanto joga	%
Assiste à TV	41,8
Escuta música	40
Navega na internet	38
Acessa redes sociais	35,9
Assiste a vídeos, programas, filmes ou séries on-line	29,1
Usa outros aplicativos no celular	15,7

Fonte: Pesquisa Game Brasil 2020 (construído pelo autor).

Sobre os *eSports*<sup>10</sup>, 65% dos entrevistados afirmaram que conheciam essa modalidade esportiva. Entre os que conheciam, 44,7% afirmaram que jogavam/praticavam essa modalidade de jogo. Por se tratar de um esporte profissional, com clubes e empresas envolvidas, tornou-se bastante atrativo para milhões de jovens que almejam fama e ganhos financeiros. Entre os que conheciam a modalidade, 17,6% já participaram de campeonatos e, desses, 47% afirmaram que já ganharam dinheiro com *eSports*. Segundo a consultoria Newzoo<sup>11</sup>, o mercado

<sup>10</sup> Modalidade de competições individuais e coletivas de jogos on-line, organizadas por empresas que promovem eventos de grande porte, com o objetivo de obter lucros e fortalecer a indústria nacional de desenvolvimento de jogos digitais.

<sup>11</sup> <https://newzoo.com/>

global de *eSports* movimentou mais de 1 bilhão de reais e 2020.<sup>12</sup>

Ainda de acordo com dados divulgados pela empresa Newzoo<sup>13</sup>, em pesquisa realizada em 2018<sup>14</sup> e 2019, o Brasil atingiu a marca de 79,8 milhões de *gamers*<sup>15</sup>, ou seja, aproximadamente um terço da sua população é de usuários de jogos eletrônicos. Considerando esses dados, o Brasil ostenta, atualmente, o posto de terceiro maior mercado *gamer* do mundo, sendo líder dessa modalidade de consumo de mídia em toda a América Latina.

De acordo com a sexta edição da pesquisa TIC kids on-line Brasil<sup>16</sup>, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC, 2019), que implementa as decisões e projetos do CGI

– Comitê Gestor da Internet no Brasil –, foi constatado um aumento crescente do quantitativo de usuários/as, crianças e adolescentes, entre 9 e 18 anos. A pesquisa mostrou que o videogame ocupa a preferência de 16% dos/as usuários/as de 9 a 18 anos, que utilizam o dispositivo também para acessar a internet.

Dados levantados no 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2018) revelam que as projeções do setor para 2021 apostam em um faturamento ainda mais robusto, superando aqueles gerados pelos segmentos do cinema e da literatura, alcançando o patamar de US \$1,44 bilhão. Isso representa um crescimento 15,8% ao ano. Se essa projeção se concretizar, o segmento dos jogos digitais se confirmará como o de maior relevância para a indústria do entretenimento e do lazer nos próximos cinco anos no Brasil (SAKUDA e FORTIM, 2018).

---

<sup>12</sup> <https://globoesporte.globo.com/pr/liga-estudantil/noticia/pesquisa-projeta-mercado-de-r-1-bilhao-no-brasil-com-jogos-eletronicos.ghtml>

<sup>13</sup> A pesquisa NEWZOO/2018, completa, pode ser acessada em: <[https://www.the-esports-bar.com/content/dam/sitebuilder/rm/esports-bar/pdf/Esports\\_Bar\\_Newzo\\_o\\_Esports\\_in\\_Brazil.pdf](https://www.the-esports-bar.com/content/dam/sitebuilder/rm/esports-bar/pdf/Esports_Bar_Newzo_o_Esports_in_Brazil.pdf)>.

<sup>14</sup> Os dados fazem parte da pesquisa *2017 Global Esports Market Report*.

<sup>15</sup> Usuários/as de jogos digitais, de todas as idades, gêneros e etnias, que utilizam um ou mais suportes, plataformas, consoles e dispositivos para jogos individuais ou em rede.

<sup>16</sup> Amostra: na pesquisa TIC Kids Online Brasil, 2017, foram abordados 23.592 domicílios, em 350 municípios, alcançando 71% da amostra planejada de 33.210 domicílios.

Por sua vez, a pesquisa *Crianças e Pais: Relatório de Uso e Atitudes da Mídia 2017*<sup>17</sup>, do OFCOM<sup>18</sup> (Agência Reguladora das Telecomunicações e Mídias do Reino Unido), afirma que 12% das crianças inglesas de 3 e 4 anos e 24% das crianças de 5 a 7 anos jogavam jogos on-line. Essa adoção anterior também se refletiu em hábitos posteriores, com 13% de todas as crianças de 8 a 11 anos e 17% das de 12 a 15 conversando com estranhos nos jogos que praticavam. Mais adiante, no mesmo relatório, destaca-se que o site Roblox hospeda um popular jogo on-line homônimo comumente usado como plataforma de jogos sociais, na qual os/as jogadores/as podem conversar uns/umas com os/as outros/as. Este foi o terceiro site mais visitado por crianças e adolescentes em maio de 2017 (OFCOM, 2017).

## 1.2. Problema de pesquisa e objetivos

Conforme mencionado anteriormente, foi a partir de uma experiência familiar que despertei para o recorte do objeto desta pesquisa, qual seja as interações experienciadas por adolescentes em ambientes de jogos digitais como fenômeno social relevante na contemporaneidade.

O problema de pesquisa foi delineado com vistas à exploração de aspectos da cultura que permeiam o uso dos videogames e dos nexos constitutivos próprios das tecnologias, que enfatizam ou negligenciam certos valores e princípios a partir de ambientes que transformam e são transformados pelos/as seus/suas usuários/as.

O principal objetivo desta tese, portanto, foi compreender camadas da produção de sentidos e significados resultantes de interações experienciadas através dos jogos de videogame, on-line e off-line, individuais e coletivos, a partir do ponto de vista de *gamers* adolescentes que participaram dos grupos focais que realizei durante a fase de campo desta pesquisa.

Ainda que parte dos *Game Studies*, justificadamente, têm optado por investigar acerca das interações de usuários/as com os jogos de videogames, destaco como objeto central da minha pesquisa a escuta de grupos de *gamers* que vivenciam interações entre jogadores/as através dos jogos digitais, por concordar que “a sociedade existe onde quer que vários indivíduos entrem em interação”

<sup>17</sup> Site Ofcom. Disponível em: <<https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-parents-2017>>; <[https://www.ofcom.org.uk/\\_\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes-2017.pdf](https://www.ofcom.org.uk/___data/assets/pdf_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes-2017.pdf)>

<sup>18</sup> Idem: <<https://www.ofcom.org.uk/about-ofcom/what-is-ofcom>>.

(SIMMEL, 1983, p.59).

Evocando a perspectiva ecológica (POSTMAN, 1994), faz-se necessário destacar que cada tecnologia traz consigo lógicas e ideologias próprias, ao enfatizar certos valores e princípios e negligenciar, ou seja, não enfatizar outros.

Desse modo, por meio dos relatos dos participantes e das interações ocorridas durante os grupos focais, observei aspectos das interações entre e dos/as jogadores/as estudados/as e, a partir da análise destes dados, identifiquei os elementos que constituem os hábitos de consumo e as narrativas comunicacionais e simbólicas, mediadas pelos *games*, e suas significações para os/as participantes.

As principais questões que nortearam a investigação, cujos resultados analíticos são apresentados na Conclusão, têm por propósito apresentar o significado de jogar videogame para os/as adolescentes sujeitos da pesquisa, considerando:

1. Como os jogos eletrônicos são percebidos por estes/as usuários/as?
2. Como se constituem as relações e quais as dinâmicas das interações nos ambientes de jogos digitais?
3. De que forma os jogos digitais transbordam o ambiente de jogo e integram o mundo da vida fora dos jogos?

Considerando os dados destacados nas pesquisas apresentadas sobre o consumo de *games*, procurei chamar atenção para os aspectos formativos, educativos e culturais dos jogos digitais que atravessam o cotidiano dos adolescentes ouvidos na fase de campo da pesquisa, como conteúdos comuns aos/às demais usuários/as.

### **1.3. Estrutura da tese**

No capítulo “Jogos digitais como ambientes: uma abordagem ecológica”, discuto inicialmente a teoria antropológica dos jogos e os tensionamentos entre os jogos digitais consumidos como mercadoria oferecida pela indústria do entretenimento.

Tematizo o consumo de *games* a partir dos conceitos da ecologia das mídias, como importante fenômeno social na atualidade, em perspectiva interacionista, e os pressupostos dos estudos de mídias, em especial da Educomunicação e

Alfabetização Midiática Informacional – AMI. Ainda, discuto os imbricamentos ecológicos entre mídias, educação e consumo; as mídias como ambientes e os ambientes como mídias na vida cotidiana; os entrelaçamentos entre a comunicação, o consumo de games e a educação.

No capítulo “Os jogos na cultura”, faço uma revisão bibliográfica sobre a cultura dos jogos digitais, sob a ótica dos *game studies* e da ecologia das mídias. Ofereci um panorama atualizado de pesquisas que discutem as diferentes apropriações socioculturais mediadas pelos *games* como tema de interesse de pesquisa nos diversos campos do conhecimento.

No capítulo metodológico, apresento o percurso da pesquisa, no qual utilizei como instrumento de coleta de dados “grupos focais” com 10 estudantes, entre 12 e 18 anos, da Escola Estadual José Souza Marques<sup>19</sup>, situada no bairro de Vicente de Carvalho, escolhida por critérios de proximidade e relações pessoais.

Os grupos focais demonstraram-se como o método mais produtivo para “identificar vários padrões no surgimento e transmissão do conhecimento de um mundo sociocultural para outro”<sup>20</sup> (MERTON, 2017, p. 551).

No capítulo “Videogame: práticas de jogos on-line e off-line entre grupos de adolescentes no Rio de Janeiro”, apresento a sistematização dos dados e a análise dos fragmentos selecionados à luz das teorias e autores que fundamentam o presente estudo.

No capítulo conclusivo, contextualizo os resultados da pesquisa que teve início a partir das minhas reflexões pessoais. Oxalá os resultados da investigação sobre os nexos que constituem as interações de grupos de adolescentes, participantes desta pesquisa, através dos jogos digitais, possam gerar conclusões preditivas que permitam avanços significativos sobre os *games* como arena de sociabilidade fundamental no tempo presente.

Ainda que esse modo de consumo midiático se concentre em grupos ou segmentos específicos do espectro social, suponho que, em determinado espaço de tempo, mantido o crescimento do setor, a cultura dos *games* continuará se disseminando por toda a sociedade.

---

<sup>19</sup> Em anexo, consta a “carta de aceite” assinada pela instituição de ensino que participou da fase de campo da presente pesquisa.

<sup>20</sup> Tradução pessoal. No original: *Identifying various patterns in the emergence and transmission of knowledge, particularly in the diffusion of knowledge from one socio-cultural world to another.*

## 2. A cultura dos jogos digitais

Neste capítulo, apresento breve revisão bibliográfica na ótica de autores/as que discutem os denominados *game studies*<sup>21</sup>, que compreendem os jogos digitais como um tipo de participação social situada em uma cultura midiática que promove, interpreta, reconfigura e constrói a cultura da qual faz parte (REASSENS, 2005). Os *game studies*, mais do que interpretar o chamado “universo gamer”, criam “um mosaico crítico que, de fato, possibilite a compreensão de uma mídia simulatória que é muito mais do que códigos” (SILVA, 2017, p. 135).

No campo da *Media Ecology*, os ambientes são entendidos como mídias e as mídias, como ambientes. Nessa perspectiva, ambientes midiáticos que são cocriados por usuários/as consumidores/as que, ao vivenciá-los, experienciá-los, transformam a si e aos ambientes que consomem (POSTMAN, 1994).

A perspectiva sistêmica, que aproxima esses dois campos teóricos, entende os jogos digitais<sup>22</sup> como uma mídia simulatória, que oferece aos/às jogadores/as de videogame a oportunidade de ir além das possibilidades de interação que outras mídias oferecem. Considerando os jogos digitais como linguagem, aos jogadores é facultada a apreensão e interpretação dos conteúdos dos textos codificados nos jogos, assim como nas artes ou em outras mídias, ora acatando, ora rejeitando as ideologias contidas nessas linguagens (BOGOST, 2008). Em sentido complementar, concordando com Strate, Braga e Levinson, acrescento que todas as tecnologias carregam em si ideologias, que ao promover determinados conteúdos, simultaneamente, suprimem e omitem outros (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019).

De acordo com Silva (2017), ir além das possibilidades que outras mídias oferecem pode ser exemplificado pela “chance de simular outras vidas, muitas

---

<sup>21</sup> Campo interdisciplinar que estuda os jogos, incluindo videogames, focando em game design, jogadores e o papel dos jogos e videogames na cultura e sociedade (VASCONCELLOS, 2013).

<sup>22</sup> Cf. Capítulo 1, tomei como referência para atribuir o significado das expressões game, games, videogames e jogos digitais, a definição de Aarseth (2001), o qual considera que embora possuam características específicas, podendo variar a classificação de acordo com os objetivos, de modo geral, os games, videogames ou jogos digitais devem ser entendidos como conjuntos de mídias. Complementando a definição de Aarseth (2001), conforme descrito no Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais - Relatório FEP/Games (2011), uso nesta pesquisa a expressão “jogos digitais” para designar videogames, jogos de computador, console, arcades e outros que utilizem tecnologia mobile. De acordo com o contexto, emprego com o mesmo sentido de videogame(s) expressões correlatas como game/games e, ainda, jogos eletrônicos. Para nomear os/as jogadores/as de videogames, os tratamentos são: jogador/a e jogadores/as; usuário/a e usuários/as; gamer ou gamers.



vezes diferentes e afastadas da sua própria, assim como experienciar situações da vida cotidiana, como o simples ato de caminhar ou a ação de uma doença numa pessoa” (SILVA, 2017, p. 136).

Neste capítulo, portanto, contextualizo, de modo crítico e reflexivo, questões que atravessam as dinâmicas que envolvem as interações de usuários/as de videogame, vivenciadas em situações de jogo e além do jogo em si. Por exemplo, em atividades cotidianas inspiradas ou consequentes dos jogos, ou seja, múltiplas atividades entrelaçadas ou localizadas em outros contextos e ambientes sociais ou midiáticos que acompanham os jogos, como conversar sobre os games ou assistir a alguém jogar (REEVES *et al*, 2016). O tipo de interação a qual me refiro, “extrapola os limites do jogo para o mundo real, criando um ecossistema de participação em torno de um jogo em particular, ampliando bastante sua área de influência, atingindo até os não jogadores”<sup>23</sup> (VASCONCELLOS *et al.*, 2017, p. 114).

Os videogames, assim, podem ser entendidos como uma forma de arte e mídia e, ao mesmo tempo, um processo social, que se constitui na cultura por sistemas simbólicos complexos, compostos de regras, códigos, representação, som e imagens, interdependentes. Portanto, as interações entre jogadores/as representam o locus central deste ambiente de trocas que busco compreender. E propiciam interações por meio das quais os/as *gamers* vivenciam possibilidades simuladas de experienciar, ao mesmo tempo, o lugar de objeto e observador das narrativas que criam e desenvolvem durante os jogos.

Historicamente, ainda que o ser humano tenha criado diversos meios e conteúdos interativos, como a carta, o rádio, o telefone e a TV, cada qual com suas especificidades e limitações relativas às tecnologias as quais estão circunscritas, a possibilidade de ampliar as interações entre consumidores e mídia é constante na sociedade.

Embora a busca por ofertar interação/interatividade<sup>24</sup> como valor agregado aos conteúdos midiáticos não seja um fato novo, é possível afirmar que nenhum outro meio, antes do advento da internet, em especial, dos jogos digitais, o fez

---

<sup>23</sup> Tradução pessoal. No original: [...] extrapolates the limits of the game into the real world, creating an ecosystem of participation around a particular game, greatly widening its area of influence, reaching even non-players.

<sup>24</sup> De acordo com o Dicionário Aurélio, Século XXI (1999), o termo interatividade é originário do substantivo interação, junção do prefixo *inter* e do substantivo *ação*, que designa um ato exercido mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas.

gerando a imersão e o envolvimento dos/as consumidores/as como oferecem os videogames.

Interação/interatividade têm sido fatores percebidos pelos/as usuários/as como benefícios a mais, motivadores do consumo e da audiência. Com os jogos digitais as possibilidades de imersão, exploração e conversação em rede, dentre outros fatores, criam uma nova lógica de consumo, realmente interativo, “uma lógica que rompe com a linearidade, com a hierarquia, para dar lugar a uma lógica heterárquica, rizomática, hipertextual” (ALVES, 2005, p.59).

Em outras palavras, a interatividade passou a ser vivenciada contando com a presença e participação efetiva de sujeitos cocriadores dos conteúdos que consomem em sistemas orientados por computador. Como exemplos, destaco as postagens nas redes sociais, os comentários em blogs, as mensagens trocadas em *chat* privado durante uma partida de videogame, entre outros. São ambientes em que a tecnologia media interações que “constroem nos sujeitos o sentimento de envolvimento e de responsabilidade, uma vez que a obrigação em participar nas atividades virtuais se apoia na necessidade de demonstrar suas subjetividades” (SILVA, 2017, p.129).

Contextualizando as interações sociais mediadas pelas tecnologias digitais, de acordo com Strate, Braga e Levinson (2019),

O processo de interação social que ocorre nos ambientes proporcionados pela internet é recente, e parte de estratégias individuais e grupais adquiridas por apropriação e adaptação de regras já estabelecidas, próprias de outros contextos relacionais (...) Nos contextos relacionais tradicionais, as pessoas agem visando à determinada impressão no interior de seu grupo de convivência cotidiana. Existe toda uma regulação tácita que cria expectativas de práticas sociais entre indivíduos. Nas comunicações mediadas por computador, improvisa-se diante de situações inesperadas, repetindo e adaptando-se modelos de outros contextos interacionais. (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p.38).

Embora pareça desafiador e complementar investigar as interações de usuários/as de videogames em relação aos próprios jogos, meu interesse central é observar e procurar compreender as experiências singulares que grupos de *gamers* desenvolvem a partir de jogos digitais, e que “têm suas raízes no que ocorre entre pessoas, não em alguma-coisa-ou-outra dentro de uma pessoa” (BATESON, 1986, p.141).

Portanto, uma cultura observável através de narrativas que contam sobre interações entre pessoas, protagonizada por usuários/as de jogos digitais que são, simultaneamente, atores e cocriadores das ações experienciadas no “mundo” dos videogames, através de suas ideias e práticas (HALL, 2014).

Ao explorar os significados de tais interações, buscando ouvir e refletir sobre os relatos que cada membro de grupos de jogadores/as de videogame descreve a partir desses fenômenos sociais, tenho em foco o conceito central da ecologia das mídias que estabelece que toda e qualquer tecnologia, seja qual for o propósito, enfatiza determinados atributos que, por vezes, fazem-se parecer valiosas descobertas ou, de modo oposto, pesados fardos (POSTMAN, 1994).

Embora estejam situados em momentos distintos dos estudos de mídia, um dos pontos de convergência e interlocução entre a perspectiva crítica e ecológica de Postman (1994) e os *game studies* estadunidenses de Bogost (2008) é o entendimento de que, do mesmo modo que qualquer outro artefato midiático, “nenhum videogame é produzido em um vácuo cultural. Todos carregam os preconceitos de seus criadores. Os videogames podem ajudar a lançar luz sobre esses preconceitos ideológicos” (BOGOST, 2008, p. 128)<sup>25</sup>.

Desse modo, é possível que a leitura crítica dos meios e mídias, base da alfabetização midiática informacional (AMI) e da Educomunicação, atue como um jogo abstrato e reflexivo em que colidam entre si a agência dos desenvolvedores de *games* e a agência dos/as jogadores/as, no qual estes/as desafiem aqueles/as, acatando ou rejeitando os conteúdos e práticas sugeridos pelos videogames aos/às usuários/as.

Portanto, ao pretender compreender as interações que envolvem a cultura dos jogos digitais, tomo como adequado e prudente confrontar as teorias dos *game studies* a partir de autores/as dos campos do interacionismo simbólico e da ecologia das mídias, como perspectivas que discutem e contextualizam as interações sociais, como lugares de produção de sentido e significados para o ser humano.

Uma das premissas da ecologia das mídias estabelece que “qualquer ato comunicacional está necessariamente situado em um suporte material que formata/configura a mensagem e a própria atividade comunicativa” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p.21).

---

<sup>25</sup> Tradução pessoal. No original: [...] no video game is produced in a cultural vacuum. All bear the biases of their creators. Video games can help shed light on these ideological biases.

Sob a perspectiva ecológico-midiática, concordando com Adriana Braga (2007), ações comunicativas, como jogar videogame por exemplo, devem ser examinadas de acordo com o seu caráter prático e as condições ambientais oferecidas pelo aparato tecnológico, com a participação direta do sujeito, inserido em determinado ambiente físico (BRAGA, A., 2007).

Pouco antes do surgimento dos primeiros jogos eletrônicos, no final da década de 70, o educador, filósofo e teórico pragmático, canadense, Herbert Marshall McLuhan, que inspirou os fundadores do campo da ecologia das mídias, sendo ele próprio um deles, em seu famoso livro *Understanding Media*<sup>26</sup>, define os jogos, de modo geral, como construtos adequados à liberação de tensões, os quais possuem “formas artísticas populares e coletivas, que obedecem a regras estritas” (McLUHAN, 1964, p.266). Ao destacar os aspectos lúdicos e culturais dos jogos, Marshall McLuhan afirma que:

[...] tanto os jogos como as tecnologias são contrairritantes ou meios de ajustamento às pressões e tensões das ações especializadas de qualquer grupo social. Como extensões da resposta popular às tensões do trabalho, os jogos são modelos fiéis de uma cultura. Incorporam tanto a ação como a reação de populações inteiras numa única imagem dinâmica. (Idem, p.264).

Ao prever que, um dia, as mídias seriam vivenciadas como uma extensão do ser humano, McLuhan, de certa forma, antecipou outras novas extensões, como os objetos que resultaram da fusão entre jogos e computadores, “uma extensão de nossa própria consciência, captando nossas palavras pelo teclado e exibindo-as na tela com a mesma rapidez com que podemos pensar nelas”, com acesso privilegiado às emoções, pensamentos e interações de seus/suas usuários/as (MURRAY, 2003, p. 102).

## 2.1. Videogames, uma indústria para além do entretenimento

Em uma perspectiva generalista, videogames são considerados produtos da indústria de software de entretenimento (BOGOST, 2008) e podem ser divididos em duas grandes categorias: jogos comerciais voltados, prioritariamente, para o entretenimento e os *serious games* (jogos sérios) que agregam ao jogo objetivos

---

<sup>26</sup> Publicado no Brasil com o título “Os meios de comunicação: como extensão do homem”, editora Cultrix, 1964.

sociopolíticos, educativos ou quaisquer outros, para além do jogo em si, cujas características discutirei amiúde na última seção deste capítulo. Esses tipos de mídia podem ser definidos como suportes computacionais para jogos<sup>27</sup>, utilizáveis por um/a ou mais jogadores/as, e atuam como objetos lúdicos que, por meio de linguagens e formatos específicos, simulam experiências, histórias e fantasias que, antes da criação dos computadores, eram impossíveis de serem vivenciadas por seres humanos.

Ao representar a vida real (fora do jogo) por meio de conjuntos de regras e modelos fantásticos, os games oferecem novas possibilidades de interpretação do mundo que os/as jogadores habitam (BOGOST, 2008). Por exemplo, “experienciar um cenário tridimensional que simula a chegada à praia dos aliados no DIA D durante a Segunda Guerra Mundial, com direito a respingos de água e grãos de areia que batem em seus corpos virtuais enquanto correm” (SILVA, 2017, p.133).

No início do Século XX, muito antes da produção do primeiro videogame nos anos 70, o linguista e historiador Johan Huizinga (2007) assinalou que jogos acrescentam sentidos e significados à vida e permitem aos/às jogadores/as irem além dos limites do aqui e agora. Como características comuns a todos os jogos, esse autor considera que devem ser de livre escolha dos/as jogadores, organizados por regras definidas e estabelecer início e fim; devem ser vividos como intervalos da cotidianidade, logo, não são nem pretendem ser “vida real”. Como atrativos, utilizam a beleza estética e articulam artifícios como repetição, alternância, tensão, equilíbrio e ordenação.

Benjamin (1994), citando Goethe, destaca que a repetição está no cerne do prazer que os jogos são capazes de gerar. Especialmente para a criança, “nada lhe dá tanto prazer como ‘brincar outra vez’. ‘Tudo seria perfeito se pudessemos fazer duas vezes as coisas...’ (BENJAMIN, 1994, p.252).

Historiador que, desde o início do Século XX, preconiza o conceito de jogo como elemento da cultura, Huizinga apontou que através dos jogos a civilização evolui e que o prazer de jogar, resultante da conjugação ordenada de regras e atributos, assim como uma peça musical, “lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’,

---

<sup>27</sup> Utilizamos a definição de “jogos” conforme mencionado por Alves (2017) “jogo como elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, constituindo-se, assim, em atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos e, em especial, os jogos eletrônicos podem ser denominados ‘tecnologias intelectuais’ (ALVES, 2017, p. 17).

‘cativante’. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia” (HUIZINGA, 2007, p.13).

O surgimento dos jogos eletrônicos ocorreu em 1958, nos Estados Unidos, com o primeiro videogame, *Tennis for Two* (NESTERIUK, 2004). Em 1970, há registro do uso de jogos eletrônicos resultante de pesquisas militares com objetivos de treinamento estratégico, neste caso, dissociado do entretenimento (DOMINGUES, 2018).

Popularmente, as arcades ou “fliperamas”, foram as primeiras “máquinas de jogos”. Objetos tecnológicos constituídos por grandes gabinetes iluminados, contendo sistema e controles de jogo, monitor ou tubo de imagem e fonte de alimentação, dispostas em ambientes públicos. Ao oferecer jogos como simuladores de corrida de carros e motocicletas, jogos com simulação de tiro, dança, etc., as arcades se popularizaram pelo relativo baixo custo e atraíram jogadores/as de todas as idades que depositavam “fichas” para brincar (TORQUATO, 2020).

Com o advento da internet e a industrialização dos computadores pessoais, no final dos anos 70 e no início dos 80, o conseqüente aprimoramento dos periféricos e, principalmente, a ampliação da oferta de acesso ao entretenimento interativo através da tecnologia mobile permitiu à indústria segmentar e diversificar seus produtos.

Lançado pela empresa norte-americana Nintendo, no início dos anos 80, o jogo Mario Bros, cujo personagem central personifica um simpático carpinteiro portador de um volumoso bigode, atravessou gerações e gerações tornando-se ícone da indústria de videogames. Mario, o jogo, demonstra a potência, a longevidade e o desempenho comercial de determinados jogos que, em face ao forte apelo popular, geraram lucros estupendos para seus produtores, no caso, atingindo a marca de 500 milhões de cópias comercializadas.

Um dos momentos críticos da história dos jogos eletrônicos ocorreu na transição entre os fliperamas e os videogames de console vídeo, que se popularizaram entre os anos 70 e 80 e, rapidamente, arrebanharam milhões usuários aficionados, em diversos países (idem).

Segundo Castronova (2005), com a crise que se instalou na indústria em face à brusca diminuição do interesse dos/as usuários/as pelas arcades, o colapso total não ocorreu porque as pessoas trocaram os jogos pela antiga TV, e sim em função da aguda “introdução do computador e do console de videogame como

equipamentos de entretenimento doméstico padrão que induziram uma mudança radical na natureza de uma infância típica dos Estados Unidos, Japão e Europa”<sup>28</sup> (CASTRONOVA, 2005, p.56). Esse autor afirma que, da metade da década de 90 em diante, o videogame consolidou-se como hábito de consumo infantil cotidiano, mantendo-se na vida dos/as usuários/as na vida adulta.

Crawford, crítico e desenvolvedor que testemunhou os primórdios da indústria dos videogames estadunidense, afirma que os jogos digitais metamorfosearam-se passando de constructo orientado pelos criadores para objeto dirigido pelo mercado, tendo se acomodado como mercadoria no início da década de 90, ou seja, pouco mais de dez anos após o lançamento do jogo Atari, versão aprimorada do Star Rider, em 1979 (CRAWFORD, 1996).

Um dos marcos da indústria de games norte-americana na década de 1980, foi o lançamento dos suportes portáteis Nintendo Game Boy e Saga Gênesis (1989), que se tornaram consumo da geração pós-fliperamas (SHERRY et al., 2006).

Atento às transformações dos jogos eletrônicos para digitais, Crawford (1996) destacou o rito de passagem entre a época de ouro dos “*coin-op*” (popularmente conhecidos como fliperamas, que eram acionados com moedas ou fichas) e o videogame pessoal. Como exemplo dessa diáspora tecnológica destacam-se os jogos *Pac-Man*, lançado em 1980, que transcendeu o mundo dos *games* tornando-se transmidiático, e os *Space Invaders* e *BattleZone* que, igualmente, obtiveram grande sucesso comercial (idem).

Afetado pela crise econômica que se abateu sobre a indústria *gamer* em 1983 e ficou conhecida como o “crash do videogame norte-americano” (GOULART, 2017), Crawford (1996) projetou duas possibilidades ao examinar a natureza das mutações que, no final do Século XX, seriam impulsionadas pela internet a partir do entretenimento interativo proporcionado pelos jogos eletrônicos. A primeira anteviu o surgimento dos jogos interpessoais (*multiplayers*) que, pouco tempo depois, propiciariam acesso de milhões de adeptos em todo o mundo a um universo infinito de novas oportunidades criativas, atuando intensamente como fator de socialização.

A segunda probabilidade aventada por Crawford (idem), sombria e

---

<sup>28</sup> Tradução pessoal. No original: Within just a decade, the introduction of the computer and the game console as standard home entertainment gear induced a radical change in the nature of a typical childhood in the United States, Japan, and Europe.

pessimista, temia que a indústria de jogos por computador atingiria o esgotamento de seu modelo de negócios em função da baixa criatividade, chegando à maturidade debilitada e fadada à obsolescência. Uma indústria tecnicamente viva, porém com os dias contados em todas as dimensões possíveis.

No entanto, o que de fato ocorreu é que a criação da realidade virtual fez com que os videogames se transformassem em uma indústria mundial que movimentava, anualmente, bilhões de dólares. Com o vertiginoso crescimento, a indústria dos videogames desenvolveu uma infinidade de gêneros, jogos, além de novas formas de jogar.

A lógica da transformação experimentada pela indústria dos jogos eletrônicos e, posteriormente, digitais, no final do Século XX, foi, sobretudo, econômica e gerou a substituição disruptiva dos *arcades* (suportes físicos que necessitavam que os/as jogadores/as realizassem novos pagamentos a cada jogada), por um novo padrão que utiliza tanto suportes fixos, como computadores de mesa e consoles, quanto mobile como notebooks, tablets e smartphones. Essa nova maneira de jogar oferece aos/às usuários/as a possibilidade de remunerar os produtores de videogames no momento da aquisição do suporte e da compra de cada jogo, contudo sem limites de acessos.

Contemporaneamente, os videogames passaram a ser consumidos, basicamente, em dois formatos: o que utiliza consoles dedicados, que necessitam de monitores de computador ou TV acoplados (por exemplo, os modelos Nintendo, Playstation e Xbox) e os dispositivos móveis, como smartphones ou tablets, que ampliaram sobremaneira o acesso aos jogos e mantêm fidos adeptos e comunidades consumidoras, em todos os continentes.

Desse modo, os videogames e os jogos digitais passaram a ocupar os ambientes familiares como organismos tecnológicos sofisticados que transcenderam aos canais convencionais de comunicação eletrônica, como o rádio e a TV e, de uma forma inteiramente particular e revolucionária, passaram a satisfazer nos/as jogadores/as “o desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional (...) intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível” (MURRAY, 2003, p.101).

Campos de fluxo constante de satisfação e prazer, os jogos digitais tornaram viável e naturalizaram a possibilidade de usuários/as interagirem entre si,



integrando ao cotidiano, disputas, batalhas, guerras e uma infinidade de descobertas virtuais que tornaram-se formas de relação social (TORQUATO, 2020).

Em outras palavras, os *games* passaram a ser percebidos como máquinas capazes de conjugar, simultaneamente, em um único lugar ou em vários, atributos convencionais dos objetos lúdicos de entretenimento, como canais de comunicação que incorporam vídeos, sons, imagens, histórias, narrativas e uma gama infinita de subsistemas que se fazem presentes nas interações interpessoais cotidianas dos/as jogadores/as.

Abandonando, vez por todas, a perspectiva de que os videogames seriam apenas um produto a mais na vida dos/as seus/suas consumidores/as, Torquato (2020) sustenta que o Século XXI será o século dos jogos digitais. Deixando de ser apenas “associado aos públicos infantojuvenis para ser diversificado a todas as idades e gêneros” (TORQUATO, 2020, p.13), os videogames passaram a ocupar lugar de destaque na indústria de entretenimento mundial, disputando a atenção de consumidores das demais mídias de massa, como a televisão, o rádio, o cinema, dentre outras.

Se levarmos em conta que a imprensa, exemplo de tecnologias disruptivas, levou séculos para transformar radicalmente o modo como percebemos a comunicação, é provável que, com menos de cinquenta anos de existência, os jogos eletrônicos reservem às próximas gerações grandes transformações quanto ao caráter de seu consumo e aplicações. Tais potencialidades, que permanecem latentes, podem ser percebidas como valiosos objetos para pesquisas científicas, especialmente no campo das ciências sociais.

## **2.2. O que significa “cultura *gamer*”?**

O conceito de cultura que baliza esta pesquisa está ancorado na percepção de que o ser humano é um “animal amarrado a teias de significado que ele mesmo teceu” (GEERTZ, 1989, p.15). Dito de outra forma, a cultura é vista como um processo corrente de construção de significados, que ao ser construído ou modificado, também (re)constrói e modifica seus/suas autores/as e construtores/as.

Segundo Shaw (2010) a ideia de uma “cultura *gamer*” surge como parte de uma cultura mais ampla, permeada por outras subculturas forjadas nos próprios ambientes dos jogos a partir de “suas práticas sociais e uma identidade/comunidade

compartilhada” (SHAW, 2010, p. 4)<sup>29</sup>.

Para compreender a multiplicidade de culturas que permeiam os jogos digitais, é fundamental atentar para o *bias* de cada pesquisador que retrata a cultura, especialmente as (sub)culturas contemporâneas, de acordo com suas próprias técnicas e preferências. Com efeito, é crucial que o/a pesquisador/a evite abrir mão do necessário afastamento desapassionado do objeto, para prevenir o risco de tomar como dadas descrições baseadas em análises morais, circunscritas entre certo ou errado, por exemplo, ao apontar se uma cultura, relativa a um *game* específico, por exemplo, é violenta ou não violenta.

Castell e Jenson (2007) entendem que, vistos de uma forma mais ampla, os videogames enquadram-se, simultaneamente, como produtores e produtos que geram “colisões entre esferas culturais tradicionalmente desconectadas: trabalho e lazer, fatos e ficção, casa e fora de casa, educação e entretenimento” (JENSON; CASTELL; 2007, p. 114)<sup>30</sup>.

Segundo Shaw (2010) “há uma função social e política na valorização de certos tipos de consumo e jogos em detrimento de outros, algo que as análises culturais dos videogames devem interrogar” (SHAW, 2010, p.12)<sup>31</sup>. De acordo com essa autora, ao procurar estabelecer definições da cultura *gamer*, alguns autores situam-na de forma distinta à cultura popular dominante, todavia capaz de influenciá-la. Sobre a natureza dos dados nos fenômenos sociais, Geertz (1989) aponta o seguinte:

[...] o que chamamos de nossos dados são realmente nossa própria construção das construções de outras pessoas, do que elas e seus compatriotas se propõem - está obscurecido, pois a maior parte do que precisamos para compreender um acontecimento particular, um ritual, um costume, uma ideia, ou o que quer que seja está insinuado como informação de fundo antes da coisa em si mesma ser examinada diretamente. (GEERTZ, C. 1989, p. 19).

As informações de fundo a que Geertz se refere dizem respeito a uma cultura particular, plural, contemporânea, que dialoga com diferentes áreas do conhecimento e se projeta a partir da leitura crítica e reflexiva de uma cultura

<sup>29</sup> Tradução pessoal. No original: [...] social practices and a shared identity/community created in the gamespace.

<sup>30</sup> Tradução pessoal. No original: [...] collisions between traditionally disconnected cultural spheres: work and leisure, fact and fiction, home and away, education and entertainment.

<sup>31</sup> Tradução pessoal. No original: [...] there is a social and political function to valuing certain types of consumption and play over others, something cultural analyses of video games should interrogate.

dominante; uma cultura ainda recente, porém com traços e características descritos por vários/as autores/as.

De acordo com Alves (2005), a compreensão das múltiplas culturas dos videogames agencia o entendimento desta como um sistema simbólico, o que implica “atentar para um elemento que emerge na sociedade a partir da década de 1950 e que intensifica a imersão em um novo ambiente semiológico, constituído basicamente de signos, ícones e sinais” (ALVES, 2005, p.28).

Na opinião de Jenkins (2006) culturas *gamer* englobam as convergências e as interações dos sujeitos com as diversas mídias, através do caráter participativo, em ambientes, plataformas e suportes específicos para os jogos digitais.

Sentido similar aparece na análise de Bogost (2008), que descreve o videogame no sentido de comunidade:

“[...] como uma ‘comunidade prática’ (...) uma situação social comum em torno da qual as pessoas colaboram para desenvolver ideias. Nesse sentido, quem joga videogame desenvolve valores, estratégias e abordagens para a própria prática do jogo”. (BOGOST, 2008, p. 119)<sup>32</sup>.

Portanto, culturas *gamer* desenvolvem-se tanto nos múltiplos ambientes dos jogos, em situações de jogo, quanto no mundo da vida em rotinas de não jogo, em que as experiências vivenciadas durante os jogos aproximam usuários/a e comunidades *gamers* em interações que localizam nos jogos digitais a centralidades dos interesses comuns. Desse modo, entendo que os videogames não são apenas meros facilitadores de atividades dos campos social, cultural ou político, mas, igualmente, “são também meios de comunicação em que os próprios valores culturais podem ser representados” (BOGOST, 2008, p. 119)<sup>33</sup>.

Vasconcellos *et al.* (2017) acrescentam, que, ainda que de forma sutil, “mesmo em jogos para um jogador, sempre há algum nível de influência de outros jogadores (...) mentores, imitadores ou simplesmente companheiros que compartilham de uma paixão” (VASCONCELLOS *et al.*, 2017, p.14, tradução nossa).

<sup>32</sup> Tradução pessoal. No original: [...] as a "community of practice", (...) a common social situation around which people collaborate to develop ideas. In this sense, the people who play video games develop values, strategies, and approaches to the practice of play itself.

<sup>33</sup> Tradução pessoal. No original: [...] they are also media where cultural values themselves can be represented.

Portanto, ao investigar a complexidade dos imbricamentos entre os *games* e suas representações culturais, faz-se necessário reconhecer a cultura de simulação, a oportunidade dos/as usuários/as desempenharem diferentes papéis sociais em ambientes “meio-reais” (GOULART, 2018), previamente estruturados, “mundos construídos, <<governado por regras>>” (sic.) (TURKLE, 1987).

Compreender os jogos digitais enquanto artefato cultural requer reconhecê-los não apenas pelo que representam enquanto jogos isoladamente, mas, observando as diversas experiências conjugadas pelos/as jogadores/as, como o compartilhamento de visões de mundo, sentidos e afetos, durante o ato de jogar videogames. Não uma cultura única, singular, mas, no plural, “culturas - por compreender que diferentes ambientes, gêneros e comunidades, embora mantenham elementos em comum, são mediadas por e produzem diferentes experiências” (GOULART, 2019, p.73).

Sherry Turkle (1995) afirma que a simulação propiciada pelos computadores carrega em si um instrumento analítico que transcende os limites humanos da compreensão das coisas da vida, oferecendo acesso a realidades complexas de modo eficaz. Essa autora acredita que a cultura da simulação foi forjada ao longo de décadas de uso dos dispositivos de informática que, ao evoluírem, consolidaram nos/as consumidores/as o prazer de navegar em espaços constituídos por simulações do que, no senso comum, pode ser definido como mundo real.

Turkle (1995), ao apontar para a naturalização da estética de simulação como cultura, considera que,

[...] quando a criança de hoje está em frente de um videogame, existe contato entre a criança física e a máquina física. Mas existe igualmente outro contato: entre a cultura da criança e uma cultura da simulação. Ao contrário dos mundos das máquinas de *flippers*, do desporto ou da literatura, os computadores existentes dentro deles fazem que os videogames sejam <<orientados por regras>> (TURKLE, 1989, p. 69).

De acordo com a autora, as artes apropriam-se e transformam a natureza em representações de momentos singulares, em simulacros computacionais, criando referenciais estéticos em que “uma legião de sinais, confundidos com a realidade, podem substituir o real. A sua estética tem a ver com a manipulação e a recombinação” (idem, 1987, p.69).

Sobre a cultura da simulação destacada por Turkle, cabe mencionar que se trata de experiências que configuram o desenvolvimento da experiência social humana, como nas “brincadeiras de rua” da minha infância, mencionadas na Introdução, que simulavam situações de duelos entre polícia e ladrão. Portanto, os games se apropriam da estética da simulação e ampliam consideravelmente suas possibilidades, mas não a forjaram.

Entre a herança da naturalização do uso dos primeiros computadores pessoais como extensões do humano e o uso cotidiano dos avatares contidos nos videogames atuais, sobre os quais discutiremos mais detalhadamente nas próximas seções, Alves (2005) acredita que a manutenção da “cultura da simulação” deu origem a uma nova forma de representação social.

### 2.3. Cultura *gamer* no Brasil

O desenvolvimento do que pode ser chamado da cultura *gamer* brasileira, considerando tratar-se de uma cultura híbrida (CANCLINI, 2015) que se constitui e se multiplica a partir de inúmeras subculturas, foi marcado por fatores políticos, socioculturais e ambientais que, se por um lado retardaram o acesso dos consumidores no Brasil às tecnologias disponíveis em outras partes do mundo, por outro, favoreceram a ampliação da demanda por consumo de videogames no país, a partir da virada do final do Século XX. Concordando com Canclini (2015), consideramos por hibridação a fusão de “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 2015, p. XIX).

Historicamente, os anos 80, no Brasil, têm sido descrito como uma “década perdida” (FERREIRA, 2017) marcada por mudanças na produção e consumo de tecnologias, caracterizada pelo ambiente político conturbado, em que, curiosamente, a forte recessão econômica e as políticas de reserva de mercado tornaram-se fatores que acabaram por impulsionar o desenvolvimento do mercado consumidor de jogos de videogames.

Entre o final dos anos 70 e o início dos 80, ainda que a indústria de videogames norte-americana estivesse em crise, no Brasil o problema não afetou o surgimento de uma produção em âmbito nacional, quando a Philco-Ford lançaria o telejogo, o primeiro videogame brasileiro, cujo console era acompanhado dos jogos

paredão, tênis e futebol, apenas três anos após o início de sua comercialização nos Estados Unidos (FERREIRA, 2017, p.4).

Aspectos socioeconômicos daquele momento, conseqüentes e em reação à reserva de mercado, favoreceram práticas de comercialização e consumo em desconformidade à legislação vigente, tais como clonagem de tecnologias estrangeiras, o que se tornou popularmente identificado como “pirataria”, ou seja, quebra de códigos e patentes (FERREIRA, 2017; SOBREIRA, 2017; CHIADO, 2013). A multiplicação desenfreada da clonagem de equipamentos estrangeiros tornou possível o início da indústria nacional de jogos eletrônicos e consoles, favorecendo a difusão e a comercialização dos primeiros videogames fabricados no Brasil.

No início dos anos 90, com o fim da lei que impedia empresas estrangeiras de informática de estabelecerem unidades fabris e geradoras de negócios no país, o Brasil deu o primeiro salto que ampliaria sobremaneira o comércio e o consumo de *games* genuinamente brasileiros e respectivas adaptações, com o lançamento do Atari 2600.

Todavia, isto aconteceu com dez anos de atraso em relação aos modelos originais, estadunidenses. Daquele momento em diante, o Atari, já amplamente comercializado nos Estados Unidos, passaria a atender parte da demanda reprimida de usuários/as brasileiros/as que, até então, dependiam da engenharia reversa e da criatividade de produtores e comerciantes nacionais para adquirir os modelos “piratas” (correlatos, adaptação do Atari original), fabricados ao arripio dos fabricantes estrangeiros que detinham as patentes sobre os videogames e seus jogos (FERREIRA, 2017).

Segundo Sobreira (2017), com o surgimento das primeiras *Lan Houses*<sup>34</sup>, campeonatos e clubes de videogames no Brasil, além dessa singular capacidade adaptativa dos/as brasileiros/as de engendrar arranjos provisórios e informais, foram a base da “cultura colaborativa” que se naturalizou nos ambientes digitais por meio das trocas de informações.

Na opinião de Alves (2005), um dos fatores determinantes para o sucesso das *Lan Houses* brasileiras foi a possibilidade de acessar outros/as jogadores/as

---

<sup>34</sup> Considera-se *Lan House* ou *Lanhouse* estabelecimentos comerciais que se configuram como “casas de jogos multiusuários que permitem aos *gamers* se comunicarem e cooperarem uns com os outros através da intranet ou internet” (ALVES, 2005, p. 67).

em diferentes partes do mundo e, deste modo, tornarem-se “protagonistas virtuais”.

Com o crescimento vertiginoso do consumo de jogos no país, no ano de 2016, um quarto de século após o início do lançamento norte-americano do console *Phantom System*, havia no Brasil “61 milhões de usuários, sendo o 11º mercado em faturamento no mundo” (SOBREIRA, 2017, p.2). Cabe destacar que esse videogame, originalmente vendido pela empresa japonesa Nintendo e comercializado em território nacional pela Gradiente, tornou-se conhecido como o “primeiro clone oficial” brasileiro (idem, 2017).

## 2.4. Alguns estilos e categorias de jogos digitais

À título de contextualização, relaciono, a seguir, jogos, estilos e categorias de *games* que têm sido recorrentemente citados na literatura de *game studies*. Aproveito para destacar que se trata de um campo vasto e que apresenta mudanças frequentes, visto que as transformações da indústria têm alcançado uma velocidade incremental em resposta às demandas dos consumidores ávidos por inovações.

Jogos de tiro ao alvo, que enfatizam a coordenação visomotor (Doom); Jogos de combate, nos quais os usuários tentam estabelecer ou evitar contato com as situações que são exibidas na tela (Mortal Kombat); Jogos de plataforma (corrida), nos quais o jogador tem de navegar por edifícios que se assemelham a labirintos, andaimes e escadas, evitando perigos e colecionando símbolos (Squarex e Pac Man); Jogos adaptados de outras mídias visuais, como Aladin e o Rei Leão; Jogos de esportes, que simulam na tela diferentes esportes da vida real (...), Pong (Atari), uma simulação de jogo de tênis de mesa... Jogos de corrida, caracterizados por serem um tipo especial de simulação desportiva que descreve as corridas... (FRAGOSO, 1996, *apud* ALVES, 2005, p. 72).

Em síntese, podemos apontar os seguintes elementos de destaque:

- Jogos de ação, que, em geral, tendem a privilegiar a jogabilidade, ou seja, a interação do jogador com os sistemas do jogo. Essa categoria destaca as habilidades do/a usuário/a relativas à experiência de controle do/a personagem. Jogos desse tipo podem ser vivenciados em plataformas como *Mario Bros*.
- Jogos de luta, que, geralmente, oferecem ao/à usuário/a a oportunidade de antecipar as ações ou movimentos dos/as oponentes, por exemplo, como

*Tekken.*

- Jogos de aventura, que usam o enredo para inserir o/a jogador/a na narrativa historicizada no jogo, como *The Last of Us* ou *Grand Theft Auto*.
- Jogos de estratégia, que têm como foco principal a tomada de decisões do jogador. São exemplos dessa categoria os jogos de tabuleiro, como xadrez, e jogos de cartas, como *Magic: The Gathering*. (BEASTLEY; STANDLEY, 2009; TORQUATO, 2020).

Na opinião de Torquato (2020), contemporaneamente, *games* on-line MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) comparecem entre as opções de maior sucesso comercial da indústria de jogos, mundialmente.

[...] os MMORPGs são principalmente jogos de aventura ou de fantasia, no qual o jogador pode explorar um universo virtual e interagir com outros usuários por meio de um avatar ou personagem personalizável de acordo com as mecânicas do jogo. Na categoria dos MMORPGs, destaca-se o jogo *World Of Warcraft*. Conhecido pela sigla WoW, é o MMORPG com maior número de jogadores ativos (já atingindo o recorde de 10 milhões de usuários) e o *game* de maior rentabilidade do gênero, sendo assim um dos jogos mais importantes da contemporaneidade, com mais de duas décadas de história e uma comunidade muito ativa e presente em fóruns e outros grupos on-line (TORQUATO, 2020, p.14).

Goulart (2017), ao mencionar o “Manifesto Por Um Século Lúdico” (ZIMMERMAN, 2013) reforça a tese de que o Século XXI traz consigo a apoteose dos jogos digitais, em que a necessidade da articulação da linguagem através do lúdico figurará como valor essencial das dinâmicas de interação e o processamento de informações. Nesse cenário, os jogos atingem o ápice na organização das relações sociais, requerendo atenção da sociedade não apenas em virtude do seu imenso apelo de consumo, mas pela amplitude das questões sociais que abarca como mídia de massa que transforma e é transformada pelos ambientes que ocupa (GOULART, 2017).

[...] é impossível compreender os jogos digitais sem compreendermos sua cultura e sua história - e o jogo de forças e diferentes interesses que essas exercem, criando possibilidades e impossibilidade de acesso, expressão e convivência dentro da cultura dos jogos digitais (IDEM).

Conforme discutido anteriormente, os jogos digitais abarcam diferentes estilos e plataformas, proporcionam interações que envolvem uma diversidade



incontável de sujeitos, gêneros, nacionalidades, estilos de vida, etc., e que, “nem todos esses tipos de jogo e jogadores podem ser incluídos em um estudo de uma comunidade isolada de jogadores” (SHAW, 2010. p.14)<sup>35</sup>. No entanto, mais do que discutir ou acatar as definições atribuídas à cultura dos videogames, entendo ser mais instigante e desafiador tencioná-las e procurar desvendar os motivos subjacentes à construção de tais definições.

Concluindo, considero oportuno observar tais interações contextualizando o uso de videogames como hábito de consumo relacionado a outras mídias e inserido em determinada cultura e como uma cultura em separado. Dito de outra forma, entendo ser adequado buscar entender não a cultura internalizada nos jogos digitais, mas, principalmente, investigar como se constitui a cultura dos jogos digitais.

## 2.5. Representação e identidade no universo gamer

O reconhecimento acadêmico da existência de uma cultura típica dos jogos digitais tem suscitado o desenvolvimento de pesquisas que envolvem uma diversidade de subculturas, tais como gênero, infância, adolescência, em discussões sobre temas diversos, desde violência, representação, identidade, até questões demográficas envolvendo classe, renda, idade.

De fato, analisando o mapa atual do consumo de jogos digitais no Brasil (PGB, 2019), é possível afirmar que a cultura dos games tem se modificado em relação às décadas anteriores.

Embora as tensões de gênero e étnicas permaneçam, os ambientes de jogos digitais antes vistos como majoritariamente frequentados por homens, brancos e heterossexuais, que se apresentavam em aparente condição de superioridade aos/às demais usuários/as, esse quadro tem passado por substanciais modificações em conformidade com o contexto da diversidade brasileira (GOULART, 2017).

Os dados resultantes da PGB (2019; cf. Introdução), que apontam maioria feminina quanto ao consumo de *games* no Brasil, comparados a pesquisas (GOULART; NARDI; 2017) que sugerem o entendimento de que a maioria dos/as usuários/as de videogames pertencem ao gênero masculino, de etnia branca, aponta um paradoxo, qual seja, um ambiente majoritariamente formado por participantes

---

<sup>35</sup> Tradução pessoal. No original: [...] not all of these types of play and players can be encompassed in a study of an isolated gamer community.

do gênero feminino continua a ser percebido como majoritariamente masculino.

Nesse caso, os dados que chamam atenção dos/as pesquisadores/as, de acordo com a amostra da PGB (2019), apontam que 53% do total dos/as jogadores/as de videogame pertencem ao gênero feminino, no Brasil.

A prevalência do gênero feminino na comunidade *gamer* nacional, pelo terceiro ano consecutivo, obviamente, representa um indicador social relevante. Em contraste, estudos sobre os ambientes e o comportamento dos usuários de jogos digitais (GOULART, 2017), principalmente estadunidenses, mas não apenas, têm denunciado, enfaticamente, a existência de contextos interacionais tóxicos, que oprimem usuários/as do gênero feminino e LGBTQIA+ nos ambientes on-line. Segundo esses estudos, os frequentes ataques virtuais às usuárias de videogames tornaram-se práticas sociais recorrentes.

Um dos eventos<sup>36</sup> que se tornou mundialmente conhecido no *mainstream*, popularmente chamado de *Gamergate*<sup>37</sup>, teve início em 2014 e deu visibilidade a uma série de perseguições de gênero, além das dificuldades de acesso e de expressão, compondo um entrelaçado jogo de interesses, constrangimentos e tensionamentos que visavam limitar, segregar e rotular as práticas femininas e de outros grupos sociais no universo *gamer*.

Segundo Torquato (2020), seis anos após o *Gamergate*, mulheres *gamers* continuam sentindo-se oprimidas em ambientes de jogos eletrônicos que, em alguns casos, tornaram-se espaços de intolerância e hostilidade à diferença de gênero. De acordo com a autora, esse tipo de desconforto pode ser provocado por variáveis distintas, dentre as quais, questões relacionadas aos estereótipos vinculados à estética das personagens e avatares mais utilizados nos jogos. Mesmo sendo maioria no universo *gamer* brasileiro, “jogadoras relatam se sentirem alienadas e excluídas de jogos on-line, seja por falta de familiaridade com jogos eletrônicos ou por sofrerem com ameaças e pressão dentro do ambiente dos *games*” (TORQUATO, 1995, p. 54).

---

<sup>36</sup> Neste caso, “evento” conceituado como “acontecimento único, irrepetível e imprevisível, sendo o nascimento e a morte alguns dos exemplos maiores do que é evento” (SILVA, 2017, p.131).

<sup>37</sup> *Gamergate* é o termo utilizado nos *Game Studies* para designar um ataque virtual coletivo, que teve início em 2014, que utilizou principalmente nas redes sociais para atacar, difamar e oprimir mulheres e outras personalidades, que defendiam a adoção de práticas mais inclusiva e diversas nos ambientes de jogos digitais (GOULART, 2017).

Desse modo, é possível inferir que, mesmo o gênero feminino constituindo-se como o maior universo de usuários no ambiente de *games* on-line no Brasil, isso não significa que as jogadoras interajam com seus pares livres das agressões impostas por determinados grupos. A compreensão desse paradoxo perverso de consumo, com reflexos nas interações sociais estabelecidas na chamada cultura *gamer*, consiste em um imenso desafio para pesquisadoras/es de todo o mundo.

Os pesquisadores Jansz e Martis (2007) ao investigarem sobre representação no ambiente de jogos digitais, revisaram algumas pesquisas com recorte sobre gênero e etnia<sup>38</sup>. Para tal, utilizaram a metodologia da análise do conteúdo introdutório de 12 jogos de videogames contemporâneos para discutir estereótipos que se fazem presentes na cultura *gamer*, analisando dados captados durante 12 anos consecutivos.

Entre os objetivos desses pesquisadores estadunidenses, constava verificar eventuais alterações na diversidade da composição dos/as personagens dos jogos, tendo como impulso o evento recente apelidado de “fenômeno Lara”<sup>39</sup>, que significaria a emergência do protagonismo de uma personagem do gênero feminino, em contraponto à percepção de que o mundo dos jogos digitais continuaria marcado e dominado pela estereotipagem masculina (idem). A popularidade dos jogos foi um dos critérios de seleção dos jogos analisados, identificando-os por meio de ranqueamentos oferecidos por publicações especializadas em videogames.

A metodologia utilizada pelos autores apontou que “o foco em títulos de sucesso impedia de nos ocuparmos com *games* em um nicho de mercado possivelmente incomum em sua representação de gênero e raça” (JANSZ; MARTIS; 2007, p. 144)<sup>40</sup>. Ao perquirir sobre a representação de jogadoras/es por personagens de jogos que podem ser manipulados e simulam humanos de

<sup>38</sup> Braun & Giroux, 1989; Children Now, 2001; Dietz, 1998; Haninger & Thompson, 2004; Smith, Lachlan, & Tamborini, 2003; Thompson & Haninger, 2001; Beasley & Standley, 2002; Brand, Knight, & Majewski, 2003; Children Now, 2001; Dietz, 1998; Gailey, 1993; Provenzo, 1991; Ramírez, Forteza, Hernando, & Martorell, 2002.

<sup>39</sup> Jansz e Martis (2007) classificaram como “fenômeno Lara”, os prováveis efeitos positivos desencadeados pela personagem Lara Croft, protagonista do jogo Tomb Raider, lançado em 1996, em contraste ao estereótipo até então predominante nos jogos, de personagens gênero masculino, representando etnia branca, “hipermusculosos”. Em face do caráter e da posição dominante da personagem Lara Croft, autores dos *Game Studies* aventaram efeitos positivos desencadeados pelas representação da personagem, especialmente, junto às usuárias do referido videogame.

<sup>40</sup> Tradução pessoal. No original: [...] The focus on successful titles prevented us from being occupied with games in a niche of the market that were possibly unusual in their portrayal of gender and race.

diferentes etnias e gênero, a pesquisa atribuiu pontos de acordo com o lugar de poder ocupado por diferentes gêneros na construção da narrativa dos jogos.

Eles concluíram que a grande maioria das personagens eram de cor branca e as femininas representadas como seres “hipersexualizadas”, seios irrealisticamente volumosos, cinturas finíssimas e trajes mínimos destacando as personagens por meio do apelo da nudez parcial (CHILDREN NOW, 2001)<sup>41</sup>. Além disso, concluíram que, ainda que tenham ocorrido interessantes mudanças nos padrões dos personagens oferecidos nos jogos mais populares, permanece vigente a predominância de heróis e heroínas (em menor número) de pele branca e gênero masculino.

A correlação entre personagens protagonistas e coadjuvantes dos jogos estudados apontou que 13, de 22 personagens (aproximadamente 60%) protagonistas, representavam o gênero masculino. Comparativamente, nos papéis desempenhados pelos coadjuvantes, foi percebida uma organização mais equânime entre os gêneros (seis personagens do gênero masculino e o mesmo número do feminino). Sobre os últimos, não foi identificado na pesquisa personagens do gênero feminino em condição de submissão nas narrativas dos jogos estudados.

Confirmando que estereótipos costumam estar ligados à manutenção de papéis sociais, consoante à percepção de discreta alteração dos estereótipos dominantes presentes nas pesquisas anteriores, nessa pesquisa os autores concluíram que apenas três personagens do gênero masculino figuravam nas narrativas em posições submissas, atuando como amigos ou auxiliares dos/as protagonistas, porém, não como vítimas (JANSZ; MARTIS; 2007).

As divergências identificadas entre os achados de pesquisa de Jansz e Martis (2007) podem apontar para a equidade, tendência que, se verificada por investigações em curso e futuras, poderá significar a ampliação de maior equilíbrio entre as representações de gênero entre personagens dos *games*, *pari passu* ao alargamento das fronteiras e das possibilidades de interações sociais relacionadas ao mundo do videogame. De acordo com Jansz e Martis (2007), a amostra analisada,

---

<sup>41</sup> Children Now é uma organização não governamental, que atua na representação da gama de problemas que afetam a criança, desenvolvendo pesquisas e estudos para questões sociais complexas, mediando e orientando formuladores de políticas sobre a importância de tais questões. <https://www.childrennow.org>.

[...] justifica conclusões sobre mudanças na posição de personagens masculinos e femininos. Mulheres e homens foram distribuídos igualmente na classe de personagens principais e as mulheres ocuparam uma posição dominante com a mesma frequência que os homens. Isso é totalmente diferente dos personagens principais exclusivamente masculinos nos estudos de Provenzo (1991) e da Children Now (2001) e bastante diferente da pequena porcentagem (15%) de heróis femininos encontrados por Dietz (1998) (...) Isso contrasta com a presença de personagens femininas submissas em todos os outros estudos (JANSZ; MARTIS; 2007, p. 4, tradução pessoal)<sup>42</sup>.

Esses pesquisadores (2007) denominaram como “fenômeno Lara Croft” a categoria de jogos que retratam as personagens do gênero feminino como aberrações hipersexualizadas em oposição aos personagens protagonistas, do gênero masculino, que figuram nas narrativas como personagens mais capazes de atingir os objetivos do jogo.

De acordo com Silva (2017), a hegemonia do gênero masculino nos ambientes de jogos digitais tende a ser um preconceito, que sugere que videogame não é considerado atividade feminina. Essa percepção presente na cultura dos jogos digitais destoa da crescente predominância do gênero feminino e de alguns tipos de jogos e plataformas, como o mobile, em que, segundo a PGM (2019), as mulheres predominam.

Ao justificar a relevância de pesquisas que investigam representação de gênero nas mídias, Martis (2007) compreende que tais estudos devem levar em conta os modos como os conteúdos midiáticos são vivenciados pelas/os usuárias/os. Esses autores afirmam que a construção de significado, o caráter interativo e um certo “estado de presença” (LEE, 2004; *apud* JANSZ; MARTIS; 2007, p.142) vivenciados pelos/as *gamers* são variáveis que devem ser amplamente discutidas pelos pesquisadores. Acerca da categorização da “presença” dos/as usuários/as em ambientes de jogos, esses autores afirmam:

A “presença” pode possivelmente intensificar as experiências oferecidas pelo jogo ao jogador, a fim de construir um significado pessoal, Em segundo lugar, a interatividade também

---

<sup>42</sup> Tradução pessoal. No original: [...] warrants though conclusions about changes in the position of male and female characters. Women and men were distributed equally in the class of leading characters (six women and six men) and women occupied a dominant position as often as men did. This is altogether different from the exclusively male leading characters in the studies by Provenzo (1991) and the Children Now (2001) team and quite different from the tiny percentage (15%) of female heroes found by Dietz (1998). (...) This contrasts with the presence of submissive female characters in all other studies.

pode ter consequências para a identificação do jogador com os personagens representados nos jogos. Muitos videogames permitem que seus jogadores representem identidades no sentido mais literal da palavra. Os jogadores podem realmente “ser” seus personagens em uma realidade virtual divertida (JANSZ; MARTIS; 2007, p. 142)<sup>43</sup>.

Jogos digitais articulam a exposição de singularidades, coconstrução de identidades em ambientes particulares. *Games* nos quais as/os usuárias/os desenvolvem identidades narrativas ao desenrolar de cada etapa e fase do jogo, as escolhas dos/as jogadores/as singularizam e constituem a unidade personagem-jogador/a “pois são essas escolhas, diante de determinados eventos, que representam subjetividade e identidade narrativa elaboradas pela jogadora ao longo de sua jornada pelo universo simulado do jogo” (SILVA, 2017, p.140).

Confirmando a perspectiva dos estudos mencionados anteriormente, Torquato (2020) infere que “a escolha de um avatar feminino, apesar de ser puramente visual, possui implicações que ultrapassam as barreiras do mundo sintético” (TORQUATO, 2020, p.28). Essa autora reforça a necessidade de novas pesquisas acerca das identidades, narrativas e suas representações no ambiente digital.

Portanto, o entendimento da objetificação de gênero constante nos estereótipos propagados em determinados conteúdos dos jogos digitais, assim como o que estes significam e impactam na representação dos sujeitos usuários/as desses jogos é, sem dúvida, o primeiro passo para a desconstrução desses estereótipos.

## 2.6. Avatares<sup>44</sup> e skins<sup>45</sup> enquanto representação no ambiente do jogo

A investigação dos modos como os estereótipos atuam na cultura tem ressonância no ponto de vista do filósofo Adriano Duarte Rodrigues (2015), quando

<sup>43</sup> Tradução pessoal. No original: Presence conceivably may intensify the gamer’s reception of game content in order to construct personal meaning. Second, interactivity may also have consequences for the gamer’s identification with characters represented in the game. Many video games enable their players to enact identities in the most literal sense of the word. Gamers can actually ‘be’ their characters in a playful virtual reality.

<sup>44</sup> “Avatar” ou “avatares” são constructos mediadores entre os/as usuários/as dos jogos digitais que possuem esta modalidade e os ambientes sintéticos. Atuam nas diegese dos jogos, dando forma a personagens modelados, personalizáveis, de acordo com as mecânicas específicas de cada *game* (TORQUATO, 2020).

<sup>45</sup> Considero que “skin” ou “skins” (no idioma inglês, pele) correspondem às roupas e adereços e formas visuais pré-construídas, que permitem aos/às jogadores/as alterarem a aparência dos personagens, criar identidades específicas e agregar valor simbólico a estes, nos ambientes dos jogos digitais.

aponta que “cada um de nós é senão aquilo que pensa que é para aqueles com quem está envolvido, em cada uma das relações com que eles estabelecem” (RODRIGUES, 2015, p. 6).

Com o objetivo de discutir as formas como a violência dos símbolos, que não se restringe às violências física e estrutural, nos ambientes de jogos digitais podem ou não refletir na violência social no mundo da vida, pesquisadores têm investigado as relações de poder contidas nas representações das/os jogadoras/es através das características e atributos “humanos” simbolizados nos personagens dos *games*, tais como sexualidade, virilidade, masculinidade ou feminilidade.

Na opinião de Pham (2007), pouco tem se questionado nos artigos científicos a ideia da predominância do gênero masculino na cultura *gamer* e que, ao fazê-lo, algumas publicações terminam por reforçar a expectativa de hegemonia masculina. De acordo com essa autora, é notório que “as mulheres jogam videogame, mas a cultura do videogame não é necessariamente um espaço acolhedor para elas” (PHAM, 2007 *apud* SHAW, 2010, p. 6)<sup>46</sup>. Portanto, o reexame crítico, atualizado, da presença da mulher nos ambientes de jogos e na cultura *gamer* como um todo consiste em objeto de estudo relevante.

Críticas do design de jogos digitais específicos para jogadoras, as pesquisadoras e desenvolvedoras Castell e Jenson (2007) criticam o uso de argumentos relacionados à inclusão de gênero que o fazem por meio de reducionismos que procuram reproduzir estereótipos caracterizando feminilidade e masculinidade a partir das suas diferenças, como se o descompasso entre os gêneros nos ambientes de jogos digitais pudesse ser reduzido com o desenvolvimento de videogames com “caixas rosas”. Essas autoras afirmam que “após o fracasso em criar e comercializar diretamente para as meninas no final dos anos 90 (...), o próximo jogo amplamente elogiado que meninas e mulheres aparentemente jogam foi o *The Sims*” (CASTELL; JENSON, 2007, p. 121)<sup>47</sup>.

Estudiosos acreditam que os personagens dos jogos, através dos avatares e *skins*, podem reforçar os estereótipos quando os respectivos enredos em que atuam associam o bom desempenho à representação de avatares

---

<sup>46</sup> Tradução pessoal. No original: [...] women play video games, but video game culture is not necessarily a welcoming space for them.

<sup>47</sup> Tradução pessoal. No original: [...] following the failure to directly create for and market to girls in the late 1990s (...), the next widely touted game girls and women apparently play has been *The Sims*.

“hipersexualizados”, por exemplo, em jogos que podem ser caracterizados pela ausência de diversidade de gênero entre os protagonistas (GOULART, 2017).

Responsáveis pelo design do jogo digital *Contagion* (jogo com enfoque educacional), Castell e Jenson (2007), durante o desenvolvimento dos personagens, optaram adotar modelos que se afastassem dos avatares hipersexualizados, comuns nos jogos de RPG<sup>48</sup>. Para isso, escolheram oferecer aos/às usuários/as opções de *skins* e paleta de tons de pele com possibilidade de personalização mais diversa e menos estereotipada que o convencional.

“*Boyhood*”, termo criado por Burrill (2008) é um constructo utilizado para descrever lugares narrativos que contextualizam o fortalecimento de estereótipos cisgêneros (hegemonia do gênero masculino branco e heterossexual) que disseminam nos jogos, através de personagens, determinados atributos que são ressignificados pelos/as jogadores/as.

[...] no contexto das culturas de jogo digital, o *Boyhood* se torna um valioso instrumento simbólico para a masculinidade ocidental: essa compõe um local fantasioso onde pode-se “provar” sua honestidade, reencenando as atividades “clássicas” da fantasia romantizada do homem (guerra, conquista, sacrifício, salvamento de mulheres e crianças) sem ter de lidar com as possíveis falhas desses projetos idealizados (dor, morte, falha ou mesmo alteridade) (BURRILL, 2008, *apud* GOULART, 2017, p.262).

Ao debater a representação que os jogos projetam no mundo da vida dos/as jogadores/as, Goulart (2017) designou como “*mitos de passagem* para que um menino se torne um homem - um ser criado como forte, raivoso, conquistador e dominador (de mulheres e outros homens)” (GOULART, 2017, p.262). Em outras palavras, características, como força, dominação, raiva e violências simbólicas, geralmente presentes na cultura dos jogos digitais (*idem*), seriam percebidas, especialmente por crianças e adolescentes, como valores positivos.

Todavia, de acordo com Goulart, ambientes de jogos digitais que podem ser considerados tóxicos ou opressivos dependem da sustentação de uma “*identidade gamer*” que, embora já ultrapassada e em mutação, insiste em demonstrar-se

---

<sup>48</sup> Jogos online MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) ou RPG “são principalmente jogos de aventura ou de fantasia, no qual o jogador pode explorar um universo virtual e interagir com outros usuários por meio de um avatar ou personagem personalizável de acordo com as mecânicas do jogo”. Nesta categoria, um dos jogos mais consumidos é o WoW (*World Of Warcraft*), que possui mais de 10 milhões de usuários (TORQUATO, 2020, p. 18).



hegemônica, baseada na manutenção da velha identidade *gamer* masculina, branca e heterossexual (idem).

A partir desse ponto de vista, considero pertinente discutir os modos como as *skins* (roupas e adereços das personagens independente do gênero) e avatares (constructos de personagens escolhidos/as pelos/as jogadores(as) para utilizarem em ambientes de jogo) geraram camadas de significados, que refletem as subjetividades e autopercepções dos/as usuários/as dos videogames.

Segundo Alves (2005), não é imprescindível que o avatar simule formas humanas. Além dessas, são comuns a representação sintética de animais, máquinas, alienígenas, “monstros” ou quaisquer outros constructos artísticos. Essa autora sustenta que os avatares “caracterizam-se como uma persona virtual, assumida pelos participantes de jogos e de diferentes comunidades virtuais, que inclui uma representação gráfica de um modelo estrutural de corpo” (ALVES, 2005, p. 29), incluindo padrões de movimento, gênero e etnia.

A partir de estudos de autores/as que têm se dedicado ao tema, é possível apontar uma série de fatores que configuram as interações entre jogadores/as, nas quais os avatares utilizados nos jogos atuam como formas de construção da autoimagem dos/as usuários(as) de videogame.

O pesquisador Bob Rehak (2003), motivado a refutar conclusões açodadas ou superficiais e discutir mais detalhadamente a questão das mediações tecnológicas proporcionadas pelos avatares como extensões diretas dos/as usuários/as, concluiu que esses atuam como uma espécie de forma sintética dos/as jogadores/a. Em outras palavras, os avatares representariam dublês dos/as *gamers* nos ambientes de jogos.

Rehak (2003) sugere que a conexão entre avatares e usuários/as de *games* é tão significativa e estreita quanto a do ser humano diante do espelho. Como alguém diante de outro de si, tecnológico. Não um outro de si qualquer, mas, aprimorado. Um outro de si com a capacidade de oferecer à/ao usuária/o (ao mesmo tempo observador e participante) a oportunidade de, através de brincadeiras em grupo ou individuais, ao precipitar os/as usuários/as em um ambiente sintético, coconstruir camadas de categorias abstratas como identidade e subjetividade, compostas de e por símbolos. Lugares significantes onde fruem o prazer de criar, recriar, alterar, reiniciar histórias, de modos tão suaves quanto (re)iniciar um jogo, sem prazo nem

limites para terminar e ao qual poderá serem acrescentados mais cinco minutos<sup>49</sup>, sempre.

Segundo esse autor, o fascínio entre jogadores/as e avatares baseia-se na potência destes em conduzir os jogadores ao mundo sintético dos videogames, facultando-lhes o acesso livre e ilimitado às aventuras e desventuras empreendidas e vivenciadas pelos/as personagens. Um tipo de acesso único, controlado, seguro, em que viver ou morrer, morrer ou viver, faz parte do jogo, não como no mundo da vida extrajogo, mas ininterruptamente.

Rehak (2003) afirma que a navegação dos avatares

[...] e suas interações frequentemente violentas com outros avatares (humanos ou controlados por computador) geram os prazeres estratégicos narrativos da experiência de videogame. Mas a relação crucial em muitos jogos (...) não é entre avatar e ambiente ou mesmo entre protagonista e antagonista, mas entre o jogador humano e a imagem de si mesmo encontrada na tela (REHAK, 2003, p.104)<sup>50</sup>.

Nesse sentido, investidos/as da representação dos respectivos avatares, percebendo-se aptos/as a desempenharem façanhas até então impossíveis no mundo da vida extrajogo, a alteridade sentida e vivenciada na face interna das narrativas ficcionais adquire feições de outra realidade, não menos real que a primeira. Ora temível e perigosa, ora fascinante ou frustrante, a “realidade” oferecida pelos videogames torna-se especialmente cativante porque, nesses ambientes, o jogo do possível-impossível permite ser interrompido no instante em que isso for necessário.

A trajetória da representação ubíqua que se estabelece entre avatares e usuários de videogames teve início em 1992, com o lançamento do jogo de tiro em primeira pessoa “*Wolfenstein 3D*”.

De acordo com Rehak (2003), esse jogo abriu caminho para que a lógica avatarial construísse uma longa e profícua trajetória como elemento constitutivo da autopercepção e identidade dos usuários de jogos digitais, indefinidamente. Ainda

<sup>49</sup> Alusão ao título da presente tese: “Só mais cinco minutos, Pai - Interação Social em Ambientes de Jogos Digitais”.

<sup>50</sup> Tradução pessoal. No original: [...] and it's often violent interactions with other avatars (either human- or computer-controlled) generate the narrative strategic pleasures of the video game experience. But the crucial relationship in many games (...) is not between avatar and environment or even between protagonist and antagonist, but between the human player and the image of him- or herself encountered onscreen.

de acordo com esse autor, os principais elementos que definem a mecânica operacional dos avatares são as seguintes: identificação entre avatar e jogador; controle do jogador por uma interface física; engajamento entre ambos por meio de restrições estratégicas na diegese<sup>51</sup>; alternâncias constantes entre quebra e restabelecimentos frequentes da conexão entre jogador/a e avatar, promoção da destruição temporária do avatar/personagem e o conseqüente reinício do jogo (idem). Portanto, ao responderem a esse processo, a cada sessão, jogadores/as e suas respectivas interações terminam por atender a novas exigências que devem ser satisfeitas com base em competências e saberes adquiridos que demonstrem destreza e habilidade nos ambientes de jogo.

Relembrando o início da década de 1980 e o surgimento dos primeiros avatares com o *game Space Invaders*, Rehak (2003) declara não ser possível afirmar que a utilização “da arma como uma representação de si mesmo, os rostos maliciosos dos invasores ou alguma combinação de ambos foram responsáveis pelo controle do jogo sobre a imaginação do público, mas algo certamente falou ao público” (REHAK, 2003, p.114)<sup>52</sup>. Cabe destacar, também, a investigação de Beasley e Standley (2009) quando objetivaram compreender aspectos relacionados aos vieses segregacionista e objetificante, apontados em estudos anteriores (GRIFFITHS, 1993; HUSTON *et al.*, 1999) sobre os ambientes considerados tóxicos no mundo *gamer*.

Atentos à intensidade das interações de crianças e adolescentes com e através dos videogames, Beasley e Standley (2009), analisaram o conteúdo de jogos Nintendo 64 e PlayStation. A amostra da pesquisa foi constituída por seleção aleatória de 48 jogos, entre 227 pré-selecionados em jogos PlayStation e 114 jogos Nintendo 64. A unidade de análise “personagem” foi definida por esses autores como representação de “um ser humano, animal ou objeto em um videogame que exhibe qualidades humanas, como falar, usar ferramentas ou tomar decisões conscientes” (BEASTLEY; STANDLEY, 2009, p.283)<sup>53</sup>. O objetivo do estudo era analisar os papéis dos personagens do gênero feminino e suas respectivas narrativas

<sup>51</sup> Utilizo a expressão “diegese” para designar a “realidade” simulada pelas narrativas dos *games*. Uma realidade sintética ou virtual.

<sup>52</sup> Tradução pessoal. No original: [...] the gun’s blunt utility as a representation of self, the leering faces of the invaders, or some combination of both, were responsible for the game’s hold on the public imagination but something certainly spoke to audiences.

<sup>53</sup> Tradução pessoal. No original: [...] a human, animal, or object within a video game that displayed human-like qualities such as speaking, using tools, or making conscious decisions.

e performances, categorizando e classificando as características físicas, em especial da vestimenta (*skins*), escolhidas pelos/as usuários/as. De acordo com Beasley e Standley (2009)

[...] o envolvimento intenso com o produto de mídias, além da idade dos usuários do produto e do conhecimento que as crianças podem apreender atributos estereotipados de gênero nos produtos de mídias, torna a análise das características do papel de gênero dos personagens de videogame uma parte importante para entender o que as crianças estão absorvendo durante o tempo de jogo (BEASTLEY; STANDLEY, 2009, p.282)<sup>54</sup>.

Ao analisarem apontamentos contidos em relatório da agência reguladora estadunidense FTC (*Federal Trade Commission*<sup>55</sup>, 2000), que indicava o aumento considerável da produção de produtos de entretenimento, especialmente filmes, músicas e videogames estadunidense, Beasley e Standley (2009) interessam-se em compreender as correlações entre roupas e gênero dos personagens no ambiente de jogo e eventuais impactos gerados sobre usuários/as nos ambientes extrajogo.

As conclusões da investigação sugeriram que os estereótipos presentes nos conteúdos analisados se articulavam nos personagens do gênero feminino não apenas através da sub-representação de gênero, mas, concomitantemente em função dos *skins* disponíveis para os personagens. Os bustos desproporcionais da maioria dos avatares igualmente destacaram-se como conteúdos hipersexualizante presentes em jogos do tipo E, classificação adotada pela FTC para designar conteúdos compatíveis com crianças entre 0 e 6 anos de idade (*idem*).

Embora seja possível contrapor que os *games* representam apenas uma das possibilidades para crianças e adolescentes acessarem e ressignificarem, por meio das interações, pontos de vista moral ou ético, como por exemplo, questões sobre gênero, etnia, etc., a perspectiva desses autores é a de que os jogos digitais proporcionam experiências singulares e contínuas que carregam sentidos e constituem-se simultaneamente meio e mensagens (BEASTLEY; STANDLEY, 2009). Essa perspectiva é consoante ao juízo de que consumidores de todas as idades, especialmente crianças e adolescentes, podem apreender valores e

<sup>54</sup> Tradução pessoal. No original: This intense engagement with the media product, in addition to the age of the product users and the knowledge that children can and do learn stereotypical gender attributes from media products, makes analyzing the gender role characteristics of video game characters an important part of understanding what children may be learning during their play time.

<sup>55</sup> Federal Trade Commission: <https://www.ftc.gov>

entendimentos sobre quaisquer temas, através dos conteúdos das mídias (SIGNORIELLI, 1993; JENKINS, 2000).

Beasley e Standley (2009) acreditam que a compreensão sobre o modo como as crianças interpretam os conteúdos que acessam nos videogames poderão gerar subsídios para que pais e outros/as pesquisadores/as igualmente atinem acerca da potência de ensino e aprendizagem que jogos digitais envolvem na diversão que oferecem. A expectativa desses autores é que, em uma eventual ampliação do consumo de *games*, as representações oferecidas aos/às usuários/as por meio das personagens e respectivos *skins* contenham novas variedades de modelos e estilos, com mais atenção e respeito às diversidades étnica e social que compõem a sociedade.

De acordo com a perspectiva teórica da ecologia das mídias, todas as interfaces tecnológicas são também ideológicas e, ao mesmo tempo que irrompem barreiras de tempo e espaço, o fazem sob determinados princípios, com distintas agências e objetivos. Ainda que por alguns eternos segundos ou horas ou noites inteiras, jogadores/as e jogos, por meio dos seus avatares, unam-se em um único ambiente sintético representações simbólicas, em perspectiva sistêmica, podemos considerar que todos/as são meios e, ao mesmo tempo, mensagens.

Na visão de Strate, Braga e Levinson (2019, p.32), “independente do conteúdo ou ‘mensagem’ explícita, um meio tem seus efeitos peculiares na percepção das pessoas constituindo uma ‘mensagem’ em si mesmo”. Por analogia, quando os avatares, através de sua representação, transformam, ainda que simbolicamente, os/as jogadores/as em conteúdos consumíveis, concomitantemente, estes, conscientes de si, tornam-se sujeitos capazes de alterar os ambientes que consomem.

Considerando os diferentes níveis de interação e imersão que os jogos de narrativa oferecem aos/as usuários/as, Silva (2017) acredita que estas duas variáveis “produzem a sensação de presentificação da jogadora no mundo virtual, pois ela se sente participando da ação de fato” (SILVA, 2017, p.140). Na visão de Janet Murray (2003) a imersão no jogo é uma experiência surpreendente,

[...] imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano (...) a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a

água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003, p.102).

Shaw (2010), menciona o “estado de fluxo”, descrito por Csikszentmihalyi (1990) por *flow*, ao definir o prazer vivenciado pelos/as usuários/as nas simulações oferecidas pelos jogos como uma circunstância que se distingue de qualquer outra “em que as pessoas estão tão envolvidas em uma atividade que nada mais parece importar; a experiência por si mesma é tão agradável que as pessoas vão realizá-la, mesmo com um grande custo, pelo simples prazer de fazê-lo” (CSIKSZENTMIHALYI, *apud* SHAW, 2010, p.9)<sup>56</sup>.

Embora tenha produzido suas obras em período histórico anterior aos videogames, Huizinga (2007) mencionou o prazer vivenciado nos jogos, de forma semelhante à descrição de Shaw (2010) quando este refere-se à sensação gerada pela imersão em uma partida de videogame, em que os “mundos temporários” que os jogos oferecem atuam como uma espécie de “círculos mágicos”.

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal, etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA, 2007. p. 10).

Portanto, como resistir ao convite de artefatos culturais que simulam tão verossimilhantermente a realidade ao oferecer, através da simulação da realidade, descobertas e vivências em “mundos de faz de conta” que envolvem, estimulam, desafiam? Mundos como o que Huizinga (2007) descreveu, no passado, como a mecânica que sustenta o fascínio de gerações e gerações de jogadores/as pelos jogos, por todos os jogos, não apenas os digitais. Em uma cena cotidiana no interior de uma *lan house* norte-americana, Turkle (1989) descreve cena que demonstra a experiência de uma adolescente com o “mundo de faz de conta” digital dos videogames. No fragmento temporal observado, essa autora sugere parecer que o jogo controla mais a jogadora do que o oposto:

A menina está jogando Asteroids. Uma nave espacial controlada por ela está sob bombardeamento de uma chuva de asteroides (...)

<sup>56</sup> Tradução pessoal. No original: [...] people are so involved in an activity that nothing else seems to matter; the experience itself is so enjoyable that people will do it even at great cost for the sheer sake of doing it.

quando a tensão abranda momentaneamente, levanta a cabeça e diz <<Odeio este jogo.>> E, quando o jogo termina, esfrega as mãos queixando-se que os dedos doem. Apesar de tudo isso, joga diariamente <<para me manter em forma>>. Não alega nem manifesta qualquer espécie de prazer simples. (TURKLE, 1989, p. 57, tradução nossa).

Rehak (2003) menciona estudo em que Althusser (1970) aponta os efeitos ideológicos do discurso do cinema estadunidense, quando esse discurso consegue tornar-se quase imperceptível através destes mesmos efeitos “centrais para a sutura pela qual os espectadores são ‘costurados’ na cadeia significante por meio de edições que articulam uma plenitude do espaço observado a um personagem observador” (REHAK, 2003, p. 121)<sup>57</sup>.

Ainda de acordo com Rehak (2003), a analogia entre a tela de cinema tradicional e o ecrã do videogame desconsidera, de certo modo, a característica mais significativa que os diferem como mídias, ou seja, a possibilidade de interação dos/as usuários/as, especialmente no que diz respeito à íntima relação entre estes/as e os avatares.

Nesse sentido, inspirado nas observações desse autor, eu, que nunca joguei videogames, embora pretenda fazê-lo, assumindo o risco de estar, de certa forma, romanceando uma situação corriqueira dos jogos digitais, fico a imaginar que, no momento em que *gamers* iniciam uma partida de videogame, na interface entre esses/as e a tela, a poucos instantes do momento imersivo a partir do qual os/as jogadores/as serão estendidos/as, (re)vestidos/as e significados/as no ambiente de jogo, como princesas, monstros, guerreiras/os, ciborgues, sem que se ouça som algum, o avatar parece dialogar com a/o jogador/a: — Vamos lá, você merece ser assim! E, igualmente em silêncio, as/os jogadoras/es respondem: — “Sim, sou eu”!

Como resistir ao convite da “intimidade compartilhada” que coloca à prova os limites emocionais, intelectuais e cognitivos dos/as *gamers* pela diegese dos jogos que através de suas narrativas, personagens e avatares possibilitam que estes/as sejam coconstrutores/as das histórias que vivenciam virtualmente?

---

<sup>57</sup> Tradução pessoal. No original: [...] are central to the suture by which spectators are “stitched into” the signifying chain through edits that articulate a plenitude of observed space to an observing character.

## 2.7. Hiperconsumo de games em perspectiva

Ao estudar sobre os efeitos sociais do consumo de *games*, pesquisadores/as (KHALED, 2028; ALVES, 2005) têm se deparado com supostas aproximações entre as narrativas de jogos digitais que simulam cenas de violência, guerras e variações de combate, e situações da vida cotidiana dos/as jogadores/as em ambientes extrajogo. Algumas linhas de discussão buscam relacionar a quantidade de horas que os/as jogadores/as de videogame passam em imersão nas interações on-line entre pares e em jogos individuais, com o possível deslocamento da narrativa ficcional que contém violência para o mundo da vida.

Lynn Alves (2005) estudou os modos como um grupo de *gamers* estabelece as relações entre os jogos digitais, especialmente aqueles que contêm narrativas violentas, e a vida privada dos informantes da pesquisa em situações relacionadas aos jogos ou não. Uma das perspectivas da observação era que a simulação da violência contida nos *games* atuam de forma “catártica” funcionando como uma espécie de válvula de escape para canalizar as tensões cotidianas dos jovens observados.

Em outras palavras, como experiência apartada da realidade pelo sistema, lógica e regras do videogame, a violência comumente vista em perspectiva negativa ganha novo sentido e “passa a ser considerada de forma construtiva, como um dos motores propulsores do desenvolvimento afetivo e cognitivo dos sujeitos” (ALVES, 2005, p.229). Nesse sentido, os *games* atuam como linguagem e ambientes de aprendizados, lugares seguros para extravasar e ressignificar dificuldades pessoais comuns das pessoas como medos e angústias.

Alves (2005) assinala que, em resposta à sua indagação inicial de pesquisa, ou seja, se os jogos considerados violentos geram comportamentos violentos, “os sujeitos da pesquisa em nenhum momento fazem a transposição do universo ficcional dos jogos para seu cotidiano” (idem, p.236). Sob o ponto de vista da autora, o que alguns autores consideram “*games* violentos” pode estar baseado em

[...] uma beleza estética nas diferentes telas que apresentam ações violentas e o desenvolvimento de estratégias e habilidades presentes nesse tipo de jogo. Percebe-se, então, que essa interação pode estimular a construção de novas possibilidades (...) permite criar novas estratégias e intercambiar soluções para os desafios, tanto nos games que envolvem apenas dois jogadores por jogada, como naqueles que podem ser jogados com múltiplos



usuários, nos quais as trocas podem acontecer em um mesmo espaço geográfico ou na rede (idem, p.31).

Considerando que no biênio 2020/2021, uma crise sanitária sem precedentes alterou por completo as formas de mediações tecnológicas virtuais na vida privada, discutir os limites temporais que o ser humano destina às interações on-line, requer extraordinária parcimônia. É notório que, em momentos como o atual, os modos de brincar e aprender e a noção de equilíbrio entre o tempo destinado ao estudo, ao trabalho, ao tempo livre dedicado ao lazer foram drasticamente afetados.

Portanto, inexoravelmente, durante a pandemia provocada pelo novo coronavírus que provoca a doença denominada covid-19, os jogos digitais e outros ambientes midiáticos passaram a ocupar uma fatia ainda maior da paisagem cotidiana, tornando-se ainda mais consumidos. Um aumento de consumo motivado, entre outros fatores, pela possibilidade de, através dos jogos digitais, tornar próximo o que estava fisicamente afastado e, desse modo, compensar as ausências e distanciamentos sociais. Quando boa parte das interações humanas são necessariamente mediadas digitalmente, os videogames podem aproximar usuários/as e conectar, unir, quem se encontra distante ao oferecer a “sensação de presença na ausência” (SILVA, 2017, p.128).

Mais de uma década antes de a população mundial ser afetada pela explosão de consumo tecnológico que ocorreu devido ao isolamento social imposto pelo enfrentamento à pandemia, pesquisadores (ELIAS, 1992; DUMAZEDIER, 1997) que classificaram a variável tempo como fato social chamaram atenção sobre o que eles denominaram por “anatomia do tempo” ou do “organograma do tempo” (SILVA, 2008). Ou seja, como o conceito “tempo” é subdividido e distribuído entre as diversas opções oferecidas pela vida em sociedade.

Esses autores demonstraram que os processos de socialização são marcados pelas temporalidades que lhes dão substâncias. Segundo essa perspectiva e em concordância com o ponto de vista do teórico Marshall McLuhan, a organização, ou seja, as opções e escolhas que determinam a forma como o tempo é utilizado deve ser examinada não apenas pelo viés quantitativo, mas principalmente, em função dos hábitos sociais que envolvem, em especial, a convivência com as mídias como extensões do ser humano. Essa perspectiva sugere uma reflexão sobre “o tempo tal como é constituído por cada cultura e vivido por cada um” em sociedade (WINKIN, p.95, 1998).

De acordo com a PGB (2019), um grande número de *gamers*, em diversos países, adolescentes em especial, almejavam alcançar a profissionalização nos *eSports* (jogos digitais profissionais), através da busca por melhorar o desempenho nas competições de jogos digitais, tornando-se “*pro-player*” (jogadores profissionais). Como pré-requisito para alcançar ou mesmo tentar atingir o patamar técnico necessário para competir em torneios regionais, nacionais ou internacionais, é preciso que os/as usuários/as de videogames realizem horas e horas de treinamento e, assim, adquiram competências específicas de acordo com o jogo ou a modalidade. E assim consigam galgar posições nas grandes competições de acordo com os critérios de ranqueamento de cada competição.

No Brasil, o jogo *League of Legends* (LOL) é um dos que mais atraem competidores, que sonham com a profissionalização. De acordo com as regras do LOL, a inatividade do jogador é um dos critérios que acarreta a perda de posições no *ranking* das ligas (Diamante, Mestre, Grão-Mestre e Desafiante) e hierarquiza os/as jogadores/as dessa modalidade (FORTIM *et al.* 2019).

Ao adquirir determinado número de vitórias, os/as *gamers* competidores/as conquistam acesso às ligas que possibilitam aos/às mais bem colocados/as ascenderem nas respectivas categorias e obterem visibilidade junto a clubes contratantes e patrocinadores de competidores/as “*pro-player*”.

Nesse caso, o volume de tempo que os/as usuários/as aspirantes a “*pro-player*” dedicam aos videogames, ao invés de ameaça ou risco de desenvolver “dependência” pelo hábito de jogar, pode representar oportunidade de ascensão social. Por outro lado, o esforço para manter-se no melhor nível das competições, acompanhado de horas e horas de treinamento, vitórias e derrotas, pontos ganhos ou perdidos, são fatores que podem gerar nervosismo ou angústia, comuns a competidores/as, como em qualquer outra prática esportiva.

Há um debate, até certo ponto “maniqueísta”, que aborda ocorrências tipificadas como casos de “vício” e/ou “dependência” entre jogadores/as de videogame no mundo, supostamente relacionadas ao quantitativo de tempo destinado ao consumo dos jogos, em função das alterações ambientais contemporâneas. Ao discutir essa questão, considero relevante redobrar a atenção para não tomarmos como dadas algumas conclusões que podem conduzir em seu tecido discursivo, vieses morais e interesses econômicos ou ações de marketing político ou editorial.

Embora alguns propagadores de pânico moral sustentem que podem existir conexões diretas entre conteúdos midiáticos considerados violentos e a violência praticada por pessoas expostas a situações de conflito, o mais importante é analisar os casos em suas singularidades, sem a pretensão de generalizar o fenômeno como válido para toda a sociedade. Nesse caso menciono “pânico moral” quando, por interesse particulares, “pessoa ou grupo de pessoas são definidas como ameaça aos interesses e valores sociais (...) sua natureza é apresentada de maneira estereotipada e caricaturada pela mídia de massa” (KHALED, 2018, p. 46).

Goldstein alerta que alguns dos “estudos sobre videogames violentos estão obnubilados por definições ambíguas, uma pesquisa mal planejada e a confusão permanente entre correlação e causalidade” (GOLDSTEIN *apud* PRENSKY, 2010, p.49). De acordo com esse autor, é preciso compreender que o arrebatamento provocado pelos jogos digitais, que “magnetiza” *gamers* de todas as idades, especialmente crianças e adolescentes, durante horas e horas de jogo a fio, “não é a violência, ou mesmo o tema aparente, isto é, construir, dirigir ou atirar. Em vez disso, o verdadeiro segredo, que faz nossos filhos dedicarem tanto tempo aos *games*, é o conhecimento que adquirem” (PRENSKY, 2010, p.28). Nesse caso, o autor se refere a um tipo de aprendizado espontâneo, não “forçado”, cujos conteúdos fluem por um meio que é muito mais do que apenas passatempo, embora a partir do qual uma criança ou adolescente possa apenas brincar.

Embora possa-se inferir que a capacidade educativa dos meios pode ser utilizada com qualquer tipo de conteúdo, mais uma vez enfatiza-se que se faz necessário analisar caso a caso para que se possa estabelecer parâmetros mais conclusivos. De fato, os estudiosos ainda divergem sistematicamente sobre o que se aprende e o quanto se aprende durante os jogos digitais ou qualquer outra mídia. Cabe reflexionar sobre a ausência de crítica em parte dos estudos (*game studies*) quanto aos efeitos tidos como positivos do consumo de games, ou seja, se os jogos digitais podem ser poderosos instrumentos difusores de informações que promovem o desenvolvimento de capacidades e competências dos/as usuários quando abordam temas considerados positivos, por que seria diferente quando oferecem conteúdos classificados como “violentos”?

Na perspectiva de Bennerstedt *et al.* (2012), as duas perspectivas, a positiva e a negativa, em posição, ou seja a capacidade educativa dos jogos digitais *versus* o caráter violento dos videogames, visto como perigo para os/as usuários/as,

compartilham de uma lógica em comum: a de que o ato de jogar videogame favoreceria a transferência de elementos constitutivos dos ambientes de jogo para as situações do mundo da vida, além do jogo em si. Nesse caso, o conceito de “transferência” é utilizado como uma metáfora para aprendizagem, como se esta pudesse ser um “produto” que pode ser deslocado de uma situação socialmente localizada para outra, em outro contexto.

Na perspectiva clínico-patológica, na ótica da chamada “ciberpsicologia”<sup>58</sup> (DONARD, 2015), se a transitoriedade entre as realidades virtual e não virtual vivenciada pelos *gamers*, por um lado, produz novas formas identitárias, vínculos sociais, aquisição de habilidades, por outro lado, em casos relacionados ao uso excessivo de jogos, podem gerar consequências que podem ser encaradas como patológicas. Um exemplo de transtorno que teria sido verificado no campo da ciberpsicologia, seria a inadaptação de jogadores/as ao *continuum* ir e vir gerado pelos intervalos entre momentos de jogo e não jogo, e vice-versa, a que os/as *gamers* são submetidos/as durante contínuas sessões de videogames.

Em matéria jornalística, de viés claramente “aterrorizante”, Bertolotto<sup>59</sup> descreve episódios de dependência resultantes do excesso de tempo dedicado aos games, no Japão, relacionados a grupos que a reportagem rotulou por “ermitões urbanos”. Segundo a reportagem, esses grupos desencadearam, por meio do uso excessivo de *games*, uma série de sintomas clínicos relacionados às dificuldades em estabelecer limites entre a realidade digital e a realidade não digital, gerando com isto sintomatologias complexas que vão da autorreclusão à incapacidade de lidar com o mundo tido como convencional.

Segundo a reportagem, “os eremitas urbanos foram identificados pela primeira vez no Japão na década de 1990 (...) são mais de 541 mil jovens de classes média e alta vivendo em autodetecção<sup>60</sup>” (BERTOLOTTI, 2017, p. 5). Evidentemente que o caso precisa ser estudado com mais profundidade, buscando evidenciar as particularidades dos sujeitos afetados, pois trata-se de um país com uma população da ordem de 126, 5 milhões.

---

<sup>58</sup> Aplicação de novas tecnologias como auxílio no tratamento psicológico (VASCOLCELLOS, 2013).

<sup>59</sup> Rodrigo Bertolotto é o jornalista responsável pela reportagem especial do portal UOL que abordou os fenômenos recorrentes resultantes do hiperconsumo de *games* entre jovens de 15 a 39 anos de idade em diversos países.

<sup>60</sup> A reportagem *Ermitões urbanos* completa encontra-se disponível em: <https://tab.uol.com.br/ermitoes/#ermitoes-urbanos>.

Donard (2015, p. 385), ao observar usuários de *games* com sintomas de dependência de videogame, apontou que estes indivíduos, ao “desconectar da realidade ambiente para focar-se em uma realidade induzida por um suporte narrativo”, necessitam de um processo de autoajuste para que seu funcionamento psíquico possa retornar aos padrões anteriores ao jogo. Processo que, segundo essa autora, poderia levar algumas horas ou se estender por alguns dias.

Na opinião de Fortim *et al.* (2019) jogos MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), cujo jogo mais acessado via internet é o World of Warcraft (WoW) podem tornarem-se mais “viciantes” do que outros jogos, por conterem fatores como sofisticados sistemas de recompensas, proporcionarem intensa interações sociais entre usuários/as e facultarem aos/às jogadores/as um amplo leque de possibilidades criativas para composição dos avatares.

De acordo com Fortim *et al.* (2019), dois jogos destacam-se como potenciais geradores de “dependência” tecnológica.

Os MMORPG são jogos on-line que se passam em universos persistentes (isto é, que continuam funcionando mesmo quando o jogador não está jogando), com milhares de jogadores interagindo uns com os outros e com o próprio jogo, formando alianças e desenvolvendo seus avatares. Os FPS são jogos de ação que são jogados com o ponto de vista do protagonista, e podem ser jogados nos modos de jogador único ou com múltiplos jogadores (FORTIM *et al.*, 2019, p.40).

Considero imprescindível mencionar que a Organização Mundial de Saúde utilizou como base para definir os transtornos psíquicos relacionados aos jogos digitais (CID-11), parâmetros semelhantes aos aplicados para diagnosticar casos de dependência por substâncias (químicas) e jogos de azar (jogos de apostas). Ou seja, a OMS descartou as significativas discrepâncias entre uma e outra “patologia”. De acordo com a OMS, o diagnóstico de *Gaming Disorder* (GD) demanda identificação clínica, por meio de questionários, e deve constatar padrões recorrentes, caracterizados por alguns fatores específicos, embora subjetivos: 1) Ausência de controle do jogador relativo ao início, frequência, intensidade, duração, término e contexto; 2. Aumento de prioridade dada ao jogar ao ponto de se sobrepôr a outros interesses e atividades diárias; 3. Para conclusão do diagnóstico, faz-se necessária a manutenção deste padrão concomitante a perdas em nível pessoal, profissional ou familiar (FORTIM *et al.* 2019, p.35).

Ao reconhecerem a existência de discrepâncias entre perspectivas que discutem o modelo de diagnóstico adotado pela OMS para definir a CID-11, Fortim *et al.* (2019) afirmam que, para alguns autores, a chamada “dependência de *games*”, na verdade, não existe, e que os sintomas, arbitrariamente descritos, estariam relacionados a outros tipos de transtornos emocionais preexistentes (*idem*).

Por considerarem a inclusão pela OMS do “transtorno de jogo” na CID 11 medida inadequada e prematura, um grupo de 26 pesquisadores/as (AASERTH *et al.* 2017) que têm se dedicado a investigações científicas sobre direitos da criança e cidadania digital, aspectos problemáticos do uso das tecnologias, epidemiologia do uso saudável e não saudável de novas mídias, formularam e enviaram à OMS, em 9 de novembro de 2016, “Carta de preocupação<sup>61</sup>” na qual apontam uma série de incongruências e vulnerabilidades, ponto de vista científico, na pesquisa que embasou a formalização do transtorno “desordem de jogo”, que patologiza o consumo de games.

O receio destes/as estudiosos/as (AASERTH, *et al.* 2017) dos *game studies* baseia-se, entre outros fatores, nas premissas da fragilidade da pesquisa que embasou a nova CID-11 e no entendimento que tal medida possa ampliar um estigma, danoso para milhões de pessoas. Em especial crianças e adolescentes, que consomem jogos digitais de forma cotidiana e saudável, e, a partir dessa nova patologia, correm o risco de serem “diagnosticados” como falso-positivos. Outro ponto levantado é o desperdício dos recursos da saúde pública em todos os continentes.

Premsky (2010) contesta os que defendem a patologização do consumo prolongado de videogames ou responsabilizam os jogos considerados violentos por eventuais malefícios para os/as usuários/as decorrentes desse tipo de consumo e afirma que “a possibilidade de os *games* violentos fazerem ou não alguma criança (...) tornar-se mais violenta é, na verdade, uma questão complexa demais para que qualquer pesquisador chegue a uma conclusão” (PRENSKY, 2010, p.46), principalmente considerando-se os recursos humanos e científicos disponíveis para esse tipo de investigação.

Ao criticar a categorização da OMS para transtornos relacionados aos jogos digitais, que possui embasamento similar à classificação de distúrbios vinculados à

---

<sup>61</sup> A íntegra da Carta encontra-se disponível em:  
<<https://akademaii.com/doi/abs/10.1556/2006.5.2016.088>>.

dependência de substâncias e jogos de azar, Fortim *et al.* (2019) acrescentam que “o tempo de uso dos games, ao contrário do que se pensava inicialmente, não é útil para diferenciar os jogadores que apresentam problemas (...) daqueles que têm os jogos como um comportamento saudável e benéfico” (idem, p.32).

Esses/as autores/as asseveram não ser adequado apontar as “novas tecnologias do entretenimento, incluindo os jogos digitais, com se fossem por si só causadores de dependência, pois, se fosse esse o caso, 100% das pessoas que jogam teriam problemas em função desse comportamento” (idem, p.63).

Embora reconheça o valor do debate construído a partir de pontos de vista divergentes, mantendo o alinhamento teórico que embasa esta pesquisa, distancio-me da perspectiva avocada pela “ciberpsicologia” e, igualmente, da “demonização” e de julgamentos morais perpetrados em reportagens que abordam o consumo de jogos digitais de modo tão pouco profundo.

Em contraste, observando-se as singularidades de cada meio, Simões (2020) afirma que “assim como as revistas em quadrinhos, os filmes e as músicas, entre outros artefatos, os videogames devem ser analisados e compreendidos levando-se em consideração toda uma série de elementos de ordem contextual” (SIMÕES, 2020, p. 252), a partir dos quais resultam as representações relacionadas aos conteúdos e práticas proporcionadas por estas mídias.

Nesse sentido é necessário considerar que a desconfiança imposta aos videogames é metaforicamente permeada pelo imaginário popular, construído durante décadas, a partir do mito que atribui à evolução tecnológica certa ameaça de dominação dos humanos pelas máquinas e, mais concretamente, pela “maneira de sentir das pessoas em relação aos computadores em geral” (TURKLE, 1987, p.58).

Em momentos específicos, os debates sobre a correlação entre o consumo de determinados jogos apontados como de “caráter violento”, com episódios de violência em si, têm dividido a opinião dos/as pesquisadores/as. A exemplo, tragédias ocorridas nos Estados Unidos, em 1999, em *Columbine*, estado do Colorado, e na Escola Estadual Professor Raul Brasil, em Suzano, SP, em 2019, quando jovens, franco-atiradores, causaram uma série de vítimas fatais.

No caso dos fatos citados, de acordo com Khaled (2018), estudos apontam justificativas relacionadas aos perigos contidos na imersão dos/as usuários/as a jogos, como o *DOOM* - jogo 3D que simula tiros em primeira pessoa, frente a

possível consequente adoção de práticas agressivas e antissociais na vida privada. Em perspectiva diversa, há quem considere que essa modalidade de jogo estimula o desenvolvimento de habilidades e competências como resolução de problemas e construção de estratégias (PRENSKY, 2010).

Khaled (2018) aponta que eventuais conexões entre violência e jogos digitais são, em grande parte, narrativas construídas por “grupos de pressão” para desfocar a opinião pública em relação a problemas estruturais, como desemprego e desigualdade social que, segundo esse autor, podem ser consideradas como alguns dos verdadeiros fatores que promovem a violência, natural do ser humano, em sociedade. De acordo com esse autor, sempre que necessário, representantes do campo político e setores da imprensa valem-se de pesquisas acadêmicas que se prestam a corroborar a “criminalização cultural dos *games*, e também dos criadores e dos jogadores, para justificar seus pontos de vista. Trata-se de um complexo processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais” (idem, p.14).

Reitero a importância de se buscar compreender, por exemplo, como os/as usuários/as de videogames percebem as distinções entre o ambiente dos jogos e o mundo da vida, na escola e na família, além das questões comportamentais ou morais. Outrossim, recorro à perspectiva teórica das microssociologias no que se refere à prevalência dos próprios sujeitos para discutir essas e outras questões, a partir dos relatos de grupos de jogadores/as adolescentes, respeitando seu contexto sociocultural e demais particularidades que constituem o objeto.

Vale lembrar que todas as tecnologias produzidas a serviço da humanidade (do telefone ao trem, do automóvel ao avião, dos primeiros computadores à nanotecnologia...) competem entre si por atenção, acessos, tempo, recursos, cliques, consumidores/as..., mas, “principalmente pela predominância da sua visão de mundo, fomentando alterações sociais, institucionais e intelectuais” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, pp.24-25). Portanto, considerando que o/a usuário/a é também conteúdo (McLUHAN, 1964), tais alterações, das quais emergem o significado das coisas da vida, é o que nos compete procurar compreender.

Concluindo, em resposta às abordagens que tencionam as discussões sobre os “perigos” e a necessidade da adoção de limites para o consumo de videogame, cabe refletir que as capacidades transformadoras e, certas vezes, “ameaçadoras”, atribuídas pela sociedade às “novas” tecnologias e/ou às mídias, não chegam a ser uma novidade, tampouco revelam quaisquer significados absolutos a respeito



dessas mídias ou tecnologias.

## 2.8. *Serious games*<sup>62</sup> (jogos sérios): o jogo além jogo

A perspectiva de difundir e apreender conteúdos específicos de forma lúdica e influenciar pessoas por meio dos jogos se faz presente na história da humanidade. Com a expansão e subsequente popularização dos jogos digitais no Século XX, surge a perspectiva da aplicação de jogos de videogame para outras finalidades que não apenas o entretenimento. Desse modo, emerge o conceito de “jogos sérios”, como uma categoria de jogos voltados também para a difusão de mensagens, treinamento e educação de pessoas (VASCONCELLOS, 2013).

Expressão que deriva do latim *jocus*, jogo, em sentido literal, significa gracejo, ou espirituoso (TORQUATO, 2020). Em contraste, *serious games* (jogos sérios) podem ser definidos como jogos que, além dos aspectos lúdicos como em qualquer jogo, agregam temas e questões de interesse do desenvolvedor para além do jogo em si, abordando conteúdos políticos ou sociais, contemporâneos, e oportunizando implicações no mundo da vida (RAESSENS, 2010). O conceito destacado por Raessens (2010) de “jogos sérios” transborda a perspectiva autotélica de Huizinga (2007), segundo a qual jogos são brincadeiras sem nenhuma outra finalidade para além de si mesmas, que podem ser vivenciadas em situações ao longo da vida. De acordo com Huizinga, em escritos anteriores ao surgimento dos videogames, o jogo pode ser experimentado em diversas áreas como na arte, religião, política e até na guerra, como

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’ (HUIZINGA, 2007, p.33).

Sob outro ponto de vista, em oposição à ideia do jogo pelo jogo, que seria um tipo de “brincadeira primitiva” (ROYCE, 2011), “jogos sérios” podem ser descritos como “brincadeiras sofisticadas” (idem), com propósitos instrumentais, sobretudo voltado para aquisição ou desenvolvimento de determinadas

---

<sup>62</sup> Considero “*serious games*” como “videogames desenvolvidos com algum outro fim além de proporcionar diversão ao jogador, tipicamente usado para fins de comunicação, instrução, conscientização e treinamento” (VASCONCELLOS, 2013, p. 288).

competências (ROYCE, 2011, *apud* RYALL, 2013).

Jogos sérios são compostos por regras que utilizam o conceito da *procedural rhetoric* (retóricas procedimentais) (BOGOST, 2008), para transmitir aos/às usuários/as dos jogos mensagens que vão além do jogo em si. Ao lançar mão da retórica procedimental no design da mecânica de jogo, os jogos sérios digitais buscam “ludicizar” através das suas regras conteúdos diversos, de acordo com demandas específicas, pertinentes ao desenvolvimento de determinadas habilidades e competências dos/as usuários/as.

Sobre a função primordial das regras na mecânica dos jogos, Bernard Suits acredita que

jogar um jogo é se engajar em uma atividade dirigida para causar um estado específico de ocorrências, usando meios permitidos por regras, em que estas proibem meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes e são aceitas apenas porque elas tornam possível tal atividade. (SUITS, B., 1978, p.34).

Como assinala Bogost (2007) nos jogos digitais, os procedimentos contidos nas regras operam, de forma sutil, como elementos estruturantes do sujeito, fornecendo argumentos retóricos, que orientam, situam e informam os/às jogadores/as sobre modos de ser e de agir, por exemplo, nos movimentos e interações “físicas” entre e através dos avatares nos ambientes de jogo. De acordo com a estrutura e narrativa das ações decorrentes dos jogos, torna-se quase impossível aos/às jogadores/as romperem as fronteiras impostas por tais procedimentos.

Atualmente, a gama de aplicações dos jogos digitais em ações para além do entretenimento se amplia e ramifica em novas categorias de jogos sérios, como os “Jogos Diversos”, que desenvolvem *games* com foco na inclusão social e discussão sobre diversidade de gênero, étnica e cultural (GOULART, 2017 ; SILVA, 2027).

Quadro 5: Jogos sérios em diversos campos

Jogos	Instituições e temáticas/objetivos
Game Kerena	Instituição responsável: Instituto Arapongy (2017). Temática: Difusão dos saberes indígenas, em especial os provenientes da cultura Tupi-Guarani. Fonte: <a href="https://youtu.be/iwU5KNMf014">https://youtu.be/iwU5KNMf014</a>
Concrete Genie <sup>63</sup>	Instituição responsável: Dominic Robilliard (2019). Temática: Combate ao bullying usando a arte e a criatividade. Fonte: <a href="https://tecnoblog.net/meiobit/412783/concrete-genie-review/">https://tecnoblog.net/meiobit/412783/concrete-genie-review/</a>
Super SUS	Instituição responsável: Fiocruz - Pernambuco (2017). Grupo de Pesquisa e Saberes e Práticas em Saúde. Temática/objetivo: Difusão dos direitos dos cidadãos na saúde pública através do Sistema Único de Saúde brasileiro. Fonte: <a href="https://supersus.fiocruz.br/?fbclid=IwAR2tQKSEkZ9c6tmnwwzR9N1igR5LMQHFZ-brzCPTjnsjVZUL9urrUbyUSKWU">https://supersus.fiocruz.br/?fbclid=IwAR2tQKSEkZ9c6tmnwwzR9N1igR5LMQHFZ-brzCPTjnsjVZUL9urrUbyUSKWU</a>
Árida	Instituição responsável: AOCA Game Lab (2019). Temática/objetivo: Difusão da história da luta pela sobrevivência de comunidades do sertão do nordeste brasileiro, discutir como enfrentar a seca e descobrir pistas sobre o destino da jovem Cícera. Fonte: <a href="https://youtu.be/uxFIJcjMrzs">https://youtu.be/uxFIJcjMrzs</a>
Angola Janga	Instituição responsável: Estúdio Sue The Real (2019). Temática/objetivo: Abordar questões sociais e culturais, relacionadas a preconceito, a racismo e à escravidão, a partir da história do Quilombo dos Palmares. Fonte: <a href="https://www.suethereal.com/angolajanga">https://www.suethereal.com/angolajanga</a>
Game Comenius	Instituição responsável: EDUMIDIA - UFSC (2019) (Universidade Federal de Santa) Catarina. Temática/objetivo: Promover a diversificação de recursos e práticas didáticas incentivando o uso de diferentes mídias integradas ao planejamento de aulas. Fonte: <a href="https://gamecomenius.com">https://gamecomenius.com</a>

Fonte: elaborado para a presente pesquisa

O contínuo crescimento tem aproximado o universo *gamer* de um amplo espectro de segmentos sociais que “levam a sério” o poder pedagógico das narrativas simbólicas dos jogos digitais para a representação de conteúdos diversos, oriundos de variados campos do conhecimento, como saúde, educação, engenharias, infraestrutura urbana, dentre outros. Embora possa mencionar centenas de projetos de *games* que utilizam o conceito de jogos sérios, desenvolvidos para uso em diferentes plataformas e abordando diversos temas, alguns jogos evidenciam os objetivos socioeducativos declarados pelos desenvolvedores.

## 2.9. Jogos e saúde

Segundo Vasconcellos *et al.* (2017) um dos desafios dos/as desenvolvedores/as de jogos digitais no campo da saúde, subconjunto da categoria

<sup>63</sup> Ainda que o jogo digital de aventura *Concrete Genie* tenha sido desenvolvido para entretenimento, utilizo-o como exemplo de na categoria “jogos sérios”, em face à abordagem de combate ao *bullying* na adolescência, como tema central da narrativa do jogo.

“jogos sérios” que produzem jogos para treinamentos de profissionais, uso terapêutico ou na comunicação de conteúdos de interesse público, seria ampliar a concepção de games de uso individual, para jogos que promovam a participação da comunidade através do uso coletivo. De acordo com esses autores uma das demandas da saúde coletiva brasileira “é promover a participação da população na construção e melhores políticas públicas de saúde, entendendo essa participação como condição necessária para a saúde e cidadania”<sup>64</sup> (VASCONCELLOS *et al.*, 2017, p.107).

Concordando com a importância da participação coletiva como fator de aprimoramento da performance dos jogos sérios, na área da saúde, Castell e Jenson (2007) relatam iniciativa que reuniu estudantes e pesquisadores com o propósito de desenvolvimento de jogo digital *Contagion*, de caráter educativo, sobre doenças contagiosas. Segundo essas autoras, o modelo de design focou tanto nos aspectos relacionais, quanto nas atividades estruturantes das dinâmicas de jogo sugeridas aos/às jogadores/as, qual seja, “seleção de personagens, arte, narrativa, programação (...) exploramos cada um deles, para demonstrar como o conhecimento é construído através desses elementos inter-relacionados” (CASTELL; JENSON; 2007, p. 114)<sup>65</sup>.

Criado como um *game* de aventura, no qual a narrativa é coconstruída pelo/a jogador/a, o jogo sério *Contagion* foi projetado com design baseado em usuários/as entre 10 e 15 anos de idade, correspondendo a estudantes entre o 7º e o 9º anos do ensino fundamental, contendo situações nas quais o sujeito precisará lidar com quatro patologias virais diferentes que ameaçam populações, observando aspectos demográficos locais e globais.

A estrutura de recompensa do jogo pontua os/as jogadores/as com projeções de conquistas sociais futuras e trajetórias de vida que envolvem o desenvolvimento de conhecimentos, competências e reputação acadêmica (*idem*). Durante a modelagem do jogo, as referências estéticas utilizadas pela equipe desenvolvedora foram animações de personagens de HQ (histórias em quadrinhos) (*idem*). O

---

<sup>64</sup> Tradução pessoal. No original: [...] is to promote population’s participation for building better public health policies, understanding such participation as a necessary condition for both health and citizenship.

<sup>65</sup> Tradução pessoal. No original: [...] character selection, art, narrative, programming, goals, game structures and play. We explore each of these in turn to demonstrate how knowledge is constructed through these interrelated elements.

objetivo do *Contagion* é discutir, por meio das regras, interfaces e situações de jogo, procedimentos como o autocuidado e alterações comportamentais necessárias que atuem na reeducação, prevenção e “combate” a “vilões” que, no mundo fora dos jogos digitais, têm sido responsáveis por milhões de vítimas fatais em todos os continentes.

*Contagion* aborda desafios para a saúde pública mundial, tais como a Síndrome Respiratória Aguda Grave (SARS), Vírus do Nilo Ocidental (WNV), Gripe Aviária e Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS) (idem).

O critério jogabilidade também foi levado em conta no design do jogo. Para a equipe era essencial que o *Contagion* não fosse percebido como um jogo maçante, característica descrita como comum nos chamados jogos sérios. Ou seja, que os conteúdos do jogo fluíssem à medida do interesse dos/as usuários/as em jogar e não por meio de quaisquer obrigações ou imposições. As autoras descrevem que a introdução do *Contagion*

[...] prepara o cenário para jogar neste mundo socialmente estratificado, levando seus usuários de volta ao tempo da praga, lembrando que os problemas de doenças contagiosas estão profundamente enraizados na história. A localização histórica também sugere o principal “grande mal” caracterizado no jogo: ignorância. A ignorância tem sido e ainda é o principal obstáculo no combate a doenças contagiosas (CASTELL; JENSON; 2007, p. 119)<sup>66</sup>.

Ainda de acordo com Castell e Jenson (2007), o arco narrativo do jogo e todas as simulações contidas no *Contagion* são baseados em casos modelados a partir de histórias reais e contemporâneas. Na dinâmica do jogo, os/as jogadores/as evoluem por meio dos esforços de cada personagem para conter surtos.

Em episódios curtos, a diegese do *Contagion* inclui difíceis escolhas e densas negociações com uma espécie de “conselho de saúde” obstrutivo, que reluta entre a necessidade de adotar medidas eficazes para enfrentar a disseminação dos vírus e as eventuais consequências de medidas administrativas impopulares, como a decretação (no *game*) do estado de “contágio”.

Nesse caso, a mecânica de jogo procura justificar as escolhas possíveis para

---

<sup>66</sup> Tradução pessoal. No original: [...] sets the scene for playing in this socially stratified world by taking its viewers back to the time of the plague, recalling that problems of contagious disease are deeply historically rooted. This historical locale also hints at the primary “big bad” in the game: ignorance. Ignorance has been and still is the major hurdle in combating contagious disease.

o/a jogador/a atingir determinados resultados, superando obstáculos no percurso. Em outras palavras, o game *Contagion* utiliza a “retórica procedimental para construir um argumento, e os jogadores podem desconstruir esse argumento jogando” (BOGOST, 2008, p.126)<sup>67</sup>.

Aproximando as perspectivas e objetivos dos jogos sérios nos campos da educação e da saúde, a experiência dos desenvolvedores do game *Contagion* buscou criar um ambiente de jogo que “envolva habilidades, conhecimentos, pensamento crítico, dilemas éticos, desenvolvimento de caráter e responsabilidade social e envolver os jogadores voluntariamente na atenção a essas muitas dimensões” (CASTELL; JENSON; 2007, p. 132)<sup>68</sup>.

Ainda que não seja um jogo em si e sim um apropriação “séria” de jogos de entretenimento, um exemplo da utilização de um jogo digital desenvolvido em plataforma de entretenimento, como inspiração para um projeto educativo no campo da saúde, é a plataforma *Fiocraft* (ICICT/FIOCRUZ, 2020) que simula o Campus do Centro de Pesquisas em Saúde da Fundação Oswaldo Cruz, em Manguinhos, do Rio de Janeiro. O projeto *Fiocraft* foi criado no ambiente do game *Minecraft*<sup>69</sup>, por ser um dos jogos digitais mais populares do mundo (VASCONCELLOS, 2020) e oferece ao/a jogador/a a oportunidade de brincar e acessar conhecimentos simultaneamente.

Por meio do *Fiocraft* (ICICT/FIOCRUZ, 2020), os/as usuários/as podem interagir, fazer sugestões de conteúdo, tirar dúvidas e obter informações sobre saúde pública, incluindo por exemplo orientações de prevenção e combate ao novo coronavírus, causador da covid-19, que se tornou pandemia mundial no ano de 2020.

---

<sup>67</sup> Tradução pessoal. No original: [...] these games use procedural rhetoric to make an argument, and players unpack that argument through play.

<sup>68</sup> Tradução pessoal. No original: [...] sets the scene for playing in this socially stratified world by taking its viewers back to the time of the plague, recalling that problems of contagious disease are deeply historically rooted. This historical locale also hints at the primary “big bad” in the game: ignorance. Ignorance has been and still is the major hurdle in combating contagious disease.

<sup>69</sup> As orientações para acesso à “versão beta” (teste) do jogo digital *Fiocraft* está disponível no site: <https://www.icict.fiocruz.br/content/fiocruz-lança-sua-versão-virtual-no-game-minecraft-1> e também no endereço (IP) do servidor *Fiocraft*: [fiocraft.landhosting.net](https://fiocraft.landhosting.net) (ICICT/FIOCRUZ, 2020)

Figura 2: Imagem de divulgação do jogo digital *Fiocraft*



Fonte: ICICT/FIOCRUZ, 2020)

O projeto modela a rica e histórica arquitetura da FIOCRUZ e aproxima populações residentes em outras regiões do Brasil e do mundo com esse valioso patrimônio científico e histórico nacional.

## 2.10. Considerações sobre o brincar, o ensinar e o aprender

Considerando que, para milhares e milhares de crianças e adolescentes os videogames são brincadeiras e também mídias, que por sua vez são também linguagens, e que “a linguagem não é apenas o veículo do pensamento, mas também o motorista” (WITTGENSTEIN *apud* STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p.24), as práticas contidas nessa modalidade de “brincadeira” podem oferecer subsídios valiosos aos desafios da chamada “Educação do Século XXI”.

O que e como as pessoas, entre essas crianças e adolescentes, aprendem quando estão jogando videogame? Esta é uma pergunta central, que norteou investigações de estudiosos/as dos *games*, como Moita (2007), Alves (2005), Aarseth (2016), Santaella (2009), Turkle (1995), entre outros/as, que, há mais de duas décadas, utilizam observações, experimentos, estudos de caso e etnografias entre outros instrumentos e métodos, procurando compreender os entrelaçamentos entre o consumo de *games* e o desenvolvimento de competências e habilidades a partir das interações que se estabelecem entre usuários/as e usuários/as através dos jogos e entre jogadores/as e os *games* em si.

A compreensão da extensão da potência cognitiva dos *games* como artefacto cultural e as interações parentais em torno do consumo de jogos foi o ponto de partida para a pesquisadora Filomena Moita (2007), portuguesa, radicada no Brasil, que, em artigos, livros e tese, perquiriu sobre as relações entre jovens e videogames, por concordar que todas as mídias carregam em si modos peculiares de apresentar e transformar o mundo de uma forma própria e particular.

De acordo com Postman (1994), as tecnologias conservam “uma predisposição a construir o mundo como uma coisa e não como outra, a valorizar uma coisa mais que outra, a amplificar um sentido ou habilidade ou atitude com mais intensidade do que outros” (POSTMAN, 1994, p.23).

Concordando com Moita (2007), é essencial que novas pesquisas investiguem as interações entre usuários/as e jogos digitais, a partir da perspectiva de que os *games*, através do entretenimento, atuam como artefactos culturais que potencializam a construção de conhecimentos e apreensão de sentidos e significados, que refletem nos modos dos/as jogadores/as viverem e perceberem o mundo a sua volta.

A partir desse pressuposto, cabe supor que quando os/as *gamers* experienciam os jogos digitais, muitas vezes sem se darem conta, produzem, assimilam e ressignificam conteúdos, ao mesmo tempo em que adquirem e desenvolvem saberes. Ao jogar o *game Animal Crossing*, um menino de cinco anos experienciam a simulação de uma aldeia através do seu console Nintendo. A narrativa é composta por vários animais que residem na pequena vila ambientada no jogo. Ao iniciar a sessão, o jogador não tem recursos financeiros para arcar com as despesas cotidianas, que na lógica procedimental do jogo é composta por plantio de árvores, jardinagem e administração da cabana que serve como moradia do avatar, ou seja, do/a jogador/a durante o jogo. A vila é administrada por um personagem rico, chamado *Tom Nook*, que, por meio de hipoteca, empresta “dinheiro” para os jogadores.

O garoto, jogador, logo descobre que quanto mais empréstimo contrai, mais o *Tom Nook* enriquece e não diminuem as demandas que, se não forem bem administradas, logo levam os/as jogadores/as a contratar novos empréstimos alimentando a lógica do jogo (BOGOST, 2008).

Ao simular a gestão de recursos de uma pequena cidade, o jogo promove a discussão e reflexão sobre dívidas de longo prazo e outros princípios da educação



financeira, compatíveis com a faixa etária de jogadores a partir de 5 anos, e o faz “não através de regulamentação moralista, mas criando um modelo de comércio e dívida no qual o jogador pode experimentar e descobrir tais consequências (BOGOST, 2008, p.119)<sup>70</sup>.

De acordo com críticos de modelos pedagógicos “convencionais”, como Marc Prensky (2010) e James Paul Gee (2004), dentre outros, as práticas de ensino e aprendizagem proporcionadas através de brincadeiras, permanecem como recursos potenciais subestimados tendo em vista, por exemplo, as atividades ricas de significados, proporcionadas pelos jogos digitais. Nesse caso, são brincadeiras com regras, que tornariam a apropriação ou compartilhamento de conhecimentos para o desenvolvimento de capacidades e competências atividades mais palatáveis, em especial para crianças e adolescentes.

As políticas de ensino e aprendizagem preconizadas pela Agência Britânica de Comunicações e Tecnologia Educacional – BECTA para uso de jogos na educação, em discordância à perspectiva de teóricos, como Prensky (2001), que apostam na aprendizagem alegre e divertida durante os jogos, quando no final o/a jogador/a e estudante descobriria que ficou melhor em alguma coisa, enfatiza que os ganhos pedagógicos advêm da interrupção temporária dos *games*, intercalando os jogos com etapas discursivas críticas e reflexivas sobre as mecânicas e interações propiciadas pelos jogos (SHERRY et al, 2006).

Nesse sentido, a potência formativa dos jogos digitais poderia ser cada vez mais aplicada na Educação, criando novas oportunidades de uso e apropriação dos ambientes imersivos dos *games*, integrando os conteúdos escolares por meio de atividades lúdicas, desafiadoras e carregadas de sentidos, por exemplo nas interações proporcionadas tanto pelos jogos de entretenimento quanto pelos jogos sérios. (CASTELL; JENSON, 2007).

Uma das razões pelas quais tendemos a não considerar os videogames como locais legítimos para o aprendizado acontecer é exatamente porque são jogos, brinquedos. Brincar é frequentemente considerado uma atividade infantil, uma ninharia que ocupa ou distrai as crianças e da qual elas acabam cansando, voltando-se para atividades mais sérias. Brincar e aprender foram segregados um do outro na escola contemporânea, consolidando ainda mais sua aparente disparidade (BOGOST, 2008,

---

<sup>70</sup> Tradução pessoal. No original: [...] not through moralistic regulation, but by creating a model of commerce and debt in which the player can experience and discover such consequences.

p.120)<sup>71</sup>.

Ao promover o “ensinar” e fortalecer o “aprender” mediados pelos espaços de possibilidades dos *games* e sem que o aprendiz, necessariamente, abdique do prazer de aprender, os jogos sérios e também os jogos de entretenimento podem possibilitar que objetivos pedagógicos e educativos sejam constituídos por estruturas narrativas e desafios naturais dos jogos digitais.

De acordo com Bogost (2008), são as regras dos jogos as responsáveis por organizar este espaço de possibilidades e experiências a serem vividas pelos/as jogadores/as. Os procedimentos ou procedimentalidade<sup>72</sup> constituem grupos de restrições representadas nas regras. Em qualquer jogo digital, por exemplo no *game Animal Crossing* anteriormente mencionado, as representações do mundo da vida extrajogo, como as dívidas de hipoteca contratadas nas negociações do avatar/jogador com o *Sr. Tom Nook*, são realizadas através de escolhas do desenvolvedor que cria procedimentos e modelos baseados em regras previamente definidas. Esse autor afirma que esse tipo de jogo sério oferece mais de um tipo de aprendizagem simultânea.

A oportunidade de aprendizagem que surge em primeiro plano no ambiente desse e de outros jogos do gênero consistem na possibilidade dos/as usuários/as desenvolverem conhecimentos e habilidades a partir da lógica de consumo, baseadas na simulação das práticas sociais humanas.

A modelagem das práticas sociais humanas, nos ambientes de jogo, oferece aos/às usuários/as a chance de exercitar escolhas morais delicadas na vida extrajogo, agregando ao sentido do jogo o exercício argumentativo controlado, frente à busca por soluções de demandas sociais contemporâneas dos ambientes de jogo.

Desse modo, “os jogadores aprendem a ler esse argumento no sistema do

---

<sup>71</sup> Tradução pessoal. No original: One of the reasons we tend not to consider video games as legitimate venues for learning to take place is precisely because they are games, playthings. Play is often considered a children’s activity, a trifle that occupies or distracts kids and which they eventually grow out of, turning to more serious pursuits. Play and learning have been segregated from one another in contemporary schooling, further cementing their perceived disparity.

<sup>72</sup> Na ótica de Bogost (2007) “[...] procedimentalidade é o valor principal do computador, que cria significados por meio dos algoritmos (...) Essa capacidade de executar computacionalmente uma série de regras separa fundamentalmente os computadores de outras mídias” (BOGOST, 2007, p. 123). Tradução pessoal. No original: “[...] procedurality is the principal value of the computer, which creates meaning through the interaction of algorithms. (...) This ability to execute computationally a series of rules fundamentally separates computers from other media.

jogo e podem interpretar a relevância do argumento no contexto de suas próprias vidas” (BOGOST, 2008, p.128)<sup>73</sup>.

Portanto, seria possível que a aquisição de habilidades e competências se tornassem práticas sociais menos rígidas e mais “amigáveis”, especialmente do ponto de vista das novas gerações (idem). Concordando com Bogost, Castell e Jenson afirmam que,

[...] o objetivo de aprendizagem de qualquer jogo educacional é permanecer em um jogo que convida e permite que você aprenda e tente ser coisas que a vida cotidiana adia, o imaginário e o possível eu, mundos e eventos que estão sempre potencialmente “em jogo” em significados que circulam à nossa volta, mas que a realidade vivida deixa de lado em sua singularidade necessária. O objetivo do aprendizado nesse jogo é simplesmente jogá-lo, estar nesse cenário, como participante ativo e engajado, reunindo as partes, nenhuma das quais é independente, mas todas podem ser ajustadas para formar um todo ricamente educativo (CASTELL; JENSON, 2007, p.130)<sup>74</sup>.

A partir da perspectiva sistêmica, videogames e educação como ambientes ecológicos, interdependentes, mediadores de conhecimentos, podem ser explorados de forma conjunta, conectados, com objetivos sociais comuns a ambos: “jogar videogame é uma espécie de alfabetização. Não a alfabetização que nos ajuda a ler livros ou escrever trabalhos de conclusão de curso, mas o tipo de alfabetização que nos ajuda a fazer ou criticar os sistemas em que vivemos”. (BOGOST, 2007, p. 136)<sup>75</sup>.

Ao concluir este capítulo, entendo que todos os jogos digitais, tanto os *games* comerciais, voltados prioritariamente para o entretenimento, quanto os desenvolvidos para atendimento de demandas sociais específicas, possuem relevância como objetos de investigação científica. São ambientes que promovem interações, a partir de ecossistemas, que transformam e são transformados de acordo

<sup>73</sup> Tradução pessoal. No original: Players learn to “read” this argument in the system of play and can interpret the relevance of the argument in the context of their own lives.

<sup>74</sup> Tradução pessoal. No original: The learning goal of any educational game is to stay in a game that invites and enables you to learn and try and be things that everyday life defers, the imaginary and the possible selves, worlds and events that are always potentially “in play” in meanings which circulate around us, but which lived actuality sets aside in its necessary singularity. The learning goal in such a game is simply to play it, to be in that setting, as an active and engaged participant, stringing together the parts, none of which is self-contained, but all of which can be fitted together to make up a richly educative whole.

<sup>75</sup> Tradução pessoal. No original: In this way, playing video games is a kind of literacy. Not the literacy that helps us read books or write term papers, but the kind of literacy that helps us make or critique the systems we live in.

com as vivências, ricas de significados, e sentimentos compartilhados entre usuários/as e usuários/as, jogadores/as e jogos. Compreendê-los, requer observá-los em seus respectivos contextos e singularidades como fenômenos particulares.

### **3. Jogos digitais como ambientes: uma abordagem ecológica**

Por considerar que os jogos são também linguagens que compõem o todo de um processo social, nesta pesquisa, pretendo investigar as interações entre os/as usuários/as de videogames e a cultura dos games pelo ponto de vista dos/as próprios/as jogadores/as.

Nesse sentido, optei por tomar como premissa que o jogo em si atravessa toda a existência humana (HUIZINGA, 2007). Isto é, o jogo pode ser considerado como traço da cultura presente em todos os campos da vida em sociedade. Portanto, cabe afirmar que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2007, prefácio).

#### **3.1. Da natureza dos jogos**

Desde os tempos mais remotos até a atualidade, os jogos constituem-se ambientes culturais que atravessam o mundo da vida como fenômeno social e, por meio da sua ludicidade, conectam seres humanos, atuando como elo fundamental de toda a civilização. Segundo Caillois (2017), a definição do termo “jogo” transcende e vai além da especificidade por ele designada, compreendendo “[...] também a totalidade das imagens, dos símbolos ou dos instrumentos necessários a essa atividade ou funcionamento de um conjunto complexo” (CAILLOIS, 2017 p.17). Ao tematizar os pressupostos assinalados por Huizinga, Caillois afirma que o jogo:

[...] propõe e propaga estruturas abstratas, imagens de meios fechados e preservados em que concorrentes ideias podem ser exercidas. Essas estruturas, essas concorrências são igualmente modelos para as instituições e as condutas [...] Onde interesses e paixões não se deixam facilmente dominar. Onde violência e traição são moeda corrente. Mas os modelos oferecidos pelos jogos constituem igualmente antecipações do universo regado que é conveniente substituir à anarquia natural” (CAILLOIS, 2017, p. 21).

Huizinga (2007) e Caillois (2017) assinalam que o processo lúdico gerado pelos jogos norteia todo o ciclo de vida do ser humano. Eles acreditam que, a partir das interações sociais, com e através dos jogos e brincadeiras, o ser humano edifica seus mundos, nas diversas culturas. Conforme assinala Huizinga, as mais

significativas atividades da sociedade humana desde sempre foram marcadas pelo jogo, “como, por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar e comandar” (HUIZINGA, 2007, p. 7).

As percepções de Huizinga (2007) e Caillois (2017) de que o ato de brincar, ainda que não seja um hábito exclusivo da espécie humana, está na base do aprendizado, sendo de onde deriva a criatividade do ser humano, são compartilhadas por autores adeptos à ecologia das mídias.

Conforme assinalou Strate (2011), George Herbert Mead e Bateson concordam que brincar é “a porta de entrada para a comunicação simbólica, e segue-se que o jogo e a criatividade estão associados à capacidade exclusivamente humana de encontrar propósito e significado além do impulso e da necessidade biológica”<sup>76</sup> (STRATE, 2011, p. 252).

Segundo Mumford (2011), o ambiente natural é complementado pelo simbólico e não há limites para as possibilidades humanas de uso da linguagem para a construção de significados através da comunicação simbólica.

Nesse sentido, as palavras, sons, imagens, jogos, interações e tudo mais a que o ser humano atribuir valor representativo simbólico “possibilita um intercâmbio de experiências sem respeito às limitações imediatas de tempo e espaço”<sup>77</sup> (MUMFORD, *apud* STRATE, 2011, p. 252). Para tanto, segundo o mesmo autor, é preciso a aceitação de símbolos comuns que conjuguem a comunicação, a comunhão e a cooperação de cada ser humano.

Afinal, pesquisas indicam que “os objetos são constituídos em termos de significado dentro do processo social de experiência e comportamento através do ajuste mútuo entre si das respostas ou ações dos vários organismos individuais envolvidos nesse processo” (MEAD, 1967, p. 72).

Ainda de acordo com Huizinga (2007), o ato de jogar vai além das necessidades da vida, sendo ele uma totalidade aprisionável, indecifrável. Ou seja, para esse autor, o jogo seria “em si mesmo o que ele significa para os jogadores” (2007, p. 5).

<sup>76</sup> Tradução pessoal. No original: *Play is the gateway to symbolic communication, and it follows that play and creativity are associated with the uniquely human ability to find purpose and meaning beyond biological drive and necessity.*

<sup>77</sup> Tradução pessoal. No original: *Symbolic representation makes possible an interchange of experiences without respect to immediate limitations of time and space.*

Todavia, ainda que para esse autor (2007, p. 3), o jogo seja “fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana”, a prática de jogar videogames na contemporaneidade, em escala global, incorpora à cotidianidade e ao sujeito que habita a chamada vida mediada ou tecnologicizada em um permanente e constante estado de transformação e adaptação social. O jogo que se pressupõe como uma “ação regular e combinada das diversas partes” (CAILLOIS, 2017, p. 20), na qual o quebra-cabeça sugere um esforço adaptativo entre diferentes partes para que, ao final e consequentemente, atuem em harmonia.

A regra primordial desse jogo, segundo Caillois (2017), é que sobre a sua lógica de funcionamento, de forma imperceptível aos/às jogadores/as, “intervém, dando-lhe vida, um jogo de outra espécie. O primeiro é combinação rigorosa e relojoaria perfeita; o segundo, elasticidade e margem de movimento” (CAILLOIS, 2017, p. 20).

Cotidianamente, a prática dos jogos digitais compete junto às demais práticas sociais por prioridade, atenção, tempo, intensidade e outros fatores, que coletiva ou individualmente não invalidam a perspectiva apontada por Huizinga quanto “[...] à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade” (HUIZINGA, 2007, p. 11). Embora as discussões sobre os aspectos morais que possam envolver o consumo de jogos digitais não sejam balizadoras deste estudo, cabe destacar que, na visão de Postman, conforme mencionado por Strate (2017):

[...] o propósito da ecologia das mídias é contar histórias sobre as consequências da tecnologia; contar como os ambientes de mídia criam contextos que podem mudar a forma como pensamos ou organizamos nossa vida social, ou nos tornam melhores ou piores, ou mais inteligentes ou burros, ou mais livres ou mais escravizados [...] embora vivamos em uma época em que nossas vidas – quer queiramos ou não – foram submetidas à exigente soberania das novas mídias. E assim somos obrigados, no interesse de uma sobrevivência humana, a contar histórias sobre que tipo de paraíso pode ser obtido e que tipo pode ser perdido (POSTMAN *apud* STRATE, 2017, p. 245).

Os *games*, como entretenimento, conseguem unir diferentes unidades estéticas e formas de participação que afetam os/as jogadores/as em níveis diferenciados aos proporcionados e experimentados pelas mídias que os

antecederam (AARSETH, 2001).

Entendo que, procurando refletir sobre os aspectos sociais que constituem o hábito de jogar videogames na perspectiva da atividade, é possível notar que os efeitos resultantes do volume gigantesco de investimentos financeiros que movimentam a indústria mundial dos *games* estão presentes em ambientes que vão além dos jogos em si, permeando os tecidos sociais que constituem as principais opções de lazer e entretenimento na atualidade não só dos adolescentes, embora este seja o interesse deste estudo.

“Clientes ideais” de um imenso mercado de incríveis novidades e permanente inovação estética, o enlace dos/as adolescentes pelo universo *gamer* narra uma história de aventura que conecta e “modifica continuamente a espécie humana em sua organização sensível: em sua organização concreta e em sua vida material, como também no tocante à percepção, à estruturação e à satisfação das necessidades” (HAUG, 1997, p. 57).

Um hábito social tão comum na cotidianidade dos adolescentes, sob a ótica do consumo, segundo Haug (1997), convida à reflexão do quanto a aparência, ou seja, a estética, municia as mercadorias (materiais e imateriais) com uma linguagem que tanto envolve a mercadoria em si quanto apresenta a habilidade de interpretar a si e ao mundo a sua volta.

Examinando as necessidades embutidas nas interações entre consumidores/as e mercadorias, por exemplo, entre os/as usuários/as e os videogames, Haug concluiu que “servir” pode significar “amputar” e “ajudar” pode significar “criar dependências [e aproveitar a valer]” (HAUG, 1997, p. 79). Examinando os princípios que regem as interações consumidores e mercadorias, o autor afirma que através da dinâmica do consumo:

Primeiramente, facilita-se a ação necessária; depois, a ação necessária perde a facilidade e torna-se muito difícil, e não se pode mais fazer o necessário sem comprar mercadorias. Agora o necessário não se diferencia mais do desnecessário, do qual não se pode mais prescindir (HAUG, 1997, p. 79).

O hábito vinculado ao uso social das mercadorias pelo viés do consumo, permitiria perceber o quão subjetivas e sutis podem ser as estratégias praticadas pela chamada “indústria dos *games*”, quando buscam a “fidelização” de seus clientes-usuários/as. Por exemplo, através do lançamento contínuo de novos jogos,



agregado a novos modelos de suportes, softwares, plataformas, consoles e eventos específicos voltados para os lançamentos, a indústria dos games oferece aos/às usuários/as o que Haug (1997) chama de “unidade estética” (HAUG, 1997, p. 132).

De acordo com o autor:

Elas [as unidades estéticas] não somente arrastam grupos inteiros de mercadorias de outros setores, mas também cultivam comportamentos, estruturam a percepção, a sensibilidade e a capacidade de avaliação, padronizam a linguagem, as roupas, a autocompreensão, bem como as atitudes e até mesmo o corpo, mas sobretudo a relação com ele (HAUG, 1997, p. 132).

Na visão de Haug (1997), o “design total” dos produtos e serviços agregados a determinada mercadoria perfaz uma “unidade estética” (HAUG, 1997, p. 132). A obsolescência programada pela indústria, que determina o curto prazo de validade dos aparatos tecnológicos adquiridos anteriormente pelos/as usuários/as, e o consequente lançamento de novas unidades estéticas criadas sob a lógica do design total atuam para capturar o interesse dos/as consumidores/as para itens que gravitam em torno do mundo *gamer*, a exemplo de outros itens de entretenimento, quando este é o tema-objeto principal do interesse dos/as consumidores/as.

Portanto, no caso de consumo dos jogos digitais, a constante oferta de produtos e serviços agregados que gravitam em torno dos *games* resulta na formação de ambientes nos quais o/a consumidor/a é convidado a constituir-se a partir do consumo dos conteúdos e dos meios. Ou seja, um sistema social criado artificialmente para simplificar as complexidades do ambiente e transformar o hábito de consumir os produtos, as tecnologias e seus conteúdos em algo “natural”, configurando-se um traço comum da cultura e do comportamento social na vida cotidiana.

### **3.2. Mídias, educação e tecnopólio**

A centralidade do conceito tecnopólio (POSTMAN, 1994) para esta investigação está relacionada com o objetivo, mencionado anteriormente, com vistas à exploração de aspectos da cultura que permeiam o uso dos videogames e da ação própria das tecnologias, que enfatizam ou negligenciam certos valores e princípios a partir de ambientes que transformam e são transformados pelos/as seus/suas usuários/as.

Durante o percurso que buscou compreender camadas da produção de sentidos e significados resultantes de interações experienciadas através dos jogos

de videogame, on-line e off-line, individuais e coletivos, a partir do ponto de vista de *gamers* adolescentes que participaram dos grupos focais que realizei durante a fase de campo desta pesquisa, quatro fascinantes metáforas, criadas por diferentes autores, foram cruciais para me auxiliar na organização dos referenciais epistemológicos desta pesquisa.

Primeiro, a metáfora da “roda-gigante”, que, conforme mencionada por Watson e Gastaldo (2015), visava exemplificar o ponto de vista da perspectiva etnometodológica.

A perspectiva etnometodológica sugere ao/à pesquisador/a estudar as interações cotidianas de pessoas singulares sob o ponto de vista das próprias pessoas. Para obter-se esse plano de observação, faz-se necessário que o pesquisador desça e, sobretudo, saia da “roda-gigante” para olhar o sujeito e suas interações bem de perto, em suas particularidades.

Nesse caso, segundo os autores, o risco de permanecer observando os fenômenos sociais do alto da roda-gigante seria o de fazer desaparecer por completo alguns aspectos singulares essenciais à observação cuidadosa e detalhada, fundamental à pesquisa sociológica.

A segunda, a metáfora do “mosaico científico” concebida por Becker (1997), em seu esforço para sedimentar uma “teoria sociológica geral”, desenvolvida também na Universidade de Chicago, aponta como premissa da investigação social que fato algum relevante “seja desconsiderado, que o que parece real se ajuste a outras evidências disponíveis e que a interpretação do sujeito seja apresentada honestamente” (BECKER, 1997, p.101-102).

Desse modo, ao compor um grande mosaico constituído por registros oficiais, narrativas sobre os indivíduos ou lugares descritos, documentos pessoais, “[...] números de censo ou entrevistas, produtos de questionários ou histórias de vida” (1997, p. 105), o pesquisador encontraria os elementos essenciais para compreender a Chicago dos anos 20.

Naquele contexto, Becker (1997) apontava que a pesquisa deve considerar as particularidades locais, explorando ao máximo as que soem ao pesquisador como relevantes para o exercício investigativo. Todavia, em seus escritos, ele assevera que, embora ainda não estivessem postos todos os parâmetros que afixassem “o quanto um fragmento de um mosaico contribui para as conclusões asseguradas pela consideração do todo” (1997, p.106), os tais fragmentos são, eles próprios, os

parâmetros necessários à pesquisa sociológica (BECKER, 1997).

Em terceiro, a metáfora “dos dedos da mão”, de Bateson (1986), que une e incorpora as anteriores a partir de uma perspectiva interrelacional. O ponto de vista sistêmico de Bateson (1986), ou seja, aquele que “[...] enfoca toda a sociedade como um sistema, sendo o sistema um todo composto por partes interdependentes” (STRATE, 2011, p. 7), sugere ao/à pesquisador/a a possibilidade de lançar mão de aproximações de perspectivas teórico-metodológicas que, à primeira vista, podem parecer antagônicas entre si.

De acordo com Bateson (1986), o conceito de “visão sistêmica” sustenta que o mais importante, ao se observar uma das mãos em separado, são os “metapadrões ou os padrões que ligam” (BATESON, 1986, p.19) as interações entre os dedos, a partir das quais é possível identificar “uma dança de partes que interagem” (idem, p. 21). Por analogia, há um sentido de complementaridade entre objetos, sujeitos ou perspectivas teóricas oriundas de diferentes escolas.

O maior benefício dessa abordagem seria o de vislumbrar aspectos da realidade que poderiam permanecer ocultos por negações epistemológicas profundas, através de pontos de vista que separam e classificam o conhecimento segundo as conveniências e ou interesses válidos, todavia particulares, de cada pesquisador:

Provavelmente te ensinaram que você tem cinco dedos. Isso está totalmente incorreto. Esta é a maneira pela qual a linguagem subdivide as coisas em coisas. A verdade biológica provavelmente é a de que no crescimento dessa coisa na sua embriologia, da qual você mal se lembra, o que era importante não era o cinco, mas as quatro relações entre pares de dedos (DEMARCHI *et al.*, 2013, p. 275).

Por último, a metáfora do “quebra-cabeça”, utilizada por Caillois (2017), com efeito, soma-se ao ponto de vista de Bateson (1986), quando afirma que o jogo “subsiste entre os diversos elementos que permitem o funcionamento de um mecanismo” (CAILLOIS, 2017, p. 20). Essa metáfora me permitiu inferir que esse jogo dentro do jogo, ou seja, o jogo das trocas simbólicas e negociações de sentido, ganha vida através das interações de seus/suas jogadores/as. Portanto, pretendo enveredar, nesta investigação, tratando-a também como um jogo.

O somatório desses pontos de vista me permite tematizar novamente sobre a primeira metáfora, a da roda-gigante (WATSON; GASTALDO, 2015), e, desse

modo, entender que as duas realidades, a vista de cima, de dentro da roda, e a outra, percebida de fora, mais de perto, seriam coexistentes, por exemplo no interior dos grupos focais onde os pontos de vista coletivo e individual dialogam entre si de modo complementar e não excludentes um do outro.

McLuhan (1962; 1964) afirmou que “[...] os ambientes tecnológicos não são meros recipientes passivos de pessoas, e sim processos ativos que remodelam tanto as pessoas como outras tecnologias” (McLUHAN *apud* STRATE, 2011, p. 7). Suponho que, ao procurar entender surgimento de novos e diferentes tipos de arranjos culturais e formas de organização social, esse tipo de fenômeno também possa ser observado nos relatos obtidos por meio dos grupos focais com *gamers* adolescentes.

Considerando a visão sistêmica de Bateson, complementar à “ecologia das mídias”, de Postman, como a perspectivas que, embora distintas, tornam-se complementares e ideais para enveredar na pesquisa sobre os elementos constitutivos das interações ocorrentes nos ambientes dos jogos eletrônicos, Bateson afirma que:

[...] no conjunto podemos obter alguma concordância a respeito do que realmente está ali. Mas nós não podemos chegar a um acordo a respeito da maneira de descrevê-la. E nós usamos nas descrições todo um conjunto de conceitos, intervenções, variáveis e mencionáveis, através das quais faremos as coisas [...] A diferença que faz a diferença no modo de definir alguma coisa nos termos de suas relações, usando contraste e contexto ao invés de isolá-lo com um nome (BATESON, G. *apud* BATESON, N., 2010, disponível em: <https://vimeo.com/142576244.2010>).

Este é o lugar de onde se estabelecem as linhas teóricas principais desta pesquisa, sobre as quais pretendo dar início aos diálogos epistêmicos que nortearão a presente investigação.

### **3.3. Comunicação e videogame: uma relação ecológica**

O ponto de partida desta seção é o encontro que ocorreu na pequena cidade de Grunwald, na Alemanha, mais precisamente de 18 a 22 de janeiro de 1982, quando pesquisadores/as procedentes de 19 países, a convite da UNESCO, estiveram reunidos/as para compartilhar pesquisas, conceitos e teorias que buscavam aproximar as relações entre os campos da Comunicação e da Educação.

Ao final daquele encontro, os/as pesquisadores/as concluíram e ratificaram a famosa Declaração de Grunwald<sup>78</sup>: “Vivemos num mundo onde os media são onipresentes” (UNESCO,1982).

Ao buscar perquirir sobre essa “onipresença das mídias”, referida na Declaração de Grunwald, recortando as interações sociais entre um grupo de adolescentes mediadas pelos *games* nos dias atuais, pretendo adotar as perspectivas sistêmica e interdisciplinar como referenciais teóricos fundamentais nesta pesquisa. A primeira sustentada pelo conceito de ecologia da mente (BATESON, 1986), conforme utilizada pelo cientista social americano Gregory Bateson (1986).

Quando definiu a ecologia das mídias, Strate (2011) apontou a centralidade dos estudos de McLuhan para o campo, que foi definido por Postman (1970) como o estudo das mídias como ambientes.

Strate (2011) afirma que McLuhan foi um dos teóricos mais importantes desse campo, ao lado de intelectuais como Harold Innis (1951), Eric Havelock (1963), Jacques Ellul (1964), Walter Benjamin (1968), Lewis Mumford (1970), Susanne Langer (1957), Dorothy Lee (1959), Walter Ong (1982), Edmund Carpenter (1973), Susan Sontag (1977) e Neil Postman (Strate, 2011).

Conforme relatado por Winkin (1998), durante algum tempo, esses pesquisadores mantiveram o intitulado “colégio invisível”:

Os membros de nosso colégio invisível encontram-se com frequência. McLuhan convida-os a participar da revista *Explorations*, por ele dirigida juntamente com o antropólogo Edmond Carpenter [...]. De 1951 a 1954, Birdwhistell convida-os anualmente a Louisville para um colóquio sobre a cultura e a comunicação. Outro lugar de encontro é Princeton, onde ocorre, de 1954 a 1958, por instigação principalmente de Margaret Mead, uma série de cinco conferências da Fundação Macy. O tema não é mais cibernética, mas, sim, os ‘processos de grupo’. Dentre os 25 participantes anuais, encontramos outros pesquisadores muito conhecidos, mas mal aceitos pelo *establishment* americano, como Erving Goffman, Erik Eriksson e Konrad Lorenz (WINKIN, 1998, p. 76-77, rodapé).

Além dos anteriormente citados, constituíam o “colégio invisível” pesquisadores como Gregory Bateson, Don Jackson, Paul Watzlawick, Stuart Sigman, entre outros, que possuíam formações variadas e transitavam com

<sup>78</sup> “Declaração de Grünwald”. Disponível em: <<http://www.gmcs.pt/ficheiros/pt/declaracao-de-grunwald-sobre-educacao-para-os-media.pdf>>.

versatilidade entre os campos da antropologia, filosofia, biologia, epistemologia, psiquiatria e cibernética (DEMARCHI *et al.*, 2013).

Em contraste radical à ideia de uma comunicação limitada à transmissão de informação entre dois sujeitos, esses pesquisadores acreditavam que o ato comunicativo é um processo social contínuo, unido por uma miríade de formas de expressão com ritmo próprio e particular, regido por uma espécie de partitura musical invisível. Para eles, “todo homem viveria necessariamente (embora inconscientemente) em e por códigos, pois todo comportamento implica em seu uso” (WINKIN, 1998, p. 31 e 32).

Sinalizando o grande desconhecimento dos elementos envolvidos nos processos de percepção das imagens como representação simbólica da vida, Gregory Bateson argumenta que “[...] estamos livres para acreditar no que nossos sentidos dizem. Duvidar continuamente das evidências das informações dos sentidos seria inconveniente” (BATESON, 1986, p. 44). Ao concordar com esse pressuposto, conjeturo que as convergências entre os estudos de mídia na atualidade e os estudos de comunicação, iniciados no “colégio invisível” nos anos de 1960, possam ser considerados complementares.

Nesse contexto, entendo que a abordagem epistemológica da ecologia das mídias pode ser considerada também sistêmica na medida em que, segundo a perspectiva de Postman (1994), o mundo da vida é entendido como uma extensa rede de conexões. Desse ponto de vista, quando determinada tecnologia se insere em determinada cultura, tal como um organismo com vida própria, uma célula humana por exemplo, a tecnologia passa a atuar sobre todo o sistema cultural e este irá se alterar e se reorganizar a partir dessa tecnologia (POSTMAN, 1994).

De acordo com Braga (2018), a perspectiva sistêmica, conforme apresentada por Niklas Luhmann, e a ecologia das mídias, segundo os estudos de Marshall McLuhan, representam uma ruptura irreconciliável com a perspectiva estruturalista adotada largamente nos estudos sociológicos na década de 70.

Conforme relatado por Braga (2018), a percepção dos estudiosos estruturalistas de que a comunicação e o fenômeno comunicacional deveriam ser vistos como mera transmissão de informações “impede a compreensão da comunicação como participação em uma situação social comum, muitas vezes mais significativa do que a ideia ou a informação a ser transmitida” (BRAGA, 2018, p. 64).

Em contraste à perspectiva estruturalista, portanto, Luhmann apontou a precedência do ambiente sobre o sistema, assim como McLuhan defendeu a precedência do meio sobre a mensagem (BRAGA, 2018) e Mead assinalou a precedência da linguagem sobre a mente. Nos três casos, ainda que haja precedência de uma parte, nos processos sociais, cada sistema é constituído e, ao mesmo tempo, constitui seu respectivo ambiente (BRAGA, 2018).

A chamada teoria “tetrádica” (BRAGA, 2018, p. 66) se contrapõe à teoria “ternária” (idem) – herdada da dialética aristotélica – e indica quatro distintos elementos. De acordo com McLuhan e Powers (1989), esses componentes são decisivos para o entendimento das interações mediadas pelas tecnologias e seus efeitos na vida cotidiana: “Cada nova tecnologia, ao realçar determinado sentido (*enhance*), envelhece outros sentidos (*obsolesce*), recupera sentidos que tinham anteriormente envelhecidos (*retrieves*) e, ao atingir o seu limite, provoca a inversão dos seus efeitos (*flip into*)” (BRAGA, 2018, p. 66). Com efeito, cada nova mídia que é oferecida para consumo envelhece a anteriormente dominante, apropria-se de valores tido como superados e, no limite, reveste antigos hábitos tecnológicos em novas possibilidades de uso ou aplicação.

O paradigma sistêmico, que emergiu em oposição aos modelos disciplinares, arrebatou pesquisadores como Gregory Bateson (1986), pioneiro na aplicação do conceito de ecologia da mente que, agregado ao conceito de ecologia das mídias, de Postman (1994), compõe os principais referenciais teóricos desta pesquisa.

Portanto, ao adotar a perspectiva sistêmico-ecológica, ao invés de iniciar através do “recorte dos fenômenos observados” (BRAGA, 2018, p. 66), a investigação que visa entender os relatos das vivências em jogos on-line e off-line, individuais e coletivos e as interações estabelecidas por grupos de usuários/as de videogames nas dinâmicas dos grupos focais, pretendo, “antes descobrir a relação que os fenômenos estabelecem entre si e com o ambiente que os envolve e com o qual estabelecem relações constitutivas” (BRAGA, 2018, p.66). Essa perspectiva justifica-se pelo pressuposto de que o significado de um determinado traço cultural adquirido inicia em tempo anterior à consciência do próprio significado (MEAD, 1967).

Visando lastrear as discussões pertinentes a este estudo, pretendo trabalhar o conceito de “informação”, conforme abordado por Robert Logan (2012), quando

este aponta os aspectos constitutivos da “cultura simbólica humana e o fato de que esses elementos da cultura humana se comportam como organismos vivos” (LOGAN, 2012, p. 16). Esse autor resgata o sentido dado na língua inglesa ao termo “informação”, que tinha como significado “dar forma à mente humana” (idem, p. 161).

Ainda segundo Logan (2012), a informação atravessa a existência humana de três formas distintas: por meio da “[...] informação genética de nosso DNA, a informação perceptual que detectamos com os nossos sentidos e as informações conceituais que processamos com a nossa mente” (idem, *ibidem*). Tais atravessamentos se propagam e se organizam através de diferentes ambientes: biosfera e simbolosfera. O primeiro é representado pelos organismos vivos submetidos às leis da física, e o segundo se refere à mente, à linguagem e à cultura, perspectiva compartilhada por Geertz (1989), em sua definição de cultura (Cf. Capítulo 2).

Ancorado na perspectiva de McLuhan (1989), que entende a comunicação como “o processo de interação da sociedade com o ambiente” (BRAGA, 2018, p. 66), ressalto o conceito de “comunicação” que segundo Winkin (1998, p. 22), o termo se origina do latim “*communicare* (pôr em comum, estar em relação)”. Esse sentido está presente também no idioma francês, *communiquer* e *communication*, respectivamente, comunicar e comunicação. De acordo com Winkin (1998), essa definição se transformou na pedra angular do que o autor descreveu como “uma nova comunicação”, ou seja, perceber a comunicação através do ato de partilha, de participação, de comunhão (1998).

Na visão de Luhmann (2006), a comunicação é um sistema de trocas entre o e os sistemas sociais, de modo que o primeiro apreende do segundo a “informação que assimilam e convertem no sentido que os mantêm organizados” (BRAGA, 2018, p. 68):

Por comunicação entende-se um acontecimento que em todo caso sucede de maneira histórico-concreta, um acontecimento que depende, portanto, de contextos – não se trata, pois, unicamente de aplicação de regras de falar correto. Para que a comunicação se efetue, é fundamental que todos os participantes intervenham com um saber e um não saber (LUHMANN, 2006, p. 48-49).

Neste estudo, tomarei o conceito de “educação” de acordo com a perspectiva pragmatista de John Dewey, que associa vida e experiência ao esforço dos



indivíduos em se ajustar ao ambiente (DEWEY *apud* SODRÉ, 2012, p. 122), ou seja, a educação vista como “um efeito de encontros”.

De acordo com a visão sistêmica, a aprendizagem comunicacional acontece no contexto das experiências mediadas pela comunicação. Desse modo, “ao comunicar, não só o sujeito aprende, mas aprende com o outro e ambos aprendem, simultaneamente, a aprender” (PISCHETOLA; MIRANDA, 2019, p. 92). Sodré (2012) complementa o sentido atribuído por Dewey, tematizando sobre a educação conforme proposto por Vergnioux, ao afirmar que “o espaço da pedagogia é, pois, um espaço de múltiplos centros” (VERGNIoux *apud* SODRÉ, 2012, p.121):

A educação em sentido amplo é – na perspectiva politicamente liberal de Dewey, sustentada pelo pragmatismo de William James, assim como pelo evolucionismo biológico de Charles Darwin – o instrumento dessa continuidade vital, que requer comunicação ativa e adaptação dos indivíduos ao meio em que vivem. Por isso, toda comunicação é educativa, ou como ele explicita, ‘há mais do que um vínculo vocabular entre comum, comunidade e comunicação’. Viver em comum educa por si só... (SODRÉ, 2012, p.122).

O conceito de mídia ou mídias que pretendo utilizar como referência baseia-se no termo *medium* (no plural, *media*), como introduzido nos EUA por meio da língua inglesa, derivado do latim, na segunda parte do século XIX. Expressão que, na época, era utilizada para assinalar três recentes inovações tecnológicas: o telégrafo, a fotografia e o rádio. Ou seja, trata-se de artefatos capazes de transmitir mensagens entre pessoas de lugares distantes.

Segundo Rodrigues (2016), o primeiro e mais significativo dispositivo midiático é a própria linguagem (RODRIGUES, 2016). Ou seja, é no *medium* da linguagem que estão contidas todas as demais formas de mídia e, de antemão, estão propostos todos os demais dispositivos, tecnológicos ou não, que performatizam a linguagem, inclusive os jogos eletrônicos.

Em outras palavras, *medium*, *media*, mídia ou mídias são formas e lugares por onde trafegam as diversas modalidades de linguagem. Ainda de acordo com Rodrigues (2016), os artefatos que nos habituamos a nominar por mídia ou mídias são, a bem da verdade, exemplos de objetos criados para atender ao funcionamento das atividades humanas, mas se diferenciam dos demais por serem unificados ou conectados ao organismo humano (*idem*). Corroborando o sentido macluhaniano, a mídia ou as mídias somente ganham sentido ao serem incorporadas ao humano, não

apenas mediando os sentidos e as experiências dos seres humanos, mas sendo ela(s) própria(s) a experiência humana vivenciada (McLUHAN, *apud* RODRIGUES, 2016).

O sentido de “cultura” que utilizarei, de acordo com o ponto de vista de Geertz (1989), será aplicado como um conceito semiótico. Esse autor, levando em consideração a visão weberiana, assinala que o “homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu” (WEBER *apud* GEERTZ, 1989, p. 4). Portanto, para Geertz (1989), ao invés de um todo que está posto ou dado, a cultura seria algo como o permanente desafio de uma ciência à procura de significado, ou seja, uma configuração simbólica das culturas e saberes transmitidos entre gerações e gerações (LOGAN, 2012).

Esses conceitos, conforme anteriormente referido, serão abordados considerando-se os estudos da ecologia da mente, propostos por Bateson (1986). Conforme sugerido por Winkin (1998), foram estudos revolucionários e inovadores já no início dos anos 50. Tais estudos, quando comparados à “Declaração de Grunwald”, publicada três décadas depois, apontam uma significativa influência de Bateson sobre a produção de pesquisadores/as e investigadores/as sociais dos campos da antropologia, psicologia, comunicação, educação e das ciências sociais como um todo, nas décadas subsequentes.

O principal legado de Bateson foi a construção de um novo olhar sobre a comunicação. Para Winkin (1998), a contribuição de Bateson foi a percepção de que a comunicação não é entendida apenas como a ação de um único sujeito “[...] mas, sim, como uma instituição social. O ator social participa dela não só com suas palavras, mas também com seus gestos, seus olhares, seus silêncios” (WINKIN, 1998, p. 14).

Winkin (1998) sugere que, no esteio das investigações desenvolvidas por Bateson, foi facultado aos investigadores sociais da época empreender uma forte guinada nos estudos da comunicação, desencadeando um movimento que romperia irreconciliavelmente com o chamado “modelo telegráfico”, ponto de vista mecanicista que permanece vigente desde a segunda metade do Século XX.

Embora o modelo telegráfico ainda permaneça vigorando, o movimento interacionista iniciado por Bateson, em 1972, e posteriormente desenvolvido por Erving Goffman, em um estudo chamado *Frame Analysis*, publicado em 1974, promoveu uma ruptura não apenas semântica, mas, principalmente, conceitual.

Antes vista apenas como transmissão intencional de mensagens entre um emissor e um receptor, posteriormente, a comunicação foi reconhecida como ação social. Isto é, não apenas nos comunicamos, mas participamos da comunicação. Esse ponto de vista permitiu que fossem lançadas as bases para o início de uma nova era nos estudos dos atos e fatos comunicativos (BRAGA<sup>79</sup>, 2018).

Tomando os princípios da ecologia da mente batesoniana, proponho-me discutir as possíveis relações epistemológicas estreitas e íntimas entre diferentes campos. Esses, embora apresentem diferenças e distanciamentos, quando aproximados, permitem perquirir-se adequadamente sobre as interações sociais que ocorrem justamente nas interseções entre a comunicação e a educação. Esse ponto de vista foi compartilhado por Winkin, quando observou que “muitíssimas disciplinas refletem mais em termos de sistemas de elementos do que em termos de elementos isolados” (1998, p. 25).

Alternativa semelhante foi apontada por Becker (1997), ao defender a liberdade de escolha do método e das teorias que ele próprio vivenciara vigorosamente na Universidade de Chicago, a partir do início dos anos 20. De acordo com Becker (1997), ao vivenciar o caos urbano da cidade no pós-guerra, os/as estudantes da Universidade de Chicago deveriam lançar mão de mapas, sinalizações, depoimentos e, ao extremo, tudo mais quanto fosse possível ser transformado em contribuições significativas para as investigações sociais em andamento.

Portanto, ao declinar sua preferência por certo modelo artesanal de produção científica no qual “[...] cada trabalhador produz as teorias e métodos necessários para o trabalho que está sendo feito” (BECKER, 1997, p.12), ele sugere que cada pesquisador/a tem diante de si, como primeiro desafio, encontrar as teorias e os métodos adequados aos seus próprios objetivos de pesquisa. Na opinião de Becker (1997):

Em vez de colocar suas observações sobre o mundo numa camisa de força de ideias desenvolvidas em outro lugar, há muitos anos, para explicar fenômenos peculiares a este tempo e lugar, os sociólogos podem desenvolver as ideias mais relevantes para os fenômenos que eles próprios revelaram (BECKER, 1997, p. 12).

---

<sup>79</sup> Conteúdo apresentado em comunicação oral proferida pela Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Adriana Andrade Braga, durante a disciplina COM2012, 2018/1, no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio.

Herbert Marshall McLuhan é habitualmente mencionado como o criador dos estudos das mídias na era moderna. Desde os seus primeiros escritos, na segunda metade do Século XX, ele apontava que o midiacentrismo, na época, referindo-se às mídias impressas, tornaria-se uma das marcas fundamentais da humanidade nas décadas subsequentes. Concordando com McLuhan, Strate acrescenta que, “[...] as mídias são as protagonistas das questões humanas. Sob esse ponto de vista, são a fala e a nossa capacidade de comunicação simbólica que distinguem nossa espécie de todas as outras – que nos tornaram humanos” (STRATE, 2011, p. 4).

Nesse sentido, contextualizo a argumentação e os fatos apresentados na Declaração de Grunwald, atualizando-os com os jogos eletrônicos, as redes sociais Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, as redes de entretenimento multitelas e via *streaming* e o WhatsApp. Ao tematizar a evolução dos meios, mídias e tecnologias mencionados na Declaração de Grunwald sob a ótica da ecologia das mídias, é possível supor: na mesma medida em que, por um lado, as mídias, contemporaneamente, ampliaram suas intervenções e atravessamentos no mundo da vida, expandindo as possibilidades do ser humano, por outro lado, limitam, amputam ou atrofiam essas mesmas possibilidades (STRATE, 2010).

A Declaração de Grunwald<sup>80</sup>, que embora grafada em 1982 permanece válida em seu teor nos dias atuais, aponta pontos de interseção que demonstram a pertinência das aproximações entre os campos da Comunicação e da Educação. Tais aproximações podem ser observadas, por exemplo, quando McLuhan problematiza o protagonismo dos meios audiovisuais em face à cultura livresca das escolas americanas nas décadas de 60 e 70.

Carpenter e McLuhan (1974) afirmam que o verbo comunicacional, composto pela transmissão e recepção de habilidades e competências pertinentes ao ato de ensinar e ao ato de aprender, assentava-se muito além do ambiente escolar.

---

<sup>80</sup> “... Vivemos num mundo onde os *media* são omnipresentes (...) Não se deve subestimar o impacto que exerce sobre a identidade cultural o fluxo de informação e de ideias entre as culturas que os *media* proporcionam (...) Crianças e adultos precisam de ser alfabetizados para poderem decifrar estes três sistemas simbólicos (...) A educação para os *media* tornar-se-á mais eficaz quando pais, professores, profissionais dos *media* e decisores, todos eles, reconhecerem que têm um papel a desempenhar no desenvolvimento de uma maior consciência crítica entre ouvintes, espectadores e leitores. Uma maior integração dos sistemas educativo e de comunicação seria sem dúvida um passo importante no sentido de uma educação mais eficaz”. Grunwald, República Federal da Alemanha, de janeiro de 1982. Íntegra disponível em: <<http://www.gmcs.pt/ficheiros/pt/declaracao-de-grunwald-sobre-educacao-para-os-media.pdf>>.

Na visão de Carpenter e McLuhan (1974):

Hoje, em nossas cidades, a maior parte da aprendizagem ocorre fora da sala de aula. A quantidade pura e simples de informações transmitidas pela imprensa, revista, filmes, rádio e televisão excede, de longe, a quantidade de informações transmitidas pela instrução e textos escolares (CARPENTER e McLUHAN, 1974, p. 17).

Teórico que apontou várias tendências de comportamento do sujeito contemporâneo quanto ao uso e consumo das mídias, McLuhan (1974) supunha que as fendas resultantes do atravessamento midiático nas paredes escolares causariam certo desconforto e eclipsariam as reais potencialidades educativas das mídias, sendo estas socialmente percebidas muito mais como mero entretenimento do que como educação em si.

Essa perspectiva é compartilhada por Sodré (2012) ao sustentar que, com base em investigações de Dewey e William James, toda comunicação é educativa. Ponto de vista semelhante a de outros pesquisadores, como Orozco-Gòmez (2014) que sugere, a partir dos estudos culturais, que de modos híbridos e complementares a aprendizagem se dá ininterruptamente, pois “as aprendizagens estão em concorrência [...]. Às vezes ganha a escola, outras vezes a família, outras ainda a religião. Faz tempo que quase sempre ganham os meios de comunicação” (OROZCO-GÒMEZ, 2014, p. 25).

Embora tenham sido de certa forma eclipsadas na produção acadêmica entre os anos 70 e 90, as ideias de McLuhan sobre os estudos das mídias permanecem relevantes na atualidade. Além disso, de acordo com Strate (2011), essas ideias têm muito em comum com a ecologia das mídias, na teoria de Neil Postman (1994) e Harold Innis (1951), dentre outros, pois, na prática, são tradições teóricas que foram constituídas com muitas aproximações pessoais e na dimensão espaço-tempo.

A perspectiva ecológica sustenta-se sobre a ideia de que “qualquer tecnologia gradualmente cria um ambiente humano totalmente novo”<sup>81</sup> (STRATE, 2018, p. 242). McLuhan acreditava que ambientes não constituem compartimentos passivos, mas, ao contrário, sempre atuam de forma ativa. Por conseguinte, cada alteração imposta ao ambiente social modifica também os seres humanos, visto que

---

<sup>81</sup> Tradução pessoal. No original: *Any technology gradually creates a totally new human environment.*

estes são “influenciados, afetados e moldados pelo nosso ambiente”<sup>82</sup> (STRATE, 2018, p. 244).

Ao longo de sua trajetória, McLuhan defendeu a integração de conhecimentos como conquista necessária à queda das barreiras disciplinares, experimentada em larga escala por pesquisadores da Escola de Chicago (BRAGA; GASTALDO, 2009). Ao referenciá-lo como influenciador de uma série de notáveis investigadores dos fenômenos midiáticos, podemos afirmar que foi a partir da produção de McLuhan que o campo da ecologia das mídias emergiu com densidade teórico-metodológica, sendo reconhecido pelos seus pares.

Demonstrando que a realidade se desdobra em conexões e interações por meio de sistemas ecológicos, Bateson indaga: “o que há no nosso modo de perceber que não nos deixa ver as delicadas interdependências de um sistema ecológico que confere a sua integridade?” (BATESON, G., *apud* BATESON, N., 2010, p. 270). Em perspectiva análoga, Strate (2011) afirma que “não somos senhores dos nossos ambientes, existimos em relações ecológicas” (STRATE, 2011, p. 6).

De acordo com Winkin (1998), a chamada “Escola de Chicago” era notoriamente um centro de estudos de natureza multidisciplinar. Por essa distinção, aproximou investigadores dos campos da antropologia, filosofia, psicologia, biologia, dentre outros. A Escola se destacou pela intensa produção científica de seus membros, dentre os quais Robert Park, John Dewey, George-Herbert Mead, Erving Goffman, dentre outros, que teceram suas investigações e teorias a partir da perspectiva interacionista.

Embora não tenham se originado uma da outra, e apesar de não serem interdependentes nem tampouco pertencerem à mesma perspectiva-escola, a teoria interacionista de Mead e o pragmatismo de Dewey, quando problematizados a partir da perspectiva sistêmica-ecológica de Bateson, fazem emergir pontos e objetos em comum. Tais pontos e objetos podem aproximá-las, tornando-as chaves interpretativas adequadas às pesquisas qualitativas que envolvem as interações entre seres humanos e fatos sociais.

Aliado à perspectiva de Dewey, de que o significado no mundo da vida surge com a comunicação, Mead (1967) sugere que a comunicação é protagonista dos processos que constituem os ambientes sociais. Esse ponto de vista é

---

<sup>82</sup> Tradução pessoal. No original: *We are influenced, affected, and shaped by our environment.*

compartilhado por Braga, quando assinala que “a comunicação seria inseparável do ato social no qual participa da realização” (BRAGA, 2009, p. 80).

Postman (1994) denominou por “tecnopólio” a destacada capacidade das tecnologias interferirem e transformarem o universo simbólico e os modos de como o pensamento humano se desenvolve. Quando elegeu os processos a partir dos quais as tecnologias (cinema, TV, rádio, *games*, internet etc.) devem ser entendidos como objeto principal da ecologia das mídias, Postman e outros/as pesquisadores/as que integram esta perspectiva-escola, indicaram que as tecnologias devem ser vistas como muito não como máquinas neutras, mas, sistemas complexos capazes de transformar a vida em sociedade ao conduzir o ser humano a determinados modos de pensar, perceber e se colocar em seu tempo e lugar.

Dada a possibilidade de, a partir dos ambientes digitais, sujeitos em interação criarem efeitos duradouros na sociedade, faz-se necessário investigar sobre as várias possibilidades de interações sociais nos diversos âmbitos, tais como o educativo, midiático e comunicacional, a partir dos jogos eletrônicos.

Final, de acordo com a perspectiva de Bateson, “o jogo, como um rótulo, não limita ou define as ações que formam o jogo. O jogo é aplicável somente a determinadas premissas de intercâmbio [...] é o nome de uma estrutura para ação” (BATESON, 1986, p. 147). Portanto, de acordo com o autor, seria aceitável supor que os jogos digitais constituem formas de interação e produção de sentidos em diferentes situações da vida.

Visto como uma grande rede mutante de trocas simbólicas de saberes que atualizam a cultura e permeiam o entretenimento e o lazer de crianças, jovens e adultos, os *games*, devido ao forte apelo e consumo, tornaram-se vias por onde trafegam as tecnologias que aportam hábitos e ideologias no universo simbólico do sujeito contemporâneo. Isto é, uma imensa malha de jogos e interações que Braga (2008) mencionou como uma “perpétua negociação de significados em relações interpessoais” (BRAGA, 2008, p. 12).

Deslocando o conceito de didática situada<sup>83</sup>, na ótica de Pischetola e Miranda (2019), para ponderar sobre a natureza dos jogos digitais como modelo de processo de construção de conhecimento decorrente das interações, entendo que a

---

<sup>83</sup> O conceito de didática situada foi apresentado no capítulo ‘Didática Situada e Paradigma Ecológico: perspectivas e desafios para a escola’, publicado no livro *Paradigmas da Educação* (Santinello *apud* Pischetola; Miranda, 2019, p. 89, rodapé).

comunicação atua de forma destacada, constante e interdependente de acordo com cada ambiente e realidade, como um jogo dentro do jogo (PISCHETOLA; MIRANDA, 2019).

No interesse da *didática situada*, a comunicação pode ser um jogo no qual os parceiros não só trocam mensagens, mas as ajustam – e se ajustam – de acordo com o contexto, e no próprio curso da interação. Nesse sentido, a interação é um processo de mútua afetação, no qual o contexto surge como elemento fundamental (PISCHETOLA; MIRANDA, 2019, p. 90).

Assim como para os/as usuários/as dos jogos digitais, suponho não ser satisfatório apenas ler ou ouvir os *games*, sendo preferível jogá-los. Todavia, como pesquisador movido pelo olhar da ecologia das mídias, interessa-me compreender não apenas “sobre” as interações entre grupos de adolescentes apaixonados por *games*, mas, sobretudo, como, o que e de que formas elas e eles, adolescentes, produzem “com” os jogos digitais. Ou seja, pretendo sobretudo entender as lógicas que fundamentam as interações e de que maneiras os conteúdos acessados por meio desse hábito se articulam a outros, provenientes de diferentes culturas e hábitos, como as práticas escolares (AARSETH, 2001).



## 4. Metodologia: coleta, sistematização e procedimentos analíticos

O início desta investigação foi marcado pelo meu esforço de aproximação com o “universo *gamer*”<sup>84</sup>. Ainda, fiz levantamento bibliográfico, bem como entendimento quanto aos dados quantitativos que demonstram a dimensão dos recursos financeiros e tecnológicos que têm sido movimentados pela “indústria dos *games*” que segue empenhada para atender e, quiçá, ampliar o consumo e a preferência de lazer e entretenimento de milhões de pessoas em todo o mundo pelos jogos digitais.

Conforme a memória dos diálogos mantidos com meu filho (Cf. Introdução), os quais ocorreram na fase exploratória da pesquisa, em janeiro de 2017, ele aceitou ajudar-me a avançar em meu objetivo de investigar as interações sociais que emergem da prática dos jogos digitais.

Leach (1974) sugere que “precisamos pensar nas relações que ligam as crianças a seus pais, e os pais, um ao outro, como constituindo um sistema de vizinhanças” (LEACH, 1974, p. 49). É a partir desse lugar de fala que realizei esta pesquisa sobre as interações que grupos de adolescentes estabelecem a partir do uso de videogames.

No processo de investigação, questionei meus próprios preconceitos sobre a natureza dos jogos digitais e, por meio da aplicação da metodologia escolhida, busquei garantir que os receios, comuns a muitos pais, como eu, não limitassem ou moldassem inadequadamente os caminhos da pesquisa.

Portanto, uma das premissas desta investigação foi a de que este não é apenas o estudo de um grupo de usuários/as de *games*, mas a busca também por conhecer aspectos das lógicas que norteiam os jogos relacionais através dos jogos digitais nos grupos que participaram da pesquisa.

Em relação ao meu desafio de explorar aspectos de uma atividade tão específica, como o universo dos usuários de *games*, a partir da observação de alguns grupos, Goffman (1961) afirma que: “qualquer grupo de pessoas [...] desenvolve uma vida própria que se torna significativa, razoável e normal, desde que você se aproxime dela” (GOFFMAN, 1961, p. 8). Segundo esse autor, para captar nuances

---

<sup>84</sup> Utilizo a expressão “universo *gamer*” no sentido de situar genericamente o tema desta pesquisa. Contudo, isso não significa que seja possível homogeneizar todos/as usuários/as de *games*, tampouco suas preferências, modos de acesso e interações (SILVA, 2019).

significantes desses mundos, o/a investigador/a precisa se aproximar da vida de seus membros, ainda que existam conjunturas limitantes no contexto.

Por se tratar de uma pesquisa com abordagem teórico-metodológica qualitativa, a perspectiva etnográfica foi uma das opções avaliadas para a condução da pesquisa empírica. Porém, a revisão bibliográfica e o desenho da pesquisa apontaram como mais adequado usar os grupos focais para compreender o que ocorre nas interações entre os sujeitos pesquisados, pois, assim, englobaria os elementos pertinentes a esta investigação (MORGAN, 2012).

#### 4.1. Do procedimento de coleta de dados

A abordagem qualitativa caracteriza-se pela busca da compreensão detalhada dos significados e características situacionais, apresentadas pelos participantes de determinada pesquisa. Ao invés de medidas quantitativas de determinadas características, as pesquisas qualitativas primam por lançar luz sobre as subjetividades dos sujeitos e do objeto de pesquisa (RICHARDSON, 1999, p. 91). De acordo com Cervi (2009, p. 134), o método qualitativo é ideal para investigar as singularidades dos fenômenos sociais, sendo amplamente “usado em estudos de comunidades com o objetivo de examinar casos específicos ou detalhes”. Em concordância, Peruzo (2003, p. 6) afirma que esse método “[...] procura captar o ‘movimento’ e nele compreender a essência e todas as dimensões do fenômeno”.

Morgan (2012) aponta que, não obstante os grupos focais sejam um tipo de entrevista, a base de dados que emerge deste tipo de dinâmica conversacional é basicamente constituída pela interação entre os sujeitos participantes. Ou seja, a interação social é o ponto central dos projetos de pesquisa que optam por utilizar grupos focais, pois todos “os participantes de um grupo focal concebem simultaneamente o seu próprio papel e os papéis que os outros desempenham [...], os indivíduos encontram os significados de suas próprias ações nas reações dos outros”<sup>85</sup> (MORGAN, 2012, p.161).

Na mesma linha de raciocínio, na opinião de Wilkinson (1998), a aplicação dos grupos focais em pesquisas qualitativas “permitem que o mundo social desempenhe um papel fundamental na coleta de dados” (WILKINSON, 1998,

---

<sup>85</sup> Tradução pessoal. No original: *All the participants in a focus group simultaneously conceive of both their own role and the roles that others play. (...) individuals find the meanings of their own actions in the reactions of others.*

p.121).

Kitzinger (1995), por sua vez, assinala que as “entrevistas em grupos focais podem ser fortalecedoras, permitindo que os participantes discutam experiências comuns e entendam que não estão sozinhos” (KITZINGER, *apud* EKLUND, 2015, p.136)<sup>86</sup>.

Tais perspectivas teórico-metodológicas corroboraram os motivos pelos quais optei por lançar mão dos grupos focais como método de coleta de dados. Quanto ao desenho da pesquisa, é relevante relatar que inicialmente estava previsto comparar grupos focais realizados em escolas de diferentes realidades socioeconômicas. Mas, com a suspensão das atividades presenciais nas escolas, concluímos por trabalhar apenas com grupos focais constituídos por adolescentes de uma escola pública. Esse aspecto será abordado detalhadamente mais à frente, ainda neste capítulo.

#### 4.1.1. O método dos grupos focais

Estratégia metodológica qualitativa escolhida para a presente pesquisa, os grupos focais “têm como objetivo perceber aspectos valorativos e normativos que são referência de um grupo particular” (COSTA, 2008, p. 180).

Método Criado pelo pesquisador Paul Lazarsfeld, em novembro de 1941 (MERTON, 1987), às vésperas da Segunda Guerra Mundial, os *Focus Group* (grupos focais), historicamente, foram amplamente utilizados no âmbito de ações relacionadas ao marketing das empresas com o objetivo de avaliar a percepção e tentar entender o “comportamento” e o interesse dos/as consumidores/as, bem como avaliar as reações dos indivíduos a determinados produtos ou marcas.

Com o passar do tempo, os grupos focais vêm ampliando sua presença nas pesquisas sociológicas relacionadas à fenomenologia<sup>87</sup>, à recepção, à audiência e aos estudos de mídias, dada a sua pertinência e a sua eficácia como instrumento que permite ao/à pesquisador/a compreender como se organizam as diversas percepções e posturas em relação a uma prática ou fato de observação de fenômenos

---

<sup>86</sup> Tradução pessoal. No original: Focus group interviews can be empowering as well, allowing participants to discuss common experiences and to understand that they are not alone.

<sup>87</sup> Subárea da Filosofia, originária da segunda metade do século XIX, elaborada por Edmund Husserl, que se opunha à perspectiva de objetividade da ciência, sugerindo que “os objetos do mundo são constituídos pelos modos como as pessoas atuam intencionalmente com relação a eles”(Watson; Gastaldo, 2015, p. 18).

sociais. De acordo com a perspectiva fenomenológica, os grupos focais “trazem a construção social do significado para o processo da coleta de dados”<sup>88</sup> (EKLUND, 2015, p. 135).

O método vai muito além do marketing, atuando como “um conjunto de procedimentos para a coleta e a análise de dados qualitativos que podem nos ajudar a obter uma compreensão sociológica e psicológica ampliada em qualquer esfera da experiência humana”<sup>89</sup> (MERTON, 2017, p. 566).

Uma das razões da escolha dos grupos focais como forma de coleta de dados apropriada para atender aos objetivos desta pesquisa é a abordagem aberta que, contando com a ajuda do mediador, faculta aos/às participantes conduzirem a discussão entre si, abordando nuances relacionadas ao tópico principal que sequer foram planejadas pelo pesquisador.

A eventual decisão do/a moderador/a de conceder aos/às participantes o controle social do grupo “é precisamente o que pode gerar maiores benefícios – quando as discussões dos/as participantes dão ao moderador ideias novas e anteriormente desconsideradas”<sup>90</sup> (EKLUND, 2015, p. 140).

Ao compartilhar e comparar conteúdos relacionados às suas experiências de vida, cada membro do grupo participante gera indicativos das suas aproximações e distanciamentos em relação ao tema estudado. Na visão de Morgan, os grupos focais mais exitosos são os que não produzem exclusivamente dados que demonstrem os pontos de vista dos participantes sobre o objeto pesquisado, mas, além disso, oferecem “insights explícitos sobre o motivo pelo qual eles pensam da maneira que pensam”<sup>91</sup> (MORGAN, 2006, p. 123).

Quando afirma que os grupos focais não reduzem os sujeitos participantes da pesquisa, mas, ao contrário, tornam possível a observação das camadas de comunicação e interações sociais, Eklund aponta para o fato de que os grupos focais permitem ao/à pesquisador/a buscar compreender a experiência dos/as jogadores/as de *games* por meio da compreensão do próprio grupo sobre determinado hábito de

<sup>88</sup> Tradução pessoal. No original: *Bring the social construction of meaning into the data gathering process.*

<sup>89</sup> Tradução pessoal. No original: *A set of procedures for the collection and analysis of qualitative data that may help us gain an enlarged sociological and psychological understanding in whatsoever sphere of human experience.*

<sup>90</sup> Tradução pessoal. No original: *Which is precisely what can yield the greatest benefits—when the participants’ discussions give the moderator new and previously unconsidered ideas.*

<sup>91</sup> Tradução pessoal. No original: *Explicit insights into why they think the way they do.*

consumo. No caso do consumo de *games*, é possível compreender como os membros de determinado grupo “experimentam certos tipos de jogabilidade para entender o jogo como uma atividade [...] explorar como as experiências dos jogadores diferem ao jogar cara a cara ou on-line”<sup>92</sup> (EKLUND, 2015, p. 133).

De acordo com Eklund (2015), a pertinência e eficácia dos grupos focais para estudos relacionados às interações de jogadores/as por meio dos *games*, baseia-se na percepção de que os jogos em rede conservam particularidades muito específicas que os diferem enquanto ambiente interacional de quaisquer outros suportes midiáticos. A autora assevera que cada sessão de videogame é completamente diferente uma da outra, ou seja, cada jogo pode ser considerado como uma vivência particular.

Nesse sentido, “os grupos focais permitem que indivíduos comparem essas experiências e o/a pesquisador/a observe os/as jogadores/as discutindo-as e, assim, descubra certas semelhanças e diferenças”<sup>93</sup> (EKLUND, 2015, p. 134).

Portanto, justifico a escolha da utilização dos grupos focais para tentar compreender não apenas os sentidos atribuídos pelo grupo ao tema investigado, mas, também, suas formas de produção. Além disso, os grupos focais permitem ao investigador acessar a agenda interna do objeto social estudado. Com isso, suponho, poderei compreender o que leva os participantes a estabelecer conexões com base na sinergia, interação e argumentação entre os pares, durante os debates sobre situações de jogo e não jogo (quando o assunto das interações são as situações de jogo), características que enriquecem sobremaneira os dados que poderão ser coletados.

Desse modo, a partir da interação social que ocorre entre os sujeitos participantes dos grupos focais, tornou-se possível observar não apenas o que os membros dos grupos pensam a respeito das interações com os *games*, mas como definem certas escolhas e não outras durante as sessões de jogos on-line. Portanto, os grupos focais “permitem que se observem as conversas cotidianas, como piadas, brincadeiras e discussões”<sup>94</sup> (KITZINGER, *apud* EKLUND, 2015, p. 146), ou seja,

---

<sup>92</sup> Tradução pessoal. No original: *Player’s experiences and their understanding of these are the primary concern.*

<sup>93</sup> Tradução pessoal. No original: *Focus groups allow individuals to compare these experiences and the researcher to observe gamers discussing these and so uncover certain similarities and differences.*

<sup>94</sup> Tradução pessoal. No original: *They allow us to observe everyday talk such as jokes and banter, arguments and discussion.*

uma visão particular da cotidianidade e da negociação de sentidos que emergem de cada grupo.

As interações são entendidas como movimentos de cocriação comunicativa, sobretudo oportunidades de “transformação das experiências que ocorre na sincronia entre a construção de conhecimento e os sentimentos, entre as espacialidades e os movimentos, entre o corpo e a edificação de realidades (MIRANDA; PISCHETOLA, 2019). Essa concepção tem relação direta com o meu entendimento de que as mídias e, dentre estas, os jogos digitais, são ecossistemas.

#### **4.1.2. Desenho da pesquisa e campo**

Conforme mencionado anteriormente, utilizando o critério de proximidade e relações pessoais, inicialmente, selecionei duas instituições de ensino para a aplicação dos grupos focais, sendo uma da rede privada e outra da rede pública de ensino. Respectivamente, manifestaram interesse o Colégio Eliezer Max e o Colégio Estadual Professor José de Souza Marques (CEPJSM). A primeira está situada na Zona Sul do Rio de Janeiro, no bairro de Laranjeiras, e a segunda situa-se na região suburbana, bairro Cordovil.

Iniciei a “fase de campo” desta pesquisa no dia 4 de março, após obter a autorização da Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro. Nessa data, apresentei os objetivos da investigação a todas as turmas do CEPJSM, nos turnos manhã e tarde, do 1º ao 3º ano do ensino médio, convidando-as a participarem do grupos focais.

O Colégio Estadual José Souza Marques (CEPJSM) atende a cerca de 800 estudantes, nos períodos matutino e vespertino. Do total dos/as presentes com os/as quais mantive contato, 13 alunos/as concordaram em participar dos grupos focais, sendo oito estudantes do turno matutino e cinco do vespertino. Os estudantes que aceitaram participar da pesquisa, além do vínculo escolar, tinham em comum o hábito de jogar videogames regularmente. Todos os/as responsáveis e os/as próprios/as estudantes foram informados da necessidade das assinaturas e respectivas autorizações, em concordância com os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE e Termos de Assentimento informado Livre e Esclarecido.

Na mesma semana, com as autorizações em mãos, nos dias 6 e 10 de março de 2020, realizei os dois grupos focais agendados com estudantes do turno da

manhã, das 10 às 12h e da tarde, das 14 às 16h, respectivamente, nos quais obtive êxito na coleta de dados. Os relatos foram registrados em áudio e vídeo, perfazendo aproximadamente 240 minutos de dados (material bruto) coletados.

Como forma de complementar os dados captados e no intuito de observar aspectos individuais das interações relatadas durante os grupos focais, retornei ao CEPJSM, em 9 de março, das 9 às 12 h., para captação de entrevistas em profundidade, individuais, com os/as participantes do grupo, matriculados no turno da manhã. Dois dias depois, um fato social de grande impacto no Brasil e no mundo impediu que o procedimento pudesse ser repetido junto aos/às estudantes do turno da tarde, em função das medidas preventivas sanitárias adotadas pela Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro. Sendo assim, as entrevistas individuais não foram concluídas e portanto não foram usadas neste trabalho.

Cabe mencionar que em 11 de março de 2020, a Organização Mundial de Saúde (OMS) declarou emergência sanitária global a contaminação pelo SARS-CoV-2 (AGÊNCIA BTASIL, 2020), um novo tipo de vírus da família do coronavírus que já vinha sendo estudado desde os anos de 1960. A COVID 19, doença causada por esse novo vírus, fez com que milhões de pessoas fossem colocadas em uma inédita situação de distanciamento social ampliado, o que acarretou o fechamento de todas as escolas, públicas e privadas.

A crise sanitária também impediu a realização dos grupos focais planejados para acontecerem com os/as alunos/a do Colégio Eliezer Max, que seria a segunda unidade educacional a aceitar a aplicação dos grupos focais, envolvendo os/as estudantes do ensino fundamental II (6º, 7º, 8º e 9º anos) e do ensino médio (1º, 2º e 3º anos). Nesse Colégio, os grupos focais estavam agendados para serem aplicados entre os dias 17 e 24 de março, nos turnos manhã e tarde. No data acordada com o Colégio, 13 de março de 2020, durante visita às turmas para apresentação do convite aos/às alunos/as e dos objetivos da pesquisa, fui informado pela direção do Colégio Eliezer Max que, a partir daquela data, todas as atividades presenciais seriam suspensas naquela unidade de ensino. Embora eu tenha sugerido à direção do Colégio a possibilidade de realizar os grupos focais de forma virtual, a distância, não foi possível prosseguir com os estudantes da rede privada.

De fato, no Brasil, o Ministério da Educação (MEC, 2020) autorizou a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durasse a situação de pandemia, por meio da Portaria Nº 343, de 17 de março de 2020. Desde

então, a rede pública, em sua maioria, permaneceu com atividades on-line.

A escolha de escola(s) do Rio de Janeiro/RJ para sediar a fase de campo desta pesquisa assentou-se, sobretudo, na possibilidade de ouvir os relatos de participantes originários/as de diferentes realidades sociais. Porém, se, por um lado, a crise sanitária mundial limitou o escopo da pesquisa empírica aos grupos de estudantes de somente uma unidade de ensino, por outro, permitiu-me concentrar meu interesse investigativo em sujeitos pertencentes a um ambiente educacional em particular, neste caso, o Colégio Estadual José Souza Marques, com toda sua riqueza de elementos observáveis e singularidades dos grupos participantes da pesquisa.

Para alcançar os objetivos da pesquisa, quais sejam, compreender como se organizam as percepções e posturas de grupos de adolescentes *gamers* em interações entre sujeitos a partir dos jogos digitais, em face às limitações impostas pela pandemia de COVID-19, os dados analisados (Cf. Cap. 4) são aqueles coletados durante as duas sessões de grupos focais realizados no CEPJSM, com estudantes da rede pública.

De acordo com Barbour (2007), a escolha dos sujeitos participantes dos grupos deve ser justificada pelos objetivos de pesquisa, uma vez que a amostra definirá os resultados. A amostra foi composta por 10 indivíduos, usuários/as de videogame, gêneros masculino e feminino, com idade entre 12 e 18 anos, que cursam entre o 1º e o 3º ano do Ensino Médio, organizados em dois grupos: manhã (seis indivíduos) e tarde (quatro indivíduos).

A partir dos dados apresentados na justificativa da presente pesquisa, embasados nos números resultantes da Pesquisa Games Brasil (2019), que confirmou uma maioria de mulheres no universo pesquisado, ou seja, maior número de usuárias em contraste ao número menor de usuários de jogos digitais, foi reforçada a pretensão de realizar grupos focais mistos, ou seja, com jogadores e jogadoras, entre 12 e 18 anos.

Nas palavras de Morgan (2012), o pragmatismo baseado na ênfase na ação e na experiência, conforme descrito por Dewey (1933), se faz presente tanto na tomada de decisão da escolha para coleta de dados mais adequada à pesquisa, quanto nas decisões que possam modificar a essência dos grupos focais, por isto “precisamos considerar as diferenças que surgem de escolhas como a configuração



do grupo”<sup>95</sup> (MORGAN, 2012, p. 162).

Este autor acredita que a tomada de decisão sobre a configuração dos grupos focais corresponde à perspectiva pragmatista e assevera que a primeira condição *sine qua non* para garantir uma boa interação nos grupos focais é que os sujeitos da pesquisa sintam-se completamente confortáveis para dialogar entre si; a segunda é a homogeneidade do coletivo, e a terceira é o real interesse de cada um/a sobre o tema a ser discutido. Quanto às características pessoais dos sujeitos de pesquisa “[...] não deve implicar a busca de homogeneidade na percepção do problema. Se assim fosse, o grupo focal perderia sua riqueza fundamental, que é o contraste de diferentes perspectivas entre pessoas semelhantes” (CARLINI-COTRIM, 1996, p. 287). Segundo Morgan (2012) a homogeneidade do grupo beneficia o exercício da alteridade entre os membros dos grupos focais. Todo o conteúdo compartilhado durante as sessões é resultante das negociações baseadas nas trocas de papéis e dos consensos construídos pelos/as participantes.

#### **4.1.3. Breve contexto do Colégio Estadual Professor José Souza Marques**

Situado no subúrbio da cidade do Rio de Janeiro, o Colégio Estadual Professor José de Souza Marques (CEPJSM), há 18 anos, atende à população dos bairros de Brás de Pina, Vila da Penha, Cordovil, Parada de Lucas, Vigário Geral, Jardim América, Vista Alegre e adjacências. O Colégio é situado na Estrada do Quitungo, número 551, em um espaço de 1600 m<sup>2</sup>, tendo 10 salas de aula, secretaria, sala de leitura, sala dos professores, coordenação pedagógica, direção, sala de ciências, quadra de esportes e copa. De acordo com Barroso (2017), o colégio situa-se em

[...] uma região muito pobre, Brás de Pina, zona norte do Rio de Janeiro. É uma região do Complexo do Alemão, mas bem distante do Morro do Alemão. É uma comunidade muito carente, mas não é uma favela. É uma região neutra, em que recebo alunos de todas as favelas da região, ou seja, podem estudar alunos mesmo que sejam de regiões de facções diferentes [do tráfico de drogas]. Os alunos até falam isso: “aqui eu consigo estudar porque não tem essa coisa de briga de gangues”. Teve um aluno que falei para ele que iria transferi-lo, aí ele me disse: “Vai

---

<sup>95</sup> Tradução pessoal. No original: *We need to consider the differences that arise from choices such as setting up the group composition, writing the interview questions, and selecting the style of moderating.*

transferir para onde, professor?”. Falei: “Você já está com 18 anos, vai estudar à noite para você trabalhar, pois você já está há quatro anos no primeiro ano. Vou te transferir para o Jardim América”. E ele: “Tá maluco, professor? Vou morrer!” Perguntei se ele era do tráfico: “Não, professor. Mas eu moro numa região com tráfico e no Jardim América é outro comando. Se nego me vê saindo da Cidade Alta e entrando no Jardim América, não vão querer saber se sou traficante ou não”. Aí você começa a ver quais são os entraves da educação, que vão muito além da sala de aula<sup>96</sup>. (REVISTA EDUCAÇÃO, 2017).

O colégio atende, atualmente, a 943 alunos do Ensino Médio, nos três turnos de funcionamento. De acordo com o Projeto Político Pedagógico (2020) do CEPJSM, o foco da escolar é investir na construção participativa do conhecimento, valorizando a opinião dos estudantes, de modo que os conteúdos escolares não sejam “engolidos” conforme transmitidos pelos/as professores/as, mas a partir das trocas e reflexões baseadas na inclusão, diversidade e protagonismo juvenil. De acordo com esse documento, a unidade aposta na valorização da identidade e das experiências dos alunos, assim como na construção de um vínculo dos conteúdos escolares entre si e com os conhecimentos e saberes produzidos no contexto social e cultural e problemas que dele emergem. Dessa forma, pretendem estimular o interesses dos/as alunos/as ao promover o conhecimento na perspectiva da coconstrução de saberes de forma coletiva e participativa e não como algo pronto e acabado.

#### **4.1.4. Realização dos grupos focais**

Os grupos foram constituídos por estudantes que aceitaram debater sobre o ato de jogar videogames, as interações geradas no e a partir do ambiente de jogo, e falar de suas vivências particulares. Desse modo, procurei, por meio da moderação, facultar aos grupos o controle social e epistemológico do debate, deixando, o máximo possível, os/as falantes livres para trazer novas ideias e perspectivas acerca da construção social do significado de brincar/jogar videogame.

A moderação foi importante para que os diferentes participantes pudessem ter lugar no debate. Conforme discutido anteriormente (Cf. Cap. 1), a desigualdade

---

<sup>96</sup> Trecho de entrevista concedida por André Barroso, diretor do Colégio Estadual Professor José de Souza Marques (CEPJSM) à Revista Educação (2017). Fonte: <https://revistaeducacao.com.br/2017/06/20/diretor-vira-o-jogo-em-escola-ao-dialogar-e-conseguir-envolvimento-de-alunos-e-professores/>.

e opressão de gênero é tema comum nos estudos sobre *games*, e, neste sentido, a moderação foi realizada de modo a deixar o debate correr livremente, mas, também, contribuir para que houvesse espaço para a fala das usuárias participantes dos grupos focais.

As sessões ocorreram na sala de leitura da escola, um ambiente limpo, bem iluminado, previamente selecionado pela direção da unidade de ensino.

As duas sessões de grupos focais contaram com a presença do pesquisador/moderador e de uma assistente (operadora dos equipamentos de áudio e vídeo). Nessa sala, os/as seis participantes do grupo da manhã e os quatro do grupo da tarde sentaram-se em semicírculo, de forma que, durante toda a sessão, puderam interagir face a face entre si e com o moderador. Com isso, busquei evitar perdas eventuais geradas pela comunicação mediada, além de estimular a participação dos mais introspectivos e moderar os mais extrovertidos e, naturalmente, dominantes do debate.

Visto que, na amostra selecionada dos dois grupos, manhã e tarde, foram verificadas ampla maioria do gênero masculino, optei por estimular e valorizar o espaço de expressão e interação das duas participantes, uma em cada grupo, respectivamente.

Cada sessão teve duração aproximada de 120 minutos e garantiu a expressão de todos/as os/as participantes, que foram, atenciosamente, ouvidos em suas manifestações individuais.

Quadro 6: Síntese do desenho da pesquisa

Grupos Focais	2
Participantes grupo A (manhã)	6
Participantes grupo B (tarde)	4
Duração dos grupos/horas gravadas	4

Fonte: elaborado pelo autor

Como moderador, procurei criar um ambiente aberto às trocas e me adaptar às dinâmicas estabelecidas pelos/as integrantes dos grupos. Por meio de abordagem empática e, ao mesmo tempo, atenciosa, atuei como um facilitador do debate.

A imagem de estudante-pesquisador mais velho, interessado em *games*, foi absorvida pelos integrantes dos dois grupos, gerando uma conversa franca e animada durante as dinâmicas, que foram encerradas em função do término do tempo previsto.

Durante a realização dos grupos, minhas ações objetivaram capturar aspectos que demonstrassem as interações que os/as falantes participantes desenvolvem entre seus pares em ambientes de jogo e em atividades extrajogo quando relacionadas aos jogos digitais. Conforme indicado anteriormente, o objetivo perseguido nesta pesquisa foi compreender camadas da produção de sentidos e significados resultantes de interações experienciadas através dos jogos de videogame, on-line e off-line, individuais e coletivos, a partir do ponto de vista de *gamers* adolescentes que participaram dos grupos focais realizados durante a fase de campo desta pesquisa.

De acordo com Becker (1997), os/as pesquisadores/as deveriam se sentir livres “para inventar os métodos capazes de resolver os problemas das pesquisas que estão fazendo” (BECKER, p. 12, 1997), e ainda complementa, afirmando que “temos que adaptar os princípios gerais à situação específica que temos em mãos” (idem). Portanto, apenas com um guia de tópicos, realizei a moderação dos grupos focais, (BARBOUR, 2007), fazendo intervenções pontuais com o intuito de manter a dinâmica interacional entre os membros do grupo.

#### **4.1.5. Guia de tópicos**

O guia de tópicos foi importante para motivar a emergência de falas que trouxeram temas e abordagens não previstas na construção do próprio guia, e que foram fundamentais para a identificação de princípios e valores da cultura *gamer*, bem como da “teia de significados” (GEERTZ, 1989) construída a partir das interações desses indivíduos no ambiente dos grupos focais.

Cote e Raz (2015) afirmam que a escolha da primeira questão a ser oferecida ao grupo é de crucial importância para aquecer e facilitar o debate ou, se mal formulada, dificultar as interações do grupo. Segundo Kitzinger (2005), a interação torna-se uma característica essencial dos grupos focais, ao colocar em relevo o ponto de vista dos membros do grupo, suas crenças e visões de mundo, com suas próprias palavras.

De acordo com as práticas em grupos focais relatadas por Morgan (2012), “começar com uma pergunta que seja fácil de responder fornece a cada participante um número razoavelmente substancial de possíveis contribuições para a conversa,

ao mesmo tempo em que também cria um nível de conforto”<sup>97</sup> (MORGAN, 2012, p. 169).

Quanto à ordem da organização da apresentação do tema central, a partir dos tópicos abordados durante a dinâmica dos grupos focais, Morgan (2012) aponta dois modelos clássicos: o *tradicional funnel* e o *reverse funnel*, para sistematizar as discussões entre os/as participantes. No modelo “funil invertido ou reverso”, o moderador parte das questões mais pontuais para os conteúdos mais abrangentes, por exemplo, solicitando ao sujeito participante que relate um caso específico que ocorrera com alguém próximo.

No modelo do “funil tradicional”, o qual utilizei na pesquisa empírica, a dinâmica sugerida pelo moderador é proposta no sentido oposto, desse modo, encaminhando a discussão dos aspectos gerais para os específicos.

Morgan acredita que “a razão clássica para usar uma forma de funil é começar deixando os participantes expandirem o tópico, para que os próprios pesquisadores possam consolidar a discussão em torno de seus próprios interesses específicos”<sup>98</sup> (MORGAN, 2012, p. 174).

Após apresentação dos objetivos da pesquisa, das questões éticas consideradas e das responsabilidades e atribuições do/a pesquisador/a-moderador/a enfatizei, junto aos/as participantes, que não existiam respostas corretas ou incorretas. Desse modo, os/as participantes puderam expressar livremente seus pontos de vista pessoais, o que fez com que, em alguns momentos, fosse visível o desacordo entre eles.

Minha intenção foi oferecer aos/as participantes liberdade para que estes/as pudessem debater com a máxima franqueza possível. Para tanto, utilizei como estratégia de aproximação o meu desconhecimento do objeto (interações por meio de jogos de videogame).

A definição de situação (MORGAN, 2012) informa aos sujeitos da pesquisa o interesse do pesquisador em apreender opiniões e visão de mundo pessoais e particulares. O sucesso da estratégia praticada resultou em ricas negociações

---

<sup>97</sup> Tradução pessoal. No original: *Starting with a question that is easy to answer supplies each participant with a reasonably substantial number of potential contributions to the conversation, at the same time that it also creates a comfort level.*

<sup>98</sup> Tradução pessoal. No original: *The classic reason for using a funnel form is to begin by letting the participants expand on the topic, so that the researchers themselves can consolidate the discussion around their own specific interests.*

epistêmicas entre mediador/pesquisador e falantes, nas quais, quase na totalidade da dinâmica, o conhecimento sobre o objeto e suas ramificações estivesse prioritariamente contido nas intervenções dos informantes.

Para minha surpresa, ao perceberem a minha “incompetência” no uso dos *games*, todos/as os/as participantes se sentiram mais a vontade nas interações e na apresentação de seus relatos.

A seguir, relaciono os principais tópicos que utilizei para moderar as dinâmicas dos grupos focais:

- **Antes dos jogos (aquecimento)**

1. Sentimentos de ser um/a *gamer*.
2. A coisa mais legal dos *games*.
3. Autopercepção do/a jogador/a.
4. Como ser um/a bom/boa *gamer*.
5. Organização dos times.
6. Horários e ambiente preferidos.

- **Durante os jogos**

7. Avatares, Nicks e Skins.
8. Interações: menina/menino; menino/menino; menina/menina.
9. Cyberbulling e preconceito.
10. Disputas, vitórias e derrotas.
11. Jogos preferidos.
12. Momentos inesquecíveis.
13. Momentos que seriam melhor esquecer.
14. Estudos e jogos. Jogos e estudos.

- **Depois dos jogos**

15. Hora de desligar.
16. Hora de acordar.
17. Hora de pausar.
18. Exclusão de jogadores/as.
19. Amigos/as de jogos (próximos e distantes).
20. Tempo de jogos *versus* relação com mães e pais.
21. Mães e pais que (não) jogam.
22. Professores/as e *games*.

#### 4.1.6. Questões éticas

Todos os procedimentos metodológicos desta investigação foram submetidos à avaliação do Comitê de Ética da PUC-Rio, buscando observar os cuidados éticos necessários aos estudos científicos envolvendo sujeitos de pesquisa menores de idade. Dentre esses procedimentos, encontra-se a obtenção do consentimento dos/as respectivos/as responsáveis pelos participantes da pesquisa, através da assinatura do TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) e o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido, manifestando aquiescência à participação dos sujeitos de pesquisa elencados nas dinâmicas dos grupos focais.

Antes de iniciar as dinâmicas conversacionais, relatei aos sujeitos participantes as regras que norteariam a dinâmica do encontro. Após a leitura do TCLE, enfatizei a possibilidade dos participantes encerrarem a dinâmica em caso de desconforto ou por qualquer outro motivo pessoal.

A relevância do consentimento informado consiste em os/as participantes e seus responsáveis terem informações precisas sobre a pesquisa e sua dinâmica. Assim, poderiam proceder a uma tomada de decisão consciente e informada quanto à participação dos menores nos grupos focais, que pode ser confirmada ou negada sem gerar quaisquer constrangimentos para as partes.

Mesmo que, no presente estudo, não estivessem previstos riscos relevantes para os/as participantes dos grupos focais, tampouco quaisquer danos associados ou decorrentes da pesquisa, observei, como eventual risco mínimo, a possibilidade de algum tipo de desconforto dos/as estudantes durante a dinâmica dos grupos, o que, felizmente, não ocorreu. Caso tivesse acontecido, tal risco seria contornado oportunamente, se necessário, pois, como moderador, ficou sob a minha responsabilidade a garantia da manutenção do respeito mútuo nas interações sociais entre os indivíduos do grupo. Comportamentos desrespeitosos não seriam aceitos e eventuais questões delicadas que surgissem seriam ser abordadas por mim, como moderador. Cabe destacar que todos os/as participantes envolvidos/as, ao final das respectivas sessões dos grupos focais, declararam que se sentiram acolhidos/as e respeitados/as em suas expressões.

O sigilo dos dados pessoais dos/as participantes da pesquisa está garantido, ainda que os dados coletados possam ser utilizados pelo pesquisador, pela orientadora e pelo Departamento de Comunicação da PUC-Rio por tempo ilimitado.

Os resultados da pesquisa poderão ser compartilhados por meio digital com os/as alunos/as participantes e a instituição de ensino que sediou a fase de campo, podendo ser divulgados sob a forma de filmes, artigos científicos, livros, comunicações em congressos e demais formas de divulgação científica com fins acadêmicos e sem fins lucrativos.

Os benefícios que poderão ser gerados aos/às participantes dos grupos focais e ao Colégio Professor José Souza Marques que, gentilmente sediou a fase de campo desta pesquisa, são da ordem de sua contribuição pessoal e institucional para a compreensão das práticas dos jogos digitais como fenômeno social. Conforme mencionado, essas práticas têm se popularizado na contemporaneidade, nos diversos segmentos sociais. Por fim, é importante reafirmar que a participação dos/as estudantes foi voluntária e não remunerada.

#### **4.2. Sistematização dos dados e procedimentos analíticos**

Para discutir e analisar os relatos dos adolescentes, tomei como base as perspectivas teóricas de autores/as dos campos da ecologia das mídias, dos *game studies*. Considerando, sobretudo, o ponto de vista dos participantes dos grupos focais, a perspectiva pragmática que sustenta esta tese pode ser demonstrada, objetivamente, pelos aspectos sociais que contextualizam o consumo de *games*, ou seja, “pelas condições de produção que envolvem as possibilidades de participação promovidas pelo suporte técnico, pelo uso do corpo, pela interação da atividade dentro de um espaço físico, ou seja, pelas circunstâncias materiais de apropriação dos meios” (STRATE *et.al.*, 2019, p. 21).

A influência do pragmatismo se faz presente também no enfoque dos teóricos fundadores da *Grounded Theory* (teoria fundamentada em dados), Barney G. Glasser e Anselm L. Strauss, quando afirmam que “nenhuma pesquisa é neutra, sob o ponto de vista dos pressupostos, sejam estes teóricos, ideológicos ou doutrinários” (TAROZZI, 2011, p. 8). Por isso, considero que a análise e as conclusões desta tese estão fortemente enraizadas nos dados, ainda que lastreados nas teorias anteriormente mencionadas.



#### 4.2.1. Perspectiva de análise

Para a etapa analítica desta investigação, ultrapassei as categorias de análise preestabelecidas no desenho da pesquisa (guia de tópicos) e, assim, pude “respeitar o fenômeno seguindo as indicações que provêm do mesmo” (idem, p.13).

Durante o processo de codificação dos diálogos captados, procurei não perder de vista que, como em qualquer transcrição, ao emoldurar o lugar da pontuação de uma frase, por exemplo, corria o risco de alterar seu sentido e, desse modo, busquei registrar a manifestação dos falantes contextualizando os enunciados para além do discurso verbal, considerando pausas, sorrisos, sobreposições de falas, entre outros. Ainda assim, reconheço que a transcrição dos dados desta pesquisa, quanto de qualquer outra, sempre consistirá em interpretações dos dados (ROGRIGUES, 2020).

Ofereço aos/às leitores/as, sobretudo, o meu próprio ponto de vista sobre o ponto de vista dos dez adolescentes, *gamers*, que aceitaram o desafio de me apresentar o mundo dos *games* de cada um/a deles/as. Não um mundo *gamer* qualquer, mas, relatos sobre acontecimentos únicos, imprevisíveis, singulares e particulares dos/as falantes (BOURDIEU, 1999; SILVA, 2017).

Portanto, os grupos focais realizados no Colégio Estadual Professor José de Souza Marques (CEPJSM), em março de 2020, consistem em um caso particular de conversação, em que foi possível, por meio dos relatos, obter dados sobre as realidades particulares dos participantes, individualmente e nos seus grupos de pertença, vividas em interações através dos *games*.

Com a sistematização, coloquei em evidência os dados necessários para alcançar os objetivos desta investigação e me empenhei no sentido de ser o mais fiel possível à interação ocorrida durante a realização dos grupos, tanto entre os/as participantes, quanto entre o pesquisador e os grupos. Narita (2006) observou a importância desse procedimento ao mencionar que o pesquisador deve “buscar manter o máximo possível a linguagem, o ritmo, e o espírito do entrevistado no momento em que realizamos o tratamento dos dados e o processo de textualização” (NARITA, 2006, p. 28).

De acordo com Morgan (2012), a essência dos grupos focais consiste em que “toda conversa é sobre algo, e essa ‘coisa’ é o núcleo dos grupos focais [...]. Quando analisamos os dados, queremos entender o que os participantes disseram.

A cada passo, nosso objetivo é ouvir e aprender com as conversas dos participantes”<sup>99</sup> (MORGAN, 2012, p. 174).

Embora reconheça as limitações impostas por eventuais perdas durante a transcrição, percebi que a maior riqueza dos grupos focais decorreu da empatia e das trocas epistêmicas entre o pesquisador, sem qualquer experiência prévia no mundo *gamer*, e os/as participantes, “especialistas” em *games*, mesmo sem a formalidade do termo. Aqui uso a terminologia “troca epistêmica” para o enquadramento da maneira como cada sujeito pensa o mundo, seja indivíduo ou grupo (RAESSENS, 2009).

Essa inversão de papéis vivenciada por mim e pelos/as estudantes, ainda que em ambiente institucional, estimulou o bom andamento das dinâmicas dos grupos. Ou seja, ainda que os grupos focais sejam espaços artificiais, a estratégia da “sala invertida” e o meu posicionamento como “pesquisador-aprendiz” criaram uma atmosfera de confiança, ideal para a apreensão dos dados e informações subjetivas complementares.

Concordo com autores que sugerem que a transcrição, em si, já representa uma das fases da análise. Portanto, faz-se necessário incluir o máximo de elementos, não apenas os textuais, que contextualizem as interações dos/as participantes. Na opinião de Bourdieu,

[...] as condições sociais e os condicionamentos, dos quais o autor é o produto, sua trajetória, sua formação, suas experiências profissionais, tudo o que se dissimula e se passa ao mesmo tempo no discurso transcrito, mas também na pronúncia e na entonação, apagadas pela transcrição, como toda a linguagem do corpo, gestos, postura, mímicas, olhares, e também nos silêncios, nos subentendidos e nos lapsos (BOURDIEU, 1999, p. 10).

De acordo com Dovey e Kennedy (2007), especialmente em estudos que envolvem videogames e pessoas, mas não apenas nestes, “[...] é essencial que prestemos atenção às nossas próprias técnicas e gestos internalizados e a maneira como eles influenciam e determinam, as escolhas que fazemos” (DOVEY; KENNEDY; 2007 *apud* SHAW, 2020, p.13). Ao rever as gravações, encontrei-me na cena institucional dos grupos focais como uma espécie de maestro de uma

---

<sup>99</sup> Tradução pessoal. No original: Every conversation is about something, and that “something” is the core of focus groups. (...) when we analyze the data, we want to understand what the participants have said. At every step, our goal is to listen to and learn from participants’ conversations about the topics that interest us.

orquestra de jazz – metáfora constante em relatos teóricos embasados no interacionismo simbólico – na qual os “músicos” (estudantes participantes) improvisavam e coconstruíam a melodia que executavam, embora, eu me esforçasse para regê-los segundo minha partitura (guia de tópicos). De acordo com Morgan

[...] a coconstrução de significado é a fonte última dos dados dos grupos focais, de modo que nossos próprios objetivos e finalidades forneçam uma justificativa direta para investigar como nossos procedimentos influenciam esse processo essencial [...], precisamos pensar na co-construção de significado não apenas como a maneira pela qual os participantes buscam suas discussões, mas também como a chave para perseguir nossos próprios objetivos de pesquisa (MORGAN, 2012, p. 175)<sup>100</sup>.

Consciente da minha impossibilidade de desapegar-me por completo de alguns dos preconceitos e dos pressupostos que me constituem como pesquisador, ao analisar os fragmentos dos relatos que sobressaíram das reflexões de 10 adolescentes que têm em comum a paixão por videogames, mantive em foco o pragmatismo da ecologia das mídias. Segundo essa perspectiva teórica, podemos concluir que não existe “[...] uma tecnologia neutra, na medida em que os usos que fazem dela são condicionados, em grande parte, pela própria estrutura da tecnologia, que introduz ideologia própria” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p. 23).

Em outras palavras, todas as tecnologias, inclusive as mídias e, deste modo, os jogos digitais, operam de modo bilateral ao oferecerem simultaneamente (novas) soluções e (novos) problemas, ao enfatizarem ou negligenciarem certos valores e princípios. Isso invalida qualquer possibilidade de neutralidade das tecnologias (idem).

#### 4.2.2. Sistematização dos fragmentos textuais

Na sistematização dos dados, evitando silenciar as falas dos participantes, procurei não me precipitar em “encapsular os dados em categorias, classificações

<sup>100</sup> Tradução pessoal. No original: The co-construction of meaning is the ultimate source of the data from focugroups, so our own goals and purposes provide a direct justification for investigating how our procedures influence this essential process. (...) we need to think of the co-construction of meaning not only as the way in which participants pursue their discussions but also as the key to pursuing our own research goals.

ou tematizações definidas *a priori*” (SPINK; LIMA, 2000, p. 106). Em oposição, determinado a conhecer minuciosamente os dados, decidi rever os vídeos e reler as transcrições repetidas vezes, para que, deste modo, sondando os dados com cautela e respeito, pudesse encontrar caminhos a serem percorridos na análise.

Strauss e Corbin (1998) apontam que a sistematização dos dados é o momento em que emergem categorias fundamentais para a análise fundamentada em dados. De acordo com esses autores, cada categoria identificada pode ser considerada “uma representação abstrata de um evento, objeto ou ação / interação que um pesquisador identifica como sendo significativa nos dados”<sup>101</sup> (STRAUSS; CORBIN; 1998 *apud* HOOK, 2015, p. 311).

Assim, iniciei, com recortes mais amplos em direção a temas específicos, o processo que favoreceu a observação de temáticas que configuravam padrões recorrentes com maior ou menor frequência.

Desse modo, observando os princípios da teoria enraizada em dados, organizei o procedimento analítico do qual emergiu um grupo reduzido de categorias analíticas, que permitiram a observação de padrões e um mapeamento de significados que representam eventos significativos, individuais e coletivos, relatados pelos participantes dos grupos focais.

Durante a sistematização do *corpus* para análise, embora houvesse a possibilidade de eleger categorias aprioristicamente, optei por uma codificação atenta às semelhanças e diferenças quanto à natureza das interações que foram relatadas pelos participantes, em suas interpretações pessoais.

Na primeira etapa do processo de sistematização, selecionei 30 fragmentos, sendo 15 resultantes do grupo da manhã e 15 do grupo da tarde. Ao sistematizar estes fragmentos, considerando as diferentes formas de interação evidenciadas pelos/as falantes em cada grupo, procurei destacar ocorrências e recorrências que apontassem padrões que demonstrassem simetrias, efeitos mútuos, interdependências, sobreposições, reciprocidades e demais interrelações entre as categorias utilizadas na análise dos dados (HOOK, 2015).

No APÊNDICE consta o quadro completo da sistematização dos dados, por categoria.

---

<sup>101</sup> Tradução pessoal. No original: [...] an abstract representation of an event, object, or action/interaction that a researcher identifies as being significant in the data.

### **4.2.3. Codificadores utilizados na transcrição dos Grupos Focais**

Com objetivo de proteger a identidade dos/as participantes, optei por nominá-los utilizando codinomes que emergiram das memórias da minha infância, no bairro de Ramos, subúrbio do Rio de Janeiro.

Grupo Focal – Manhã: 6 Mar 2020 – 10 às 12h: MIGUEL; CIDA; BENTO; TADEU; JERÔ e ZÉ.

Grupo Focal – Tarde: 10 de Mar 2020 – 14 às 16h: TIÃO; JORGE; TOMÁS e KARINA.

### **4.2.4. Opções de transcrição**

Palavras ditas de modo diferente do que geralmente se percebe no senso comum foram grafadas do modo como foram ditas. Exemplos: ‘pa’, se referindo a ‘para’, ‘mermo’ se referindo a mesmo, ‘mar’ se referindo a ‘mais’, ‘merma’ se referindo a ‘mesma’.

Palavras ou expressões que comumente são escritas abreviadas ou modificadas quando assim são ditas foram grafadas dessa forma. Exemplos: tá, pô, pra, tô, bota, botar, numa, tiver, num, per aí, pros.

## 5. Capítulo analítico: videogames e interação

Conforme definido no capítulo metodológico, os dados coletados na fase de campo desta pesquisa somaram 240 minutos de gravação em áudio e vídeo, tendo sido captados em duas sessões de Grupos Focais (manhã e tarde), com a participação de estudantes do CEPJSM, adolescentes com idade entre 12 e 18 anos, autodeclarados/as jogadores/as de videogames, que relataram suas vivências e interações mediadas pelos jogos digitais em modo on-line ou off-line, individual ou coletivamente.

As categorias de análise emergiram dos relatos dos sujeitos participantes, a partir da observação de padrões resultantes da sistematização das recorrências encontradas. Os dados permitiram a estipulação de quatro categorias analíticas relacionadas à interação social, infraestrutura tecnológica, família, identidades culturais, gênero e representação, a saber: ‘Jogar o jogo: tecnologia e diversão’; ‘Interações sociais: vivendo e aprendendo a jogar’; ‘Gamer: ser ou não ser’; e ‘Avatares: representação e gênero’.

A hierarquização dos dados permitiu estipular quatro categorias analíticas, a saber:

Categoria 1. Jogar o jogo: tecnologias e diversão.

Categoria 2. Interações: vivendo e aprendendo a jogar.

Categoria 3. Gamer: ser ou não ser.

Categoria 4. Avatares e skins: representação e gênero.

Nas seções abaixo, analiso fragmentos selecionados do material bruto, a partir dos quais procuro responder a questões centrais desta investigação, a partir do enquadramento das quatro categorias mencionadas acima.

Com o objetivo de fornecer ao leitor contextualização dos diferentes jogos mencionados, sob a ótica dos/as participantes dos grupos, nos relatos analisados, disponibilizo no Glossário (elementos pós-textuais) breves descrições dos seguintes jogos: Among Us, Detroit: Become Human, Free Fire, Fortnite, God of War, GTA, League of Legends, Minecraft, Mortal Kombat, Playerunknown's battlegrounds, PUBG e Skyrim.

## 5.1. Jogar o jogo: tecnologia e diversão

Início a análise destacando a categoria “Jogar o jogo: tecnologia e diversão”, em função da riqueza das temáticas que abarca, bem como a abrangência das recorrências observadas, que apontam padrões significativos para os objetivos desta pesquisa. Dentre os padrões, têm destaque as formas de interação e o intenso envolvimento dos grupos com o hábito de jogar videogames.

Conforme exemplificado nos fragmentos abaixo relacionados, nesta categoria ponho em relevo as preferências dos/as participantes relacionadas à infraestrutura de acesso aos *games* e a natureza da diversão e do prazer de jogar. Complementam as ocorrências que ilustram esta categoria as interações parentais e o tempo destinado ao consumo de videogames.

Em relação à infraestrutura preferida para consumo de *games* mencionados nos grupos é interessante observar a longevidade das *lan houses*<sup>102</sup> (locadoras de videogames) que, mesmo depois de quatro décadas desde o seu surgimento no Brasil, sobrevivem à concorrência dos consoles e computadores pessoais, oferecendo opções de acesso aos videogames e espaços de sociabilidade à população em determinadas regiões do Rio de Janeiro. Conforme informado nos GFs, nos fragmentos destacados abaixo.

ZÉ (GF Manhã) De: 00:21:26 até: 00:26:01 - *Eu tinha um computador e tudo, né, mas, como todo jogo, surgem atualizações e conseqüentemente você tem que melhorar o seu computador, botar umas peças melhores, mais caras, né. E com isso eu acabei ficando sem computador porque não rodava. Aí eu comecei ir pra lan house. Como eu tenho a minha mesada, mesada do meu pai, na maioria das vezes eu já separo certo dinheiro pra poder ir, digamos que umas três vezes, quatro vezes na semana (...) É, na lan house tem um periférico bom. Consegue jogar bem. Não tem muita coisa. A internet a maioria das vezes é boa. (...) É, realmente, tem vez que tu ainda joga com um amigo ali do teu lado. (...) Se ele erra tu dá um tapão.*

<sup>102</sup> Criadas nos Estados Unidos entre os anos 70 e 80, as *lan houses* podem ser consideradas espaços utilizados para exploração comercial de videogames e jogoseletrônicos, geralmente através do aluguel de computadores para jogos digitais, remunerados por minuto de uso (SILVA, Ítalo, 2014).

Ao citar as atividades extrajogo que podem ser vivenciadas por meio da “Nave do Conhecimento”<sup>103</sup>, local que Bento identifica como um “tipo de lan house”, sobressaem as aproximações entre a diversão proporcionada pelos videogames e as possibilidades do aprender brincando e do brincar de aprender que, de acordo com o fragmento destacado abaixo, podem ser vivenciados, concomitantemente, em um mesmo ambiente de socialização e descobertas.

BENTO (GF Manhã) De: 00:21:26 até: 00:26:01 - *Então, eu vou num lugar chamado Nave do Conhecimento que é tipo uma lan house gigante, de graça. Só que tem área de estudo, tem área de jogo. É pública. Aí eu fico jogando lá no computador. (...) Já fiz uma comunidade de amigos lá que a gente fica direto jogando. Às vezes, a gente separa umas dez máquinas e fica direto um do lado do outro jogando. (...) O engraçado é que a gente se conheceu pelo jogo também. A gente começou do nada, eu, pô, olha esse jogo! Aí o moleque olhou, aí ele pô, legal, vamos jogar. Aí foi jogando, foi jogando e tá aí, já há mais de sete anos que a gente é amigo.*

De acordo com os relatos dos grupos, além da possibilidade da utilização nos jogos de equipamentos mais atualizados do que os dispositivos pessoais e estrutura de rede adequada, com melhor sinal de internet, as *lan houses* são opções atrativas, especialmente porque também são espaços de convivência.

JORGE (GF Tarde) De: 00:28:16 até: 00:33:40 - *Jogando em squad, você fica conversando lá com as pessoas, interagindo (...) É, conhece gente. Aí depois adiciona pra jogar de novo com a pessoa. Essa é a parte legal também.*

Nas *lan houses*, as interações entre jogadores/as agregam ao uso dos *games* camadas de diversão face a face quando, longe das obrigações rotineiras, os usuários/as podem, simplesmente, brincar com seus pares, socializar e construir relações de amizade, fomentadas pelo binômio tecnologia e diversão.

ZÉ (GF Manhã) De: 00:07:59 até: 00:11:01 - *Mesmo sem conhecer a pessoa, tu vai começar a conversar com ela. É, tipo é se ele tá no teu time ele é teu amigo (...) O que importa é que ele tá no teu time, é isso, quem tá no teu time é teu amigo. Tu não precisa ter a formalidade de se apresentar pra pessoa. Você só conversa com ela e vai desenvolvendo (...) Realmente tem isso (ligações pelo Discord) também ou tem chamada de voice*

<sup>103</sup> Equipamento público, gratuito, disponibilizado pela Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro, com unidades nos bairros Irajá, Penha, Madureira, Santa Cruz, Vila Aliança e Padre Miguel, que oferece espaços para acesso a computadores, cursos e palestras, presenciais e on-line, voltados para as áreas de tecnologia, empreendedorismo, redes sociais, design, entre outras.



*também do próprio LoL. Tu nem conhece a pessoa, mas tu tá conversando com ela, entendeu? Tu joga com ela e, depois de dez partidas tu, vai descobrir o nome dela, entendeu?*

*CIDA (GF Manhã) De: 00:07:59 até: 00:11:01 - E aí, qual é, que tu gosta? Ah, eu joga esse. Sério? Quantos pontos tu tem? Tipo isso (...) Foi assim que eu conheci meu namorado ((risos)), jogo ((risos)). Só por voz. No começo foi estranho, mas depois... foi pegando assim, tipo assim... Eu descobri que tinha ele no Face, aí a gente continuou jogando, jogando, jogando, jogando, jogando. Aí depois a gente se conheceu e pronto. Aí eu quando depois eu fui descobrir que ele mora aqui do lado da escola. Eu não sabia (...) Doideira mesmo.*

Alguns padrões demonstram as aproximações entre tecnologia e diversão a partir da recorrência de exemplos de momentos memoráveis das experiências de jogo dos GFs, que contêm aspectos comuns entre episódios considerados difíceis e outros apontados como inesquecíveis, nos quais o prazer de jogar somente pode ser interrompido quando chega a hora do inevitável “*turn off*”, ou seja, na hora de desligar o computador.

*TIÃO (GF Tarde) De: 01:34: 52 até: 01:37:12 - Game over. Remorso praticamente. (...) Esse jogo (LoL) que tem negócio de, de história, cara (...) eu tenho problema porque eu só saio quando termina a história ((risos)). Assim falando: ó, se você jogar, você vai ser degolado, brinca ((risos)). Eu falo: não, eu tenho que terminar esse negócio.*

No fragmento a seguir, elementos como surpresa, tensão, desapontamento e tristeza são percebidos como componentes comuns das partidas de *games*. Artifícios que, juntos, em um mesmo sistema de recompensas, reforçam as incertezas da competição e colocam à prova as capacidades e habilidades dos/as jogadores/as.

*JORGE (GF Tarde) De: 01:21:18 até: 01:26:00 - Comigo já aconteceu esse negócio uma sete vezes seguida, acredite se quiser ((risos)). Eu entrei na partida (...) aí quando chega no começo quarenta e oito pessoas de cinquenta aí eu perco (...) Eu fui e joguei de novo, perdi, joguei de novo, perdi (...) Aconteceu isso sete vezes. Até que eu fiquei estressado, eu quebrei até a película do meu celular ((risos)) (...) Eu fiquei com tanta raiva que eu quebrei ((risos)).*

*TIÃO (GF Tarde) De: 01:21:18 até: 01:26:00 - (...)Teve uma vez que eu fui jogar. Eu estava com o meu personagem que eu já tinha jogado praticamente um mês inteiro só com ele. Aí eu falei: não, eu estava indo todo confiante, falando, ah, vou jogar pra*

*ganhar. Eu levei um esculacho tão grande daquele cara. E não foi em escrita nem nada. Foi em jogo mesmo. Quando eu me senti comparado àquele cara eu percebi que eu era muito inferior a ele. Foi nesse momento que eu me senti muito triste (...) onde que você percebe que realmente você não é o melhor de todos (...) Sempre existe alguém melhor. É aí que cai a ficha que, de qualquer jeito, sempre vai haver alguém melhor ou você se esforça pra ser melhor. (...) A única vez que eu achei ruim na minha vida foi aquele dia. Porque, pô, eu fiquei triste pra caralho (sic). Eu me lembro que eu saí daquele jogo derrotado de todas as maneiras.*

Algumas vivências constituídas através dos *games* que podem sugerir sentimentos como desalento, como nos exemplos relatados por Jorge e Tião, em que ambos experienciaram o desconforto da derrota, após sucessivas tentativas de conseguir a tão desejada vitória, podem ser consideradas artifícios dos *games* que, por meio de design e mecanismos programados, simulam situações que podem variar entre o prazer ou o descontentamento.

Contudo, ainda que Tião tenha afirmado ter encerrado uma partida sentindo-se “derrotado de todas as maneiras”, o raciocínio crítico que ele foi capaz de elaborar após o jogo, quando refletiu sobre a sensação de inferioridade vivenciada no ambiente de jogo, comparando suas habilidades às habilidades dos jogadores adversários, fez de Tião um vencedor em relação à mecânica do jogo.

Tião foi capaz de concluir que “sempre vai existir alguém melhor ou você se esforça pra ser melhor”. A partir desse entendimento, parece-me evidente o entendimento do jogador sobre o modo como o *game* atuou, por meio das suas mecânicas de simulação, para que, a partir daquela experiência, ele fosse capaz de fazer descobertas.

É possível assegurar que a vitória de Tião em face à compreensão das mecânicas do *game* tenha sido robusta não somente pelos princípios, regras ou manuais de jogo preexistentes, mas, também, por experienciar o *game*, conquistando-o através da sua forma pessoal de brincar. Brincadeira levada a sério.

Todavia, a vitória representada pela produção de sentidos e apropriação das camadas de valores, através do design e simulações contidas no *game*, seriam ainda maiores se Tião levasse em conta que, assim como quaisquer outras tecnologias, ao dialogar com os/as jogador/as a partir de determinadas lógicas e valores, simultaneamente, outros valores e sentidos foram omitidos ou negados pelo mesmo jogo (POSTMAN, 1994).

Em contraponto às partidas relatadas pelo grupo como difíceis, alguns *games* são capazes de produzir experiências extremamente gratificantes. Diversão que oferece uma possibilidade de imersão tão intensa no ambiente de jogo que os/as jogadores/as são capazes de atingir o estado de fluxo, conceito utilizado por Csikszentmihalyi (1997) para descrever as experiências singulares e duradouras, como no episódio vivenciado por Tião, relatado no fragmento a seguir.

TIÃO (GF Tarde) De: 01:01:08 até: 01:04:15 - *Pô, pra mim é quando eu estou, vamos dizer, bem no auge. É quando você tá ganhando em sequência. (...) Quando você começa a se empolgar cada vez mais. É aí que mora o vício porque você tá lá. Você fez o dia, vamos dizer assim: primeiro dia da pessoa jogou. Como o LoL tem um sistema pra deixar um pouquinho mais simples pras pessoas iniciantes, começou o jogo, a pessoa tá lá, ganhou uma partida. Aí ela tá feliz, ela tá empolgada com aquele sentimento de vitória, um gosto mais de quero mais. Aí ganha outra, ganha outra. Aí, vamos dizer, ela perde. Ela fala assim: ah, eu perdi, ah eu, ela... Pode-se dizer que ela se sente um pouquinho ruim, mas ela pensa: cara, eu vou jogar de novo e de novo, quero vencer mais e mais. O bom nisso daí é que vai te juntando um sentimento de dor, raiva e felicidade (...) Você sofre, sofre, mas de algum jeito tu sai feliz daquele jogo. Entendeu?*

Conforme relatado por Tião no fragmento anterior, as possibilidades imersivas que podem ser vividas em alguns *games* buscam capturar, gradualmente, a atenção dos/as jogadores/as em diferentes estágios: engajamento, absorção e imersão total<sup>104</sup>. O ápice da imersão seria a sensação da presença do/a usuário/a como parte da narrativa do jogo em si (FERREIRA; FALCÃO, 2016).

De acordo com relato dos grupos, jogar videogame oferece aos/às usuários/as um variado leque de emoções, que se apresentam em diferentes contextos que, geralmente, atuam como mecanismos de recompensa. Por exemplo, gratificações de natureza social, como vencer brilhantemente uma partida e, simultaneamente, impor derrota aos amigos/as de jogo.

Na cultura *gamer* as vitórias podem ser comemoradas como grandes façanhas na hierarquia interna dos membros dos grupos de jogadores/as, como no exemplo a seguir.

CIDA (GF Manhã) De: 00:51:15 até: 00:59:16 - *Foi quando eu matei cinco pessoas na rankeada, porque é difícil, sabe? (...) Eu*

<sup>104</sup> Brown e Cairns (2004) conceituam esses estágios como: *engagement, engrossment e total immersion*.

*matei no soco uma vez, me senti tão feliz ((risos)). Ou na panelada (...) Não, o, o engraçado é que quando eu ganho um jogo, aí eu paro de jogar. Eu fico andando na casa como se eu fosse a dona de tudo. Ai, eu falo com a minha mãe ((risos)), a minha mãe vem pra me bater ((risos)). Que eu acho que eu mando em tudo, entendeu? ((risos)) Quando eu ganho eu acho que eu sou a rainha da cocada preta. Aí, eu sou a rainha, pô, ganhei (...) Me respeita, me respeita (...) Pô, a minha mãe no outro dia me bateu por causa disso. Minha mãe odeia gritaria (...)*

*ZÉ (GF Manhã) De: 00:51:15 até: 00:59:16 - Pentakill. Aquela bala, cento e quarenta metros de distância (...) O pentakill com cinco minutos de jogo ((risos)) (...) Você mata cinco caras da tua equipe. Mas foi muito lindo, foi muito lindo (...) Então, tem um campeão chamado Amumu. É o, é o que sofre bullying, digamos, no jogo, é o chorão, é o chorão do jogo. Então, ele (lutou), todo mundo, né, ele meio que paralisa, paralisa quem tiver dentro do círculo, sendo que ele conseguiu, tava os cinco players do time inimigo. E eu estava jogando com um boneco que ele (...) a ultimate dele é um execute. Então é tipo se a pessoa chegar a ter trezentos de vida, a minha, aquela skill já mata na hora, não preciso (atirar) mais nada. Aí, todo mundo, eu só apertei R. Apertei R, R, R, R, matei os cinco. Muito bom, muito bom ((risos)) (...) Porque tu matou os cinco do time inimigo (...) É sinistro, filho. Pô, tu se sente um homem porque é um jogo que dá medo, tu é criança (...) Tu se sente brabo (...) Pô, o maior barato, quando tá com os amigos aí vem aquela: caraca (mané), que isso, muito brabo (...) Em resumo, isso é felicidade.*

*TADEU (GF Manhã) De: 00:51:15 até: 00:59:16 - Meu irmão, o cara descendo assim, ó, com a asa delta, tu dá aquele tiro maravilhoso, magnífico (...) Ou, ou tu mata uns quatro seguido, tipo, ontem, eu estava jogando, já era nove horas (...) Peguei a doze, a pump, e a doze tática, Doze, pump, tipo é escopeta. Tirinho (...) Aí a tática é papá, papá, rápida (...) Aí eu caí, veio dois cara, eu já levantei, dei um tiro, tum de pump, troquei pra doze tática outro tiro. Aí veio mais dois, só a capa. Aí eu me senti muito feliz, eu ((falei)) sozinho: A mira tá grudada, filho (...) Outra sensação boa é tu ser criança jogador e zerar. Meu irmão, tu se sente um homem (...) Eu dou um gritão logo (...) Aí tomo esporro (...) Filho, eu levanto, eu dou-lhe um gritão: triplo x, pô. Dou um socão na parede. Caraca, jogo muito, irmão. Tá maluco? Pô, ah, é muito maneiro. Aí vem meu tio: para de gritar, moleque. Eu: calma aê, tô muito feliz, matei todo mundo, esse bando de desgraçado. Aí vai, vai até a casa do meu (amigo) o meu grito. Aqui é triplo x, caraca, o melhor do Brasil. Só que eu não sou o melhor do Brasil (...) Claro, vou contar pra todo mundo.*

De acordo com o fragmento acima, conseguir realizar um *pentakill* é um momento ímpar, grandioso, que evoca sentimentos que vão desde a superação temporária da opressão da vida cotidiana extrajogo ou mesmo a ressignificação

momentânea de papéis sociais limitantes dos sujeitos a partir de conquistas que, embora fugazes, dão um novo colorido ao universo do brincar digital.

Isso ocorre, por exemplo, quando Zé se autoproclama “bravo”, igualmente quando Cida reveste-se de “rainha” e exige respeito ou no momento em que Tadeu regozija-se ao perceber-se melhor jogador que os amigos. Desse modo, os *games* podem representar um espaço de liberdade, um lugar sem as amarras até certo ponto naturais da vida em sociedade. Dentro do jogo é facultado ao/à usuário/a ser outro de si, de acordo as preferências de cada jogador/a (REHAK, 2003). Lugar onde ser um vilão impiedoso ou uma heroína vencedora pode funcionar como uma espécie de mecanismo de fuga, porém, de forma segura, controlada.

De acordo com os dados, jogar videogames engloba possibilidades complementares ao *game* em si, como por exemplo aliviar as tensões, fazer amigos ou desconectar problemas da vida cotidiana e ativar a conexão com um mundo sintético quase perfeito.

BENTO (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 - *Tipo, eu jogo pra aliviar o stress, esquecer os problemas.*

JERÔ (GF Manhã) De: 00:14:06 até: 00:17:57 - *Fazer amigos (...) Matar (esses nossos amigos também). Squad, etc.*

TIÃO (GF Tarde) De: 00:24:50 até: 00:28:16 - *Pra mim, é muito bom ir nesse negócio de interação porque você conhece mais pessoas, pode ouvir cada história retardada que eu já ouvi umas coisa muito estranha. Nem vou falar nada não porque, né ((risos)) (...) deixa eu me lembrar uma, tem cada coisa idiota. Tem uns que fica falando que já levou surra da mãe. Tem um que caiu da escada, quebrou os dois braços e nunca mais jogou LoL e tá jogando depois de sei lá quantos anos.*

TIÃO (GF Tarde) De: 01:39:01 até: 01:42:09 - *Uma forma de encarar a vida de um jeito diferente ((risos)).*

KARINA (GF Tarde) De: 01:39:01 até: 01:42:09 - *Tentar desligar do mundo. Como tem gente que desliga do mundo lendo livro de ficção, vendo filmes (...) É, vendo anime também ((risos)) (...) Tem gente que tem um jeito de fugir da realidade pra tentar esquecer, pra se acalmar e pensar nela de alguma forma (...) Pra mim, é isso.*

## 5.2. Interações: vivendo e aprendendo a jogar

Nesta categoria destaco recorrências observadas nos relatos, as quais transbordam o ambiente dos *games* e invadem o mundo da vida extrajogo através de descobertas e aprendizados decorrentes do consumo de *games*. Desse modo, sobressaíram aspectos que chamam atenção acerca da dimensão formativa dos *games* chamados comerciais. Essa modalidade de *games*, desenvolvida para o entretenimento, assim como outros tipos de mídias, quando ressignificada, apresenta potencialidades pedagógicas quase imperceptíveis.

São dispositivos pedagógicos que atuam em uníssono com o brincar, de modo incidental e ubíquo, amalgamando-se ao entretenimento vivenciado nos jogos de videogame, mas não apenas nesses. Permitindo que os indivíduos se percebam agentes de um processo repleto de divertidas investigações que podem resultar em ensino e aprendizado principalmente entre pares. Momentos em que grupos de jogadores/as, adolescentes, expandem seus limites e se lançam ao futuro, aprendendo e brincando, vivendo e aprendendo a jogar o jogo da vida com os seus iguais. Como no exemplo a seguir:

*KARINA (GF Tarde) De: 01:32:18 até: 01:34:50 - (...) eu jogo mesmo um jogo que tem uma história. Aí, às vezes, você, aí tem uma opção, tipo, palavras pra você falar. Aí você fica observando, né, aí vê qual é a melhor. Aí, às vezes, da vida eu fico pensando assim: pô, caraca, seria “da hora”, né, fazer isso aqui. Escolher coisas boas, né, em vez de escolher as partes negativas. Aí você para pra refletir e fala assim: pô, mano, deu certo no jogo, talvez na vida deve ser bem legal assim. Aí você, talvez, acaba mudando a sua personalidade pra uma coisa boa e você pode mudar mesmo a sua visão de vida (...) arrumar um emprego que goste, por causa de algum jogo que viu, que se interessou pelo jogo e falou assim: pô, essa profissão aqui parece ser maneira, talvez eu vou tentar seguir...*

Baseada nas escolhas que executa no ambiente dos videogames, Karina acredita ser possível enriquecer o próprio vocabulário e refletir sobre diversos temas do mundo da vida, e, a partir dessas reflexões, alterar padrões, atitudes ou perspectivas em relação a fatos do mundo extrajogo, simulados nos jogos digitais. Nesse caso, é possível inferir que as reflexões de Karina tenham sido motivadas pelas retóricas procedimentais e processuais dos *games* de sua preferência (BOGOST, 2008).

Muitas das escolhas que os/as jogadores fazem durante as sessões de videogame são motivadas por restrições e desafios impostos aos/às jogadores/as pelas retóricas procedimentais, ou seja, simulações de situações em que os/as usuários/as são impelidos a optar entre diferentes alternativas de caminho a seguir. Esse tipo de escolha pode induzir o/a jogador/, por exemplo, a ter que escolher entre questões éticas ou políticas (idem). Vide o exemplo:

*TOMÁS (GF Tarde) De: 01:28:40 até: 01:32:10 - Tem uns jogos s de campanha, campanha é história, tipo que ensina sobre História (...) Eu acho que tem jogos que te dão escolha, tipo, que te ensinam a perdoar, a usar a perspicácia ou usar o ódio. São três opções do jogo. Geralmente eu uso a perspicácia, que te dão assuntos melhores e te, te dá rotas de fuga melhor (...) O Detroit: Become Human é um joguinho que é assim: são humanos e androides. São robôs, só que com aparência humana. Aí o pessoal trata os robôs que nem lixo. Alguns têm sentimentos e quebram a barreira da programação que é não agredir. Tem um exemplo claro que tem uma hora do jogo que tem um robô que é dizer que ele é empregado de um pintor. Aí o pintor fala: pinta aí, quero ver, só imagine o que você quer. Aí tem três opções, ou um pássaro livre ou uma gaiola. A gaiola, geralmente, é mais impactante que reflete sobre a prisão da mente dos robôs sob a sociedade humana.*

Conforme o exemplo acima, ao invés das retóricas verbais, impressas e visuais, comuns nos modelos de ensino e aprendizado considerados tradicionais, retóricas procedimentais são modeladas nos jogos para argumentar com os/as jogadores/as por meio de processos.

O padrão clássico da retórica procedimental se refere à expressividade proposta nas regras dos jogos que oferecem aos/às jogadores/as possibilidades de alterarem a tomada de decisão e, com isto, modificarem o curso da ação.

Os *games* apostam na transmissão de ideias de forma ativa, não com argumentos verbais, mas, preferencialmente, com apelos dinâmicos, através das regras que baseiam as atitudes dos personagens na história do jogo.

A retórica procedimental contida nos jogos digitais posiciona os/as jogadores/as diante de tomadas de decisão que envolvem desafios não apenas dos jogos, mas, sobretudo, do mundo da vida, além dos momentos de jogo. Portanto, através das narrativas, os videogames operam como tecnologias que, por meio de linguagens acessíveis, descompactam questões cotidianas, argumentam com os/as jogadores/as e executam reivindicações sociais sobre a realidade.

Hipoteticamente, é possível, por exemplo, que, ao experienciarem a narrativa de um determinado *game*, através de personagens da história, para seguir avançando no jogo, jogadores/as sejam confrontados com o desafio de terem que escolher, por meio da simulação, entre o genocídio ou a salvação, entre declarar guerra ou lutar pela paz. Como neste exemplo:

TIÃO (GF Tarde) De: 01:28:40 até: 01:32:10 - *A história do jogo é uma história criada. É como se fosse um livro, só que do jogo. (...) E também é aquele pensamento onde que, em cima do jogo, a gente encara o jogo de um jeito muito sério. Eu encaro pelo menos. Se eu, se eu entrei num jogo onde que a minhas opiniões, os meus pensamentos em cima da história que tá acontecendo (...) Então, eu vou levar a sério. E eu coloco o meu pensamento, minha expectativa, é, como diz? É, minha expectativa de pensamento, de igualdade, de ser humano em cima daquele em si porque praticamente aquilo vai dizer praticamente o que eu sou. Vamos dizer, um jogo que ficou famoso por causa disso: Undertale. (...) Undertale, ela tem três tipos de você fazer o jogo. Tem o pacifista, que você não mata nada, você não luta contra nenhum ser, você vira amigo deles. Outro que é o genocida, que você só faz passar a peixeira, mata qualquer um e a história acabou, a história foi. Ou você faz o entre o meio. (...) Uns você mata, outros não, você vai criando amigos, outros não. Que em cima disso essas histórias mostram pra gente que nossas decisões realmente faz ser o que a gente é. (...) É a mesma coisa na nossa vida.*

Outro exemplo da utilização da retórica dos *games* é o enredo utilizado no jogo *Contagium*<sup>105</sup>, no qual, por meio de retórica procedimental, o jogo lança uma linha argumentativa que leva os/as jogadores/as a refletirem sobre a melhor saída para aplacar uma grave crise sanitária e, assim, evitar novos contágios. Entre as opções oferecidas pelo design do jogo constam o lançamento de campanha de vacinação em massa ou, em sentido oposto, privilegiar grupos políticos e econômicos contrários à vacinação. Se optarem pela segunda alternativa, os/as jogadores/as assumem o risco de criar cidades zumbis e terem de arcar com as consequências. As saídas possíveis consideram valores e perspectivas pessoais dos/as jogador/as e ambas geram consequências diretamente proporcionais para o desfecho do jogo.

Contudo, no padrão identificado no fragmento destacado anteriormente, como em outros semelhantes, é preciso atentar para o fato de que as aprendizagens não se dão diretamente através dos jogos, mas a partir das reflexões dos/as

<sup>105</sup> Referência: [https://youtu.be/K\\_anC4Ppvwg](https://youtu.be/K_anC4Ppvwg)



usuários/as sobre os conteúdos e as decisões tomadas no decorrer do jogo. Vale observar que os exemplos destacam a perspectiva de que os *games* podem ser utilizados como valiosos meios de aprendizagem.

Tais aprendizados não produzem efeitos automáticos na vida fora do jogo, mesmo que, ao exercitarem suas habilidades nos ambientes de jogos digitais, jogadores/as de videogame desenvolvam capacidades, competências e valores.

Se, por um lado, a capacidade pedagógica dos *games* acena à sociedade com um vasto campo a ser explorado no âmbito do ensino-aprendizado e do desenvolvimento de capacidades e habilidades, por outro, é preciso ter cautela para não reforçar perspectivas pautadas por interesses particulares que, vez por outra, polarizam o debate em torno do consumo de jogos ao abordarem superficialmente os eventuais benefícios ou malefícios desse modo de brincar e aprender, sem levar em conta variáveis imprescindíveis, tais como contextos sociais e, especialmente, os pontos de vista dos sujeitos diretamente envolvidos na questão, os seja, os/as jogadores/as de videogames.

Um exemplo de associação que carece de prudência e distanciamento na observação necessária ao método científico são as não raras aproximações entre o hábito de jogar videogames e a violência praticada no mundo da vida. Como exemplificado neste fragmento:

TIÃO (GF Tarde) De: 01:13:02 a 01:22:09 - *Isso é uma sacanagem com nós. Por que pô o cara quer colocar uma desculpinha em cima do jogo? (...) Eles querem justificar que é literalmente desumano em cima de jogo? Algo que ajuda emocionalmente pessoas, tira sei lá que vagabundo da depressão. Tem pessoa que decide trabalhar por causa de jogo. Que nem eu, eu tô procurando emprego pra montar um PC pra jogar e o cara fala pra mim que jogo me transforma em assassino? (...) Isso é muito da pessoa, não é do jogo. O jogo foi feito pra, literalmente, melhorar nossa vida. Tem pesquisa hoje em dia que fala até que jogo ajuda no nosso, no nosso intelecto se bobear (...) Ninguém nunca aqui saiu de uma picareta na mão e falou: toma aqui seus (...) ((risos)) Ninguém quer ser tão extremo sabendo que aquela pessoa tem uma vida pessoal, tem uma vida.*

Conforme mencionado anteriormente (Cf. Capítulo 2), não é incomum na literatura científica avaliações de cunho moralista que apontam jogos digitais como GTA, Free Fire, entre outros, como meios geradores de violência. Contudo, esse debate levanta a discussão sobre o que os/as jogadores/as apreendem enquanto

jogam videogame.

Todavia, tanto os que defendem os resultados positivos do ato de jogar videogames quanto os que se opõem e “demonizam” determinados tipos de jogos têm em comum a hipótese da apropriação direta dos conteúdos, positivos ou negativos, que se deslocariam entre o meio sintético e a vida dos jogadores fora do jogo (BENNERSTEDT *et.al.*, 2012).

É fato que existem dezenas de *games* cuja narrativa é pautada pela violência, contudo, é preciso considerar que os aspectos da violência apresentados através de simulações ou representações da “realidade” utilizada nos *games* e também em outras mídias, como o cinema e a literatura, se fazem presentes desde os primórdios da civilização e constituem a experiência humana, não cabendo responsabilizar as artes, as mídias, as tecnologias ou quaisquer outras formas de representação (SILVA, 2017).

CIDA (GF Manhã) De: 00:27:58 até: 00:32:59 - *Tipo assim, da outra vez eu dei um tapa na perna da minha mãe ((risos)). Levei um soco em troca ((risos)). Ela: tu tá maluca? (...) No meu irmão mais velho também, já cansei de dar umas porradas nele quando eu, quando eu perdia. (...) Minha mãe ela achava isso de mim, ela achava só porque eu jogava esse jogo de tiro (GTA) ela achava que eu ia fazer isso na rua. Eu falei: tá me chamando de maluca? Falei: não é porque eu jogo que eu vou fazer isso. Ela: há, que passa na televisão, que não sei o quê. Eu falei: passou na televisão, eu não sou uma pessoa da televisão.*

Eventuais associações entre a violência urbana e o consumo de videogames são mencionadas na literatura científica e na imprensa em geral, deespecialmente quando busca-se responsabilizar indivíduos sem levar em consideração o contexto e as diversas causas da violência, tais como fome, desemprego, histórico de violência familiar ou mesmo eventuais patologias psíquicas preexistentes.

Nos exemplos que seguem abaixo, Karina e Tomás rememoram a tragédia que, em 2019, vitimou oito pessoas na Escola Estadual Raul Brasil, na cidade de Suzano, São Paulo. Após o lamentável acontecimento, parte dos jornalistas e alguns acadêmicos utilizaram o ocorrido para relacionar o consumo de *games* entre as causas que teriam motivado os agressores.

TOMÁS (GF Tarde) De: 01:13:02 a 01:22:09 - (...) *Lembra do, do massacre de Suzano? O pessoal estava tentando colocar a culpa no jogo que o moleque jogava (...) Sendo que ele sofria bullying e ninguém se metia (...) Eu jogo Mortal Kombat ((risos))*

*que aqui todo mundo sabe que é um jogo extremamente ((risos)) violento (...) Combate Mortal em tradução, que é cara cortando outro no meio, cortando aqui a frente saindo o cérebro. Eu falo: cara, isso aí é um jogo que quem quiser estudar anatomia vai se dar bem ((risos)) (...) Você pode ver muita coisa. Mas, eu num acho que, assim, se você se estressou, aí você tem que ir procurar um jogo que você vai jogar contra outras pessoas (...) pra extravasar a sua frustração (...) como desculpa pra agredir alguém. Tem jogos que são violentos pra isso. Tem jogo, tipo, Minecraft, que a gente joga pra relaxar.*

Corroborando o enunciado acima, além do relaxamento de tensões propiciado pelas interações lúdicas através do jogo *Minecraft*, a perspectiva de desenvolver atividades pedagógicas, como estudar anatomia, a partir da narrativa do jogo *Mortal Combat*, permite supor que alguns *games* tidos como comerciais também podem ser adequados para usos educativos, que busquem aproximar entretenimento e educação com foco na difusão de conhecimentos e desenvolvimento de competências e habilidades.

Lamentavelmente, algumas tentativas de identificar apressadamente causas de atos de violência, relacionando-os com os *games*, muitas vezes, são patrocinadas por representantes do campo político e setores da imprensa que, na busca por ter a quem responsabilizar, valem-se de pesquisas acadêmicas que, ao invés aprofundar o tema, se prestam a estigmatizar os/as jogadores/as e desenvolvedores/as sem, no entanto, investigar e questionar quais interesses subscrevem a historicização desses fatos. Esse tipo de prática tem sido apontada como parte de um processo de difusão de pânico moral (KHALED, 2018). Como apontado neste exemplo:

*KARINA (GF Tarde) De: 01:13:02 a 01:22:09 - Eu não acho que, que (o “massacre de Suzano”) realmente seja por causa de jogos violentos. Todo, todos jogos vivem, é, como é que fala mesmo? É, a vida, a arte imita a vida, né, que falam. (...) Eu nunca pensei em assim pegar uma, pegar uma caneta e enfiar em alguém. Tudo bem que a pessoa chega a pensar quando tá com raiva, mas a pessoa não tem coragem de praticar porque sabe que isso é errado e que você pode ferir a pessoa e você pode ser presa (...) Às vezes, as pessoas usam os jogos pra, pra tirar a raiva.*

Reconhecer a violência representada em uma série de *games* como narrativa, não significa aceitar que a representação da violência experimentada pelos/as jogadores/as no meio sintético, implica de algum modo aumento de casos de uso da violência no mundo da vida fora do jogo.

Um dos caminhos alternativos à polarização que esse debate encerra seria investigar cada situação específica, sempre levando em consideração os contextos e ambientes sociais em que os jogos são vivenciados e, principalmente, destacando o ponto de vista dos/as próprios jogadores/as.

Propagar ideias sobre os efeitos, positivos ou negativos, dos jogos digitais, sem investigar metodologicamente, caso a caso, as particularidades dos ambientes e sujeitos envolvidos, poderia descaracterizar a investigação científica dos procedimentos e o rigor necessários ao atingimento de alguma conclusão cientificamente constatada.

As recorrências sobre interações parentais no ambiente familiar apontaram padrões que sugerem desconfiança, medo e necessidade de permanente vigilância por boa parte de pais, mães e demais responsáveis. Entre as justificativas apontadas, sobressai o desconhecimento sobre o que de fato acontece entre jogadores/as e console ou dispositivos celulares, bem como sobre os supostos efeitos positivos ou nocivos provocados pelo consumo de videogame.

O desconhecimento sobre os *games* como plataforma de comunicação e a dificuldade de diálogo entre adultos e adolescentes podem ser fatores geradores do medo citado pelos participantes dos GFs. Conforme os relatos, se estivessem bem informados talvez os adultos pudessem apenas supor que filhos e filhas estão simplesmente brincando ou mesmo desempenhando algo útil do ponto de vista dos/das próprios/as jogadores/as. Como no exemplo a seguir:

TIÃO (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 - *(Mãe) não tem pause ((risos)), não tem como ((risos)), não tem como ((risos)). Aí ela fala assim: a bomba vai encher, moleque, desce lá correndo. Aí eu falo assim: peraí ((risos)), eu morri. Salto correndo que nem um doido. Eu, eu quase viro uma bola de canhão pra descer a escada, correndo pro negócio, pra desligar o negócio.*

Ainda que se considerem os perigos impostos pelo ambiente digital, tais como grau de toxicidade elevado em determinadas interações, captura de dados pessoais e outras práticas nocivas que impõem sofrimentos pessoais, muitos pais e mães desconhecem por completo que, ao vivenciarem os videogames, os/as jogadores/as acessam oportunidades de desenvolver suas próprias perspectivas de mundo. As diferentes práticas oferecidas pelos *games*, as interações sociais experimentadas e compartilhadas colaborativamente, também aprimoram

conhecimentos, desenvolvem valores e estratégias que podem ou não serem úteis no mundo da vida fora do jogo. Os riscos reais requerem aprendizado e orientação não apenas sobre os conteúdos, mas também sobre como as diferentes mídias fazem a diferença na vida das pessoas.

*CIDA (GF Manhã) De: 00:27:58 até: 00:32:59 - A minha mãe ela tem um dom incrível: quando eu tô jogando ranqueada, ela me chama pra tudo. Aí quando eu tô jogando modo clássico ou então quando eu tô sem fazer nada, ela não me chama. Aí eu falo: como é que é? (...) Não tem como. É on-line. Aí eu falo: pô, tu só me chama quando eu tô jogando. Aí ela: não interessa, se eu tô te chamando, você tem que vir. Eu: tá, tá.*

Considerando que os videogames são apenas uma das formas de os/as adolescentes explorarem o mundo representado nos jogos, a alfabetização midiática parental em games poderia ser implementada como estratégia de aproximação na busca de superação do fosso geracional no ambiente familiar. Conforme demonstrado no exemplo abaixo, quando Miguel mencionou ter convidado sua mãe para jogar videogame, causando surpresa a mim e aos demais membros do grupo.

*MIGUEL (GF Manhã) De: 00:27:58 até: 00:32:59 - Cara, eu já botei minha mãe pra jogar (...) Ela sente que tu, tu pode ta o dia todo sem fazer nada. Quando ela sente que você sentou no seu videogame, no computador. Você bota pra logar, ela espera iniciar a partida, é incrível, ela nem espera (iniciar) a partida, tu "tropas liberadas", ela vai: ah, faz isso aqui. Ah, pode fazer o arroz? Pode não sei o quê?*

Atentar para a relevância do uso cuidadoso, sustentável e responsável das mídias, incluindo o consumo de *games*, discutir os conteúdos e significados dos jogos do ponto de vista de quem gosta de jogar, mesmo que, a princípio, possa soar inoportuno ou inadequado para adultos que muitas vezes sequer se recordem das suas brincadeiras preferidas na própria adolescência, talvez seja um caminho a ser percorrido na busca por superar preconceitos e criar pontes para a melhor compreensão dos *games*.

*CIDA (GF Manhã) De: 00:00:00 até: 00:05:07 - Nas férias eu jogo, fiquei virada no jogo. Fiquei a noite toda. Minha mãe, minha mãe acordava de madrugada, (eu) desligava o celular e enfiava dentro da coberta. Ela olhava assim pra ver se eu estava dormindo ((riso)). Aí quando ela saía eu voltava a jogar de novo. E assim ia, a noite toda ((riso)). Aí acordava no dia seguinte cheia de sono. Nem dormi direito.*

As diferentes gerações compreendem de modo diferente as potencialidades, vulnerabilidades, virtudes e reais ameaças que advêm dessa forma tecnológica de interação com o mundo. Para os mais jovens, o hábito de jogar videogame é algo tão significativo quanto corriqueiro, ao contrário dos mais velhos que muitas vezes rejeitam o que acreditam ser um distanciamento físico imposto pela tecnologia. Por se tratar de um evento recente na sociedade, o fosso geracional é marcado pelas dificuldades de estabelecer um debate aberto sobre a presença das mídias em geral no cotidiano familiar.

Algumas recorrências apontaram padrões de violência verbal no ambiente de jogo. De acordo com os fragmentos apresentados a seguir, temáticas como preconceito, práticas consideradas tóxicas, como xingamento, figuram aparentemente normalizadas e comumente utilizadas nas interações entre jogadores/as de alguns *games*. Como no exemplo a seguir:

ZÉ (GF Manhã) De: 00:45:30 até: 00:49:00 - *Ao meu ver o que mais acontece assim no LoL, pelo menos. (...) a pessoa nem te conhece, aí tu erra. Em vez dela te dar, fazer um comentário construtivo, ah, mano, não faz isso, dá próxima vez tu faz tal, tal coisa (...) É, xinga a tua mãe, xinga a tua família inteira sem nem te conhecer, entendeu? (...) É, acho que isso que torna a comunidade mais tóxica (...) Do amigo, assim, porque pra você sofrer bullying a pessoa tem que te conhecer. Pelo menos dentro do jogo, né, porque ela pode falar, né, mas ela não vai saber se é verdade. Então, acho que isso assim dentro do jogo é mais de uma pessoa que te conhece, entende? Sabe como você é.*

Embora descreva o *modus operandi* dos assédios praticados nos ambientes dos *games*, no exemplo a seguir, Tadeu reconhece que, eventualmente, já lançou mão de expediente considerado tóxico nas interações entre pares. Portanto, possivelmente, esse tipo de abordagem é utilizado com alguma regularidade.

TADEU (GF Manhã) De: 00:45:30 até: 00:49:00 - *Ah, (alguns dizem) que (você) não sabe jogar, que vai perder, que tá perdendo seu tempo (...) Ah, eu faço isso com os outros ((risos)).*

O *game* Free Fire<sup>106</sup> é apontado como um jogo coletivo competitivo, que obteve grande sucesso de público, dentre outros fatores, por contar com uma estrutura de comunicação a partir da qual os/as usuários/as podem trocar informações através de aplicativo no dispositivo celular.

---

<sup>106</sup> Garena Free Fire.

O processo formativo, ou seja, o treinamento dos/as iniciantes no *game* Free Fire decorre do aperfeiçoamento e do desempenho do/a jogador/a durante as partidas casuais do jogo. Nessas oportunidades, os/as aprendizes devem performar positivamente para acumular pontos e, deste modo, terem acesso às competições no modo ranqueado do jogo. O ambiente das partidas casuais é, constantemente, permeado por violências verbais reproduzidas e naturalizadas durante todo o processo. Conforme apontado nos fragmentos abaixo:

CIDA (GF Manhã) De: 00:45:30 até: 00:49:00 - *Comigo, já falaram que, foi até no Free Fire, falou assim: ah, sai daí, tu não joga nada, que não sei o que de merda, começaram a me xingar (...) Ih, eu nem liguei, eu desligo logo o, eu desligo logo o áudio, só pra não escutar, e continuo jogando.*

TADEU (GF Manhã) De: 00:49:03 até: 00:51:20 - *Galera te chama de pobre (...) Quando eu jogava Free Fire, era por semana. Eu jogava por, por semana. Jogava direto então botava dinheiro direto pra conta ficar melhor, ter todas as roupas.*

JERÔ (GF Manhã) De: 00:45:30 até: 00:49:00 - *Mas tem gente que entra no jogo do nada assim só de tu entrar na parte do cara tá te xingando, tu nem falou nada, já tá te xingando.*

Nesses espaços de sociabilidade, os/as mais experientes agredem verbalmente os/as jogadores/as menos experientes, até que estes/as aprendam as táticas e estratégias necessárias para competir no nível ranqueado do jogo. Desse modo, comportamentos violentos são praticados e reproduzidos como se fossem pré-requisito para o bom desempenho dos jogadores/as aspirantes. Em outras palavras, atuar de modo violento nas interações do *game* Free Fire tornou-se uma prática aceita e compartilhada tanto por quem ensina, quanto por quem aprende e tem pretensões de ascender nesse tipo de ambiente competitivo.

TIÃO (GF Tarde) De: 00:36:50 a 00:40:59 - *Esse é o ruim da interação de chat. Tá, tem cada coisa que o pessoal pode fazer de bom e ruim nesse negócio, cara. Chega a ser engraçado (...) Pra mim, o bom de ter um chat mais aberto sobre, de voz que impede essa área tóxica, chata demais, porque ali quando você tá escrevendo no chat, você é um anônimo. Você ferindo alguém diretamente, você não. É praticamente como se você estivesse falando com o vazio. Você tá tacando a raiva fora (...) Ou você quer irritar alguém. Essa é a diferença. (...) Quando você tá no chat, você só pode, sei lá, gritar por dentro ((risos)) (...) Porque a pessoa vai ouvir e vai retrucar. Ou você praticamente vai ver que aquela pessoa se sentiu ferida pelo ato que você fez ou disse, né, vamos dizer assim. É algo meio chato. E é bom porque*

*(passa) esse problema e você começa a melhorar um pouquinho a sua raiva interior (...) Você começa a ser um pouquinho mais controlado por dentro porque, pô, eu sou uma pessoa muito ((risos)) irritada.*

TIÃO (GF Tarde) De: 00:24:50 até: 00:28:16 - *Eu gosto muito do LoL também porque ele é muito interativo entre as pessoas. Porque, obrigado ou não, você tem que aguentar quatro pessoas diferentes. Pode ser uma criança, pode ser um adulto, pode ser um adolescente, pode ser qualquer pessoa de qualquer idade. Isso é bom e ruim ao mesmo tempo porque tem cada pessoa que entra no jogo... ((cara de incômodo)) (...) No meu ponto de vista o que é ruim é o jeito que as pessoas ficam falando mal uma da outra no jogo. Tipo ser tóxico. Porque, pô, é praticamente é uma ação meio desnecessária que a pessoa fica falando mal uma das outras.*

Em sua obra fulcral aos estudos de jogos digitais, escrita no início do Século XX, Huizinga (2001) nomeia por “desmancha-prazeres” os/as jogadores/as que desrespeitam ou ignoram as regras do jogo e por “batoteiro” aqueles/as que usam de desonestidade durante as partidas (HUIZINGA, 2001). Em seus estudos, esse autor observou que, de modo geral, os/as jogadores/as são mais tolerantes com “batoteiros” do que com “desmancha-prazeres”, em virtude destes últimos oferecerem ameaça ao mundo mágico do jogo pela possibilidade de retirarem-se dos jogos e, desta forma, demonstrar a fragilidade do universo temporal relativo, natural dos ambientes de jogos.

Utilizando analogamente o arquétipo criado por Huizinga (2001) para analisar os fragmentos relatados pelos grupos, cabe considerar como “batoteiros” os *gamers* trapaceiros, que lançam mão de modificações piratas e *bots* para obter vantagens sobre os/as demais jogadores/as.

No ambiente dos jogos, jogadores experientes que praticam atitudes consideradas tóxicas são conhecidos como *griefers*<sup>107</sup> e seus alvos preferenciais são os/as jogadores/as iniciantes que, mesmo incomodados, sentem-se compelidos a aceitar as agressões como práticas naturais das arenas de sociabilidade dos *games*. O curioso é que se os novatos, vítimas de agressões verbais, decidissem rejeitar por completo as interações tóxicas, retirando-se da partida, eles poderiam ser

<sup>107</sup> *Griever* (DAVID, 2012) pode ser considerado como o/a usuário/a de *games* que, deliberadamente, se utiliza de má-fé, irrita ou assedia outros/as jogadores/as ou seja, praticam “trollagem”, gerando desconforto para os/as demais usuários/as nos ambientes de jogo. *Griefers* sentem prazer em tornar as interações através dos jogos o mais tóxicas possíveis. Fonte: <https://www.eurogamer.net/articles/2012-01-04-meet-the-griefers-article>



considerados “desmancha-prazeres” e, deste modo, abalarem o mundo mágico do jogo.

Os cuidados com a imagem das empresas patrocinadoras de alguns *games* praticados em nível profissional fez com que organizadores das competições desenvolvessem regras, diretrizes e exigências específicas, incluindo critérios de punições, que são aplicados pelos administradores dos jogos quando da ocorrência de atitudes consideradas violentas entre jogadores/as durante as competições.

Esse rigor nos conteúdos das interações entre competidores profissionais fez com que as agressões verbais, corriqueiras nas partidas entre jogadores iniciantes, adquirissem novas formas e artifícios e se deslocassem para outros espaços de interação, por exemplo, as redes sociais utilizadas como suporte comunicacional para compartilhamento de comentários entre pares, antes, durante ou depois das partidas, nos chats entre jogadores/as, por exemplo.

*TOMÁS (GF Tarde) De: 00:36:50 a 00:40:59 - Tem o chat de voz pro seu time, e tem o chat de voz pra todos. Até ((risos)) o seu inimigo escuta (...) Tem gente que fica, quando cai, fica fazendo barulho pro cara não escutar o passo do inimigo, do amigo pro amigo pegar o cara pelas costas (...) É, tem o chat de, tem o chat normal, que (você) digita, que é onde o pessoal é o parte mais tóxica porque você vai ver o cara xingando a mãe, o pai, a família do cara. Vai falar que o cara é ruim, não sabe jogar. Porque tá com ódio. Porque morreu pro cara. Eu já vi isso acontecer. Já aconteceu comigo (...) O cara começou a me xingar porque eu matei ele.*

Desse modo, a violência verbal continua a se perpetuar como variável constante dos jogos, reproduzida como um ciclo tóxico e vicioso.

### **5.3. Gamer: ser ou não ser**

Esta categoria gerou menos recorrências que as demais, minimizando assim a configuração de um padrão analítico. Entretanto, face à singularidade da temática autopercepção e a relevância do debate sobre “vício em *games*”, foi incluída com o objetivo de permitir a análise de como os/as jogadores/as se autodenominam como sujeitos atuantes na cultura *gamer*.

Quanto à temática autopercepção, os grupos estabeleceram distinção entre as expressões “*gamer*” e “jogador/a”, diferenciando-as segundo os objetivos, expectativas e finalidades nos ambientes de jogo.

Nos fragmentos abaixo sobressai a diferenciação entre os/as jogadores/as casuais, que jogam motivados/as pela diversão/entretenimento e os/as pro-players (jogadores profissionais), que são remunerados ou aspiram auferir ganhos financeiros, por contarem ou almejem patrocínio e disputarem torneios e demais competições representando ligas ou clubes.

MIGUEL (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 - *Eu acho que o gamer é quem é, tipo, pro-player ou recebe pra jogar.*

ZÉ (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 - *Não é porque eu acho que todo mundo aqui joga pela diversão. Eu acho que o gamer joga mais sério, mais competitivo, entendeu? Aqui acho que é tudo mundo mais pra se divertir.*

ZÉ (GF Manhã) De: 00:07:59 até: 00:11:01 - *Pro-player é o cara que joga e vive disso.*

No entanto, (Cf. Capítulo 2), vale mencionar que, historicamente, a expressão *gamer* mantém certa rejeição de parte dos/as usuários de videogame em função de estereótipos machistas, construídos por grupos estadunidenses, que, durante décadas, associaram os jogos digitais a uma perspectiva hegemônica masculina, branca e que, até os dias atuais, não reconhece a presença e extensão da participação feminina, negra e de comunidades LGBTQIA+ na cultura dos jogos digitais.

Mesmo sem mencionar a questão de gênero que atravessa o debate em diversos estudos sobre o consumo de *games*, Karina é taxativa ao justificar sua autopercepção como jogadora. Segue o exemplo:

KARINA (GF TARDE) De: 00:16:40 até: 00:19:20 - *Sou jogadora ((risos)). (...) agora eu tô sem computador, eu jogo mais no celular, que eu jogo PUBG, que eu falei. Então, aí eu não tenho o costume de jogar muito assim rankeada (...) Gosto mais de jogos clássicos. Só jogar por jogar.*

É relevante destacar (Cf. Capítulo 1) que o Brasil conta com maioria de usuários do gênero feminino e se identificam como jogadoras casuais, usam PCs e videogames por console, mas preferem consumir os jogos via mobile. Contudo, considerar-se uma usuária casual não significa que as jogadoras de videogame mantenham baixo consumo. Segundo a PGB 2020, elas jogam até três vezes a cada semana, em partidas que duram até três horas e afirmam que jogos digitais são sua opção preferida de entretenimento e consomem, principalmente, jogos gratuitos,

dentre outros motivos para aliviar o stress.

No fragmento a seguir, Tadeu circunscreve, no plano afetivo pelo jogo, a forma de sintetizar os significados do ser ou não ser *gamer*.

*TADEU (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 - Posso dar uma opinião sobre o que é ser gamer? Tem muitas pessoas que pensam que pra ser gamer pensa que tem que ter o melhor computador, o melhor PC, o melhor console ou até o melhor celular. Mas não, cara. Pra ser gamer é só você..., basta amar jogar. Tanto, você pode, exemplo, se você joga um jogo de tabuleiro. É um jogo. Se você amar isso você é um gamer. Tanto você pode jogar no computador, PC, console ou celular. É variável. Que tem gente que não tem dinheiro pra ter um videogame, joga no celular. É isso. Só basta você amar jogar.*

Afinal, amar ser *gamer* pode significar ser viciado/a em jogos digitais?

*CIDA (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 - Eu não (me considero gamer). (...) Me considero acho que uma o quê? Uma viciada em jogo? É isso aí (...) Minha mãe que me chama de viciada.*

A paixão que consumidores/as de todas as idades, gêneros e etnias nutrem pelos videogames tem sido objeto de análises e reflexões que discutem a necessidade de estabelecer limites para o consumo de *games*. Será que o prazer que as experiências lúdicas proporcionadas pelas interações, através dos jogos digitais, geram dependência?

No fragmento a seguir, Tião atribui sentidos positivos ao hábito a que ele se refere como “vício” e demonstra que a sua capacidade de decodificar a gramática dos jogos torna-o capaz de ressignificar o próprio hábito. Consumo que inicia pelo entretenimento, no entanto a partir da reflexão crítica ganha novas matizes, sentidos e significados que transcendem os conteúdos e vivências experienciadas através dos jogos. Segue o exemplo:

*TIÃO (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 - (...) Se você tem um espírito competitivo, mais acima do meu, você vai querer ganhar de todo jeito. E se você perde você vê e fala: eu quero ganhar na próxima ((risos)). É aí que mora o vício. E nisso é que mora também o porquê da diversão (...) Isso é a mistura da empolgação, é a mistura da empolgação junto com a vontade. É aí que mora o vício (...) Eu, eu acho bom o meu vício. Eu gosto do meu vício. Porque emocionalmente eu acredito que eu tô melhorando cada vez mais em cima do meu vício. Porque eu, eu tenho assim um vício no LoL. Quando pô, que eu tinha né, porque agora não roda mais o PC. Eu tinha mais capacidade de*

*interação com pessoas, eu gostava mais, eu tinha mais atenção. E, além disso, eu conseguia extrapolar a raiva que sei lá eu acumulava na escola (...) Ou, sei lá, um assunto triste. Por que será? Às vezes eu não, eu, sei lá, bateu um assunto triste, eu conseguia até que ficar melhor, jogando em cima disso. E por isso que virou um tipo de vício. E eu não acho ruim. Eu sempre gostei do meu vício porque em cima do jogo está melhorando eu como pessoa. É por isso que eu gosto do meu vício. Porque a maioria do tempo, sei lá, ou eu tô puto ou tô triste ou tô feliz. E é assim que eu vou inteirando minha emoção no jogo (...) Pra mim, eu vejo é desenho desde criança. Então, esse é o maior vício que eu tenho. Como a gente tá falando de game, eu vou deixar esse vício pra lá ((risos)).*

No próximo fragmento em destaque, Tomás correlaciona a expressão “vício” ao uso constante de videogames e menciona o esforço pessoal necessário para organizar as tarefas de casa e escolares.

*TOMÁS (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 - Ele vai pra escola, joga, não sai pra rua. Eu acho que isso é um pouquinho de vício porque você vai pra escola, você volta. A escola são o quê, quatro horas? Três? (...) Já chega em casa pensando no jogo, liga o jogo, fica o dia todo ali. Não sai pra comer, não sai pra fazer as necessidades básicas, higiene pessoal (...) Você tem que saber dividir.*

Alguns estudiosos (Cf. Capítulo 2) têm discutido a patologização do vício em *games* e outras tecnologias a partir de quadros sintomáticos que envolvem ausência de limites para o consumo, aliado a dificuldades no convívio social, isolamento, esquecimento de cumprir as tarefas pessoais, obesidade, dentre outros fatores determinantes para o enquadramento do jogador compulsivo no escopo de patologia consolidada pela OMS – Organização Mundial da Saúde, que permitiria um diagnóstico clínico para o vício.

Nos vários exemplos a seguir, os grupos atribuem sentidos pessoais ao termo vício e acrescentam sugestões para não perder o controle do hábito de jogar videogame:

*KARINA (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 - Vício pra mim é quando a pessoa mesma acabando passando do limite, por exemplo, tipo, às vezes tem gente que mata (aula), falta a escola pra poder jogar, continuar terminando no jogo. Às vezes passa três dias jogando direto (...) Às vezes nem toma banho ((risos)) (...) Aí vai lá (...) Aí tu até pensa (...) Eu me considero mais ou menos. Não muito (...) Controle eu tenho, mas porque eu não, não joga diariamente. Eu joga quando eu vou pra minha avó (...)*

*às vezes eu fico duas semanas sem ir lá. Mas quando eu vou eu fico uns dois, três dias. Então, eu consigo ter o meu controle.*

JORGE (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 - (...) *Quando a pessoa também é viciada, a pessoa fica, tipo, a pessoa tá na escola. Aí já tô pensando: quando chegar em casa eu já vou jogar aquele jogo (...) Eu não sou viciado. Eu me controlo conseguindo jogar porque também lá em casa também tem regra. Meu pai fala: quando você acaba de comer tem que esperar quinze minutos pra jogar ((risos)) (...) Aí fala também só joga sexta, sábado e domingo e no dia que tem feriado ((risos)).*

JERÔ (GF Manhã) De: 01:11:00 até: 01:13:31 - *Geralmente mais quando reinicia a temporada e a patente volta pra mais baixa, aí você tem que subir de patente. Geralmente os pro-players querem pegar em um dia, três dias. Eu não sou pro-player, mas eu gosto de pegar no terceiro, quarto dia, por aí, a maior patente. Aí eu já tenho muito vício nisso. (...) Porque meus amigos também incentivam muito. Também não consigo parar, fico jogando. Ganho uma partida, jogo, ganho uma partida, outro jogo, jogo. (...) Mas só o tempo livre mesmo. Assim, não vou deixar de fazer uma atividade normal que eu faço pra, sair com os amigos, por exemplo, pra, pra ficar jogando.*

TADEU (GF Manhã) De: 01:11:00 até: 01:13:31 - *Nas férias, tava lá, de férias, né. Comecei jogando, vamos dizer, de tarde aí fui até de noite. Aí depois já comecei a (madrugar) todo dia. Aí dormia é de dia e ficava acordado à noite. Pegava de oito horas até nove horas da manhã jogando. Deixava aí a bateria do controle descarregar, aí deixa um pouquinho carregando e joga de novo. (...) Porque eu não queria parar. (...) Aí veio a escola, consegui. Foi um vício, é momentâneo. (...) É, mas eu ainda considero um vício ((risos)). Que, é assim a coisa mais utilizada no meu celular não é nem o WhatsApp, é o Free Fire.*

ZÉ (GF Manhã) De: 01:11:00 até: 01:13:31 - *Tu faz de tudo pra jogar. Tua mãe fala não, esconde teu console, tu caça teu console, liga numa TV qualquer.*

CIDA (GF Manhã) De: 01:11:00 até: 01:13:31 - *Chega de tarde joga mais um pouco, fica jogando, vira ((risos)) a tarde. Aí chega de noite para fazer trabalhos. É, é uma sensação muito boa que dá, entendeu? Às vezes, o vício é forte. Só que tem que eu sei que tem que parar para fazer o trabalho.*

A temática do quantitativo de tempo ideal, destinado ao consumo de videogame, emergiu em recorrências que ilustram as formas como se dão as negociações familiares dos participantes dos GFs, sobre esta questão. Vide os exemplos a seguir:

ZÉ (GF Manhã) De: 00:00:00 até: 00:05:07 - *A média tipo assim quatro horas. Tem vezes que eu fico até mais (...) Pô, teve um dia*

*que eu cheguei a ficar oito horas, sem parar. (...) Então, hoje em dia não tem muito essa de, pelo menos lá em casa, né, não tem muito essa de mais cinco minutos porque eu não jogo de casa, então quando eu saio (geralmente) eu fico quatro horas, no mínimo, então, não tem essa 'ah volta para casa', entendeu? É porque eu não faço nada o dia inteiro, então, é mais pra... Vou para lan house e fico lá.*

*TADEU (GF Manhã) De: 00:00:00 até: 00:05:07 -- Hoje em dia eu posso jogar até mais tarde porque eu tiro nota boa e eu só poderia, eu só paro de jogar, tipo tem um bimestre, se eu tirar nota ruim eu não vou muito pra rua, eu não jogo videogame e não saio e não ganho mesada. Mas se eu (tiver) tirando nota boa eu vou pra rua agora que eu quero, tem uma hora pra voltar, é claro, e jogo videogame aí até a hora que eu quero (...) Eu chego em casa, tomo banho, às vezes vou pro futebol, quando tem o futebol, e malho e estudo um pouco, depois jogo. Aí dá de repente umas três ou quatro horas. Isso se der tempo.*

Desde março de 2020, a pandemia provocada pelo novo coronavírus impôs a necessidade de distanciamento social físico. Com isto, houve um aumento significativo no uso de videogames, que além de entretenimento também podem ser utilizados, simultaneamente, como canais de interação e comunicação. Registros jornalísticos apontam que jogos digitais e outros suportes midiáticos passaram a ocupar uma fatia ainda maior da paisagem cotidiana<sup>108</sup>.

Esse provável aumento de consumo teria sido motivado, entre outros fatores, pela possibilidade de, através dos jogos digitais, tornar próximo o que está fisicamente afastado e, deste modo, compensar as ausências e distanciamentos sociais. Portanto, quando boa parte das interações humanas passaram a ser, necessariamente, mediadas digitalmente, os videogames podem ter sido largamente usados para aproximar usuários/as e conectar, unir, quem se encontrava distante e assim oferecer a sensação de tornar próximo o que está distante (SILVA, 2017).

*JERÔ (GF Manhã) De: 00:00:00 até: 00:05:07 - Como eu uso celular, é bem mais fácil. Não tem esse negócio de ter cinco minutos porque você, por exemplo, tá no WhatsApp, tá no Facebook, você curte um joguinho. Tá fazendo outra coisa, você tá lá mexendo por muito tempo e pode acabar chamando atenção. Agora você sai do jogo, vai pro Zap, Facebook.*

<sup>108</sup> <https://tecnologia.ig.com.br/2020-06-04/aumento-do-consumo-de-games-pandemia-setor-vai-lucrar-em-2020.html> e <https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2020/07/21/com-pandemia-e-jogos-de-celular-receita-de-games-deve-crescer-45percent-em-2020.ghtml>

Mesmo com as alterações provocadas pelo período pandêmico, é provável que acordos familiares sobre o quantitativo de tempo destinado ao consumo individual de jogos digitais continue a ser fruto de negociações entre mães, pais, irmãos, irmãs mais velhos/as e jogadores/as.

#### 5.4. Avatares e skins: representação e gênero

Nesta categoria analiso as recorrências que apontaram padrões utilizados pelos grupos quanto à representação e à (co)construção das identidades, a partir das escolhas dos atributos dos personagens vivenciados nos jogos por meio de avatares e skins (roupas e adereços utilizados pelos personagens). Em seguida, discuto os padrões de preconceito nas interações em ambiente de jogo.

Considerando que indivíduos em interação, cada qual a seu modo, consciente ou inconscientemente, nutrem algum interesse em regular o comportamento dos demais e a forma como são tratados na interação, a impressão causada pelos skins e avatares podem ser fatores para a definição da situação constituída por subjetividades no território do jogo.

Em certos casos, o uso de *skins* mais básicas, disponíveis gratuitamente para usuários/as iniciantes, podem ser percebidas pelos oponentes como informação estratégica que, a partir das vestimentas e adereços do personagem, poderia auxiliar na definição da situação (GOFFMAN, 1985), preparando, antecipadamente, os *gamers* mais habilidosos para lidarem com o provável estilo de jogo dos/as jogadores/as novatos/as, supostamente, como menos habilidades.

CIDA (GF Manhã) De: 00:49:03 até: 00:51:20 - *Skin é caro (...)*  
*Esse negócio de diamante , comprar diamante também é caro (...)*  
*Eu nem, eu nem faço nem questão de comprar, eu espero ganhar mesmo (...)*  
*A roupa de iniciante e a roupa que já vem (...)*  
*é um casaco, uma calça e um sapato (...)*  
*é tipo uniforme de estudante, todo mundo tem.*

JERÔ (GF Manhã) De: 00:49:03 até: 00:51:20 - *Se tiver uma skin bonita você é bom, sempre o melhor. Se você não tiver skin você é sempre a pessoa que não sabe jogar (...)*  
*A skin não mostra habilidade (...)*  
*Muito do, muito do bullying é por causa da skin mermo. Já aconteceu muito no Free Fire, inclusive a pessoa, só colocar roupa de pessoa que não sabe jogar ou, sei lá, roupa de iniciante, e a pessoa vai ser zoada, sem nem falar nada (...)*  
*Uma roupa padrão de início do jogo.*

ZÉ (GF Manhã) De: 00:49:03 até: 00:51:20 - *É aquele bagulho: ter a melhor chuteira não te faz o melhor jogador, então (...)*

Conforme o fragmento a seguir, através da interatividade os *games* ampliam as possibilidades de identificação dos/as *jogadores/as* com os personagens dos jogos.

ZÉ (GF Manhã) De: 00:38:48 até: 00:45:00 - (...) *a gente se imagina como a gente queria ser mais ou menos, entende? (...) Realmente, faz o que tu quiser. Tu pode ser o bobão, como tu pode ser o deus.*

Uma das formas de enriquecer a experiência de jogo oferecida por algumas modalidades de *games* é a oportunidade de os/as *jogadores/as* vivenciarem a intimidade das personagens durante a narrativas dos jogos e, através de seus avatares, reconstruírem-se sinteticamente ao agregarem atributos e “melhorias” a si mesmo, no mundo virtual. Como no exemplo a seguir:

CIDA (GF Manhã) De: 00:38:48 até: 00:45:00 - *Eu jogo com qualquer um (...) No RPG a gente cria o avatar conforme..., como é que eu posso dizer (...) É, na forma, na forma que eu quero. Às vezes eu desenho assim, vai, e vai ser assim (...) Aí eu vou lá e faço (...) Às vezes eu fico imaginando como é que seria eu na época medieval, sabe? (...) ((risos)). Aí tu com aquelas armas, todas na mão, viajando por aí, andando de carroça. Eu fico imaginando, como é que seria.*

Segundo os participantes dos GFs, vários jogos digitais oferecem aos/as usuários/as a oportunidade de vivenciarem a autorrepresentação e a coconstrução de identidades a partir das simulações da realidade, durante os jogos. No fragmento a seguir, Karina assegura ter prazer em criar personagens com os quais se identifica. Sempre que possível, ela procura acrescentar “aprimoramentos” e características que fortalecem a sua autoimagem, agregando traços comuns entre ela e as personagens com as quais se sente representada e cujas características potencializam a experiência de jogo.

KARINA (GF Tarde) De: 00:56:20 até: 01:01:05 - *Aí tipo às vezes eu crio o personagem que se parece comigo (...) ou às vezes que é meu nome, mas não tem nada a ver comigo (...) É, e às vezes eu ponho uma melhora, o que eu queria ser. Tipo o, eu coloco ainda coisas de mim, só que com algumas coisas modificadas (...) Coisas, coisas bobas, coisas ((risos)) (...) É, coisas bobas (...) que é umas coisa mais, né ((risos)) (...) Mas, é, eu coloco umas roupas também que fica bonita nela. Aí eu vou e*



*falo: caraca, tá bonitona a boneca (...) Às vezes eu jogo com alguns masculinos, que é no Mobile Legend. Eu gosto de, bastante de usar jogadores é, personagens masculinos. Mas no LoL eu tenho mais preferências em jogar em heróis mais, é, femininas.*

Alguns marcadores como habilidades, gênero e aparência dos personagens ganham relevo em padrões adotados pelos participantes dos GFs no momento da definição dos avatares e *skins*. Como no exemplo abaixo:

*BENTO (GF Manhã) De: 00:38:48 até: 00:45:00 - Depende muito porque tem certos jogos que o avatar feminino dá mais dano que os homens e outros que o homem dá mais danos que a garota (...) Então, eu jogo LoL, aí LoL tem muitos personagens femininos que são boas, aí eu vou de feminino porque dá pra mudar, entendeu? Elas são fortes, são maneiras, elas fazem, elas falam umas frases legais (...) Eu procuro ser o esquisito: boto orelha de elfo, boto (a calda), tá ligado? (...) Eu sempre boto alguém engraçado, tá ligado, que como o pessoal vai tá rindo eu vou e mato (...) Então, tem que ser alguém engraçado, baixinho, que faça todo mundo rir, mas que dê muita porrada, entendeu? (...) Porque, tipo, enquanto ele tiver rindo dos outros e os outros tiver rindo dele, ele vai lá e mata (...) Ainda mais que lá não tem ninguém pra julgar a gente, tipo, ah, você tem que fazer isso, tem que jogar desse jeito.*

Ainda que alguns “bens virtuais” possuam valor de uso apenas nos ambientes dos jogos, o comércio de subprodutos dos *games*, como por exemplo as *skins*, representam uma parte significativa do lucro da indústria de jogos digitais na atualidade.

Em determinados jogos, além das *skins* que alteram a estética dos personagens, os jogadores podem adquirir “*power-ups*” que modificam a jogabilidade, agregando aos personagens atributos como força e habilidade, entre outros.

*TOMÁS (GF Tarde) De: 49:43:00 até: 00:56:10 - Eu jogo muito Fortnite então o avatar no meu caso seria skin. Cada skin que tem lá... Tem skin que são maiores. (...) Acho que a masculina é um pouquinho mais preenchida, pessoal acerta mais. Feminina é um pouquinho menos, é menor do que a masculina, então o pessoal erra muito tiro. Isso me dá uma certa vantagem.*

O acesso do/a jogador/a aos subprodutos dos *games* se dá através de compra, através de microtransações com a utilização de recursos financeiros monetários, ou por meio de “moedas” que seriam recebidas pelo/a jogador/a, como gratificação em

função do bom desempenho. Contudo, acumular riqueza nos jogos, contando apenas com o desempenho pessoal, pode requerer dos/as usuários/as investimento efetivo em treinamento, ou seja, tempo de jogo (MENDES, 2019).

No exemplo a seguir, sobressaem padrões que demonstram o dilema vivenciado quando jogadores/as pensam em adquirir novos lançamentos ou atualizações das *skins*, oferecidos pelos games.

MIGUEL (GF Manhã) De: 00:49:03 até: 00:51:20 - *Ah, mas tipo hoje, hoje em dia, o, no LoL, você ganha mais skin (...) Tipo, com baú. Eles te dão um baú, aí você abre, você pode ter a sorte e vir uma skin. Aí você tem a essência azul, que é campeã, e a essência laranja, que é pra skin. Aí, tipo, quanto mais essência laranja você tiver, aí você, tipo assim, tem uma essência-, um campeão, uma skin lá que você quer muito, só que você não tem dinheiro pra comprar, aí você ganha essa. (...) Nunca, não gastei dinheiro com uma skin (...) É porque tipo pra mim não é, não é a skin que vai ganhar o jogo.*

Neste próximo fragmento destacado, Tião manifesta curiosidade em relação aos estereótipos comumente agregados à escolha dos personagens que ele “habita” nos ambientes de jogo, selecionando-os por critérios como habilidade ou jogabilidade.

TIÃO (GF Tarde) De: 00:56:20 até: 01:01:05 - *Mano, o que eu acho engraçado nos jogos que vêm com personagem já criado é a sensualização dos jogos ((risos)) (...) Pra mim eu escolho o personagem do jeito que ele é. Já que é um personagem já é criado já dali da base dele ou eu vejo pela lore ou pelo gameplay em si, né. Capacidades, habilidades dele, o que ele faz. Se eu achar interessante eu jogo. Que nem, eu tenho um, eu sou, como eu já falei antes que era main, eu tenho dois main, que são feminino e um masculino. Masculino entre aspas porque ele não tem sexo, agora eu me lembrei ((risos)) (...) O Atrax é um demônio, não tem sexo. Fazer o quê?*

O estranhamento demonstrado por Tião quanto à eventual sensualização de personagens nos *games* (Cf. Capítulo 2) permite recordar que, historicamente, parte da chamada “cultura *gamer*” surge nos Estados Unidos identificada com estereótipos masculinos, heteronormativos, com predominância de jogadores autodeclarados brancos e cisgêneros (BLANCO, 2017; GOULART, 2008).

TOMÁS (GF Tarde) De: 00:56:20 até: 01:01:05 - *Eu acho que o personagem que eu mais me identifiquei até agora foi o que eu criei no Skyrim, que ele é branco que nem eu. A diferença é que eu, tem várias raças no Skyrim, né, aí eu boto lá raça (nord),*

*que é uma raça de resistência ao gelo e eu sou mais familiarizado com o frio do que com o calor. Eu acho que me representa a parte minha que queria viver na Idade Média (...) Porque no meu jogo é Idade Média, é. Tinha os reis, tinha a monarquia (...) Tinha os mitos dos dragões (...) No Fortnite e eu falo assim: essa skin é legal, vou jogar com ela rapidinho. E tipo tem, tem a skin dum robô, eu vou usar essa skin do robô até quando eu quiser. Tem um frango robô (...) tem um amigo meu que ele só joga com skin feminina, as skin feminina lá que ele gosta (...) Tem umas skin masculina que ele joga, tipo o Ragnarok.*

Em certos aspectos da cultura *gamer* há uma forte associação entre os jogos digitais à competitividade entre jogadores que declaram preferência por personagens do gênero masculino.

TADEU (GF Manhã) De: 00:38:48 até: 00:45:00 - *Eu uso mais homem. Eu uso. Eu gosto de jogar de homem. Eu só gosto de jogar avatar masculino (...) É, mas no Free Fire você pode botar a habilidade que tu quiser, na verdade. Você pode botar homem ou com mulher, a habilidade de outros personagens. Então, não importa (...) Eu prefiro um boneco todo bom (...) o mais brabão, o cara já te olha de longe e fala: não quero ir nele não. Já fiquei com medo. Tu vai nele e mata ele. Aí mata todo mundo que tá perto dele. Ganha, ganha. Tipo Star Wars (...) um boneco que dá medo, que seja forte, mate, tipo um Super Man.*

A predominância de temáticas masculinas, baseada na reprodução do binômio competitividade e violência, tem sido apontada como fator que corrobora com a manutenção do preconceito de gênero, como marcador social da cultura *gamer* contemporânea. Uma das consequências diretas desse posicionamento seria o permanente desconforto de jogadoras e usuários/as LGBTQIA+ que anseiam por formas de inserção e coexistência igualitária nos ambientes de jogos. Contudo, os espaços de jogos digitais continuam marcados por práticas heteronormativas e tolerância a agressões a que jogadoras e usuários/as LGBTQIA+ são submetidos/as rotineiramente (BLANCO, 2020).

Finalizo este capítulo analisando recorrências percebidas pelos participantes dos GFs como interações permeadas por comportamentos antiéticos e/ou preconceituosos como, por exemplo, situações de assédio moral em que jogadores do gênero masculino simulam pertencer ao gênero feminino, por meio da utilização de contas falsas.

De acordo com o grupo, esta ocorrência seria conhecida como “meninas *trap*”, e envolvem, principalmente, usuários do gênero masculino que tentam obter

vantagem sobre os demais simulando pertencer ao gênero feminino. Seguem exemplos:

*TOMÁS (GF Tarde) De: 00:28:16 até: 00:33:40 - (...) Tem um pessoal que entra no jogo e pede assim: pô, você pode me dar um passe. Você fala: não, não posso, não tenho dinheiro pra isso. Só tive dinheiro pro meu. Mas a pessoa ela vai ficar te pedindo isso até o fim da partida, vai te adicionar e se você não bloquear a pessoa ela vai entrar no seu lobby e vai ficar te pedindo ((risos)). E tem gente que cria conta falsa, uma segunda conta de preferência ((risos)) (...) Pra fazer isso pros, pras pessoas que querem pegar uma (mina) de qualquer jeito comprar o passe pra ele (...) Quer ficar com a menina aí há um tempão, aí a menina fala: se você me der a skin eu fico contigo. Só que é um cara ((risos)) (...) aí é sacanagem ((risos)).*

*KARINA (GF Tarde) De: 00:28:16 até: 00:33:40 - Isso nunca acontece comigo, isso é interessante ((risos)), só acontece com homem ((risos)) (...) Às vezes chamam de trap. Meninas trap (...) Não, porque, por exemplo, às vezes a menina mesmo tá jogando por jogar, mas aí tipo não liga pra skin, aí vai um cara cria uma conta falsa, aí fala que ((risos)) que é menina, cria a conta e daí aparece as pessoas dando as skin pra elas. Aí a gente fica tipo assim, caraca. Aí quando a gente quer realmente conhecer uma pessoa maneira não consegue, porque acha que a gente vai querer skin e tal.*

No exemplo a seguir, em que fez alusão a uma jogadora deficiente física, Tomás realçou o preconceito a que são submetidas as mulheres nos espaços de jogos digitais coletivos. Nesse caso, relacionado à jogadora e *streamer* Soleil Ewok Wheeler, uma adolescente estadunidense, surda, que, aos 13 anos, conseguiu notoriedade nos *eSports* ao vencer torneios mundiais de *games*<sup>109</sup>, classificando-se entre as dez primeiras posições no 2º Annual Fortnite Pro-Am e, assim, desde 2019, faz parte do seletor time da Fortnite Summer Block Party<sup>110</sup>.

*TOMÁS (GF Tarde) De: 00:28:16 até: 00:33:40 - Tem uma menina surda no Fortnite que foi participar da World Cup e quase ganhou. Pronto. Não tem como falar. Ela é surda e ela é menina. Dois paradigmas que o pessoal inferioriza. Ela é surda e é menina. E ela chegou na World Cup. Não pode falar que mulher joga mal. É só treinar.*

Na década de 90, movimentos como o *Girl Game Moviment* surgiram em reação ao *cyberbullying* praticado contra mulheres, buscando inclusão de meninas

<sup>109</sup> Fonte: <https://maisesports.com.br/fortnite-faze-surda-elenco/amp/>

<sup>110</sup> Fonte: <https://www.hyperxgaming.com/br/experience/ewok>.

norte-americanas nos espaços de jogos digitais. O surgimento de comunidades independentes, compostas por jogadores/as que preferem os chamados jogos empáticos e diversos, tem se destacado como forma de neutralizar a agressividade proporcionada por grupos de jogadores que insistem em manter comportamentos sexistas, misóginos e homofóbicos nos ambientes de jogos competitivos, coletivos (BLANCO, 2020).

Organizações como o *Queer Games Scene* têm articulado debates nas mídias digitais voltados para a promoção da empatia nos *games* e a consequente desconstrução de marcadores sociais da diferença, que funcionam como elementos culturais opressores, como os padrões heteronormativos potencializados pela indústria de *games*.

Concluindo, reforço que o exercício constante da leitura crítica e reflexiva sobre consumo de meios e conteúdos produzidos, vivenciados e compartilhados através das mídias, em especial, nas interações por meio dos videogames, permite aos/às jogadores/as ressignificar a forma de perceber a vida mediada pelas tecnologias.

Exercícios críticos baseados nos padrões observados ao longo desta análise, poderiam por exemplo, aplainar a resistência de públicos que rejeitam os *games* sem jamais ter experimentado jogar; nortear experiências de uso de jogos comerciais com finalidades socioeducativas; desconstruir identidades vivenciadas pelos jogadores/a nos ambientes de jogo; consolidar parâmetros inclusivos, responsáveis para o consumo sustentável das mídias, com mais empatia entre usuários/as e respeito à diversidade de gênero.

## 6. Conclusões

Sempre acreditei que o ensino-aprendizado sobre as mídias deve ser iniciado desde cedo, de preferência nos primeiros anos de vida, inclusive antes de a criança ir para a escola. Essa percepção baseia-se na ideia de que comunicação e educação se constituem mutuamente e que os estudos de mídias podem nos conduzir à compreensão da natureza das interações sociais mediadas pelas tecnologias na vida cotidiana.

Enquanto humanos, biologicamente, somos constituídos de células, órgãos, estruturas funcionais e sensoriais, mas, também, semiologicamente, não é exagero afirmar que, em boa parte, cada ser humano constitui-se por símbolos. Símbolos que resultam de interações sociais mediadas pela linguagem e pelos meios e conteúdos que criamos, moldamos e que, concomitantemente, nos recriam e moldam continuamente (MEAD, 1967).

Conforme mencionado na introdução, iniciei esta pesquisa a partir de uma experiência de caráter parental, pessoal, entre mim e meu filho mais novo, que me instigou a buscar compreender os sentidos e significados que permeiam as interações dos/entre adolescentes, a partir e por meio dos videogames. Naquela época, eu me perguntava o que, de tão fantástico, fazia com que os/as jovens tivessem tamanho fascínio pelos jogos digitais, on-line e off-line, junto com amigos ou em partidas individuais, em sessões que se iniciavam sem hora para acabar.

Foi necessário coragem para superar o medo do desconhecido, receio comum às gerações que, por diversos motivos, estabeleceram o contato tardio com as tecnologias digitais. Embora os *games* parecessem novidade para mim, há mais de quatro décadas, os jogos digitais fazem parte da vida de milhões de usuários/as, como opções de lazer e entretenimento.

Minha curiosidade não era circunscrita apenas aos conteúdos acessados através dos jogos, afinal esta tecnologia se multiplicava em tantos espaços, de tantas formas diferentes, alterando a cultura e os modos do saber, do descobrir, do conhecer, do compartilhar e interagir.

O ponto de partida que orientou todo o desenho da pesquisa e as escolhas metodológicas, que me permitiram investigar as produções de sentido e significados que resultam das interações de grupos de adolescentes através dos videogames, foi apenas um: perguntar a eles/as, usuários/as, jogadores/as, o que

acontece durante uma partida de *game*.

E, desse modo, compreender as múltiplas culturas dos *games*, as narrativas, os valores e as hierarquias relatadas pelos/as jogadores/as a partir das suas vivências no ambiente de jogo.

Eu pressupunha que, se conseguisse enxergá-los em suas particularidades e singularidades, perceberia suas subjetividades de forma sistemática, com o distanciamento necessário à pesquisa científica.

Assim poderia compreender em parte esse jeito tecnológico de viver em ambientes que são mídias, em mídias que são ambientes que transformam e são transformados por seus consumidores/as, ininterruptamente, em tudo o que produzimos, consumimos, significamos e ressignificamos em nossa cotidianidade.

O problema que se impunha à minha frente, como disse anteriormente, não eram os conteúdos dos *games em face* ao encantamento que provocam nos/as usuários/as consumidores/as, mas, sobretudo, as relações humanas que são mediadas por estes meios.

Durante todo o percurso de investigação, meu entendimento diante do problema das interações sociais entre adolescentes, através dos videogames, esteve assentado na proposição teórica central da ecologia das mídias, a qual aponta que quaisquer tecnologias enfatizam certos princípios e valores, na mesma medida em que omitem e negligenciam outros, segundo ideologias e pontos de vista próprios das tecnologias.

Segundo a mesma perspectiva, eu compreendia também que, cada vez que a sociedade acrescenta uma nova mídia à cultura geral, todo o sistema social é ecologicamente afetado. Exemplos concretos desse ponto de vista podem ser demonstrados pela velocidade como as informações transitam entre os indivíduos em sociedade nos dias atuais, mediados pelas tecnologias cada vez mais “humanas” e consumidas pelos humanos cada vez mais “tecnológicos”.

Do ponto de vista teórico, procurei trilhar por conexões dialógicas entre a alfabetização midiática informacional – AMI e a ecologia das mídias. Primeiro, como disse inicialmente, por acreditar na importância do ensino-aprendizado da leitura crítica do uso de tecnologias, meios e dispositivos, que atuam como extensões dos seres humanos e concorrem entre si, e disputam as audiências de vorazes consumidores/as, ininterruptamente. Segundo, por guiar-me com a perspectiva de que as mídias e as tecnologias operam tanto como bênçãos quanto

como fardos, ou seja, que tanto podem ser positivas quanto negativas, acrescentam ou suprimem valores, informações, hábitos, entre outras dimensões do mundo da vida.

Ainda no campo teórico, busquei aproximações entre a ecologia das mídias e os *game studies*, o que me propiciou entender que a programação e a retórica dos jogos, especialmente dos jogos digitais, como qualquer outra tecnologia, também trazem dicotomias, ideologias e princípios norteadores, em detrimento de outros aspectos, o que deve ser questionado a partir da reflexão crítica sobre as gramáticas contidas em cada um.

A escolha dos grupos focais como metodologia para a coleta de dados foi baseada no entendimento de que, através deste instrumento, conseguiria acessar os detalhes das interações de indivíduos jogadores de *games*, através do relato de casos específicos, particulares, irrepetíveis.

Os grupos focais me permitiram acessar dados qualitativos e, com isto, compreender os valores, princípios e motivações dos/as usuários/as de *games* em e através das interações, tanto no momento das dinâmicas dos grupos durante a realização dos grupos focais, quanto a partir da memória dos indivíduos ao relembrem os momentos de jogo.

Durante a realização dos grupos, o conhecimento limitado do mundo dos *games* tornou-se uma chave de aproximação com os participantes, funcionando até mesmo como estímulo para relatos detalhados sobre as interações que vivenciavam por meio dos jogos. A experiência do grupo focal foi beneficiada sobremaneira pela capacidade formativa dos *games* para o próprio exercício do jogar, pois, realmente, os/as participantes puderam exercer certo controle epistemológico nas interações com o pesquisador e entre eles próprios. Momentaneamente, eles sentiram-se detentores privilegiados das informações pertinentes à investigação, qual seja o conhecimento sobre o brincar tecnológico dos jogos digitais, seus sentidos e significados.

No capítulo analítico busquei responder a algumas perguntas que me pareceram fundamentais e que se tornaram instigantes desde a primeira escuta dos dados brutos:

1. Como os jogos digitais são percebidos pelos grupos?
2. Como se constituem as dinâmicas das interações nos ambientes de jogo?



3. De que forma os games transbordam o ambiente de jogo e integram o mundo da vida extrajogo?

A sistematização e a análise dos dados me permitiram pôr em relevo as ocorrências, recorrências e padrões que evidenciaram o quanto os indivíduos foram capazes de refletir e produzir significados sobre si e sobre os demais integrantes dos grupos em relação ao objeto estudado, evidenciando a potência do aprendizado entre iguais para o desenvolvimento de competências e habilidades.

De acordo com os membros dos grupos, pais, mães e responsáveis, no dia a dia familiar, interagem defensivamente ou de modo pouco tolerante quanto ao consumo de jogos digitais pelos adolescentes que habitam o mesmo domicílio. De acordo com os padrões observados, não raro, os/as responsáveis julgam que seria apenas passatempo ou, na pior hipótese, absoluta perda tempo e, portanto, seria algo que merece ser regulado ou interrompido sempre que possível.

Os/as adolescentes manifestaram o entendimento de que jogar videogame é uma atividade descentrada, múltipla, articulada e atravessada por outras ações cotidianas, como estudar, acessar redes sociais e praticar esportes não virtuais, como jogar futebol, ou seja, possível de ser exercitada a qualquer momento ou lugar, por exemplo no intervalo entre diferentes atividades através do smartphone. Em alguns casos, a sobreposição do consumo de videogame às responsabilidades escolares é algo que pode tensionar as interações parentais. Contudo, pode também funcionar como componente motivador para o ensino-aprendizagem.

Foi interessante constatar que, de acordo com os grupos, os *games* mediam novas possibilidades de apreensão de conteúdos, inclusive alguns relacionados aos afazeres escolares, sem que o aprendiz precise abdicar do prazer de aprender. Portanto, meios tecnológicos como os *games*, considerados alternativos quando comparados aos métodos convencionais de ensino-aprendizado podem ser capazes de promover conteúdos diversos, para grupos de pessoas que jogam videogame. De acordo com os grupos, esse tipo de aprendizagem foi possível através da reflexão das experiências vivenciadas no jogo, ressignificadas no mundo da vida dos/as jogadores/as, além do ambiente de jogo.

Acredito que uma das potências pouco exploradas dos videogames reside na possibilidade da mediação do ensino-aprendizado informal, espontâneo, que se dá através das interações entre jogadores/as, precisamente, em função de serem

jogos, ou seja, que fluem como passatempo ou brinquedos com regras. Limitar o uso dos *games* apenas à sua capacidade de entreter é não se dar conta da capacidade lúdica dos jogos digitais. Potência que não resume apenas a uma prática social, mas configura-se como um espaço de possibilidades composto de vivências variadas, sem limites preestabelecidos.

Segundo os relatos dos grupos, os games também atuam como plataformas de relacionamento, onde encontram os amigos e conversam com desconhecidos nas mais diversas interações. Desse modo, a cultura dos videogames se desenvolve ao longo do tempo e transborda as interações estabelecidas nos ambientes de jogo, porém mantendo-se como eixo que reaproxima os/as jogadores/as em outros ambientes de interação, como *chats*, redes sociais e canais de *streaming* de jogos no Youtube.

Integrantes dos grupos revelaram que compreendem os *games* como um tipo de mídia, correlacionando-a a outros. Para eles/as jogar videogame é também uma forma de desconexão das exigências da vida cotidiana, em outras palavras, um modo de se desligar do mundo, assim como ao ler um livro ou ver um filme. Considerando que os jogos de videogames utilizam simulações da realidade, alguns padrões demonstraram que os integrantes dos grupos vivenciam os jogos como uma forma de olhar a vida de um jeito novo, diferente ou, ainda, como um meio para refletir, esfriar a cabeça e manter a calma.

Os perigos ou malefícios relacionados ao consumo de jogos digitais, antes de tornarem-se demandas de saúde, tema de interesse de indivíduos e setores que lutam pela patologização da normalidade, são, sobretudo, questões que dizem respeito à educação midiática parental.

A perspectiva das múltiplas alfabetizações midiáticas pode ser um valioso aporte para a compreensão da gramática das mídias, as múltiplas linguagens carregadas de ideologias a partir do estudo e de investigações sobre as interações de cada meio, suporte ou plataforma. Desconstruir os conteúdos dos diversos meios e ressignificá-los são exercícios possíveis, comuns às distintas perspectivas nos estudos críticos das mídias como a educomunicação, à alfabetização midiática informacional e ao letramento digital. A inclusão do letramento em *games* em atividades relacionadas à educomunicação e à alfabetização midiática informacional pode ampliar as competências e habilidades das pessoas que se interessam por games, bem como dos/as jogadores/as, mães, pais e demais

responsáveis, para o uso frutífero crítico e sustentável da cultura participativa dos jogos digitais. Embora partam de conceitos e perspectivas teóricas que conservam entre si diferenças epistemológicas, esses campos teóricos têm em comum o desafio de capacitar indivíduos críticos, aptos a ler e se relacionar com o mundo tecnológico em que vivemos. Um mundo onde as pessoas tornaram-se extensões de computadores e computadores, cada vez mais, se humanizam e fazem requisições sobre a realidade.

A literacia ou o letramento em *games*, que permitiria aos jogadores compreender, por exemplo, como se organizam a modelagem de narrativas e os processos que fundamentam a simulação nos jogos, poderia constituir um exercício para a promoção de uma postura crítica e de práticas de não violência, pautadas pela igualdade e respeito às diversidades étnica, cultural e de gênero.

Agendar estudos futuros, considerando o potencial de aplicação deste tipo de pesquisa para projetos de extensão universitária, em projetos de educação midiática parental, seguindo modelos correlatos que já estão sendo praticados em diversos países, pode ajudar a diminuir o chamado fosso geracional, especialmente em relação ao uso crítico das tecnologias. Em projetos comunitários, atividades voltadas para a leitura crítica e reflexiva dos meios poderão auxiliar crianças, jovens e adultos a desenvolver o uso sustentável e racional das mídias e tecnologias.

Envidar novos esforços e oitivas junto a outros grupos de usuários/as de *games*, suponho, poderá trazer à tona novos sentidos do consumo de *games*. Além dos novos desafios apontados acima, confesso, pretendo jogar a minha primeira partida de *game*, em caráter oficial. Serei cobrado por isso, tenho certeza.

Finalizando, apoiado nos dados que emergiram dos grupos que contaram com os adolescentes participantes desta pesquisa, concluo que os videogames são brincadeiras e também mídias, que por sua vez são também linguagens e que “a linguagem não é apenas o veículo do pensamento, mas também o motorista” (WITTGENSTEIN *apud* STRATE; BRAGA; LEVINSON. 2019, p.24). As interações constitutivas que se apresentam como simples brincadeiras podem oferecer à sociedade subsídios valiosos aos desafios da chamada Educação do Século XXI.

Cada geração vivencia inovações e obsolescências tecnológicas, seja a escrita, a energia elétrica, o livro, o automóvel, a caneta, o telefone, a televisão e uma infinidade de artefatos que a seu tempo causaram estranhamento e despertaram

paixões. Vivemos o tempo presente, mas arcamos com a herança do passado e nos preparamos para os desafios do futuro.

Desde a infância, o sonho de superar as dificuldades comuns do dia a dia e ser alguém na vida se faz presente no cotidiano do ser humano. Entre outras descobertas, esta pesquisa demonstrou que tornar-se pro-player, ou seja, profissional do mundo *gamer* que compete por ligas e times e disputa valiosas premiações e reconhecimento em grandes eventos de eSports, tornou-se uma das possibilidades de ascensão social até certo ponto comuns para crianças e adolescentes nascidas neste início de século.

Fazer parte de um time profissional de eSports passou a representar a possibilidade de acesso a um vasto universo que, além dos/as jogadores/as, inclui espectadores das partidas, times, comissões técnicas, preparadores físicos, patrocinadores, além de muitos outros profissionais que trabalham e se dedicam a organização de campeonatos e viabilização de um segmento de negócios e entretenimento que gera milhares de empregos e movimenta recursos da ordem de bilhões de dólares nos cinco continentes.

Mesmo considerando que, provavelmente, apenas uma pequena parcela dos/as adolescentes que amam jogar videogames conseguirão realizar o sonho de vir a ser um/a pro-player, ao completar esta investigação, posso afirmar que para tentar entender a paixão dos/as adolescentes pelos *games* é preciso, sobretudo, ouvi-los, observá-los, compartilhar seus sonhos e aprender com eles e elas.

A vida interconectada, ao que tudo indica, está apenas nos seus passos iniciais. De acordo com notícia publicada nas redes sociais, em 2021, uma empresa de *games* fez uma projeção mapeada nos céus de Xangai, com a utilização de 1500 (mil e quinhentos) drones, liberando um QR code que permitia ao público escanear e realizar o download do jogo Princess Connect Re: Dive. Foi uma ação de marketing ousada que, de certo modo, aponta para um futuro-presente em que a tecnologia digital e os *games* integrarão, mais e mais, as diversas arenas do mundo da vida, inexoravelmente.



Foto de autoria não informada. qrcode-tiger.com

## 7. Referências bibliográficas

AARSETH, E. et al. **Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal**. Journal of Behavioral Addictions, v. 6, n. 3, p. 267-270, 2017. Disponível em: <<https://akademai.com/doi/abs/10.1556/2006.5.2016.088>>. Acesso em: 24 maio 2021.

AARSETH, E. Jogos digitais são, ao mesmo tempo, objetos e processos. Não podem ser simplesmente lidos, ouvidos ou assistidos, mas sempre devem ser jogados. IN: Computer Game Studies, Year One. **Game Studies** v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 28 maio 2018.

ALVES, L. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

ALVES, L.; HETKOWSK, T. M. Espaços vividos e jogos digitais: ambientes propícios para produção de novas formas de letramentos e de conteúdos interativos pela Geração C. In: OLIVEIRA, M. O. de M.; PESCE, L. (Org.). **Educação e cultura midiática**. Salvador: EDUNEB, 2012, v. 2, p. 65-94.

ARAUJO, I. S. de. Contextos, mediações e produção de sentidos: uma abordagem conceitual e metodológica em comunicação e saúde. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde**. Rio de Janeiro, v.3, n.3, p.42-50. Set., 2009. Disponível em: <<http://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/755>>. Acesso em: 29 maio 2019.

\_\_\_\_\_. de. Mercado Simbólico: um modelo de comunicação para políticas públicas. **Interface** (Botucatu), v. 8, n. 14, p. 14, 2004.

BARBOUR, R. **Doing focus groups**. London: SAGE Publications Ltd, 2007.

BATESON, G. **Mente e Natureza**. Tradução: Claudia Gerpe. Rio de Janeiro/RJ: Francisco Alves, 1986.

\_\_\_\_\_. **Steps to an ecology of mind**. Chicago: University of Chicago Press, 2000.

BATESON, N. **Uma ecologia da mente** [Ongregorybateson's thought]. Disponível em: <<https://vimeo.com/142576244.2010>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

BAUDRILLARD, J. **Da Sedução**. Tradução: Tania Pellegrini. Campinas/SP: Papyrus, 1991.

BEASLEY, B; STANDLEY, Tracy Collins. Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. **Mass Communication & Society**, v. 5, n. 3, p. 279-293, 2002. DOI: 10.1207/S15327825MCS0503\_3 To link to this article: [http://dx.doi.org/10.1207/S15327825MCS0503\\_3](http://dx.doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3).

BECKER, H. S. **Métodos de Pesquisa em Ciências Sociais**. Tradução: Marco Estevão e Renato Aguiar. São Paulo: HUCITEC, 1997

BELLONI, M. L. **Tecnologia e formação de professores: rumo a uma pedagogia pós-moderna?** Educação & Sociedade (UNICAMP), Campinas, v. 19, n. 65, p. 143-162, dez. 1998. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73301998000400005&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73301998000400005&script=sci_abstract&tlng=pt)>. Acesso em: 12 ago. 2013.

BENJAMIM, W. Brinquedo e brincadeira – observações sobre uma obra monumental. In: BENJAMIM, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1994, vol. 1, p. 249-253.

BENNERSTEDT, U. & IVARSSON, J. & LINDEROTH, J. How gamers Manama aggression: Situating skills in collaborative computer games. **International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning**, 7(1), 43–61. (2012). Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/S11412-011-9136-6>>; Acesso: 10 Jul 2020.

BERGER, P. L.; LUCKMANN, T. **The social construction of reality**: A treatise in the sociology of knowledge. Imprint 1991. London: Penguin Books Ltd, 1967.

BERIMBAU, M. M. R; BAUMGARTNER, L. P.; MATIJEWITSCH, F. **Do casualao hardcore** [livro eletrônico]: os perfis dos gamers brasileiros. São Paulo: Ed. dos Autores, 2020.

BERTOLOTTO, R. Ermitões urbanos: o perfil de uma geração que usa a tecnologia como escape para se isolar da sociedade. **UOL TAB**, São Paulo, 19 jun. 2017. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/ermitoes/>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

BLANCO, B. Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. **INTERCON - 40o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação- Curitiba**, PR. 2017.

BOGOST, I. "The Rhetoric of Video Games." *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation **Series on Digital Media and Learning**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 117–140. doi: 10.1162/dmal.9780262693646.117.

BOURDIEU, P. **A Miséria do Mundo**. Petrópolis: Ed. Vozes, 1999.

BRAGA, A. **Pensamento Sistêmico-Ecológico: Luhmann, McLuhan e o sujeito**. Questões Transversais – Revista de Epistemologias da Comunicação, vol. 6, nº 12, julho-dezembro/2018.

\_\_\_\_\_. **Personas materno-eletrônicas: feminilidade e interação no blog Mothern.** Porto Alegre: Sulina, 2008.

BRAGA, A; GASTALDO, É. **O Legado de Chicago e os estudos de comunicação.** Revista Famecos, v.16 n.39. Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/5845>>. Acesso em: 10/09/2017.

BRAGA, GROSSBERG, L. **Entrevista: Lawrence Grossberg e os Estudos Culturais Hoje.** Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. E-compós, Brasília, v.16, n.2, maio./ago. 2013.

CAMARGO, A. Os usos da História Oral e da História de Vida: Trabalhando com elites políticas. **Dados**-revista de Ciências Sociais. RJ., vol. 27, nº 1, 1984.

CANCLINI, G. N. **Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2015.

CAPRA, F. **A teia da vida.** Uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Ed. Cultrix, 1997.

CARIBÉ, A. et al. A juventude conectada – um estado da arte. In: ALVES, L; NERY, J. **Jogos Eletrônicos, Mobilidades e Educações:** trilhas em construção. Salvador: EDUFBA, 2015.

CARLINI-COTRIM, B. Potencialidades da técnica qualitativa grupo focal em Investigações sobre abusos de substâncias. **Revista de Saúde Pública**, São Paulo, vol. 30 (3), p.285-293, 1996.

CARPENTER, E; McLUHAN, M. (eds.). **Explorations in Communication.** Botton, Mass.: Beacon Press, 1960. (Em língua portuguesa do Brasil: Revolução na Comunicação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1974).

CARVALHO, F. G. de; ARAÚJO, I. S. de; VASCONCELLOS, M. S. de . **Youtubers falam de saúde jogando: análise de vídeos produzidos por brasileiros.** Revista Mídia e Cotidiano, vol. 13, n. I, 2019. Disponível em: <<http://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/27670>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

CASTELL, S. de; JENSON, J. “**Digital Games for Education: When Meanings Play.**” Intermédialités: Histoire Et Théorie Des Arts, Des Lettres Et Des Techniques, no. 9 (OAD): 113. doi:10.7202/1005533AR. 2007. Disponível em: <[https://www.academia.edu/17181215/Digital\\_games\\_for\\_education\\_When\\_meanings\\_play](https://www.academia.edu/17181215/Digital_games_for_education_When_meanings_play)>. Acesso em: 17 Jun. 2020.

CASTELLS, M. **Fim do milênio.** Tradução de Klauss Brandini Gerhardt e Roneide Venancio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTRONOVA, E. **Synthetic worlds:** The business and culture of online games. University of Chicago press, 2008.



CERVI, E. U. Métodos quantitativos nas ciências sociais: uma abordagem alternativa ao fetichismo dos números e ao debate com qualitativistas. In: BOURGUIGNON, J. A. (Org.). **Pesquisa social: reflexões teóricas e metodológicas**. Ponta Grossa: Todapalavra, 2009.

CGI.br/NIC.br. Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil – TIC Kids Online Brasil 2017**. Disponível em: <[https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic\\_kids\\_online\\_2017\\_livro\\_eletronico.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic_kids_online_2017_livro_eletronico.pdf)>. Acesso em 26/11/2018.

CHIADO, M. V. G. **1983: o ano dos videogames no Brasil**. São Paulo: Edição do autor, 2011.

CLIFFORD, J.; MARCUS, G. **A escrita da cultura: poética e política da etnografia**. Tradução de Maria Claudia Coelho. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2016.

COCCO, G. et al. (Orgs.). **Capitalismo cognitivo**. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

CONSALVO, M. **Cheating: Gaining advantage in video games**. Cambridge: MIT Press, 2007.

COSTA, M. E. B. Grupo Focal. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (Orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. Ed. São Paulo: 2008.

COTE, A.; RAZ, J. G. In-depth interviews for games research. In: **Game research methods**. An overview, p. 93-116. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-research-methods/>>. Carnegie Mellon University: ETC Press, Pittsburgh, PA, 2015. Acesso em: 10 Jun. 2019.

CRAWFORD, C., Computer Games Are Dead, **IN Interactive Entertainment Design**, Volume 9, <http://www.erasmatrazz.com/library.html>, 1996. Disponível em: <[http://www.erasmatrazz.com/library/JCGD\\_Volume\\_9/Games\\_are\\_Dead.html](http://www.erasmatrazz.com/library/JCGD_Volume_9/Games_are_Dead.html)> Acesso em: 10 Out. 2019.

DAVIES, C.J. **Meet the Griefer's Headset: check. Multiplayer: check. Rage: check**. In: Eurogamer.net Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2012-01-04-meet-the-griefers-article>>. Acesso em: 10 Jan 2021.

DEMARCHI, A.; LIMA, M. R. P.; MORIM, A. G.; OMIM, S. **Uma conversa sobre ecologia da mente: entrevista com Nora Bateson**. Enfoques - Revista dos Alunos do PPGSA-UFRJ, v.12(1), junho 2013. [on-line]. pp. 266 - 283. Disponível em: <[http://issuu.com/revistaenfoquesufrj/docs/vol12\\_1](http://issuu.com/revistaenfoquesufrj/docs/vol12_1)>. Acesso em 01 fev. 2019.

DOMINGUES, D. O sentido da gamificação. Cap. 1. SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. **Gamificação em Debate**. São Paulo: Blucher, 2018.

DONARD, V. **Ciberpsicologia: desafios teóricos e clínicos**. In: COSTA, A. P. et al. (Orgs.). Atas do 4o Congresso Ibero-Americano em Investigação Qualitativa e do 6o Simpósio Internacional de Educação e Comunicação. 1. ed. São Roque: Ludomedia, 2015. v. 1, p. 384-389.

DOVEY, J.; KENNEDY, H. W. **From margin to center: Biographies of technicity and the construction of hegemonic games culture**. In J. P. Williams & J. H. Smith (Eds.), *The players' realm: Studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson, NC: McFarland and Company. 2007.

DUMAZEDIER, J. **Vers une Civilisation du Loisir?** Paris, Editions du Seuil, 1962.

DURKHEIM, É. **Educação e Sociologia**. 11. ed. São Paulo: Editora Melhoramentos, 1978.

ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

EKBIA, H.; NARDI, B. **Heteromation and its (dis)contents: the invisible division of labor between humans and machines**. *First Monday*, v. 19, n. 6, jun. 2014. Disponível em: <<http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/rt/prINTERfriendly/5331/4090>>. Acesso em: 11 jul. 2017.

EKLUND, L. **Focus group interviews as a way to evaluate and understand game play experiences**. In: *Game research methods. An overview*, pp. 133-148. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-research-methods/>>. Carnegie Mellon University: ETC Press, Pittsburgh, PA, 2015. Acesso em: 01 Jun 2019.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A Busca da Excitação, Lisboa: Defel**. Difusão Editorial, 1992.

FERREIRA, E. **A guerra dos clones: clonagem e pirataria na aurora dos videogames no Brasil**. Anais do 40º Intercom. Curitiba: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2017.

FERREIRA, E.; FALCÃO, T. **Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames**. *Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 13, n. 36, p. 73-93, jan./abr. 2016. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1075/pdf>>. Acesso em: 09 dez. 2020. <https://doi.org/10.18568/1983-7070.133673-93>.

FIORIN, J. L. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. São Paulo: Ática, 2006.  
 FLEURY, A.; NAKANO, Davi; CORDEIRO, J. H. D. Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais; Pesquisa do GEDIGames, NPGT, Escola Politécnica, USP, para o BNDES, 2014. Disponível em: <[https://www.bndes.gov.br/wps/wcm/connect/site/807f877e-22d7-44e5-b11c-c6bd1cf65b66/chamada\\_publica\\_FEP0211\\_mapeamento\\_da\\_industria.pdf?MOD=AJPERES&CVID=lxKa6Gq](https://www.bndes.gov.br/wps/wcm/connect/site/807f877e-22d7-44e5-b11c-c6bd1cf65b66/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf?MOD=AJPERES&CVID=lxKa6Gq)>. Acesso: 05 Fev. 2020.

FORTIM, I.; SPRITZER, T. D.; LIMA, A. T. M; (coord) SANTAELLA, L. **Games Viciam**. Fato ou ficção? Barueri, SP: Estação das Letras, 2019.

GEE, J. P. **Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo**. Archidona (Málaga): Educaciones Aljibe, 2004.

GEERTZ, C. J. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GIBBS, A., **Focus groups, social research update**, winter 1997. Surrey: Department of Sociology, University of Surrey, 1997. Available at: Disponível em: <<http://sru.soc.surrey.ac.uk/SRU19.html>>.

GOFFMAN, E. **Manicômios, prisões e conventos**. São Paulo: Perspectiva, 1961.

GOULART, L. A.. Jogando para transgredir: pensamento crítico e alianças entre jogos digitais e educação. **REDIN- Revista Educacional e Disciplinar**, v. 7, p. NA, 2018.

GOULART, L. A.; NARDI, H.C. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Mídia e Cotidiano**, v. 11, p. 250, 2017.

\_\_\_\_\_. O circuito da diversão ou da ludologia à ideologia: diversão, escapismo e exclusão na cultura de jogos digitais. **Logos** (Rio de Janeiro. Online), v. 26, p. 72, 2019.

GRIFFITHS, M. D. (1993). **Are computer games bad for children?** The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society, 6, 401–407.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014.

HANNAH, A. **A condição humana**. Tradução: Roberto Raposo. 11.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

HAUG, F. W. **Crítica da Estética da Mercadoria**. Tradução: Erlon José Paschoal; colaboração Jael Glauce da Fonseca. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

HOOK, N. **Grounded Theory**. In Game Research Methods. ETC Press; Cap. 18 (p.309-320). Carnegie Mellon University: ETC Press, Pittsburgh, PA, 2015. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-research-methods/>>. Acesso em: 01 Nov. 2020.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

HUSTON, A. C., Wright, J. C., Marquis, J., & Green, S. B. (1999). **How young children spend their time: Television and other activities**. Developmental Psychology, 35, 912–925.

INNIS, H. A. **The bias of communication**. Toronto: University of Toronto Press, 1995.

JANSZ, J., & MARTIS, R. (2007). **The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games**. *Sex Roles*, 56(3–4), 141–148.  
<https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0> (1) (PDF) Female Characters from Adult-Only Video Games Elicit a Sexually Objectifying Gaze in Both Men and Women. Available from:  
[https://www.researchgate.net/publication/337426954\\_Female\\_Characters\\_from\\_AdultOnly\\_Video\\_Games\\_Elicit\\_a\\_Sexually\\_Objectifying\\_Gaze\\_in\\_Both\\_Men\\_and\\_Women](https://www.researchgate.net/publication/337426954_Female_Characters_from_AdultOnly_Video_Games_Elicit_a_Sexually_Objectifying_Gaze_in_Both_Men_and_Women) [accessed Jan 19 2021].

JENKINS, H. **Venere no altar da convergência: um novo paradigma para entender a transformação midiática**. In: *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, S. **Tudo que é ruim, é bom para você: como games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

KELLNER, D.; SHARE, J. **Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação**. Em: *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 29, n. 104 – Especial, p. 687-715, out. 2008. Disponível em: <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em: 10 Jan 2019.

KHALED Jr., Salah H. **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

KITZINGER, J. **Qualitative research. Introducing focus groups**. *BMJ: British medical journal*, 311(7000), 1995, pp. 299.

KVALE, S. **Doing interviews**. London: Sage, 2007.

LEACH, E. R. **Repensando a Antropologia**. *Rethinking Anthropology*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LÉVI-STRAUSS, C. **Antropologia estrutural**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1972.

LIMA, M. R. O. de & CERDERA, C. P. **Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola**. XV SBGames, São Paulo, 2018.

LIVINGSTONE, S.; ROSS-BLUM, A. **Parenting for a Digital Future... the book! 2018**. Disponível em: <<https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2018/11/07/parenting-for-a-digital-future-the-book/>>. Acesso em: 13 Jun. 2019.

LOGAN, R. K. **Que é a informação?: a propagação da informação na biosfera, na simbologia, na tecnosfera e na econosfera**. Tradução: Adriana Braga. Rio de Janeiro: Contratempo: PUC-Rio, 2012.

LUHMANN, N. **La sociedad de la sociedad**. México, Ed. Herder, 2006 [1979].

MATOS, I. P. **Encontro Aberto - Identidade em Jogo: marcadores sociais e violência nos videogames**. Grupo de Estudos e Pesquisas em Gênero, Sexualidades e Interseccionalidades (GESECS). 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/3IChgtrmls>>. Acesso em: 07 Fev 2021.

McLUHAN M.; POWERS, B. R. **The global village: Transformations in world life and media in the 21st century**. New York/ Oxford, Oxford Univ. Press, 1989.

McLUHAN, M. **O meio é a mensagem**. In: Os meios de comunicação como extensão do homem (understanding media). São Paulo: Editora Cultrix, 1964.

MEAD, G. H. **Mind, Media and Society from the standpoint of a social behaviorist**. Chicago. Morris, C.W., ed. Chicago: University of Chicago Press, 1967.

MEAD, G. H. The I and The Me. In: PARSONS, T. et al. **Theories of Society**, Vol. I, New York: Free Press of Glencoe, 1961. Reprinted from George Herbert Mead, 1934.

MELUCCI, A. **Por uma sociologia reflexiva; pesquisa qualitativa e cultural**. Tradução de Maria do Carmo Bonfim. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

MERTON, R. K. **The Focussed Interview and Focus Groups: Continuities and Discontinuities**. Source: The Public Opinion Quarterly, vol. 51, No. 4, pp. 550-566. Published by: Oxford University Press on behalf of the American Association for Public Opinion Research Stable, 1987. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/2749327>>. Acesso em: 22 maio 2019.

MOITA, F. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas: SP: Editora Alínea. 2007.

MOREIRA, M. **Mulheres consomem mais games, mas ainda sofrem assédio e hostilidade**. Em: Folha de São Paulo. (2019) Disponível em: <<https://folha.com/puzc7j3y>>. Acesso em: 20 Jul. 2019.

MORGAN, L. D. **Focus Groups and Social Interaction**. In book: The SAGE Handbook of Interview Research, Edition: 2nd, Publisher: SAGE, Editors: J. Gubrium, J. Holstein, A. Marvasti, K. McKinney, pp.161-176. 2012.

\_\_\_\_\_. **Reconsidering the role of interaction in analyzing and reporting focus groups**. Qualitative Health Research, 20, pp. 718–722. 2010.

MORGAN, L. **Focus group**. In V. Jupp (Ed.), The Sage dictionary of social research methods (pp. 121–123). Thousand Oaks, CA: Sage. 2006.

MUMFORD, L. **The Condition of Man**. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1944.

MURRAY, J. H. Hamlet no Holodeck. **O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Editora UNESP, 2003.

NARITA, S. **Notas de Pesquisa de Campo em Psicologia Social**. Psicologia & Sociedade, vol. 18(2), p. 25-31, 2006.

NESTERIUK, S. **Breve considerações acerca do videogame**. In: INTERCOM, 17., 2004, Porto Alegre: Anais eletrônicos. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2004/resumos/R1120-1.pdf>>. Acesso: 12 Fev. 2020.

NESTEURIUK, S. **Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades**. In: SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames. Cenage Learning. São Paulo, 2009.

NEWZOO, e-Sports Bar. **Esportes eletrônicos no Brasil: Fatos-chave, figuras e faces**. 2018. Disponível em: <[https://www.the-esports-bar.com/content/dam/sitebuilder/rm/esports-bar/pdf/Esports\\_Bar\\_Newzoo\\_Esports\\_in\\_Brazil.pdf](https://www.the-esports-bar.com/content/dam/sitebuilder/rm/esports-bar/pdf/Esports_Bar_Newzoo_Esports_in_Brazil.pdf)>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

OFCOM. **Children and Parents: Media Use and Attitudes Report**. 2017. Disponível em: <[https://www.ofcom.org.uk/data/assets/pdf\\_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes-2017.pdf](https://www.ofcom.org.uk/data/assets/pdf_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes-2017.pdf)>. Acesso em: 10 Jun. 2019.

OROZCO GÓMEZ, G. **Educomunicação**. Recepção midiática, aprendizagens e cidadania. São Paulo: Paulinas, 2014.

PENROD, J.; PRESTON, D. B.; CAIN, R. E.; STARKS, M. T. **A discussion of chain referral as a method of sampling hard-to-reach populations**. Journal of Transcultural nursing, v. 4, n. 2, p. 100-107, abr. 2003.

PEREIRA, V. A.; POLIVANOV, B. **Entretenimento como linguagem e materialidade dos meios nas relações de jovens e tecnologias contemporâneas**. In: BARBOSA, Lí. (org.). Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo. Porto Alegre: Sulina, 2012. P. 78 a 96.

PERUZZO, C. M. K. **Da observação participante à pesquisa-ação em comunicação: pressupostos epistemológicos e metodológicos**. Anais INTERCOM. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, BH/MG, 2 a 6 set. 2003.

PESQUISA GAMES BRASIL. 2019. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-game-brasil-2019/>>. Acesso em: 10 Jun. 2019.

PISCHETOLA, M; MIRANDA, L. V. T. **A Sala de Aula Como Ecossistema: tecnologias, complexidade e novos olhares para educação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2019.

PITKANEN, J. **Studying thoughts: Stimulated recall as a game research method.** In Game Research Methods. ETC Press; Cap. VIII (p. 117-132). Carnegie Mellon University: ETC Press, Pittsburgh, PA, 2015. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-research-methods/>>. Acesso em: 13 Dez. 2020.

POSTMAN, N. **Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia.** São Paulo: Nobel, 1994.

PRENSKY, M. **Digital natives, digital immigrants.** On the horizon, NBC University Press, n. 5, v. 9, oct. 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2018.

\_\_\_\_\_. **Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI e como você pode ajudar.** São Paulo: Phorte Editora, 2010. p. 73-88. Disponível em: <<http://pt.calameo.com/read/001601552c4cff6df6fed>>. Acesso em: 27 mar. 2018.

RAESSENS, J. **Computer games as participatory media culture.** In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (Eds.). Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, MA: The Mit Press, 2005. p.p. 373-389.

\_\_\_\_\_. **Serious games from an apparatus perspective.** In: Digital Material Tracing New Media in Everyday Life and Technology. Amsterdam University Press (2009) Disponível em: Acesso em: 14 mar. 2018.

REEVES, S.; GREIFFENHAGEN, C.; LAURIER E. **Video Gaming as Practical Accomplishment: Ethnomethodology, Conversation Analysis, and Play.** In: Topics in Cognitive Science 9; pp. 308–342; (2017). DOI: 10.1111/tops.12234; Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/tops.12234>>. Acesso: 05 Mai 2020.

REHAK, B. **Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar.** In M.J.P. Wolf & B. Perron (eds.), The Video Game Theory Reader (pp. 103-128), 2003. London: Routledge (1) (PDF) (Re-)Orienting the Video Game Avatar. Available from: <[https://www.researchgate.net/publication/333508057\\_ReOrienting\\_the\\_Video\\_Game\\_Avatar](https://www.researchgate.net/publication/333508057_ReOrienting_the_Video_Game_Avatar)>. Accessed: Jan 19 2021.

RILEY, M.; NELSON, E. (Org.). **A Observação Sociológica: uma estratégia para um novo conhecimento social.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976 [1974].

ROBERTSON, A. **The importance of video game literacy for healthy parenting.** In: Parenting for a Digital Future, 2018. Disponível em: <<https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2018/09/05/the-importance-of-video-game-literacy/>>. Acesso em: 04 Jun. 2019

RODRIGUES, A. D. **O Que São, Afinal, os Media?** In: BRUCK, M. S.; OLIVEIRA, M. E. *Atividade Comunicacional em Ambientes Mediáticos: reflexões sobre a obra de Adriano Duarte Rodrigues*. São Paulo: Editora Intermeios, 2016.

\_\_\_\_\_. **Princípios reguladores da experiência e da sociabilidade: regras, normas e constrangimentos.** In: Sàãgua, João e Cádima, F. Rui. *Comunicação e Linguagem: novas convergências – livro de homenagem ao Prof. Adriano Duarte Rodrigues*. P. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas Universidade de Lisboa, 2015. P. 405-424.

RYALL, E. **‘Playing with words: Further comment on Suits’ definition’** in E. Ryall, W. and MacLean, M. 2013. *The Philosophy of Play*. London: Routledge. Disponível em: <[https://www.academia.edu/3198236/Playing\\_with\\_words\\_Further\\_comment\\_on\\_Suits\\_Definition](https://www.academia.edu/3198236/Playing_with_words_Further_comment_on_Suits_Definition)>. Acesso em: 01 out 2019.

SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. Disponível em: <[https://www.assespropr.org.br/index.php?pre\\_dir\\_acc\\_61co625547=5bea08fcb8846&custom\\_181191](https://www.assespropr.org.br/index.php?pre_dir_acc_61co625547=5bea08fcb8846&custom_181191)>. Acesso em: 10 mar. 2019.

SANTAELLA, L.; FEITOSA, M. **Mapa do Jogo. A diversidade Cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, L; NESTERIUK, S; FAVA, F. **Gamificação em Debate**. São Paulo: Blucher, 2018.

SHAW, A. **Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Videogame Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. *Games and Culture* 5(4):403-424 DOI: 10.1177/1555412009360414.

\_\_\_\_\_. **O que é cultura de videogame? Estudos Culturais e Estudos de Jogo**. Is Part Of: *Games and culture*. Vol.5(4), p.403-424, 2010. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177%2F1555412009360414>>. Acesso: 13 Mai 2020.

SHERRY, J. L.; LUCAS, K; GREENBERG, B. S.; LACHLAN, K. Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. **Playing video games: Motives, responses, and consequences**, v. 24, p. 213-224, 2006.

SIGNORIELLI, N. **Television, the portrayal of women, and children’s attitudes**. In G. L. Berry & J. K. Asamen (Eds.), *Children and television: Images in a changing sociocultural world*, 1993, p. 229–242. Newbury Park, CA: Sage.

SILVA, A. C. J. **As narrativas interativas em videogames**. In: Ana Paula Teixeira Porto; Luana Teixeira Porto. (Org.). *Novos olhares: leitura, ensino e mundo digital*. 1ed.Frederico Westphalen: URI; Frederico Westphalen, 2017, v. 8, p. 128-148.



\_\_\_\_\_. **Entre o letramento em games e a gamificação: as mecânicas em jogo.** *Linguagem & Ensino (UCPel)*, v. 22, p. 1221-1235, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/16462>>. Acesso: 13 Dez 2019.

SILVA, A. N. **Contextos e Pretextos Para Novos Espaços Educativos.** Braga, Universidade do Minho, Tese de Mestrado, 1982.

\_\_\_\_\_. **Jogos, brinquedos e brincadeiras – Trajectos Intergeracionais.** Universidade do Minho, Tese de Doutoramento em Estudos da Criança. Área de Especialização em Sociologia da Infância, 2008. Disponível em: <<https://www.google.pt/#psj=1&q=Jogos%2C+brinquedos+e+brincadeira+s+%E2%80%93+Trajectos+Intergeracionais>>. Acesso em: 2 mar. 2019.

SIMMEL, G. **Sociologia.** São Paulo: Ática, 1983.

SIMÕES, R. L. **Estilo Doom: a polêmica dos videogames violentos.** *Antares: Letras e Humanidades*, v. 12, n.28, dez. 2020. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/9204>; Acesso em: 10 Nov. 2019.

SOBEL, K. **Families and Pokémon GO.** 2017. Disponível em: <<http://joanganzcooneycenter.org/2017/03/28/families-and-pokemon-go/>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

SOBREIRA, R. T. **A ameaça fantasma: Phantom System e as gambiarras e práticas de improviso na consolidação de uma cultura do videogame no Brasil.** In: XIV Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação - PÓSCOM 2017, 2017, Rio de Janeiro. Anais do XIV Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação - PÓSCOM 2017. Rio de Janeiro: PUC-RJ, 2017. v. 3. p. 76-85.

SODRÉ, M. **Reinventando a educação.** Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

SPINK, M. J.; LIMA, H. **Rigor e Visibilidade: a explicação dos passos da interpretação.** In: SPINK, M. J. (Org.). *Práticas Discursivas e Produção de Sentidos no Cotidiano: aproximações teóricas e metodológicas.* São Paulo: Cortez, p. 93-123, 1999.

STRATE, L. **A Media Ecology Review.** In: *Communication Research Trends*, vol. 23, n. 2, 2004.

\_\_\_\_\_. **A Queda das Nações: O Destino dos Sistemas Sociais no Novo Ambiente Midiático.** *Revista E-Compós*, v.14, n.3, 2011.

\_\_\_\_\_. **The human condition as the subject of media ecological investigation.** *Review of Communication*, 17:4, 240-256, DOI: 10.1080/15358593.2017.1367829, 2017.

STRATE, L.; BRAGA, A.; LEVINSON, P. **Introdução à ecologia das mídias.** Rio de Janeiro : Ed. PUC-RIO ; São Paulo: Edições Loyola, 2019.

STRATE, L; KORZYBSKI, L.; MCLUHAN. **Proceedings of the Media Ecology Association**. vol. 11, 2010, p. 31-42.

TAROZZI, M. **O que é a Grounded Theory?** Metodologia de pesquisa e teoria fundamentada nos dados. Petrópolis, RJ: Vozes. 2011.

TORQUATO, A. L. **Identidade e Performance: Representação Visual Feminina em World Of Warcraft**. Tese de doutoramento. Ana Laura Matos Torquato. Campinas, SP : [s.n.], 2020.

TURKLE, S. **A Vida no ecrã**. Lisboa: Relógio D'água Editores, 1995.

\_\_\_\_\_. **O Segundo Eu**. Os Computadores e o Espírito Humano. Lisboa: Editorial Presença, 1989.

ULRICH, J.; HARRIS, A. **GenXegesis: essays on alternative youth (sub)culture**. 2004. Disponível em: <<http://books.google.com.br>>. Acesso em: 17 maio 2018.

VASCONCELLOS, M. S. de. **Comunicação e saúde em jogo: os videogames como estratégia de promoção da saúde**. Tese de doutoramento. Marcelo Simão de Vasconcellos. Rio de Janeiro, 2013.

VASCONCELLOS, M. S.; CARVALHO, F. G. ; ARAUJO, I. S. . **Understanding Games as Participation: an analytical model**. CIBERTEXTUALIDADES (PORTO), v. 8, p. 105-118, 2017. Disponível em: <[https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6012/1/ciber8\\_09.pdf](https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6012/1/ciber8_09.pdf)>. Acesso: 13 Out 2020.

VERSIANI, D. B. **Autoetnografias: conceitos alternativos em construção**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: <[http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/teses/2002-VERSIANI\\_D\\_B.pdf](http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/teses/2002-VERSIANI_D_B.pdf)>. Acesso em: 05 fev. 2019.

VILANOVA, B. **Smartphones têm o dobro de jogadores de consoles; número de gamers via notebook cai**. In: Folha de São Paulo. SP. 2019. Disponível em: <<https://folha.com/sqxt05kr>>. Acesso em: 10 Mar. 2019.

WATSON, J. **Toward an anti-metaphysics of autobiography**. In: FOLKENFLIK, R. (ed.) *The Culture of autobiography. Construction of self-representation*. Stanford, Califórnia: Stanford UP, 1993.

WATSON, R.; GASTALDO, É. **Etnometodologia & Análise da Conversa**. Petrópolis, RJ: Vozes; Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2015.

WHITE, W. F. **A Sociedade das Esquinas: A Estrutura Social de Uma Favela Italiana**. In: RILEY, M.; NELSON, E. (Org.). *A Observação Sociológica: uma estratégia para um novo conhecimento social*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976 [1974].

WILKINSON, S. **Focus groups in Feminist research: Power, Interaction, and the Coconstruction of Meaning**. Women's Studies International Forum, 21(1), 1998, pp.111–125.

WILSON, C. et al. **Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores**. Brasília: UNESCO; UFMT, 2013. p. 17.

WINKIN, Y. **A Nova Comunicação. Da teoria ao trabalho de campo**. Campinas, SP: Papyrus, 1998.

WITTGENSTEIN, L. **Philosophical Investigations, Oxford: Blackwell**. (2001b)

YEE, N. **Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games**. Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming, p. 83-96, 2008.

ZIMMERMAN, E; Chaplin, H. **Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games**. Kotaku, 2013. Disponível em: <<http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-bedefined-by-games-1275355204>>. Acessado em: 05 Dez. 2020.

## 8. Glossário<sup>221</sup>

---

<sup>221</sup> Este breve glossário foi elaborado com a colaboração de José Robaine, meu filho, que agregou informações valiosas à fase exploratória desta pesquisa e, desde a adolescência, conserva o hábito de jogar videogames.

Allistar	Personagem do jogo League of Legends.
Among Us	Game de sobrevivência, multiplayer, gratuito e disponível para ser jogado por suportes mobile ou computadores. Similar a jogos como Máfia ou Detetive, em Among Us existe um traidor disposto a matar todos os tripulantes. O objetivo do jogo é descobrir quem é o traidor.
Amumu	Personagem do game League of Legends.
Bedrock	Recurso material utilizado no jogo Minecraft.
Bot	Parte inferior do mapa em League of Legends.
Bugando	Confusos ou surpresos.
Diamante	Tipo de “moeda” utilizada no game Garena Free Fire, cuja forma mais comum de obtenção é por microtransações comerciais no ambiente de jogo.
Divar	Tipo de jogada utilizada no jogo League of Legends, que pode ser definida pelo ato de entrar sob o alcance da torre inimiga com o objetivo de matar o adversário.
Ekko	Personagem de League of Legends.
Essência Azul	Tipo de “moeda” usada como premiação aos/às jogadores/as no game League of Legends.
Essência Laranja	Tipo de “moeda” usada como premiação aos/às jogadores/as no game League of Legends
Execute	Classificação de habilidades que causam alta quantidade de dano em pouco tempo.
Factions	Servidor on-line do jogo Minecraft.
Farmando	Conseguindo recursos, por exemplo, blocos, comida, armas.
Farming Farnar	Ato de abater lacaios no jogo League of Legends (LoL).
For Honor	Game de ação, não gratuito, disponível para consoles ou computador. A narrativa do jogo consiste na simulação de batalhas entre arquétipos de guerreiros históricos, samurais e cavaleiros medievais, dentre outros.

Fortnite	Garena Free Fire, Fortnite e Playerunknown's battlegrounds são jogos multiplayer de ação que podem ser jogados em equipes ou individualmente e pertencem ao gênero "Battle Royale". Utilizam a câmera (ponto de vista do jogador) em terceira pessoa. Estes jogos compartilham o cenário popularizado pela série de livros e filmes "Jogos Vorazes", nos quais determinado número de participantes é confinado em um território que constantemente diminui sua área, onde os/as participantes devem eliminar uns aos outros até que reste somente um/a ganhador/a. Esse gênero se diferencia de outros jogos de tiro por não enfatizar a precisão dos/as jogadores/as em relação aos alvos. O design de jogo privilegia a procura de recursos, como armas que variam em potência, tipos de munição e itens de "primeiros socorros" que poderão ser utilizados pelos/as jogadores/as. Conseqüentemente, por envolver fatores aleatórios, como a qualidade da arma que cada usuário/a encontra no percurso, esses jogos têm uma atmosfera mais casual. Jogos desta categoria se popularizaram por serem gratuitos e facultarem aos/às usuários/as acesso e utilização através de dispositivos mobile, computadores ou consoles.
Gameplay	Jogabilidade.
Garen	Personagem do jogo League of Legends
God Of War e Detroit Become Human	Embora pertençam a subgêneros diferentes, God of War e Detroit: Become Human são jogos que constituem a ampla categoria dos jogos de história. No primeiro o/a usuário/a controla Kratos na sua busca por vingança contra o panteão de Olimpo, e o segundo acompanha a história de um futuro em que andróides que desenvolvem consciência buscam reconhecimento e direitos. Ambos constituem a ampla categoria dos jogos de história. Nos jogos desta categoria o foco não se encontra nas interações entre jogadores/as e sistemas dos jogos, mas, no uso do jogo como mídia para se contar uma história.
GTA (GrandTheft Auto)	Game de ação, não gratuito, disponível para console e computador. Pode ser dividido em dois jogos totalmente diferentes. O primeiro, um jogo single player, que narra uma história na qual três criminosos buscam efetuar um roubo valioso o bastante para garantir a aposentadoria e são capazes de atos de violência extrema para conquistar seus objetivos. O segundo é um outro jogo multiplayer que se assemelha ao estilo MMORPG, em que o jogador precisa completar diversas missões. Mesmo sendo considerado um jogo violento, este jogo popularizou-se também por agregar alguns minijogos, dentre os quais, pique esconde, corridas em supercarros, gato mia e carrinho de bate-bate, no quais os/as jogadores/as objetivam "dinheiro" para comprar o próximo carro, a próxima arma ou propriedade.
Irelia	Personagens do jogo League of Legends.
Kill (abreviação: K)	Matar ou abater personagens adversários durante o jogo.
League of Legends	Game gratuito, multiplayer, para ser jogado por computador. LoL, como é conhecido, é um jogo em que duas equipes de cinco jogadores têm como objetivo destruir a base, ou seja, Nexus, do adversário.
Lee Sin	Personagem de League of Legends.
Lobby	Saguão ou partida.

LoL	League of Legends, assim como outros jogos do gênero MOBA, como Mobile Legends e DOTA 2, consiste em jogos que por meio de câmera isométrica permite ao jogador controlar seus avatares, integrando uma entre duas equipes de cinco componentes, que se enfrentam com o objetivo de destruir a base inimiga. Enquanto o centro do jogo pode ser considerado simples, o que traz diversidade a esses jogos é a possibilidade dos/as jogador/as controlarem vários avatares simultaneamente, cada um com múltiplas habilidades. A experiência deste tipo de jogo é essencialmente de equipe. Isto é, enquanto em outros jogos o desempenho do time não depende exclusivamente da performance individual, no LoL, a baixa performance de apenas um/a jogador/a pode comprometer toda a partida. A pressão sobre os indivíduos em situação de jogo é a origem de uma das características singulares dos MOBAs, a toxicidade nas interações entre jogadores/as. A toxicidade consiste na tomada de atitudes arditas entre usuários/as relativas ao contexto do jogo, por exemplo, tentar sabotar intencionalmente a partida ou abusar verbalmente dos membros da equipe ou adversários/as.
Lore	História do personagem.
Lucian Velho Oeste	Skin para a personagem Lucian, de League of Legends.
Minecraft	Game de ação, não gratuito, disponível em versões mobile, consoles e computadores. Sem objetivos específicos, o jogo tem como proposta dar liberdade ao jogador para que ele possa construir e explorar o ambiente ficcional como coconstrutor da narrativa. Minecraft é um jogo sandbox de aventura, no qual o jogador se encontra em um mundo de blocos, onde tem inúmeras opções, por exemplo, criar uma fazenda, matar zumbis, achar diamantes ou lutar com dragões. A parte ‘sandbox’ de seu gênero caracteriza-se pelo fato de o jogo se apresentar como uma caixa de areia para que a partir dela o jogador explore e exercite a sua perspectiva pessoal. Sem determinar missões, objetivos concretos ou guia de regras para direcionar o jogador, o Minecraft incentiva o exercício criativo de sua base de consumidores, fazendo com que os/as usuários/as agreguem ao jogo seu toque pessoal. Por meio de servidores que hospedam “minijogos” no interior do ambiente do Minecraft, ‘mods’ podem alterar aspectos como a aparência de certos blocos ou adicionar novos monstros ou animais ao jogo. Atualmente, a experiência do Minecraft tornou-se inseparável das contribuições agregadas pela imensa comunidade de usuários/as. Isto faz deste jogo uma experiência essencialmente colaborativa.
Mobile Legends	Game gratuito, apenas versão mobile, inspirado no jogo League of Legends.

Mortal Kombat	Este game integra o gênero de jogos de luta e pode ser definido pela simulação de combates “corpo a corpo” entre dois personagens, cada um controlado por um/a jogador/a. Confinados em um pequeno espaço, em perspectiva 2D, os jogos de luta podem aparentar certa simplicidade para o observador, entretanto esta mesma “simplicidade” favorece o exercício da criatividade e da expressão dos/as jogadores/as. Alguns usuários/as apontam paralelos entre os jogos de luta e jogos de estratégia, por exemplo, o xadrez, em que o fator decisivo é antecipar as ações e reações dos/as adversários/as e planejar a jogada seguinte a partir perspectiva. A precisão técnica necessária para o bom desempenho em jogos de luta faz com que os/as usuários/as necessitem treinar, individualmente, horas a fio, buscando aperfeiçoamento técnico para a execução dos movimentos de jogo, tornando a experiência central desses jogos multiplayer resultante da performance de cada jogador/a.
Passé (passé de batalha)	Microtransações que com base no quanto mais alguém joga mais recompensas ele ganha.
Pentakill	Momento em que um único jogador destrói, “mata”, todos os adversários no jogo League of Legends.
Player	Jogadores/as.
Quitar	Sair da partida ou abandonar a mesma.
RPG (Role Playing Game)	Criado originalmente como jogos de tabuleiro, como Dungeons & Dragons, no panorama moderno dos games atuais pode ser considerado como games em que o/a jogador/a decide a aparência, as habilidades, os equipamentos e as atitudes do protagonista.
Run	Tentativa de realizar speedrun.
Safe ou círculo ou gás	Em jogos do gênero <i>Battle Royale</i> , é a parte do mapa, no interior de um círculo que, constantemente, diminui de tamanho, em que os/a jogadores/as não podem correr riscos de sofrer danos. O objetivo é incentivar os conflitos entre diferentes times.
Safe zone	Zona do mapa em que o jogador pode estar sem sofrer dano. Essa zona constantemente diminui para que no decorrer da partida os jogadores sejam forçados a encontrar outros jogadores.
Server	Servidor.
Skyrim	Game de RPG (role playing game), não gratuito, que pode ser jogado por console ou computador. Skyrim tem como cenário uma fantasia medieval em que o jogador é o “escolhido” para defender o continente da invasão de dragões. O jogo permite ao/à jogador/a moldar, a seu gosto, a aparência, as atitudes e as habilidades do personagem. Este leque de possibilidades permite que o/a usuário/as projete sua autoimagem nos personagens ou crie a que desejar, visando atingir uma experiência imersiva plena.
Speedrun	Cumprir o objetivo do jogo, dentro do menor espaço de tempo possível.
Squad	Esquadrão, colegas de time.



Tanque	Quando um personagem sofre muitos danos sem, contudo, morrer.
The Witcher	Série de games do gênero RPG, não gratuito, para ser jogado por console ou computador. Baseada na série de livros do mesmo nome, dá continuidade à história de Geralt, um bruxo.
Transformice	Apelido dado ao personagem de League of Legends, “Twitch”, fazendo referência ao jogo do mesmo nome, em um jogo em que todos os personagens são ratos.
Ultimate	Habilidade mais potente dos personagens do jogo, em League of Legends.

## 9. Apêndice

### Dados completos. 30 fragmentos selecionados.

#### Categoria 1: Jogar o jogo: tecnologia e diversão

ZÉ (GF Manhã) De: 00:21:26 até: 00:26:01 -- *Eu tinha um computador e tudo, né, mas, como todo jogo, surge atualizações e conseqüentemente você tem que melhorar o seu computador, botar umas peças melhores, mais caras, né. E com isso eu acabei ficando sem computador porquênão rodava. Aí eu comecei ir pra lan house. Como eu tenho a minha mesada, mesada do meu pai, na maioria das vezes eu já separo certo dinheiro pra poder ir, digamos que umas três vezes, quatro vezes na semana. Aí eu já separo. Então, eu não tenho problema questão a isso. Mas o periférico que eu uso é o computador, tenho console, mas o meu jogo preferido é o LoL. Quando sair o LoL pra console aí eu vou destruir o meu console. Enfim, é isso (...) É, na lan house tem um periférico bom. Consegue jogar (...) Bem. Não tem muita coisa. A internet a maioria das vezes é boa. (...) É, realmente, tem vez que tu ainda joga com um amigo ali do teu lado. (...) Se ele erra tu dá um tapão.*

CIDA (GF Manhã) De: 00:21:26 até: 00:26:01 -- *Quando a minha internet também não colabora eu vou pra lan house. Quando recebo do trabalho eu separo (...) uma parte assim vinte por cento também, no máximo, no máximo. É porque tenho minhas, minhas coisa, divido dinheiro com a minha mãe. Então, tem que separar uma partinha assim pra mim, pra comprar minhas coisinhas. Entendeu, eu tenho que me virar.*

MIGUEL (GF Manhã) De: 00:21:26 até: 00:26:01 -- *Ah eu jogo PC Gamer. Eu tenho o meu PC Gamer, tenho uma internet boa e eu tenho o X--Box também, mas eu não jogo mais porque eu prefiro ficar no computador (...) É muito difícil a minha internet cair. É mais fácil o cabo da minha internet do que minha internet cair.*

BENTO (GF Manhã) De: 00:21:26 até: 00:26:01 -- *Então, eu vou num lugar chamado Nave do Conhecimento que é tipo uma lan house gigante, de graça. Só que tem área de estudo, tem área de jogo. É pública. Aí eu fico jogando lá no computador. (...) Já fiz uma comunidade de amigos lá que a gente fica direto jogando. Às vezes, a*

gente separa umas dez máquinas e fica direto um do lado do outro jogando. (...) O engraçado é que a gente se conheceu pelo jogo também. A gente começou do nada, eu, pô, olha esse jogo! Aí o moleque olhou, aí ele, pô, legal, vamos jogar. Aí foi jogando, foi jogando e tá aí, já há mais de sete anos que a gente é amigo. Tipo, a gente joga mais de luta, ação, de ajuda, entendeu? Que dêpra ajudar um ao outro e que dê pra zoar.

TADEU (GF Manhã) De: 00:21:26 até: 00:26:01 -- Eu jogo na plataforma console. Graças a Deus eu tenho recurso pra poder jogar, mas eu não jogo com computador, PC, por causa que eu não gosto muito não, mas eu tô pensando em comprar um PC. Aí eu tô vendo aí entre comprar, optar pelo PS5 ou por comprar um computador. Só que o computador sai muito mais caro do que um videogame.

JERÔ (GF Manhã) De: 00:21:26 até: 00:26:01 -- Eu não tenho muito esse problema de travar o jogo assim porque eu jogo no celular, é mais tranquilo. Computador é mais puxado, é mais requisito. A internet é regular, funciona de boa. Às vezes tem uma hora que cai, não sei o quê, mas dá pra jogar. Não é um problema muito, ficar duas horas sem jogar ou esperar.

JORGE (GF Tarde) De: 00:28:16 até: 00:33:40 -- No caso Free Fire é que você fica muito tempo na partida. Aí quando você tá lá quase chegando no final da partida sempre tem um que passa de carro ou mata você com um soco, que é a coisa mais difícil de acertar (...) Você tá lá no final da partida, só tem você e mais um cara. Aí vem o cara, tu tá andando já pra chegar na parte da safe, que seria a parte do círculo que você pode ficar porque em volta fica o gás, que a safe vai fechando, vai ficando lugares menores (...) Aí chega, você tá chegando no final da partida, sempre tem um que chega por trás ou vem de carro e mata você.

JORGE (GF Tarde) De: 01:21:18 até: 01:26:00 -- Comigo já aconteceu esse negócio uma sete vezes seguida, acredite se quiser ((risos)). Eu entrei na partida (...) aí quando chega no começo, quarenta e oito pessoas de cinquenta aí eu perco (...) Eu fui e joguei de novo, perdi, joguei de novo, perdi (...) Aconteceu isso sete vezes. Até

que eu fiquei estressado eu quebrei até a película do meu celular ((risos)) (...) Eu fiquei com tanta raiva que eu quebrei ((risos)).

KARINA (GF Tarde) De: 01:21:18 até: 01:26:00 -- No meu caso, já, é do tipo o Mobile Legends, que é pra celular (...) É tipo League of Legends(...) Só que pra celular. Por exemplo, você tá lá matando o cara, tá X1 com o cara (...) Aí tipo você tá como: caraca, dando dano pra caramba no cara, tirando bastante vida (...) Aí o cara vai, tu consegue deixar ele com um pouquinho de vida, o cara consegue te acertar e te mata primeiro, antes que você mate ele. Quando você vai usar a sua habilidade do personagem e aí ele usa na hora a dele, te mata e ele sai, e ele sai assim com um pouquinho de vida correndo. Nossa, eu fico assim: maldito, desgraçado ((risos)).

TOMÁS (GF Tarde) De: 01:21:18 até: 01:26:00 -- Eu acho que é quando você erra aquela jogada perfeita ((risos)). Tipo assim, tá o parado aqui e você está aqui com uma sniper. É real, já aconteceu duas vezes comigo. Eu já fiquei muito estressado por causa disso. O cara tá parado. Você atira, o cara pula. Ai você fala: vou tentar de novo. Aí você atira o cara anda (...) Ai você fala: vou tentar de novo. Aí você atira o cara anda. Aí você fala: desisto. Você solta o controle e sai.

TIÃO (GF Tarde) De: 01:21:18 até: 01:26:00 -- Pra mim no LoL (...) tem aquele negócio de ser muito competitivo. E além disso o jeito que as pessoas falam mal de você no meio do jogo também é outra coisa que atrapalha. Vamos dizer assim, tá um dia ruim. Eu jogo, cheguei, perdi a primeira. Falei: ah não eu devo estar muito bobo, vou jogar mais focado na segunda. Perdi a segunda, perdi a terceira. Já aí, como eu, uma pessoa como eu que sou muito viciada nesse jogo já fala: ah perdi meu dia ((risos)). Já não vou querer mais jogar, vou parar. (...) Eu sempre fui um jogador, assim, melhor do que a maioria que sempre estava na minha lane. Como eu, sempre, a maioria das vezes era um jogador que sempre estava saindo muito escondido, quando chegava alguém melhor do que eu, assim, e eu conseguia perceber isso e perceber como eu era impotente comparado àquele cara, eu cheguei, eu chegava a dar uma dor de tristeza. Teve uma vez que eu fui jogar. Eu estava com o meu personagem que eu já tinha jogado praticamente um mês inteiro só com ele. Aí eu falei: não, eu estava indo todo confiante, falando, ah, vou jogar pra ganhar. Eu levei

*um esculacho tão grande daquele cara. E não foi em escrita nem nada. Foi em jogo mesmo. Quando eu me senti comparado àquele cara eu percebi que eu era muito inferior a ele. Foi nesse momento que eu me senti muito triste (...) onde que você percebe a sua, que realmente você não é o melhor de todos (...) Sempre existe alguém melhor. É aí que cai a ficha que de qualquer jeito, sempre vai haver alguém melhor ou você se esforça pra ser melhor. (...) A única vez que eu achei ruim na minha vida foi aquele dia. Porque, pô, eu fiquei triste pra caralho. Eu me lembro que eu saí daquele jogo derrotado de todas as maneiras.*

*CIDA (GF Manhã) De: 00:51:15 até: 00:59:16 -- Foi quando eu matei cinco pessoas na rankeada, porque é difícil, sabe? (...) Eu matei no soco uma vez, me senti tão feliz ((risos)). Ou na panelada (...) Não, o, o engraçado é que quando eu ganho um jogo, aí eu paro de jogar. Eu fico andando na casa como se eu fosse a dona de tudo. Ai, eu falo com a minha mãe ((risos)), a minha mãe vem pra me bater ((risos)). Que eu acho que eu mando em tudo, entendeu? ((risos)) Quando eu ganho eu acho que eu sou a rainha da cocada preta. Aí, eu sou a rainha, pô, ganhei(...) Me respeita, me respeita (...) Pô, a minha mãe no outro dia me bateu por causa disso. Minha mãe odeia gritaria (...)*

*ZÉ (GF Manhã) De: 00:51:15 até: 00:59:16 -- Pentakill. Aquela bala, cento e quarenta metros de distância (...) O pentakill com cinco minutos de jogo ((risos)) (...) Você mata cinco caras da tua equipe. Mas foi muito lindo, foi muito lindo (...) Então, tem um campeão chamado Amumu . É o, é o que sofre bullying, digamos, no jogo, é o chorão, é o chorão do jogo. Então Ele (lutou), todo mundo, né, ele meio que paralisa, paralisa quem tiver dentro do círculo, sendo que ele conseguiu, tava os cinco players do time inimigo. E eu estava jogando com um boneco que ele (...) a ultimate dele é um execute . Então é tipo se a pessoa chegar a ter trezentos de vida, a minha, aquela skill já mata na hora, não preciso (atirar) mais nada. Aí, todo mundo, eu só apertei R. Apertei R, R, R, R, matei os cinco. Muito bom, muito bom ((risos)) (...) Porque tu matou os cinco do time inimigo (...) É sinistro, filho. Pô, tu se sente um, um homem porque é um jogo que dá medo, tu é criança (...) Tu se sente brabo (...) Pô, o maior barato, quando tá com os amigos aí vem aquela: caraca (mané), que isso, muito brabo(...) Em resumo, isso é felicidade.*

TADEU (GF Manhã) De: 00:51:15 até: 00:59:16 -- *Meu irmão, o cara descendo assim, ó, com a asa delta, tu dá aquele tiro ma, maravilhoso, magnífico (...) Ou, ou tu mata uns quatro seguido, tipo, ontem, eu estava jogando, já era nove hora (...) Peguei a doze, a pump, e a doze tática, Doze, pump, tipo é escopeta. Tirinho (...) Aí a tática é papá, papá, rápida (...) Aí eu caí, veio dos cara, eu já levantei, dei um tiro, tum de pump, troquei pra doze tática outro tiro. Aí veio mais dois, só a capa. Aí eu me senti muito feliz, eu ((falei)) sozinho: A mira tá grudada, filho (...) Outra sensação boa é tu ser criança jogador e zerar. Meu irmão, tu se sente um homem (...) No Free Fire, o meu record de kill ficou, foi na rankeada. Eu matei uns vinte e, vinte e três. A partida tem cinquenta. Mas eu joguei muito. Joguei muito. Joguei liso (...) Tu se sente (...) Eu dou um gritão logo(...) Aí tomo esporro (...) Filho, eu levanto, eu dou--lhe um gritão: triplo x, pô. Dou um socão na parede. Caraca, jogo muito, irmão. Tá maluco? Pô, ah, é muito maneiro. Aí vem meu tio: para de gritar, moleque. Eu: calma aê, tô muito feliz, matei todo mundo, esse bando de desgraçado. Aí vai,vai até a casa do meu (amigo) o meu grito. Aqui é triplo x, caraca, o melhor do Brasil. Só que eu não sou o melhor do Brasil (...) Claro, vou contar pra todo mundo.*

BENTO (GF Manhã) De: 00:51:15 até: 00:59:16 -- *Dá uma sensação de poder, tá ligado? (...) Pra mim foi quando eu estava começando a jogar o LoL, aí ((risos)) eu não sabia jogar direito, aí eu sem querer apertei ((risos)) uma coisa, sem querer que consegui matar o cara. Aí eu pô, do nada, como assim? ((risos)) (...) Ah, vontade de sair chutando tudo ((risos)), sair gritando, esperneando, sair na rua (...) É uma emoção muito forte.*

JERÔ (GF Manhã) De: 00:51:15 até: 00:59:16 -- *Ah, quando o time todo morre só tá você, vem quatro pessoas e você mata os quatro. É muito lindo (...) Ou então quando você joga com um pro-player do jogo. Quando você joga com um pro-pPlayer (...) Jogar com um pro-player que esteja adicionado? Que esteja adicionado? Dentro do jogo? (...) E aquele três K ? Aquele famoso três K? (..) Nossa, moleque... Se sente o rei do jogo. É aquela zoeira do caramba (...) Você tá jogando (X1) aí vai lá, aí você matao cara, você dá um grito, a sua mãe... ((risos)) (...) Eu também dou um berro, fico muito feliz mesmo.*

MIGUEL (GF Manhã) De: 00:51:15 até: 00:59:16 -- O meu pentakill inesquecível foi o primeiro, pô, o primeiro pentakill foi em uma ranked de Tristana (...) Meu primeiro pentakill foi, estava no bot, aí os cara vieram divar. Só que, tipo assim, muito aleatório. Aí a gente veio matando, eu e meu suporte, que na, era o Allistar. Por isso que eu gosto de Allistar, Allistar e Tristana bomba legal (...) É, ele dá a cabeçada e quando ele deua cabeçada, ele pulou, eu joguei o E, bomba, explodi um, pulei o outro explodi o outro. E aí foi assim. Só o mais difícil de matar foi o último, que era o Garen que estava tanque para cá-- que não sei o que ele fez, estava no, no meta que fazia tanque que tu ganhava jogo.

KARINA (GF Tarde) De: 01:01:08 até: 01:04:15 -- No meu caso é mais quando a partida tá uma merda literalmente (...) Tipo, o time inimigo tá com trinta e seis kills no total e o seu time tá com quinze. Aí o seu time consegue virar e ainda ganha. Eu fico como: caraca, mano, vocês são brabos, vou adicionar todos vocês, que não sei o que ((risos)). Aí até a raiva passa depois..

TIÃO (GF Tarde) De: 01:01:08 até: 01:04:15 -- Pô, pra mim é quando eu estou, vamos dizer, bem no auge. É quando você tá ganhando em sequência. (...) Quando você começa a se empolgar cada vez mais. É aí que mora o vício porque você tá lá. Você fez o dia, vamos dizer assim: primeiro dia da pessoa jogou. Como o LoL tem um sistema pra deixar um pouquinho mais simples pras pessoas iniciantes, começou o jogo, a pessoa tá lá, ganhou uma partida. Aí ela tá feliz, ela tá empolgada com aquele sentimento de vitória, um gosto mais de quero mais. Aí ganha outra, ganha outra. Aí, vamos dizer, ela perde. Ela fala assim: ah, eu perdi, ah eu, ela. Pode-se dizer que ela se sente um pouquinho ruim, mas ela pensa: cara, eu vou jogar de novo e de novo, quero vencer mais mais. O bom nisso daí é que vai te juntando um sentimento de dor, raiva e felicidade. É como se, vamos, vamos colocar numa questão: parece que é como se fosse um masoquismo. (...) Você sofre, sofre, mas de algum jeito tu sai feliz daquele jogo. Entendeu? Porque você vai numa sequênciade, ah, vamos dizer assim, eu joguei dez partida. Entre dez, cinco eu ganhei e as outras cinco, eu saí sofrido. Mas se pelo menos no final eu ganhei a última, eu saio feliz. Mesmo eu ignorando aquelas cinco onde que, sei lá, eu fiquei sofrendo bullying, eu fiquei puto com outros jogadores, onde que eu joguei mal porque eu estava sofrendo pressão ou

*qualquer coisa que, sei lá, alguém veio me perturbar, minha mãe falou assim: vai lavar a louça, vagabundo, né. Tipo isso.*

**TOMÁS** (GF Tarde) De: 01:01:08 até: 01:04:15 -- *A sua primeira vitória vai ser sempre a sua melhor emoção. Você vai gritar, vai chorar, vai fazer muita loucura ((risos)).*

**JORGE** (GF Tarde) De: 01:01:08 até: 01:04:15 -- *O negócio também tem, no Free Fire quando fica tá chegando no final da partida, tem dezesseis pessoas. Aí você é uma só, tem um monte de squad, aí você consegue levar os quatro caras à final e ganha a partida. A equipe toda fica elogiando você, falando que vai adicionar também.*

**ZÉ** (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 -- *É, esquecer o mundo.*

**BENTO** (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 -- *Tipo, eu jogo pra aliviar o stress, esquecer os problemas.*

**JERÔ** (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 -- *Mas também quando tá estressado e aí você joga muito você descontra e fica mais tranquilo.*

**TADEU** (GF Manhã) De: 00:14:06 até: 00:17:57 -- *Eu jogo mais Fortnite. É basicamente a mema coisa (que o Free Fire) só que com o dobro de player. É cem players, mema coisa, safe zone, só que a parte que eu acho mais maneira é matar os cara voando assim, aí que é maneiro.*

**JERÔ** (GF Manhã) De: 00:14:06 até: 00:17:57 -- *Fazer amigos (...) Matar (esses nossos amigos também) Squad, etc.*

**BENTO** (GF Manhã) De: 00:14:06 até: 00:17:57 -- *League of Legend. Então ((risos)) É um pouco complexo, né? Então, você tem a sua equipe e tem a equipe inimiga, sendo que as duas equipes têm uma coisa chamada Nexus. Aí cada equipe tem que destruir o Nexus da equipe inimiga (...) Aí, dentro desse cenário tem várias coisas: tipo monstros, a equipe que tenta te matar também. É maneiro.*



MIGUEL (GF Manhã) De: 00:14:06 até: 00:17:57 -- O mais divertido pra mim, o mais importante é só destruir o Nexus (do adversário) e aparecer lá: vitória. Vitória é a parte mais divertida.

TIÃO (GF Tarde) De: 00:24:50 até: 00:28:16 -- Pra mim, é muito bom ir nesse negócio de interação porque você conhece mais pessoas, pode ouvir cada história retardada que eu já ouvi umas coisa muito estranha. Nem vou falar nada não porque, né ((risos)), (...) deixa eu me lembrar uma, tem cada coisa idiota. Tem uns que fica falando que já levou surra da mãe. Tem um que caiu da escada, quebrou os dois braços e nunca mais jogou LoL e tá jogando depois de sei lá quantos anos. É cada coisa idiota. Tem um que estourou o transformador e tá, tá usando como desculpa em cada jogo.(...) Esse dia foi do nada eu tô aqui jogando, sai um player falando: não, gente, um minuto. É eu vou olhar o chat tá lá: ó, meu amigo, o (transformador) queimou aqui, velho, vai cair a luz, se eu sair do jogo, eu não sei o que que houve.

TIÃO (GF Tarde) De: 01:39:01 até: 01:42:09 -- Uma forma de encarar a vida de um jeito diferente ((risos)) (...) Pra mim, eu quero muito ser jogador profissional ou pelo menos em alguma área de um jogo que eu gosto. Eu, eu tô botando fé. O meu primo, o meu primo ele joga muito Free Fire. Ele já participou de torneio, quase ganhou dinheiro em cima disso. E eu, eu respeito muito ele. Ele é mais novo do que eu e eu gosto muito dele. Pra você ver, eu, se eu trabalhar mesmo, como eu tô querendo, pra caramba. Eu tô até (desejando) sorte porque eu vou pedir pro meu tio me arrumar um emprego, que ele trabalha numa empresa já há muito tempo, vou ver se consigo arrumar um jeito com ele. Eu, eu vou realmente financiar ele, o meu primo. Se eu tiver posição de poder pagar um PC pra ele, eu vou montar um PC pra ele, porque eu acredito que ele tem fé (...) Tem vontade e consegue o que ele quer. Eu acredito nele, eu tenho fé no meu primo. E eu respeito ele.

KARINA (GF Tarde) De: 01:39:01 até: 01:42:09 -- Tentar desligar do mundo. Como tem gente que desliga do mundo lendo livro de ficções, vendo filmes (...) É, vendo anime também ((risos)) (...) Tem gente que tem um jeito de fugir da realidade pra

*tentar esquecer, pra se acalmar e pensar nela de alguma forma (...) Pra mim, é isso.*

JORGE (GF Tarde) De: 01:39:01 até: 01:42:09 -- *Uma diversão, pra mim.*

TOMÁS (GF Tarde) De: 00:16:40 até: 00:19:20 -- *Eu gosto de ganhar, eu gosto de ganhar. Seu eu perco eu fico meio triste. (...) Eu só começo a gritar com o jogo quando eu começo a notar que é injusta a minha morte ((risos)). Aí eu falo: isso aqui é sacanagem.*

TOMÁS (GF Tarde) De: 01:39:01 até: 01:42:09 -- *Tem pessoas que notam a realidade como algo muito impreciso, tipo: fome. Hum, atualmente eu tô tentando fazer isso mais profissionalmente, tanto é que tô fazendo speed run. Mas antigamente eu só jogava pela história. Pegava um jogo, falava as--, tipo , God of War, ah, quero jogar, quero saber a história desse jogo. É, curiosidade.*

TIÃO (GF Tarde) De: 01:34: 52 até: 01:37:12 -- *Game over. Remorso praticamente. (...) Esse jogo (LoL) que tem negócio de, de história, cara, esse, esse eu tenho problema porque eu só saio quando termina a história ((risos)). Assim falando: ó, se você jogar, você vai ser degolado, brinca ((risos)). Eu falo: não, eu tenho que terminar esse negócio.*

KARINA (GF Tarde) De: 01:34: 52 até: 01:37:12 -- *Algumas vezes, né, a pessoa perde tanto aí fala assim: ah, quer saber, não quero mais jogar não e não joga.*

JORGE (GF Tarde) De: 01:34: 52 até: 01:37:12 -- *Quando eu saio também do jogo que eu fico nervoso eu saio, vou pra algum lugar passear pra tirar aquilo da mente. Aí só mais à noite, mais tarde volto. (...) Eu saio pra tirar mais o stress do, que fica no jogo, em mim também.*

BENTO (GF Manhã) De: 00:00:00 até: 00:05:07 *Então ((riso)), eu tô, eu acordo muito cedo, velho. Aí é de mim, o meu corpo tipo acorda. Às cinco horas da manhã, acorda automático (...) Aí eu fico jogando, eu fico jogando (até) umas seis horas (que é) o normal pra ir pra escola. Aí quando dá uma seis horas eu vou pra escola. Depois*

*quando chego em casa fico jogando de novo, aí paro pra estudar, aí depois fico mais cinco minutos estudando, aí depois mais vinte jogando, entendeu?*

*BENTO (GF Manhã) De: 00:26:01 até: 00:27:57 -- Se eu ver que eu passei, o que, umas três horas jogando eu paro, faço um intervalo, aí depois eu volto. (...) Teve uma vez que eu já virei a madrugada jogando. Aí quando eu fui ver: ué, já amanheceu?*

*CIDA (GF Manhã) De: 00:00:00 até: 00:05:07 -- É. Eu fico, nas férias eu jogo, fiquei virada no jogo. Fiquei a noite toda. Minha mãe, minha mãe acordava de madrugada (eu) desligava o celular e enfiava dentro da coberta. Ela olhava assim pra ver se eu estava dormindo ((riso)). Aí quando ela saía eu voltava a jogar de novo. E assim ia, a noite toda ((riso)). Aí acordava no dia seguinte cheia de sono. Nem dormi direito.*

*ZÉ (GF Manhã) De: 00:00:00 até: 00:05:07 -- É a média tipo assim quatro horas. Tem vezes que eu fico até mais (...) Po, teve um dia que eu cheguei a ficar oito horas, sem parar. (...) Então, hoje em dia não tem muito essa de, pelo menos lá em casa, né, não tem muito essa de mais cinco minutos porque eu não jogo de casa então quando eu saio (geralmente) eu fico quatro horas, no mínimo, então, não tem essa 'ah volta para casa', entendeu? É porque é eu não faço nada o dia inteiro, então, é mais pra... Vou para lan house e fico lá.*

*TADEU (GF Manhã) De: 00:00:00 até: 00:05:07 -- Hoje em dia eu posso jogar até mais tarde porque eu tiro nota boa e eu só poderia, eu só paro de jogar tipo tem um bimestre se eu tirar nota ruim eu não vou muito pra rua, eu não jogo videogame e não saio e não ganho mesada. Mas se eu (tiver) tirando nota boa eu vou pra rua a hora que eu quero, tem uma horapra voltar, é claro, e jogo videogame aí até a hora que eu quero (...) Eu chego em casa, tomo banho às vezes vou pro futebol, quando tem o futebol, e malho e estudo um pouco, depois jogo. Aí dá de repente umas três ou quatro horas. Isso se der tempo.*

*JERÔ (GF Manhã) De: 00:00:00 até: 00:05:07 -- Como eu uso celular, é bem mais fácil. Não tem esse negócio de ter cinco minutos porque você, por exemplo, tá no*

*WhatsApp, tá no Facebook, você curte um joguinho. Tá fazendo outra coisa, você tá lá mexendo por muito tempo e pode acabar chamando atenção. Agora você sai do jogo, vai pro Zap, Facebook.*

## **Categoria 2: Interações: vivendo e aprendendo a jogar (a vida)**

**KARINA** (GF Tarde) De: 01:32:18 até: 01:34:50 -- *No meu caso é quando eu jogo mesmo um jogo que tem uma história. Aí, às vezes, você, aí tem uma opção, tipo, palavras pra você falar. Aí você fica observando, né, aí vê qual é a melhor. Aí, às vezes, da vida eu fico pensando assim: pô, caraca, seria da hora, né, fazer isso aqui. Escolher coisas boas, né, em vez de escolher as partes negativas. Aí você para pra refletir e fala assim: pô, mano, deu certo no jogo, talvez na vida deve ser bem legal assim. Aí você, talvez, acaba mudando a sua a sua personalidade pra uma coisa boa e você, e você pode mudar mesmo a sua visão de vida e querer, por exemplo: tem gente que, que quando, que, eu acho, né, no ponto de vista que alguém possa arrumar um emprego que ela goste, por causa de algum jogo que ela viu, que ela se interessou pelo jogo e falou assim: pô, essa profissão aqui parece ser maneira, talvez eu vou tentar seguir...*

**TOMÁS** (GF Tarde) De: 01:28:40 até: 01:32:10 -- *Tem uns jogos de campanha, campanha é história, tipo que ensina sobre História (...) Eu acho que tem jogos que te dão escolha, tipo, que te ensinam a perdoar, a usar a perspicácia ou usar o ódio. São três opções do jogo. Geralmente eu uso a perspicácia, que é um, que te dão assuntos melhores e te, te dá rotas de fuga melhor (...) O Detroit: Become Human é um, é um joguinho que é assim: são humanos e androides. São robôs, só que com aparência humana. Aí o pessoal trata os robôs que nem lixo. Alguns têm sentimentos e quebram a barreira da programação que é não agredir. Tem um exemplo claro que tem uma hora do jogo que tem um robô que é dizer que ele é empregado de um pintor. Aí o pintor fala: pinta aí, quero ver, só imagine o que você quer. Aí tem três opções, ou um pássaro livre ou uma gaiola. A gaiola geralmente é mais impactante que reflete sobre a prisão da mente dos robôs sob a sociedade humana.*

**TOMÁS** (GF Tarde) De: 01:39:01 até: 01:42:09 -- *Eu me interessei por mitologia*

depois que eu joguei God of War. Eu me interessei pela Grécia. É, tanto é que eu sei como surgiu o mundo na mitologia grega. É o Caos, que se chamava Vazio, criou Gaia, que é Terra. Aí a Terra tinha o Urano, que era o Céu, eles são irmãos, fizeram incesto, surgiu os Titãs (...) e dos Titãs, aí Cronos, que era o titã, é, castrou seu pai, aí, se não me engano, desse castração saiu Afrodite ((risos)) e daí começaram a surgir os deuses: Zeus, Hades, Poseidon (...) alguns personagens tão inseridos no jogo, tipo God of War, Deus da Guerra, que é o, que é o Zeus, que é o último, no God of War 3 foi, é o que você mata, porque você descobre que ele é o pai do personagem principal (...) No terceiro jogo, eu me interessei mais pela mitologia nórdica que eles abordaram, que tem a Jormungand, que é a serpente do mundo, tem a Yggdrasil, que é a árvore do mundo, que é como eles representam o sistema solar. É, tem jogo de guerra que eu joguei que eu sei muita coisa sobre guerra até. Sei, eu tenho um jogo de guerra antiga, que é cavaleiros, vikings e samurais, chamado For Honor. É uma fonte de conhecimento.

TIÃO (GF Tarde) De: 01:28:40 até: 01:32:10 -- A história do jogo é uma história criada. É como se fosse um livro, só que do jogo. (...) E também é aquele pensamento onde que, em cima do jogo, a gente encara o jogo de um jeito muito sério. Eu encaro pelo menos. Se eu, se eu entrei num jogo onde que a minhas opiniões, os meus pensamento em cima da história que tá acontecendo (...) Então, eu vou levar a sério. E eu coloco o meu pensamento, minha expectativa, é, é, como diz? É, minha expectativa de pensamento, de igualdade, de ser humano em cima daquele em si porque praticamente aquilo vai dizer praticamente o que eu sou. Vamos dizer, um jogo que ficou famoso por causa disso: Undertale. (...) Undertale, ela tem três tipo de você fazer o jogo. Tem o pacifista, que você não mata nada, você não luta contra nenhum ser, você vira amigo deles. Outro que é o genocida, que você só faz passar a peixeira, mata qualquer um, é a história acabou, a história foi. Ou você faz o entre o meio. Entre uns você faz ou você mata, outros não, você vai criando amigos, outros não. Que em cima disso essas histórias mostram pra gente que nossas decisões realmente faz ser o que a gente é. (...) É a mesma coisa na nossa vida.

ZÉ (GF Manhã) De: 00:26:01 até: 00:27:57 -- Dedicção. (...) Qualquer um pode ser um ótimo jogador, é só jogar. (...) Ah, é isso, dedicação, treino, jogar oito horas por dia (...) Mas também tu não vai ter outra vida, né. É tipo como ele diz jogador de

*futebol, tu vai focar naquilo. (...) É treino, tudo nessa vida é treino. Você pode ser quem você quiser (...) Treino, foco, dedicação e é isso. (...) Claro que não é tudo mundo, né, que consegue.*

JERÔ (GF Manhã) De: 00:26:01 até: 00:27:57 -- *Basta querer (...) Dedicação, foco (...) Tipo quando você vai falar assim: ah, vou pegar a patente tal. Aí você tenta pegar e acaba caindo tua patente ((risos)) (...) É foco, persistência, se você quer aquilo é só você batalhar. Foco.*

TADEU (GF Manhã) De: 00:59:17 até: 01:01:29 -- *Também é muito bom jogar com pessoas de outro país ((risos)). (...) Ah, porque tu vai treinando outros idiomas e também conhece mais pessoas. Que nem quando nós estava jogando, é, é, GTA 5. Nós estava jogando com americano e mexicano. É muito maneiro. Aí, aí no GTA 5 (...) Aí é muito bom porque tu vai interagindo com pessoas de outras culturas, outro, outro país, e vai treinando também outra, outra língua que tu fala.*

ZÉ (GF Manhã) De: 00:45:30 até: 00:49:00 -- *Ao meu ver o que mais acontece assim no LoL, pelo menos. (...) a pessoa nem te conhece, aí tu erra. Em vez dela te dar, fazer um comentário construtivo, ah, mano, não faz isso, dá próxima vez tu faz tal, tal coisa (...) É, xinga a tua mãe, xinga a tua família inteira sem nem te conhecer, entendeu? (...) É acho que isso que torna a comunidade mais tóxica (...) Do amigo, assim, porque pravocê sofrer bullying a pessoa tem que te conhecer. Pelo menos dentro do jogo, né, porque ela pode falar, né, mas ela não vai saber se é verdade. Então, acho que isso assim dentro do jogo é mais de uma pessoa que te conhece, entende? Sabe como você é.*

CIDA (GF Manhã) De: 00:45:30 até: 00:49:00 -- *Comigo, já falaram que, foi até no Free Fire, falou assim: ah, sai daí, tu não joga nada, que não seio que de merda, começaram a me xingar (...) Ih, eu nem liguei, eu desligologo o, eu desligo logo o áudio, só pra não escutar, e continuo jogando.*

TADEU (GF Manhã) De: 00:45:30 até: 00:49:00 -- *Ah, que não sabe jogar, que vai perder, que (não sabe), que tá perdendo seu tempo (...) Ah, eu faço isso com os*

outros ((risos)).

TADEU (GF Manhã) De: 00:49:03 até: 00:51:20 -- Galera te chama de pobre (...) Quando eu jogava Free Fire, era por semana. Eu jogava por, por semana. Jogava direto então botava dinheiro direto pra conta ficar melhor, ter todas as roupas.

JERÔ (GF Manhã) De: 00:45:30 até: 00:49:00 -- Mas tem gente que entra no jogo do nada assim só de tu entrar na parte do cara tá te xingando, tu nem falou nada já tá te xingando.

KARINA (GF Tarde) De: 00:28:16 até: 00:33:40 -- Isso nunca acontece comigo, isso é interessante ((risos)), só acontece com homem ((risos)) (...) Às vezes chamam de trap. Meninas trap (...) Não, porque, por exemplo, às vezes a menina mesmo tá jogando por jogar, mas aí tipo não liga pra skin, aí vai um cara cria uma conta falsa, aí fala que ((risos)) queé menina, cria a conta e daí aparece as pessoas dando as skin pra elas. Aí a gente fica tipo assim, caraca. Aí quando a gente quer realmente conhecer uma pessoa maneira não consegue, porque acha que a gente vai querer skin e tal. Aí não vai dar certo (...) Porque às vezes, né, escolhem um, como que posso dizer, escolhem mesmo essas meninas porque elas jogam bem, meninas que jogam bem. Porque meninos realmente jogam bem melhor que as meninas. Nem sempre. não falei que todas são ruins. Eu quis dar exemplo de que algumas são, porque tem algumas que não se interessam realmente, que nem eu. Não se interessa em saber jogar bem ou, por exemplo, joga por jogar mesmo, que não tem vontade de se profissionalizar com aquilo.

TOMÁS (GF Tarde) De: 00:36:50 a 00:40:59 -- Tem o chat de voz pro seu time, e tem o chat de voz pra todos. Até ((risos)) o seu inimigo escuta (...) Tem gente que fica, quando cai, fica fazendo barulho pro cara não escutar o passo do inimigo, do amigo pro amigo pegar o cara pelas costas (...) É, tem o chat de, tem o chat normal, que (você) digita, que é onde o pessoal, é o parte mais tóxica porque você vai ver o cara xingando a mãe, o pai, a família do cara. Vai falar que o cara é ruim, não sabe jogar. Porque tá com ódio. Porque morreu pro cara. Eu já vi isso acontecer. Já aconteceu comigo (...) O cara começou a me xingar porque eu matei ele. Aí eu falei:

*então tá bom, vamos fazer assim, você tira um X1 comigo, que é um contra um. Aí eu falei: se eu ganhar você para de me xingar. Aí você quita a partida. Se eu, se eu perder, eu quito a partida. Eu ganhei, ele quitou.*

**TIÃO** (GF Tarde) De: 00:24:50 até: 00:28:16 -- *Eu gosto muito do LoL também porque ele é muito interativo entre as pessoas. Porque, obrigado ou não, você tem que aguentar quatro pessoas diferentes. Pode ser uma criança, pode ser um adulto, pode ser um adolescente, pode ser qualquer pessoa de qualquer idade. Isso é bom e ruim ao mesmo tempo porque tem cada pessoa que entra no jogo ((cara de incômodo)) (...) No meu ponto de vista o que é ruim é o jeito que as pessoas ficam falando mal uma da outra no jogo. Tipo ser tóxico. Porque, pô, é praticamente é uma ação meio desnecessária que a pessoa fica falando mal uma das outras.*

**TIÃO** (GF Tarde) De: 00:36:50 a 00:40:59 -- *Esse é o ruim da interação de chat. Tá, tem cada coisa que o pessoal pode fazer de bom e ruim nesse negócio, cara. Chega a ser engraçado (...) Pra mim, o bom de ter um chat mais aberto sobre, de voz que impede essa área tóxica, chata demais, porque ali quando você tá escrevendo no chat, você é um anônimo. Você ferindo alguém diretamente, você não. É praticamente como se você estivesse falando com o vazio. Você tá tacando a raiva fora (...) Ou você quer irritar alguém. Essa é a diferença. Quando você tá no chat você só pode, sei lá, gritar por dentro ((risos)) (...) Porque a pessoa vai ouvir e vai retrucar. Ou você praticamente vai ver que aquela pessoa se sentiu ferida pelo o ato que você fez m--, ou disse, né, vamos dizer assim. É algo meio chato. E é bom porque (passa) esse problema e você começa a melhorar um pouquinho a sua raiva interior (...) Você começa a ser um pouquinho mais controlado por dentro porque, pô, eu sou uma pessoa muito ((risos)) irritada. Se eu tivesse chat no negócio eu maiorado tempo estaria falando: amigo. Eu estaria com uma raiva já do cão, já estaria já dentro da garganta querendo o cara. Mas eu falaria baixo pra ele assim, ó: amigo, faz o seu trabalho, pelo amor de Deus. Cara, eu não aguento mais! (...) Mano, eu me lembrei agora do LoL, (véio). Eu já viciado, xingamento incrível, velho.*

**JORGE** (GF Tarde) De: 00:28:16 até: 00:33:40 -- *Jogando em squad, você fica conversando lá com as pessoas, interagindo (...) É, conhece gente. Aí depois*



*adiciona pra jogar de novo com a pessoa. Essa é a parte legal também.*

MIGUEL (GF Manhã) De: 00:07:59 até: 00:11:01 -- *Ah, mas tipo tem pessoas que, vamos dizer que, tem pessoas que não são amigas, eles já fazem ligação pro, pelo Discord, que é um aplicativo.*

ZÉ (GF Manhã) De: 00:07:59 até: 00:11:01 -- *Mesmo sem conhecer a pessoa, tu vai começar a conversar com ela. É, tipo é se ele tá no teu time ele é teu amigo (...) O que importa é que ele tá no teu time, é isso, quem tá no teu time é teu amigo. Tu não precisa ter a formalidade de se apresentar pra pessoa. Você só conversa com ela e vai desenvolvendo (...) Realmente tem isso (ligações pelo Discord) também ou tem chamada de voice também do próprio LoL. Tu nem conhece a pessoa, mas tu tá conversando com ela, entendeu? Tu joga com ela e, depois de dez partidas, tu vai descobrir o nome dela, entendeu?*

CIDA (GF Manhã) De: 00:07:59 até: 00:11:01 -- *E aí, qual é, que tu gosta? Ah, eu jogo esse. Sério? Quantos pontos tu tem? Tipo isso (...) Foi assim que eu conheci meu namorado ((risos)), jogo ((risos)). Só por voz. No começo foi estranho, mas depois... foi pegando assim, tipo assim... Eudescobri que tinha ele no Face, aí a gente continuou jogando, jogando, jogando, jogando, jogando. Aí depois a gente se conheceu e pronto. Aí eu quando, depois eu fui descobrir que ele mora aqui do lado da escola. Eu não sabia (...) Doidera mermo.*

BENTO (GF Manhã) De: 00:07:59 até: 00:11:01 -- *Tipo, eu comecei a jogar com uma garota, a gente foi conversando, conversando. Aí eu descobri que ela não mora no Rio, ela mora em Goiânia. Só que aí agente continuou a amizade, a amizade ficou. A gente ficou jogando, continuou a amizade.*

CIDA (GF Manhã) De: 00:27:58 até: 00:32:59 -- *Tipo assim, da outra vez eu dei um tapa na perna da minha mãe ((risos)). Levei um soco em troca ((risos)). Ela: tu tá maluca? (...) No meu irmão mais velho também, já cansei de dar umas porrada nele quando eu, quando eu perdia. (...) Minhamãe ela achava isso de mim, ela achava só porque eu jogava esse jogode tiro (GTA) ela achava que eu ia fazer isso na rua. Eu*

*falei: tá me chamando de maluca? Falei: não é porque eu joga que eu vou fazer isso. Ela: há, que passa na televisão, que não sei o quê. Eu falei: passou na televisão eu não sou uma pessoa da televisão.*

**TADEU** (GF Manhã) De: 00:27:58 até: 00:32:59 -- *Eu não sou violento, eu joga GTA (...) até agora, não matei ninguém.*

**ZÉ** (GF Manhã) De: 00:27:58 até: 00:32:59 -- *Mano, não tem nada a ver, tem nada a ver, não tem nada a ver.*

**TOMÁS** (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 -- *Você quer descontar raiva? Joga Mortal Kombat.*

**TIÃO** (GF Tarde) De: 01:13:02 a 01:22:09 -- *Isso é uma sacanagem com nós. Por que, pô, o cara quer colocar uma desculpinha em cima do joga? (...) Eles querem justificar que é literalmente desumano em cima de joga? Algo que ajuda emocionalmente pessoas, tira sei lá que vagabundo da depressão. Tem pessoa que decide trabalhar por causa de joga. Que nem eu, eu tô procurando emprego pra montar um PC pra jogar e o cara fala pra mim que joga me transforma em assassino? (...) Isso é muito da pessoa, não é do joga. O joga foi feito pra, literalmente, melhorar nossa vida. Tem pesquisa hoje em dia que fala até que joga ajuda no nosso, no nosso intelecto se bobear (...) Ninguém nunca aqui saiu de uma picareta na mão e falou: toma aqui seus (...) ((risos)) Ninguém quer ser tão extremo (...) a maioria das vezes a pessoa não quer tão extremo sabendo que aquela pessoa tem uma vida pessoal, tem uma vida. Se, mesmo que ela esteja fazendo um certo tipo de ato provocante em cima de você não é certo você matar aquela pessoa. No meu ponto de vista, né, é claro.*

**TOMÁS** (GF Tarde) De: 01:13:02 a 01:22:09 -- *Eu acho que se fosse isso muita gente que joga GTA e Mortal Kombat saía na rua matando os outros, cara (...) Lembra do, do massacre de Suzano? O pessoal estava tentando colocar a culpa no joga que o moleque jogava (...) Sendo que ele sofria bullying e ninguém se metia (...) Eu joga Mortal Kombat ((risos)) que aqui todo mundo sabe que é um joga*

*extremamente ((risos)) violento (...) Combate Mortal em tradução, que é cara cortando outro no meio, cortando aqui a frente saindo o cérebro. Eu falo: cara, isso aí é um jogo que quem quiser estudar anatomia vai se dar bem ((risos)) (...) Você podever muita coisa. Mas, eu num acho que, assim, se você se estressou, aí você tem que ir procurar um jogo que você vai jogar contra outras pessoas (...) pra extravasar a sua, o seu, a sua frustração (...) (não) como desculpa pra agredir alguém. Tem jogos que são violentos pra isso. Tem jogo, tipo Minecraft, quem joga, a gente joga Minecraft pra relaxar. É tipo, chegou estressado do trabalho, (...) o pessoal que entregou o relatório praele, ele chega muito estressado em casa aí fala: vou jogar aqui o Minecraft pra ficar em paz, na minha. É, eu acho que a maior parte das pessoas que falam isso nunca jogou um jogo ou julga o jogo pelo que vê. Tipo assim, vê o jogo assim: ah, esse jogo aqui tem morte, não, não, muito violento.*

KARINA (GF Tarde) De: 01:13:02 a 01:22:09 -- *Eu não acho que, que realmente seja por causa de jogos violentos. Todo, todos jogos vivem, é, como é que fala mesmo? É, a vida, a arte imita a vida, né que falam. Não é isso? Como ele falou que tem jogos que realmente ajudam pessoas a sair da depressão e até mesmo ajuda em raciocínios lógicos, que tem pessoas mesmo que falam que o Minecraft ajuda realmente nisso (...) Eu nunca pensei em assim pegar uma, pegar uma caneta e enfiar em alguém. Tudo bem que a pessoa chega a pensar quando tá com raiva, mas a pessoa não tem coragem de praticar porque sabe isso é errado e que você pode ferir a pessoa e você pode ser presa (...) Às vezes as pessoas usam os jogos pra, pra tirar a raiva. (...) Ou às vezes colocam como justificativa (para atos cometidos por) pessoas que já tinham problemas muito antes, que não eram jogos e sim já de tempos em tempos da, da vida dele (...) Pode ser bullying, abuso como ele falou. Pode ser outras coisas que ele já vivencia dentro de casa e quiseram demonstrar por fora, porque ele já não aguentavam mais guardar por dentro. Aí eles tiveram que jogar por fora.*

MIGUEL (GF Manhã) De: 00:27:58 até: 00:32:59 -- *Cara, eu já botei minha mãe pra jogar (...) Ela sente que tu, tu pode ta o dia todo sem fazer nada. Quando ela sente que você sentou no seu videogame, no computador. Você bota pra logar, ela espera iniciar a partida, é incrível, ela nem espera (iniciar) a partida, tu “tropas liberadas”, ela vai: ah, fazisso aqui. Ah, pode fazer o arroz? Pode não sei o quê?*

CIDA (GF Manhã) De: 00:26:01 até: 00:27:57 -- *Eu só comecei com esse negócio de jogo por causa do meu irmão (...) Às vezes eu desisto, quando eu tô estressada. Ou quando eu tô estressada e perco eu fico com mais ganância de ganhar (...) Aí eu fico jogando, eu fico vou ganhar, eu vou ganhar (...) Minha mãe briga pra caramba comigo: vem comer! (...) Eu já desisti várias vezes, mas depois eu falei não vou desistir não.*

CIDA (GF Manhã) De: 00:27:58 até: 00:32:59 -- *A minha mãe ela tem um dom incrível: quando eu tô jogando ranqueada, ela me chama pra tudo. Aí quando eu tô jogando modo clássico ou então quando eu tô sem fazer nada ela não me chama. Aí eu falo: como é que é? (...) Não tem como. É online. Aí eu falo: pô, tu só me chama quando eu tô jogando. Aí ela: não interessa, se eu tô te chamando você tem que vir. Eu: tá, tá.*

JERÔ (GF Manhã) De: 00:27:58 até: 00:32:59 -- *Você tá jogando tá na hora da ação, não tá trocando tiro, por exemplo. Aí sua mãe te chama pra fazer alguma coisa (...) Jogo on-line não tem pausa (...) A mãe ela parece que escuta o barulho de tiro. Aí tá na ranqueada, a gente não tá fazendo nada, tá parado ((risos)) (...) Quando a gente vai atirar ((risos)) (...) Quando a gente dá o primeiro tiro...*

KARINA (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 -- *Mãe não tem pause ((risos)).*

TIÃO (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 -- *(Mãe) não tem pause ((risos)), não tem como ((risos)), não tem como ((risos)). Aí ela fala assim: a bomba vai encher, moleque, desce lá correndo. Aí eu falo assim: peraí ((risos)), eu morri. Salto correndo que nem um doido. Eu, eu quase viro uma bola de canhão pra descer a escada, correndo pro negócio, pra desligar o negócio.*

TIÃO (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 -- *Cinco hora da manhã. Own, tum, tum, tum. Filho, você tem que ir pra escola. Mãe, cinco minutinho, mãe. Tá lá ((risos)).*

TOMÁS (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 -- *A única coisa que eu faço de diferente é, meu pai fala assim, tá, pra mim comer a comida tá quente. Eu falo: tá*

*bom, vou terminar essa partida, vou tomar um banho e como. Tomo banho, aí quando eu saio pra comer eu pego o prato aí eu pego o PS4 e boto no YouTube pra ficar vendo vídeo. Aí eu tô lá comendo e com entretenimento ((risos)).*

### **Categoria 3: Gamer: ser ou não ser**

*CIDA (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 -- Eu, não (me considero gamer). (...) Me considero acho que uma o quê? Uma viciada em jogo? É isso aí (...) Minha mãe que me chama de viciada.*

*MIGUEL (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 -- Eu acho que o gamer é quem é tipo pro-player ou recebe pra jogar.*

*ZÉ (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 -- Não é porque eu acho que todo mundo aqui joga pela diversão. Eu acho que o gamer já joga mais sério, mais competitivo, entendeu? Aqui acho que é tudo mundo mais pra se divertir.*

*ZÉ (GF Manhã) De: 00:07:59 até: 00:11:01 -- Pro player é como se fosse o gamer com nome mais bonito, entendeu? Pro player é o cara que joga e vive disso.*

*TADEU (GF Manhã) De: 00:06:05 até 00:07:58 -- Posso dar uma opinião sobre o que é ser gamer? Tem muitas pessoas que pensam que pra ser gamer pensa que tem que ter o melhor computador, o melhor PC, o melhor console ou até o melhor celular. Mas não, cara. Pra ser gamer é só você, basta amar jogar. Tanto, você pode, exemplo, se você joga um jogo de tabuleiro. É um jogo. Se você amar isso você é um gamer. Tanto você pode jogar no computador, PC, , console ou celular. É variável. Que tem gente que não tem dinheiro pra ter um videogame, joga no celular. É isso. Só basta você amar jogar.*

*KARINA (GF TARDE) De: 00:16:40 até: 00:19:20 --Sou jogadora ((risos)).(...) agora eu tô sem computador, eu jogo mais no celular, que eu jogo PUBG que eu falei. Então, aí eu não tenho o costume de jogar muito assim rankiada (...) Gosto mais de*

*jogos clássicos. Só jogar por jogar.*

**TOMÁS** (GF TARDE) De: 00:16:40 até: 00:19:20 -- *Gamer é aquele cara que joga profissionalmente de vez em quando. O jogador ele joga casualmente.*

**KARINA** (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 -- *Vício pra mim é quando a pessoa mesma acabando passando do limite, por exemplo, tipo, às vezes tem gente que mata, falta a escola pra poder jogar, continuar terminando no jogo. Às vezes passa três dias jogando direto (...) Às vezes nem toma banho ((risos)) (...) Aí vai lá (...) Aí tu até pensa (...) Eu me considero mais ou menos. Não muito (...) Porque, por exemplo, eu quase não jogo LoL, mas quando eu vou pra minha avó eu passo a manhã, a madrugada, até umas três, quatro horas jogando. Depois eu vou dormir. Aí no dia seguinte eu faço tudo o que eu tenho que fazer e depois eu volto a jogar de novo (...) Controle eu tenho, mas porque eu não, não jogo diariamente. Eu jogo quando eu vou pra minha avó (...) às vezes eu fico duas semanas sem ir lá. Mas quando eu vou eu fico uns dois, três dias. Então, eu consigo ter o meu controle.*

**JORGE** (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 -- *Eu vou jogar só mais essa que eu acho que eu vou ganhar. Não, vou jogar outra também ((risos)) (...) E também, quando a pessoa também é viciada, a pessoa fica, tipo, a pessoa tá na escola. Aí já tô pensando: quando chegar em casa eu já vou jogar aquele jogo (...) Eu não sou viciado. Eu me controlo conseguindo jogar porque também lá em casa também tem regra. Meu pai fala: quando você acaba de comer tem que esperar quinze minutos pra jogar ((risos)) (...) Aí fala também só joga sexta, sábado e domingo e no dia que tem feriado ((risos)).*

**TIÃO** (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 -- *Porque é, literalmente, uma emoção em cima da outra porque, se você tem um espírito competitivo, mais acima do meu, você vai querer ganhar de todo jeito. E se você perde você vê e fala: eu quero ganhar na próxima ((risos)). É aí que mora o vício. E nisso é que mora também o porquê da diversão (...) Isso é a mistura da empolgação, é a mistura da empolgação junto com a vontade. É aí que mora o vício (...) Me lembrei agora. Nossa eu fiquei, eu fiquei até com uma angústia aqui voltando, querendo jogar de novo (...) Esse que é um vício*

que eu tenho. Porque, às vezes, eu chego em casa e bato e penso assim: carai, eu podia estar jogando de Irelia, né, podia tá farmando, podia tá matando cada (...) Aí eu vou, vou lá abrir o PC, o PC não roda (...) Triste, cara ((risos)) (...) Eu, eu acho bom o meu vício. Eu gosto do meu vício. Porque emocionalmente eu acredito que eu tô melhorando cada vez mais em cima do meu vício. Porque eu, eu tenho assim um vício no LoL. Quando, pô, que eu tinha, né, porque agora não roda mais o PC. Eu tinha mais capacidade de interação com pessoas, eu gostava mais, eu tinha mais atenção. E, além disso, eu conseguia extrapolar a raiva que sei lá eu acumulava na escola (...) Ou, sei lá, um assunto triste. Por que será? Às vezes eu não, eu, sei lá, bateu um assunto triste, eu conseguia até que ficar melhor, jogando em cima disso. E por isso que virou um tipo de vício. E eu não acho ruim. Eu sempre gostei do meu vício porque em cima do jogo está melhorando eu como pessoa. É por isso que eu gosto do meu vício. Porque a maioria do tempo, sei lá, ou eu tô puto ou tô triste ou tô feliz. E é assim que eu vou interagindo mo, minha, minha emoção no jogo (...) Pra mim, eu vejo é desenho desde criança. Então, esse é o maior vício que eu tenho. Como a gente tá falando de game, eu vou deixar esse vício pra lá ((risos)).

TOMÁS (GF Tarde) De: 01:04:15 até: 01:12:16 -- Ele vai pra escola, joga, não sai pra rua. Eu acho que isso é um pouquinho de vício porque você vai pra escola, você volta. A escola são o quê, quatro horas? Três? (...) Já chega em casa pensando no jogo, liga o jogo, fica o dia todo ali. Não sai pra comer, não sai pra fazer as necessidades básicas, higiene pessoal (...) Você tem que saber dividir. Quando eu tô jogando um jogo eu falo: tá bom, tô fazendo aqui uma coisa, tô fazendo aqui uma run perfeita, acabei de fazer tudo perfeito, não tomei um tiro, não tomei um dano. Vou parar aqui, vou comer, vou tomar um banho, depois eu volto e jogo. Aí eu boto em modo repouso o PC, o PS4, porque ele esfria, deixa de esquentar, dura mais tempo, não queima as peça ((risos)) (...) Eu me considerava (viciado) no Minecraft no PC, cara. Jogava on-line factions. Era dois dias farmando, minerando, pra ir pro PVP (...) Aí, juntava pra comprar a base lá pra fazer de bedrock pra no final largar, em um ano, o PC de lado.

JERÔ (GF Manhã) De: 01:11:00 até: 01:13:31 -- Geralmente mais quando reinicia a temporada e a patente volta pra mais baixa aí você tem que subir de patente. Geralmente os pro-players querem pegar em um dia, três dias. Eu não sou pro-

*player, mas eu gosto de pegar no terceiro, quarto dia, por aí, a maior patente. Aí eu já tenho muito vício nisso. (...) Porque meus amigo fica também incentiva muito. Também não consigo parar, fico jogando. Ganho uma partida jogo, ganho uma partida outro jogo, jogo. (...) Mas só o tempo livre memo. Assim, não vou deixar de fazer uma atividade normal que eu faço pa, sair com os amigos, por exemplo, pra, pra ficar jogando.*

**TADEU** (GF Manhã) De: 01:11:00 até: 01:13:31 -- *Nas férias, tava la de de férias, né. Comecei jogando, vamos dizer, de tarde aí fui até de noite. Aí depois já comecei a (madrugar) todo dia. Aí dormia é de dia e ficava acordado à noite. Pegava de oito horas até nove hora da manhã jogando. Deixava aí a bateria do controle descarregar, aí deixa um pouquinho carregando e joga de novo. (...) Porque eu não queria parar. (...) Aí veio a escola, consegui. Foi um vício, é momentâneo. (...) É, mas eu ainda considero um vício ((risos)). Que, é assim a coisa mais utilizada no meu celular não é nem o WhatsApp é o Free Fire.*

**ZÉ** (GF Manhã) De: 01:11:00 até: 01:13:31 -- *Tu faz de tudo pra jogar. Tua mãe fala não, esconde teu console, tu caça teu console, liga numaTV qualquer.*

**CIDA** (GF Manhã) De: 01:11:00 até: 01:13:31 -- *Chega de tarde joga maisum pouco, fica jogando, vira ((risos)) a tarde. Aí chega de noite para fazer trabalhos. É, é uma sensação muito boa que dá, entendeu? Às vezes, o vício é forte. Só que tem que eu sei que tem que parar para fazer o trabalho.*

#### **Categoria 4: Avatares e skins: representação e gênero**

**TOMÁS** (GF Tarde) De: 00:28:16 até: 00:33:40 -- *Tem uma menina surda no Fortnite que foi participar da World Cup e quase ganhou. Pronto. Não tem como falar. Ela é surda e ela é menina. Dois paradigmas que o pessoal inferioriza. Ela é surda e é menina. E ela chegou na World Cup. Não pode falar que mulher joga mal. É só treinar.*



TOMÁS (GF Tarde) De: 00:28:16 até: 00:33:40 -- Hum, deixa eu ver. Parte, eu não sei se é muito ruim, é mais ou menos, quando você pega uma pessoa nova no jogo e ela começa a te perturbar muito. Tipo, você, você pega assim. Você comprou o passe de batalha que é um, algo opcional, você compra ou não. Você vai ganhar skins, dinheiro do jogo pra comprar o próximo passe se você quiser. Aí tem gente que não compra. Pô, hoje eu não tenho condição ou não quero. Aí, mas tem um pessoal que entra no jogo e pede assim: pô, você pode me dar um passe. Você fala: não, não posso, não tenho dinheiro pra isso. Só tive dinheiro promeu. Mas a pessoa ela vai ficar te pedindo isso até o fim da partida, vai teadicionar e se você não bloquear a pessoa ela vai entrar no seu lobby e vai ficar te pedindo ((risos)). E tem gente que cria conta falsa, uma segunda conta de preferência ((risos)) (...) Pra fazer isso pros, pras pessoas que querem pegar uma (mina) de qualquer jeito comprar o passe pra ele (...) Quer ficar com a menina aí há um tempão, aí a menina fala: se você me der a skin eu fico contigo. Só que é um cara ((risos)) (...) aí é sacanagem ((risos)). Isso é muito engraçado.

TADEU (GF Manhã) De: 00:38:48 até: 00:45:00 -- Eu uso mais homem. Eu uso. Eu gosto de jogar de homem. Eu só gosto de jogar avatar masculino (...) É, mas no Free Fire você pode bota a habilidade que tu quiser, na verdade. Você pode botar homem ou com mulher, a habilidade de outros personagens. Então, não importa (...) Eu prefiro um boneco todo bom (...) o mais brabão o cara já te olha de longe e fala: não quero ir nele não. Já fique com medo. Tu vai nele e mata ele. Aí mata todo mundo que tá perto dele. Ganha, ganha. Tipo Star Wars (...) um boneco que dá medo, que seja forte, mate, tipo um Super Man.

JERÔ (GF Manhã) De: 00:49:03 até: 00:51:20 -- Tem uma zoação também que é por causa da skin. Vamos supor que tem uma pessoa que não gaste dinheiro nos jogos e tem uma pessoa que, sei lá, joga por diversão, não gasta dinheiro. Aí a pessoa é ajudada pela skin. Se tiver uma skin bonita você é bom, sempre o melhor. Se você não tiver skin você é sempre a pessoa que não sabe jogar (...) A skin não mostra habilidade (...) Muito do, muito do bullying é por causa da skin mermo. Já aconteceu muito no Free Fire, inclusive a pessoa, só colocar roupa de pessoa que não sabe jogar ou, sei lá, roupa de iniciante, e a pessoa vai ser zoada, sem nem falar nada (...)

*Uma roupa padrão de início do jogo.*

MIGUEL (GF Manhã) De: 00:45:30 até: 00:49:00 -- *Faz comentários ofensivos, chama, tipo, vai te chamar de macaco ou algo do tipo assim. É o que mais acontece, né? ((risos)) (...) É, já vi acontecer, mas comigo não acontece não porque eu não, eu muto todo mundo normalmente (...) bota você mais pra baixo do que...*

CIDA (GF Manhã) De: 00:38:48 até: 00:45:00 -- *Eu não, eu escolho, eu jogo com qualquer um (...) É, o RPG é que a gente procura mais. O RPG a gente cria o avatar conforme..., como é que eu posso dizer (...) É, na forma, na forma que eu quero. Às vezes eu desenho assim, vai, e vai ser assim (...) Aí eu vou lá e faço (...) Às vezes eu fico imaginando como é que seria eu na época medieval, sabe? (...) ((risos)). Aí tu com aquelas arma todas na mão, viajando por aí, andando de carroça. Eu fico imaginando, como é que seria.*

CIDA (GF Manhã) De: 00:49:03 até: 00:51:20 -- *Skin é caro (...) Esse negócio de diamante, comprar diamante também é caro (...) Eu nem, eu nem faço nem questão de comprar, eu espero ganhar mesmo (...) A roupa de iniciante e a roupa que já vem (...) é um casaco, uma calça e um sapato (...) é, tipo uniforme de estudante, todo mundo tem.*

BENTO (GF Manhã) De: 00:38:48 até: 00:45:00 -- *Depende muito porque tem certos jogos que o avatar feminino dá mais dano que os homens e outros que o homem dá mais danos que a garota (...) Então, eu jogo LoL, aí LoL tem muitos personagens femininos que são boas, aí eu vou de feminino porque dá pra mudar, entendeu? Elas são fortes, são maneiras, elas fazem, elas falam umas frases legais (...) Eu procuro ser o esquisito: boto orelha de elfo, boto (a calda), tá ligado? (...) Eu sempre boto alguém engraçado, tá ligado, que como o pessoal vai tá rindo eu vou e mato (...) Então, tem que ser alguém engraçado, baixinho, que faça todo mundo rir, mas que dê muita porrada, entendeu? (...) Porque, tipo, enquanto ele tiver rindo dos outros e os outros tiver rindo dele, ele vai lá e mata (...) Ainda mais que lá não tem ninguém pra julgar a gente, tipo, ah, você tem que fazer isso, tem que jogar desse jeito.*

ZÉ (GF Manhã) De: 00:38:48 até: 00:45:00 -- Na maioria das vezes é aquilo que eu falei pra ela, a gente se imagina como a gente queria ser mais ou menos, entende? (...) Realmente, faz o que tu quiser. Tu pode ser o bobão como tu pode ser o deus.

MIGUEL (GF Manhã) De: 00:49:03 até: 00:51:20 -- Ah, mas tipo hoje, hoje em dia, o, no LoL, você ganha mais skin (...) Tipo, com baú. Eles te dão um baú, aí você abre, você pode ter a sorte e vir uma skin. Aí você tem a essência azul, que é pra campeã, e a essência laranja que é pra skin. Aí, tipo, quanto mais essência laranja você tiver, aí você tipo assim tem uma essência-, um campeão, uma skin lá que você quer muito, só que você não tem dinheiro pra comprar, aí você ganha essa, esse (...) Nunca, não gastei dinheiro com uma skin (...) É porque tipo pra mim não é, não é a skin que vai ganhar o jogo.

ZÉ (GF Manhã) De: 00:49:03 até: 00:51:20 -- É aquele bagulho: ter a melhor chuteira não te faz o melhor jogador, então (...)

KARINA (GF Tarde) De: 49:43:00 até: 00:56:10 -- Aí a questão do avatar, voltando. Aí lá você tem roupas, roupas, acessórios. Você pode escolher sua cor mesmo de pele. Você pode escolher seu cabelo, a cor do seu cabelo. Pode escolher, como que eu posso falar, pode escolher o sapato que você goste, que fique bonito com o seu visual em si.

KARINA (GF Tarde) De: 00:56:20 até: 01:01:05 -- Aí, tipo, às vezes eu crio o personagem que se parece comigo (...) ou às vezes que é meu nome, mas não tem nada a ver comigo (...) É, e às vezes eu ponho uma melhora, o que eu queria ser. Tipo o, eu coloco ainda coisas de mim, só que com algumas coisas modificadas (...) Coisas, coisas bobas, coisas ((risos)) (...) É, coisas bobas (...) que é umas coisa mais, né ((risos)) (...) Mas, é, eu coloco umas roupas também que fica bonita nela. Aí eu vou e falo: caraca, tá bonita a boneca (...) Às vezes eu jogo com alguns masculinos, que é no Mobile Legend. Eu gosto de, bastante de usar jogadores é, personagens masculinos. Mas no LoL eu tenho mais preferências em jogar em heróis mais, é, femininas.

TIÃO (GF Tarde) De: 49:43:00 até: 00:56:10 -- *Eu sou uma pessoa muito, muito aleatória: Ou coloco uma coisa que tem ((risos)) a ver com outra coisa ou coloco um nome tirado do nada. (...) eu uso Zink. Zink eu não sei de onde saiu, só que eu descobri que é um nome alemão dado para zinco. Pra você ver ((risos)) (...) Como eu descobri isso do nada. Eu falei, eu estava jogando criando uma conta na, no LoL, né porque eu tinha o PC, aí eu falei: tenho que escolher um nome. Fiquei lá pensando, pensando. Ah, Zink, e coloquei, simples. Não sei, eu não sei porque, no começo, quando eu fiz isso daí, eu, eu não sabia o porquê, eu não tinha motivo. Eu tá, até comecei me questionar por que, aí eu comecei a pensar: pô, pode ter a ver com Zelda ou com link. Aí o Zelda, aí juntei os dois praticamente, entendeu? Eu pensei que eu tinha juntado esses dois na minha mente, sozinho, de algum jeito. (...) O avatar, pra mim, sempre é uma preferência do, de um gosto.*

TIÃO (GF Tarde) De: 00:56:20 até: 01:01:05 -- *Mano, o que eu acho engraçado nos jogos que vêm com personagem já criado é a sensualização dos jogos ((risos)) (...) Pra mim eu escolho o personagem do jeito que ele é. Já que é um personagem já é criado já dali da base dele ou eu vejo pela lore ou pelo gameplay em si, né. Capacidades, habilidades dele, o que ele faz. Se eu achar interessante eu jogo. Que nem, eu tenho um, eu sou, como eu já falei antes que era main, eu tenho dois main, que são feminino e um masculino. Masculino entre aspas porque ele não tem sexo, agora eu me lembrei ((risos)) (...) O Atrox é um demônio, não tem sexo. Fazer o quê? (...) É, pô, é muito divertido jogar com um personagem que tu se inter--, mais, acha mais divertido, mais complicado (...) que aí você pensa: pô, agora é um desafio, vou me esforçar pra fazer melhor, né. ((risos))*

TOMÁS (GF Tarde) De: 49:43:00 até: 00:56:10 -- *Eu jogo muito Fortnite então avatar no meu seria skin. Cada skin tem lá. Tem skin que são maiores. (...) Acho que a masculina é um pouquinho mais preenchida, pessoal acerta mais. Feminina é um pouquinho menos, é menor do que a masculina, então o pessoal erra muito tiro. Isso me dá uma certa vantagem. Mas, no Fortnite, nick eu coloco um apelido geralmente. Tipo, o pessoal me chama de Albino. Então eu botei Albino.*

TOMÁS (GF Tarde) De: 00:56:20 até: 01:01:05 -- *Eu acho que o personagem que*

*eu me identifiquei até agora foi o ... que eu criei no Skyrim, que ele é branco que nem eu. A diferença é que eu, tem varias raças no Skyrim né, aí eu boto lá raça (nord), que é uma raça de resistência ao gelo e eu sou mais familiarizado com o frio do que com o calor. Eu acho que me representa a parte minha que queria viver na Idade Média (...) Porque no meu jogo é Idade Média, é. Tinha os reis, tinha a monarquia (...) Tinha os mitos dos dragões (...) No Fortnite e -, eu falo assim: essa skin é legal, vou jogar com ela rapidinho. E tipo tem, tem a skin dum robô, eu vou usar essa skin do robô até quando eu quiser. Tem um frango robô (...) tem um amigo meu que ele só joga com skin feminina, as skin feminina lá que ele gosta (...) Tem umas skin masculina que ele joga, tipo o Ragnarok.*

JORGE (GF Tarde) De: 49:43:00 até: 00:56:10 -- *No meu caso no jogo, cada boneco tem as suas habilidades. Tem habilidade de corre mais, tem habilidade de força, tem o boneco que tem mais habilidade pra se curar mais rápido (...) Aí no personagem que eu mais uso também é o "Kla", que no caso ele seria o boneco mais forte no soco. Que, quando você cai num lugar, aí fica muito difícil. Que tem armas, lugares pra você pegar pra ficar mais equipado. Aí eu pego ele porque cai pessoas lá também que ficam menos equipadas e ele é o boneco mais forte pra acertar no soco a pessoa.*



## TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TCLE

O MENOR \_\_\_\_\_ está sendo convidado(a) para participar, como voluntário(a), de uma pesquisa. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, no caso de autorizar que o/a referido/a estudante faça parte do estudo, assine no final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa, você não será penalizado/a de forma alguma. Em caso de dúvida, procurar diretamente o pesquisador, a professora orientadora e/ou o Comitê de Ética em Pesquisa da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio, situado à Rua Marquês de São Vicente, 225, 2º andar, Ed. Kenedy – Rio de Janeiro/RJ.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título: “SÓ MAIS 5 MINUTOS, PAI!”: interação social em ambientes de jogos digitais.

Pesquisador Responsável: Wagner da Silveira Bezerra. Telefone para contato (inclusive ligações a cobrar): XXXXXXXXXXXX. E-mail: XXXXXXXXXXXXXXXX

Professora orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Adriana Andrade Braga. Telefone para contato: XXXXXXXXX. E-mail: XXXXXXXXXXXXXXXX

Instituição a que o pesquisador está vinculado: Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio, Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea - Rio de Janeiro, RJ – Brasil - CEP: 22451-900. Tel. (21) 3527-1145/1144.

Nesta pesquisa pretende-se compreender, partindo dos relatos dos participantes da pesquisa, como se dão as produções de sentido a partir das interações de grupos de estudantes, adolescentes, que gostam de jogar videogames. O problema de pesquisa diz respeito aos nexos constitutivos próprios das tecnologias, que enfatizam ou negligenciam certos valores e princípios a partir de ambientes que transformam e são transformados pelos/as seus/suas usuários/as. Desse modo, considerando a popularização dos jogos digitais, pretende-se investigar como os/as usuários/as de jogos digitais on-line e off-line, de forma individual ou coletiva, significam e organizam suas percepções em relação a esta prática social tão significativa na atualidade, bem como a cultura que orienta e permeia o uso dos videogames. O quadro teórico escolhido busca aproximações entre diferentes perspectivas teórico-metodológicas. Entre estas, a ecologia das mídias, tematizada em posição dialógica à produção de autores contemporâneos que trabalham com os estudos das mídias, em especial nas perspectivas da Educomunicação e da Alfabetização Midiática Informacional (AMI). A pesquisa será realizada com base em um arcabouço metodológico qualitativo, fazendo uso do método grupos focais, em ambiente escolar público, com participantes na faixa etária de 12 a 18 anos. Ainda que não estejam previstos riscos relevantes para os participantes dos grupos focais, tampouco quaisquer danos associados ou decorrentes da pesquisa, descrevo como risco mínimo, eventual, a possibilidade de ocorrer algum tipo de desconforto, constrangimento ou conflito entre os participantes



durante a aplicação da dinâmica dos grupos focais. Caso ocorram fatos dessa natureza, procurarei contorná-los, oferecendo suporte imediato aos/às participantes envolvidos/as, prestarei esclarecimentos sobre a questão específica e, se for o caso, conduzirei pessoalmente o/a participante até ao/à profissional responsável pelo setor psicopedagógico da unidade escolar, buscando, sobretudo preservar o bem-estar do/a participante. Portanto, o único modo de interação dos/as adolescentes compreende-se na participação nas dinâmicas dos grupos focais, que se darão em datas previamente agendadas pela coordenação pedagógica do Colégio Estadual José Souza Marques, estabelecendo-se uma única data para cada grupo, em local predeterminado, no interior do colégio acima relacionado. Serão preservados, resguardados e respeitados o sigilo e a confidencialidade das informações pessoais e a privacidade dos participantes. Os dados, gravações audiovisuais, transcrições, registros, documentos e informações coletados serão arquivados por, no mínimo, 5 anos sob a responsabilidade do pesquisador e somente se destinam ao desenvolvimento desta pesquisa. Os resultados da pesquisa serão divulgados sob a forma de filmes, artigos, livros, comunicações em congressos e demais formas de divulgação científica, com fins acadêmicos e sem fins lucrativos. A participação dos estudantes será voluntária e não remunerada. Os benefícios para os/as participantes dos grupos focais e para o colégio, que gentilmente se ofereceu para sediar a fase de campo desta pesquisa, são relativos à sua contribuição voluntária, pessoal e institucional para a compreensão das lógicas, da cultura, dos aspectos formativos relacionados ao hábito do consumo dos jogos eletrônicos como fenômenos sociais que tanto têm se popularizado na contemporaneidade, nos diversos segmentos, especialmente entre os adolescentes. Após concluídas a pesquisa e a Tese, o colégio, participantes da pesquisa e seus respectivos responsáveis, receberão por meio digital acesso ao documento contendo o relatório final.

Eu (responsável), \_\_\_\_\_, autorizo a participação do menor acima mencionado na referida pesquisa. Li e entendi todas as informações referentes ao presente estudo e todos os meus questionamentos acerca da pesquisa foram devida e adequadamente respondidos pelo pesquisador.

Este documento será datado e assinado em duas vias, ficando uma em posse do pesquisador e outra com o/a participante voluntário/a.

Rio de Janeiro, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do/a responsável pelo/a menor

\_\_\_\_\_  
WAGNER DA SILVEIRA BEZERRA  
Pesquisador-responsável pelo projeto