

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA, SOCIOLOGIA E POLÍTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA



Dissertação de Mestrado

Existe uma Sociologia *entre nós*:

Um estudo sobre interação, jogos digitais *online* e isolamento social em Pelotas/RS

Lucas Fernandes Tavares

Pelotas, 2022

Lucas Fernandes Tavares

Existe uma Sociologia *entre nós*:

Um estudo sobre interação, jogos digitais *online* e isolamento social em Pelotas/RS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Instituto de Filosofia, Sociologia e Política da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Simone da Silva Ribeiro Gomes

Coorientadora: Prof.^a Dr.^a Lara Roberta Rodrigues Facioli

Pelotas, 2022

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

T231e Tavares, Lucas Fernandes

Existe uma sociologia entre nós : um estudo sobre interação, jogos digitais online e isolamento social em Pelotas/RS / Lucas Fernandes Tavares ; Simone da Silva Ribeiro Gomes, orientadora ; Lara Roberta Rodrigues Facioli, coorientadora. — Pelotas, 2022.

84 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Instituto de Filosofia, Sociologia e Política, Universidade Federal de Pelotas, 2022.

1. Sociologia. 2. Jogos digitais online. 3. Isolamento. 4. Outsiders. 5. Covid-19. I. Gomes, Simone da Silva Ribeiro, orient. II. Facioli, Lara Roberta Rodrigues, coorient. III. Título.

CDD : 301

Elaborada por Simone Godinho Maisonave CRB: 10/1733

Lucas Fernandes Tavares

Existe uma Sociologia entre nós:

Um estudo sobre interação, jogos digitais e isolamento social em Pelotas - RS

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para obtenção do grau de Mestre em Sociologia, do Programa de Pós-Graduação em Sociologia, da Universidade Federal de Pelotas.

Data da Defesa: 15 de março de 2022 às 18 horas.

Banca examinadora:



Profª. Drª. Simone da Silva Ribeiro Gomes (Orientadora). Possui doutorado sanduíche na UNAM, no Departamento de Sociologia e Ciência Política. (2014-2015). É doutora em Sociologia pelo IESP-UERJ, da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (2016).



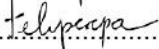
Profª. Drª. Lara Roberta Rodrigues Facioli (Co-orientadora). Doutora em Sociologia pela Universidade Federal de São Carlos (2017).



Profª. Drª. Elaine da Silveira Leite. Doutora em Sociologia pela Universidade Federal de São Carlos (2011).



Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão. Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea, pela Universidade Federal da Bahia (2015).



Prof. Dr. Felipe Andre Padilha. Doutor em Sociologia pela Universidade Federal de São Carlos (2019).

Marge: *Desliguem os aparelhos agora*

Bart: *Aí, eu to fazendo uma coisa educativa aqui*

Marge: *Educativa uma pinóia, eu vi pixels*

Bart: *É TunnelCraft, um mundo simulado onde você explora, extrai recursos e trabalha com amigos para montar réplicas de edifícios reais*

Marge: *Você pode morrer nisso?*

Bart: *Com certeza*

Marge: *É um videogame!*

(Os Simpsons Temporada 29 Episódio 15)

Agradecimentos

Agradeço primeiramente à minha família que sem a sua enorme paciência eu não teria alcançado o que chamo de vitória nessa *fase* da vida. O conjunto de seres que me incentiva a continuar lutando pelo amanhã. Um agradecimento especial a minha companheira de longa data, junto dos nossos três gatos, que além do suporte dado através da convivência diária, foram uma linda visão de se observar nesses momentos de isolamento.

Agradeço às minhas orientadoras, a Professora e Doutora Simone da Silva Ribeiro Gomes e a Professora e Doutora Lara Roberta Rodrigues Facioli, que corrigiram incansavelmente as diversas versões desse texto, sempre com um olhar atento e uma palavra amiga e compreensiva. Essa caminhada ao lado de vocês foi muito mais agradável.

Agradeço ao conjunto de interlocutores que gerou os dados aqui presentes, mas do informações vocês são os humanos em forma de sorte que eu encontrei pela vida. Como diz a Drag Queen RuPaul, vocês são a família que pude escolher ter.

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela bolsa concedida durante o segundo ano da pesquisa.

Agradeço às bancas de qualificação e de defesa, compostas pela Professora Elaine da Silveira Leite, e pelos Professores Thiago Pereira Falcão e Felipe André Padilha por aceitarem contribuir com esta dissertação e, conseqüentemente, com a minha caminhada científica.

Por último agradeço ao pequeno Lucas, que pedia aos céus todas as noites para acordar um *menino de verdade*. E a todas as demais versões de mim que me trouxeram até esse momento. O que inclui aquele cara assustado com o fato de que ia precisar escrever uma dissertação no início do Mestrado.

Resumo

A pesquisa é uma etnografia digital, aliada à observação participante a fim de compreender as dinâmicas de uso dos jogos digitais *online* de um grupo de jogadores *outsiders*, da cidade de Pelotas/RS. O método qualitativo ocorreu junto à análise, entre os anos de 2020 e 2021, durante o período pandêmico da Covid-19. Os sentimentos de medo somados ao isolamento social levaram um círculo de amigos a criar um grupo na rede social *WhatsApp* para organizar partidas de jogos digitais *online* a fim de se manterem conectados e se distraírem durante a quarentena. Uma interconexão de círculos sociais foi vista através das partidas, expandindo e reforçando os laços sociais entre o grupo. No final no primeiro ano, as mudanças da pandemia da mesma forma que motivou a entrada dos jogadores também influenciou a saída de alguns, enquanto os demais encontraram em títulos de jogos mais complexos um meio para tornar as suas relações ainda mais densas. Abordando o conjunto de jogos mais relevantes jogados pelos interlocutores, que deu significado ao caminho traçado por essas pessoas ao longo do período citado. Encontrei nos resultados a importância da dimensão do digital para a encontro desses jogadores, dos jogos para a suas relações sociais e da sociologia para o estudo do cotidiano desses humanos por meio dos jogos.

Palavras chave: Sociologia, jogos digitais *online*, isolamento, *outsiders*, Covid-19.

Índice de ilustrações

Figuras

Figura 1	Mapa dos círculos sociais dos interlocutores antes do isolamento	35
Figura 2	Caminho dos contatos na criação do grupo	38
Figura 3	Mapa das interações entre os interlocutores, em 2020	39
Figura 4	Tabela dos dados dos interlocutores	40
Figura 5	Conexões entre jogadores e os jogos em 2020	49
Figura 6	Mapa das interações entre os interlocutores em 2021	56
Figura 7	Conexões entre jogadores e os jogos em 2021	57
Figura 8	Print da tela de carregamento do jogo Wild Rift	59
Figura 9	Menu do jogo Free Fire	62
Figura 10	Squad e lista de amigos no menu do jogo Free Fire	63
Figura 11	Salto de paraquedas no mapa no jogo Free Fire	64
Figura 12	Squad fazendo emote de dança no meio da partida de Free Fire	67
Figura 13	As skins do Squad na tela de vitória no Free Fire	71
Figura 14	Mauricio fazendo emote jogando dinheiro para o ar na tela da vitória	73

Sumário

1	Introdução.....	10
1.1	Contexto.....	13
1.2	Justificativa	16
1.3	Metodologia	18
2	Uma breve história dos jogos digitais.....	21
2.1	As relações entre humanos e máquinas	22
2.2	Os jogos digitais em locais públicos.....	26
2.3	Os jogos digitais domésticos.....	29
3	As novidades e os desafios do isolamento.....	32
3.1	A Covid-19 e o cotidiano em 2020	33
3.2	O grupo e as interações	37
3.3	<i>Gartic</i> e o acesso.....	42
3.4	<i>Minecraft</i> e a simulação	44
3.5	<i>Among Us</i> e a discórdia	48
3.6	A transição do grupo.....	49
4	A consolidação do grupo e as lutas que marcaram 2021.....	53
4.1	A Covid-19 e o cotidiano em 2021	54
4.2	O grupo e as relações	55
4.3	<i>Wild Rift</i> e o trabalho em grupo	60
4.4	<i>Free Fire</i> e a falsa sensação de democracia.....	62
4.5	Os estabelecidos e os <i>outsiders</i>	73
5	Conclusão	78
6	Referências.....	82

1 Introdução

Esta pesquisa apresenta e analisa um grupo de pessoas que compartilham comigo os seus círculos sociais e a prática de jogos digitais *online* como ferramenta de interação em grupo. Tanto os círculos criados pelas relações familiares quanto aqueles formados por meio da Universidade¹ tinham uma conexão, antes do início dessa dissertação, analógica com os jogos em geral, onde a tecnologia não fazia parte dessa realidade. Paralelo ao início desse desenvolvimento, o isolamento físico impediu nossos encontros da maneira como eram realizados até então, presenciais, mas com o desenvolvimento de uma nova forma, os encontros começaram acontecer por meio de ferramentas digitais.

Em 2020, a pandemia da Covid-19 impôs ao mundo uma organização marcada pelo distanciamento físico entre as pessoas. No Brasil, a recomendação do isolamento teve início a partir do mês de março de 2020 e agora, quase dois anos depois, ainda mantemos uma boa parte das atividades remotas – ao menos acadêmicas – a fim de evitar aglomerações. As restrições em torno de práticas até então comuns à vida cotidiana afetaram o ensino, impedindo a realização de aulas presenciais. No que tange os acontecimentos que envolvem essa pesquisa, a mudança causada por essas restrições se vê no fato de que não mais nos reunimos em grupos de 30 ou 50 pessoas em uma sala da UFPEL, com uma distância de poucos centímetros entre as mesas. Em verdade, a própria contagem de distância dos corpos ficou em evidência após a necessidade dessa modificação de hábitos. A reorganização da vida em decorrência da pandemia também atravessou o lazer e a socialização, os encontros que reuniam as pessoas em um mesmo lugar físico, precisaram ser adaptados às novas regras utilizando ferramentas digitais.

Portanto, esta pesquisa nasce nesse contexto somado à uma antiga inquietação minha a respeito das interações que ocorrem através dos meios digitais, principalmente dos jogos, e pelo incômodo com a escassez de debates na Sociologia a respeito das interações digitalmente mediadas, sobretudo as que envolvem o universo dos jogos digitais. Dadas as restrições desencadeadas pela pandemia, o próprio ato de socializar com pessoas de fora do seu núcleo residencial, passou a depender de ferramentas digitais, incluindo a execução dessa pesquisa. Minha entrada em campo se deu a partir do momento que fui adicionado em um grupo da rede social *WhatsApp* com o nome “Jogos da Quarentena”. Acompanhando as interações neste grupo, pude observar a interconexão entre diferentes círculos sociais se organizando em torno

¹ No caso específico me refiro a Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

dos jogos a fim de manter as suas relações sociais previamente consolidadas, o que me fez perceber, no grupo, a existência de um campo de pesquisa que me levou a decisão de acompanhar esse processo. Sendo assim, é sobre pessoas, encontros e jogos que trato neste texto.

Em sentido amplo, pode se dizer que os jogos digitais são ao mesmo tempo, diversos e distintos sob muitos aspectos, mas também guardam semelhanças entre si. Jogos digitais resultam de códigos programados para apresentar uma situação a um ou mais jogadores e dependem da interação desses envolvidos na busca por alcançar um objetivo. Os jogadores têm o *controle* da ação nesses processos, de inícios, meios e fins, e o limite desse controle, dessa escolha, é determinado pelas regras do jogo.

Os jogos digitais são ambientados em um espaço gráfico virtual. Os gráficos são dispostos em uma tela e configurados a partir de *pixels* que formam imagens e textos transmitindo uma informação para alguém que o observa. A pessoa que está no controle possui algum dispositivo² que leva informações da sua escolha de ação para a máquina que muda o que é apresentado dentro dos limites de sua programação, a qual também foi feita por alguém. Vidas, pontos, recompensas, mapas, menus, inimigos, itens, personagens são variáveis que podem existir e se apresentar de diversas maneiras, dependendo de qual experiência aqueles que desenvolveram o jogo pretendem ou conseguem oferecer.

A prática de jogar *online* cresceu durante o período da pandemia, uma tendência global devido ao distanciamento físico, de acordo com os relatórios sobre o mercado mundial de jogos SuperData e Pesquisa Game Brasil de âmbito nacional. Essa tendência se mostrou presente também nos dados coletados sobre os interlocutores dessa pesquisa, quando um grupo que, em sua grande maioria, não possuía afinidade com os jogos começou a jogar com o objetivo explícito de socializar. A partir dessa constatação e da definição, da designer de jogos Anna Anthropy (2012), de que jogos são um sistema de regras, proponho analisar a interação dos jogadores entre si e com os jogos enquanto prática através dos usos, a fim de compreender a sua dinâmica simbólica.

Acompanhando esse grupo de jogadores, enquanto eu me perguntava o que uma metodologia qualitativa como a etnografia poderia revelar sobre eles, percebi que estes não eram somente uma mistura de pessoas aleatórias, mas um grupo auto-organizado de *Outsiders*

² Os dispositivos de entrada variam de acordo com o aparelho, os mais comuns são a tela *touch* nos *smartphones*, os controles nos videogames, o teclado e o *mouse* nos computadores.

nos termos do sociólogo alemão Norbert Elias (2015). Esses *outsiders*, seja pela sua cor, sexualidade ou identidade de gênero, precisaram lutar pela sua existência em espaços sociais estabelecidos por outros grupos, nos limites das partidas *online* também não foi diferente. Portanto, este trabalho tem como objetivo geral compreender como se dá a sociabilidade de um grupo de jogadores *outsiders*, da cidade de Pelotas, através dos jogos *online* no contexto da pandemia da Covid-19.

Pelotas é uma cidade da região sul do estado do Rio Grande do Sul. Com uma população de 343.132 habitantes, segundo o censo de 2020. A cidade é considerada o quarto maior município do estado e, atualmente, está organizada em torno de atividades comerciais e prédios históricos. Assim, no contexto de uma cidade média do RS, a universidade figura para mim e para muitos interlocutores, como uma porta para troca cultural em vista de quebrar as ideias tradicionais que ainda escorrem pelas ruas.

O nome dessa dissertação “Existe uma Sociologia *entre nós*” é uma referência ao jogo digital *Among Us*, que tem como lema a seguinte frase “*There is an impostor among us*” que pode ser traduzida para “Existe um impostor entre nós”. O jogo de palavras tem intenção de colocar a Sociologia no papel de impostora, no sentido de que cumpre um papel incomodo ao ser colocada em um lugar do qual *não deveria estar*. O seu papel é questionar o cotidiano muitas vezes tido como dado, como natural e retornar os sistemas sociais que estão imbricados nessas dinâmicas.

Os capítulos que seguem a introdução buscam atender aos objetivos específicos da dissertação. No primeiro, apresento uma breve história das máquinas a procura de problematizar uma evolução das questões atuais sobre o universo dos jogos que foram identificadas durante a observação participante, apresentando também as minhas próprias experiências com alguns títulos. O capítulo busca abordar uma sucessão de processos históricos e como os eventos se mostram no resultado da mídia que vemos hoje. No segundo capítulo, apresento os dados coletados a partir da observação participante, realizada durante o ano de 2020, no contexto das interdições impostas pela pandemia. Com isso, discuto como o isolamento criou novos jogadores e como alterou as relações com os jogos. No terceiro capítulo apresento dados relacionados ao ano de 2021 que sugerem a evasão, consolidação e individualização nas práticas dos jogos, e na interação dos jogadores, a fim de compreender como esses processos se interrelacionam.

1.1 Contexto

Quando o assunto são jogos digitais, seja na mídia, em um grupo das redes sociais, ou em uma conversa com amigos, é comum pensar primeiro em consoles, computadores, máquinas e circuitos em geral. Da mesma maneira, também é frequente ver a temática dos jogos ser associada à solidão, à reclusão social ou à violência. Essa perspectiva superficial do tema deixa de fora da conta ou pelo menos em um papel secundário, a ausência de vida e a falta das habilidades sociais que nos permitem viver em sociedade. A partir disso eu me pergunto: e se os jogos tivessem a ver com as pessoas envolvidas no processo de jogar? Para seguir nesse raciocínio trago alguns dados a seguir.

A empresa de marketing SuperData coleta dados sobre o mercado do ramo de jogos digitais mundialmente. Em seu relatório publicado em 2020, referente ao ano de 2019, menciona que a indústria de jogos e mídia interativa cresceu 4% em relação ao ano anterior, gerando uma receita de 120.1 bilhões de dólares. Seria razoável pensar que toda ou pelo menos grande parte dessa renda viesse de títulos pagos, mas não é isso que os dados da empresa apresentam, já que a cada cinco dólares gastos com jogos digitais, quatro são com jogos gratuitos. Outro dado que escapa ao senso comum é de que mais da metade da receita dos jogos digitais diz respeito aos títulos *mobile*, onde entre três a cada cinco dólares vem dessa plataforma e seis dos dez jogos grátis mais rentáveis também são da plataforma *mobile*. Em resumo, em 2019, jogos grátis e feitos para celular estão dominando o mercado de jogos digitais.

Para fins de comparação, a provedora de streaming *Netflix* apresenta em um de seus relatórios do ano de 2019, que a competição no tempo de tela dos consumidores do aplicativo não é com a outra empresa de filmes e séries *HBO*, mas sim com o jogo *Fortnite*. Esse foi o título mais jogado em 2019 e 2018 de acordo com SuperData (2019). Os jogos enquanto um tipo de mídia já se mostravam relevantes em relação a outros tipos de mídia culturalmente consolidadas antes mesmo do distanciamento físico imposto pela pandemia. O isolamento não é, nesse caso, uma questão de ter mais tempo de lazer, mas sim de como os interlocutores escolhem utilizar o pouco espaço de não-trabalho que tiveram no seu cotidiano e como as decorrências da pandemia impactaram nessa escolha.

A crescente presença dos jogos no campo das mídias digitais, pela maior movimentação monetária e maior uso, informa sobre o público que se relaciona por meio dele. O sucesso dos jogos que são grátis e para celular apontam para jogadores que não precisam desembolsar nenhum valor extra para começar a jogar, utilizando os aparelhos que já possuem para realizar outras tarefas. Essa combinação de jogos grátis e jogos *mobile* é mais acessível a uma maior

parcela da população, se tornando popular e culturalmente relevante até mesmo àqueles que não jogam, abrindo espaço para um estudo das suas dinâmicas em âmbito geral.

Nesse mesmo ano foi apresentado um novo relatório, o SuperData (2020), que informou sobre a indústria dos jogos possuir uma receita de 139.9 bilhões de dólares, ou seja, um crescimento de 12%, três vezes maior do que a previsão anterior que estimava um aumento de 4% em SuperData (2019). O último informativo credita esse aumento à pandemia de Covid-19 por conta do isolamento e interações à distância. Outro indicativo é de que nos meses de janeiro e fevereiro o aumento havia sido de apenas 6%, subindo e permanecendo em 14% pelo resto do ano, ou seja, a partir de março de 2020, mês em que as medidas de distanciamento se tornaram mais frequentes no mundo todo.

Jogos grátis continuam ocupando uma grande parte desse terreno dos jogos, gerando 78% da receita dos jogos digitais e agora oito dos dez jogos grátis mais rentáveis são da plataforma *mobile*. Ainda segundo o SuperData (2020), a partir de uma enquete realizada no mês de abril, com residentes nos Estados Unidos, para descobrir os motivos que os levaram a jogarem em consequência da Covid-19, as respostas foram: combater o tédio/preencher o tempo (56%); escape do mundo real (45%); substituir um entretenimento indisponível (36%); para permanecer em contato com amigos/família (29%) e socializar com estranhos (26%).

O relatório SuperData (2020) nos informa sobre os dados de mercado por região, separados em: Ásia, América do Norte, Europa e *resto do mundo*. Quando o assunto é jogos grátis, a Ásia acumulou mais de 50% de toda a renda gerada pela plataforma *mobile* enquanto o Brasil, junto ao *resto do mundo*, é responsável por 7,5%. Ao passo que em SuperData (2020) não há essa separação por região, mas um detalhe que parece relevante é a previsão para o ano de 2021, segundo o qual não acreditam que o mercado vá ser impactado com a vacina, que os hábitos de jogo adquiridos durante o isolamento irão permanecer. Um indicativo disso é o fato de o mercado asiático ter lidado com relativa rapidez com o vírus e o rendimento do setor seguir em crescimento. Essa previsão implica em uma solução para a crise deflagrada pela Covid-19 ainda em 2021, o que definitivamente não parecia ser uma realidade próxima para o Brasil, o que não foi. Os dados de mercado referentes ao ano de 2021, dessa fonte, ainda não foram divulgados. Em contrapartida, os resultados desta pesquisa dizem respeito ao grupo de interlocutores observado.

Os relatórios Pesquisa Game Brasil são uma prévia de uma análise de mercado feita pelo grupo de empresas SX Group para alimentar a indústria dos jogos. Não tenho a pretensão de tomar esses resultados como uma leitura acurada da realidade, muito menos a respeito do

Brasil, visto que os mesmos são quantificados a partir dos gastos dos jogadores. Tais dados não levam em consideração, por exemplo, os usos e a pirataria, prática presente no grupo observado e imprescindível para a compreensão desses usos. O que busco aqui, de maneira geral, é problematizar algumas definições tidas como absolutas no imaginário popular e difundidas pelo senso comum dentro do universo dos jogos digitais, a partir das produções acadêmicas relacionadas ao tema.

Uma informação adicional advinda dos relatórios citados, apresenta um olhar mais atento para as duas listas dos dez jogos gratuitos mais rentáveis de 2019 e 2020. Embora os dados não sejam informativos a respeito do Brasil e tenham o fator da renda gerada como determinante e não a quantidade de acessos, os relatórios apontam para uma tendência mundial. Da lista de 2019, todos os jogos são *multiplayer* ou possuem elementos que permitem os jogadores entrarem em contato com outros jogadores dentro e por meio do jogo. Desses, dois são do gênero *MOBA*³ e dois são do tipo *Battle Royale*⁴. *Candy Crush*, um sucesso dos jogos de tipo casual, está na quinta posição e *Pokémon GO*, que virou sensação mundial quando foi lançado, na sexta. Da lista de 2020, se mantém o número de jogos dos tipos *MOBA* e *Battle Royale*, enquanto *Pokemon GO* e *Candy Crush Saga* se mantêm por mais um ano na lista.

Por sua vez, o relatório da Pesquisa Game Brasil (2021) apresenta resultados sobre o consumo de jogos no Brasil a fim de alimentar a indústria com informações de mercado. Em sua 8ª edição, publicada em 2021, apresenta dados sobre o ano de 2020, 72% dos brasileiros têm o hábito de jogar jogos digitais, entre esses que jogam 52% são mulheres e 54% somam aqueles que não se autodeclaram brancos. Além disso, 31% são mães e pais que moram com os filhos. Em relação às idades, mais de 50% estão entre os 24 e os 39 anos e 19% estão acima dos 40 anos. Dentro das faixas etárias organizadas pela pesquisa um dado chama atenção, 12% estão entre 40 e 49 anos, enquanto 10% estão entre 16 a 19 anos. Também é importante mencionar que os dados daqueles abaixo dos 16 anos pertencem a categoria das famílias e contam como filhos.

Dentro da parcela de brasileiros que costumam jogar regularmente, 79% têm os jogos como um dos principais meios de diversão. Em dados referentes ao ano de 2020 “os jogos

³ *MOBA* é uma sigla em inglês para “arena de batalha multijogador *online*”, onde dois times se enfrentam buscando ambos defender suas torres e destruir as torres inimigas. Tratado com mais detalhes no item 4.3 desse texto.

⁴ *Battle Royale* é, além da sua origem no romance de mesmo nome, do escritor japonês Koushun Takami, um gênero de jogo onde é preciso sobreviver aos demais participantes se tornando o último jogador ou grupo de jogadores vivo. Tratado com mais detalhes no item 4.4 desse texto.

digitais apareceram mais como forma de diversão relevante do que nos outros anos de pesquisa com crescimento de 14,8 pontos percentuais comparado com a edição anterior” (Pesquisa Game Brasil, 2021, p. 16). O aumento dessa escolha é atribuído pelo relatório à pandemia de Covid-19 e ao isolamento. No que tange à identidade dos jogadores, 62% se consideram *gamers*, quase o dobro da porcentagem referente ao ano anterior. Desses, a diferença entre homens e mulheres que se identificam com o termo é de 8% a mais com o público masculino. Em relação à percepção dessa identidade, 61% não concordam com a afirmação de que o *Gamer* é essencialmente jovem.

Referente às plataformas, a opção *mobile* aparece em primeiro lugar na preferência dos jogadores e na frequência de jogo, onde 42% preferem jogar no celular e 41% afirmam jogar todos os dias. Junto com as demais plataformas, 66% dizem que jogam *online* pelo menos três dias na semana e 90% afirmam não pagar por jogos com frequência, utilizando mais jogos grátis. Especificamente, no que se refere à pandemia, 76% concordam que jogaram mais durante o isolamento, 61% concordaram que assistiram mais conteúdos de jogos durante o mesmo período e 51,5% concordam que jogaram mais partidas *online* com os amigos pelo mesmo motivo. Sobre a família, mães e pais afirmam que 85% dos filhos jogam, um percentual 6% acima do ano anterior, desses 62% dos pais consideram que seus filhos se enquadrem na categoria *gamers* e 84% costuma jogar com os filhos, um aumento de 13 pontos percentuais em relação ao ano passado, apontando que os jogos digitais também são uma atividade desempenhada em família.

Durante o acompanhamento da auto organização dos jogadores-interlocutores percebi um grande número de fatores que envolviam o ato de jogar, incluindo cooperação, competição, democracia e individualismo, entre outros. A questão é a complexidade dessas dinâmicas que rodaram em volta de diversos jogos, causando uma dificuldade em delimitar a observação em um único título. Por esse motivo, diversos jogos fazem parte do universo analisado neste trabalho, porém me detenho principalmente no título *Garena: Free Fire*, por representar o tipo *Battle Royale* e combinar as categorias de jogos *mobile* e gratuitos onde o foco é a acessibilidade.

1.2 Justificativa

Sobre o campo dos *game studies*, Thiago Falcão (2011) apresenta um resumo da história do estudo dos jogos. O autor afirma que historicamente o campo foi estruturado ao redor de

duas abordagens opostas e excludentes relacionadas às narrativas e aos sistemas de regras, ainda que esta tenha sido parcialmente superada. Sua intenção é abordar esse estudo a partir de "como homem e técnica agem um sobre o outro, influenciando simultaneamente em interesses e ações recíprocas" (FALCÃO, 2011, p. 2) descartando as proposições essencialistas de ambas as abordagens. Assim, o autor se torna relevante, para além da abordagem supramencionada, especialmente pela descrição dos jogos como "um sistema simulacional mais simples – com menos variáveis e mais monitoramento e repressões do que nosso contexto situacional" (FALCÃO, 2011, p. 8). O que me leva a pensar que se os jogos são um sistema originário da vida, enquanto nosso contexto situacional, quais elementos e porque foram escolhidos para conter nessa simulação?

Analisar as formas existentes nos jogos, enquanto uma dualidade de forma e conteúdo de que trata Simmel (2006), nos permite identificar o quanto a vida faz parte dessa dimensão, ajudando a desmistificar a ideia de que real e virtual correspondem a dois universos diferentes e separados, como também a noção de o que acontece em seus limites, e por causa deles, não é social e, portanto, não importa para a Sociologia. As definições anteriores também nos ajudam a perceberem que não é *frutífero* analisar separadamente jogador e regras do jogo já que estes se interrelacionam. Para esse tipo de estudo que proponho, primeiro é necessário entender como os jogos funcionam, qual a sua lógica e se são, porque são diferentes de outros tipos de mídias.

Suely Fragoso (2017) faz um levantamento desses estudos na pós graduação do Brasil referindo que das dez maiores áreas⁵ temáticas, a Sociologia não entrou como disciplina e nem mesmo na categoria *outros*⁶. O uso das teorias sociológicas para estudos da sociabilidade em jogos ou o uso de etnografias para o acompanhamento de grupos não é uma novidade, mas também não é um trabalho usualmente feito por sociólogos. Assim, esta dissertação também pretende contribuir para o preenchimento desta lacuna, ao compreender a existência do social nos usos dessas mídias, justificando a execução dessa pesquisa.

Dado o baixo número de estudos sobre jogos na área da Sociologia, a pesquisa de revisão bibliográfica foi expandida para incluir trabalhos que envolvessem os termos: Jogos e Socialização dentro da grande área das Ciências Sociais. As primeiras publicações tendem a uma abordagem mais geral, centrada em jogos realizados em computadores domésticos ou em

⁵ As dez maiores áreas temáticas da Pós Graduação mais presentes nos *Game Studies* segundo a autora são: Comunicação, Computação, Design, Educação, Saúde, Engenharias, Letras e Linguística, Artes, Administração.

⁶ A categoria Outros da mesma classificação corresponda às disciplinas: Teologia, Arquitetura, Ciência da Informação, Estatística.

lan houses. Mazurek e Polianov (2012) buscaram compreender os hábitos e motivações do consumo de bens virtuais em jogos *online* com jogadores de *League of Legends*. Barros (2012) investigou a apropriação das tecnologias digitais, em espaços de *lan house*, por jovens pertencentes às camadas populares e urbanas. Junior (2014) trabalhou com a comunidade *online* do UOL jogos, para refletir sobre as oportunidades de socialização e a contribuição dos jogos para o ensino-aprendizagem fora do ambiente escolar. Pereira (2013) investigou a sociabilidade de um grupo de jovens jogadores de *Tibia*, em uma *lan house* da cidade de Porto Alegre (RS). Silva et al (2016) analisaram a formação da identidade e a socialização dos jogadores através das relações de contato, em grupo, dentro e fora do jogo. Por fim, Valeriano e Mendes (2017) buscaram compreender as relações entre jogadores e os jogos, quais os papéis dos jogos e motivos que os fazem buscar por eles, destacando pontos positivos e negativos relacionados a vida desses jogadores a partir de um juízo de valor arbitrário.

Alguns dos estudos recentes têm uma abordagem sobre a *identidade gamer* mais marcada por categorias de gênero e sexualidade. Goulart e Nardi (2017) fazem uma análise histórica da cultura dos jogos digitais a partir das relações de identidade do *homem nerd* e demais identidades centradas na diversidade. Freitas (2017) analisou os padrões de gostos individuais e as *identidades gamer* por meio do consumo de videogame entre os sexos, e a diferenciação que ocorre pelo avatar⁷. Nemer e Inocêncio (2019) discutem a construção da identidade LGBTQ+ a partir da análise da interação entre *Drag Queens* e jogadores randômicos nos vídeos de *gameplays* que vão para as redes sociais. Ainda, Lago (2019) apresentou uma etnografia digital em campeonatos do jogo *League of Legends* para refletir sobre a relação entre as novas sociabilidades do ciberespaço e os jogos eletrônicos das últimas décadas. E, mais recentemente, Da Silva Santos (2020) trabalhou a cultura *geek* como uma cultura juvenil que usa os jogos como um espaço virtual para a socialização e compartilhamento de interesses em comum.

1.3 Metodologia

É importante definir que o campo observado é constituído por partidas de jogos multijogador e por grupos de redes sociais criados para a organização das mesmas, dos quais

⁷ Um avatar é uma representação humana digitalizada, o termo geralmente é usado como sinônimo do personagem que simula o corpo do jogador dentro do ambiente virtual.

os jogadores fazem parte de uma rede de círculos sociais. Essa rede foi composta por vinte e seis jogadores, dos quais onze participaram mais frequente e ativamente da pesquisa. As suas ocupações são dos mais diversos tipos e incluem estudantes, recém formados, desempregados, mães solo, adolescentes, universitários, bolsistas, faxineiras, professores, entre outros. A frequência dessas partidas e o número de participantes das mesmas varia ao longo de toda a observação, existindo semanas totalmente preenchidas e outras completamente vazias, com sessões diárias que também podem durar de 30 minutos até 12 horas, porém esses exemplos representam dois extremos menos frequentes. De outro modo é mais comum a concentração das partidas nos finais de semana, totalizando no máximo 10 horas semanais.

Uma etnografia, segundo Beaud e Weber (2014) faz parte de um trabalho de campo qualitativo que tem capacidade de acompanhar e compreender um grupo. Ao mesmo tempo Débora Diniz⁸ nos fala sobre o fazer ciência e como temos a responsabilidade, enquanto pesquisadores, de usar esse espaço, na escolha do tema e nas obras selecionadas para compor os textos que escrevemos. Os jogos digitais e a identidade *gamer* são ligados historicamente a um padrão hegemônico - homem, branco, heterossexual, cisgênero e de classe média - e mesmo recentemente vejo grupos diversos se afastarem dessa identificação como se ainda existisse uma parcela que detivesse o direito a essa identidade e a essa prática. Por esse motivo organizei o conjunto de *peças* que estão presentes nesse estudo, buscando somar às demais produções desse campo do qual observo e faço parte, que creio ser melhor abordado através de uma metodologia qualitativa.

No início da pesquisa, a disposição da rede estava posta de maneira que cada integrante continha em seu círculo social pelo menos uma intersecção com os demais círculos. De acordo com Simmel (2006) os círculos sociais acontecem quando os indivíduos estão conectados entre si por relações recíprocas. Os interlocutores que foram ponto de conexão entre os demais, trouxeram consigo os seus círculos sociais. Mesmo que essas pessoas não se conhecessem anteriormente, houve um sentimento de que o grupo permaneceria como um espaço seguro apesar da sua modificação. Um jogador desconhecido ligado a um membro conhecido, fez do segundo uma garantia da moralidade do primeiro, nos termos de Beaud e Weber (2014). Por exemplo, a interlocutora RDB pertencia a um círculo juntamente com Raquel e Daniela e eu não a conhecia, porém as duas serviram como fiadoras morais da primeira, assim como também

⁸ A autora Débora Diniz posta as *lives* que realiza na rede social *Instagram* no canal do *Youtube* “Anis - Instituto de Bioética” e menciona o referido na sua série de nome “Banquinha”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gP2YLlh9Mw> Acesso em: 13/05/2022.

servi de garantia da moralidade dos indivíduos pertencentes aos meus círculos quando os adicionei ao grupo. É relevante também frisar que essas relações construídas anterior ao grupo foram desenvolvidas principalmente em um tipo de contato face a face. Nesse caso, o isolamento físico é um marco, pois a partir dele, tanto as interações sociais quanto a observação são feitas através de ferramentas digitais.

Em relação à metodologia, Facioli e Padilha (2019) trazem dois questionamentos prévios a se considerar em uma pesquisa digital, primeiro se esta é a melhor abordagem e segundo se o digital é realmente relevante. Neste caso, uma abordagem digital é a única possível dentro da situação de distanciamento que nos vimos dependentes, reconfigurando o campo com o isolamento. Mas este não é único motivo, visto que já havia manifestado meu interesse por esse tipo de investigação antes mesmo de ficarmos presos dentro de nossas casas. Ao mesmo tempo, a dimensão do digital é imprescindível já que toda a comunicação e interação se deu através dessas ferramentas. Além dos jogos foram utilizados canais de texto e chamadas de áudio e vídeo através de programas como *Discord*, *Google Meet*, *Messenger*, *WhatsApp* e *Telegram*.

Uma etnografia digital, segundo Parreiras et al (2020), não é uma metodologia recente, inclusive já tem uma história que conta com mais de 20 anos de pesquisas na área da Antropologia. Para os autores o seu uso é uma estratégia para abordar essa dimensão digital de maneira mais aberta e menos desconectada com os elementos relacionados a ela, superando as antigas separações entre *online* e *offline*, como também concorda Pink (2016). Vale destacar que a dimensão do digital não é um fim em si mesma, mas sim um meio por onde os interlocutores transitam e se conectam “entrelaçados por problemáticas que cercam a experiência de vida dos sujeitos [...] imersos em relações de classe social, gênero, sexualidade, aspectos geracionais, étnico-raciais, educacionais e profissionais” (Facioli e Padilha, 2019).

Sobre questões éticas, a coleta de dados foi feita com o uso de um caderno de campo e descrição densa. Os nomes dos interlocutores foram substituídos por nomes fictícios e as informações que possam levar a sua identificação foram suprimidas. A observação das dinâmicas entre os interlocutores nos grupos das redes sociais e durante as partidas respeitou o andamento natural dos acontecimentos e todos os envolvidos estavam cientes da pesquisa. Alguns membros não demonstraram interesse em contribuir, ou não tiveram grande envolvimento que eu pudesse coletar enquanto dados. Os interlocutores mais ativos receberam nomes ao invés de siglas para facilitar a compreensão de quem lê.

De acordo com Beaud e Weber (2014) uma observação participante pode ser uma participação observante dependendo da proporção entre participação e observação realizadas na pesquisa. Sobre a necessidade de uma participação observante nessa análise, Fragoso explica que “não é possível pesquisar games sem jogar” (FRAGOSO, 2017, p. 19), já que os jogos podem resultar em experiências diferentes para cada jogador e até mesmo entre partidas. Além disso, de acordo com a autora, a repetição e a exploração extensiva são as únicas vias possíveis para que o pesquisador possa conhecer o objeto.

Antes de ser pesquisador eu já possuía experiência enquanto jogador, e anterior a essa pesquisa, alguns desses interlocutores eram pessoas do meu convívio diário, o que me coloca no momento dessa análise como um tipo de investigador *insider*. Um pesquisador *insider*, segundo AMARAL (2009), tem a capacidade de emergir informações que podem estar ocultas aos demais, essa possibilidade vem da vivência acumulada pelo pesquisador. O que leva essa análise em alguns momentos mais perto de uma autoetnografia, que em concordância com WALL (2006) utiliza a reflexividade sobre as vivências do autor como uma contribuição única para o que se busca analisar. A intenção inicial não era realizar uma autoetnografia, porém ao longo da pesquisa pude perceber que o meu eu jogador e pesquisador estavam profundamente ligados à minha posição enquanto indivíduo social. Outra referência sobre o que considero ser uma autoetnografia, refere-se ao texto de CORNEJO (2012) de título “A guerra declarada contra o menino afeminado”.

2 Uma breve história dos jogos digitais

Em concordância com Erkki Huhtamo (2012), arqueólogo de mídia finlandês, jogos são feitos por e para pessoas, e estas são produtos de contextos sociais, históricos e culturais. Esses jogos podem dar a impressão de que são mundos à parte, desconectados do todo que os rodeia e que tem fim assim que ultrapassam os seus limites de funcionamento - muitos ainda acreditam que sejam assim - porém “jogar está enraizado em formações discursivas e códigos compartilhados que são culturais e históricos” (HUHTAMO, 2012, p. 30). Para encontrar essas raízes – e fazer essa *arqueologia* dos jogos mencionada pelo autor - é preciso *cavar* a superfície e ver onde as raízes da história vão nos levar. Nesse capítulo vamos passar por alguns desses acontecimentos, buscando estabelecer aproximações entre a sociologia e os dados colhidos do

campo, começando na revolução industrial até os jogos digitais domésticos que vemos nos dias de hoje.

Na tentativa de encontrar um ponto de gênese, a singularidade que se expandiu, dando origem aos jogos digitais, não iríamos encontrar uma única fonte já que “todos os processos culturais consistem na interação entre continuidade e ruptura, semelhança e diferença, tradição e inovação” (HUHTAMO, 2005, p. 6). Como um processo contínuo e paralelo a outros que também o influenciaram, não pretendo definir o *Big Bang* dos jogos, mas sim propor um momento de partida dessa discussão.

2.1 As relações entre humanos e máquinas

Falar de relações entre humanos e máquinas me lembra produções do cinema como o filme *Eu, Robô*⁹, com um enredo que se passa no ano de 2035 e as máquinas que foram construídas para servir os humanos se voltam contra nós. De onde surgiu o *espírito* dessa e de tantas outras produções semelhantes? Essa discussão parece recente, mas Huhtamo (2005) nos diz que esse tópico é discutido desde a Revolução Industrial, e que essa relação - um conflito dos humanos *com* as máquinas? - é uma consequência negativa da industrialização.

Nessa sequência, Casilli (2021) ao fazer um apanhado sobre o mito da automação, também confirma o medo dos trabalhadores de serem substituídos desde de o início do trabalho mecanizado. O autor afirma que essa crença é infundada, mesmo a automação mudando as características do trabalho, menos braçal e mais técnico, mas, ainda assim humano (CASILLI, 2021). Na verdade, não há uma relação simples humano x máquina, mas também o uso da tecnologia por alguns humanos que detém os meios de produção contra aqueles que só possuem a sua força de trabalho para vender. Uma relação social, humano x humano, do qual a inserção das máquinas no cotidiano do trabalho não deixa de parecer um risco, um medo de perder o único meio de sustento que se tem.

Sobre as máquinas, é preciso pensar que existem dois tipos, as automáticas e as interativas. Enquanto a primeira é pré-programada para realizar a sua função sem interferências, a segunda tem como base fundamental uma *resposta* para cada interação, da qual Huhtamo (2005) menciona a frequência das características dos seus usos: toque e repetição. A repetição é relacionada à psicologia da atenção, enquanto a necessidade do toque é a garantia da

⁹ Filme protagonizado pelo ator Will Smith e distribuído pela *20th Century Fox* no ano de 2004.

participação para que essa mídia continue acontecendo. Ao mesmo tempo não podemos esquecer que essa interação manual - pelo menos nesse início - tem uma limitação das tecnologias da época. Hoje podemos pensar em interações sem toque como por exemplo o *Kinect*¹⁰, mas alguns fatores¹¹ influenciam para que a massiva maioria dos títulos dependa do contato direto.

As máquinas de jogos de azar trabalhavam, segundo Huhtamo (2005), com uma funcionalidade - manuseio fácil e resposta rápida - para promover essa repetição e induzir a ação recorrente do jogador, que envolvia gastar moedas a cada tentativa. O autor menciona a semelhança dessa *jogabilidade* com o trabalho nas fábricas, já que a lógica¹² do funcionamento por repetição e contato com as máquinas não cessava. Ao mesmo tempo que existe uma relação antagônica entre o trabalho e os jogos, já que neste caso, fazem parte da categoria lazer¹³. Ou seja, no ato de jogar se estava ao mesmo tempo longe e perto do trabalho, naturalizando as práticas de produção nos momentos de lazer.

Atualmente, as máquinas de caça níquel *não morreram nem foram esquecidas*, mesmo ilegais no Brasil em sua forma física¹⁴, ainda existem em versão digital. Um exemplo está no jogo *Coin Master*, similar a máquina física o suficiente para que você se pergunte “isso é legal mesmo?”. Um jogo pouco conhecido no Brasil, e digo isso porque junto com a sua *chegada* vieram as reações de estranhamento “de onde saiu esse jogo?” e “como um jogo bobo desses pôde pagar o cachê de todos esses artistas¹⁵?”. Pois imagine, uma publicidade, onde a cantora Jennifer Lopez aparece furiosa, com uma mulher que trabalha no caixa do supermercado, porque ela atacou a sua vila no *Coin Master*. O jogo todo pode ser resumido em dois momentos: um botão põe as três colunas da máquina digital para girar, enquanto você torce para que elas parem todas na mesma figura, uma combinação de ícones iguais dá um prêmio: moedas pulam da tela em um movimento que parece que elas caem em você; a oportunidade de atacar ou roubar outro jogador para pegar as suas moedas; acumular pontos de algum evento que vai gerar

¹⁰ *Kinect* é um sensor de movimento para controle de jogos compatíveis.

¹¹ A imprecisão dos comandos, falta de títulos compatíveis e o fato de precisar comprar uma peça extra são alguns dos motivos que não faz do *Kinect* a melhor opção padrão contra os controles de toque.

¹² Mais adiante no texto faço uma aproximação do *Free Fire* com o mercado de trabalho que se mostrou nem tão inovadora ou aleatória assim.

¹³ É importante frisar que atualmente não é possível incluir os jogos somente na categoria lazer já que a presença do trabalho nessa prática pode ser vista tanto nos *e-sports* quanto em *youtubers*.

¹⁴ Através da medida provisória nº 168, de 20 de fevereiro 2004, que define a ilegalidade dessas máquinas no país.

¹⁵ Nene Leaks, Rick Harrison, Joan Collins, Terry Crews, Jennifer Lopez, Kris Jenner e Khloé Kardashian.

ainda mais moedas ou energia. O segundo momento envolve gastar as moedas em uma sucessão crescente de vilas, algo importante, pois se alguém te ataca impede o seu progresso.

O último ponto que amarra todas as outras dinâmicas é a energia, você pode puxar a alavanca da aleatoriedade tanto quanto tiver essa unidade. É possível pensar na energia como o tempo que você pode passar jogando e, obviamente, quando ela acaba o jogo oferece que você compre mais com dinheiro real. Talvez esse seja o momento de dizer que com essa pesquisa descobri que o *Coin Master* é um sucesso em países como a Grã Bretanha, Alemanha e os Estados Unidos arrecadando 500 milhões de dólares¹⁶. É preciso abrir um parêntese aqui e dizer que essa não é a primeira vez que um jogo *mobile* utilizou dessa dinâmica para gerar renda, inclusive é uma das estratégias mais comuns. Mas a ideia é mostrar que algumas *jogabilidades* são renovadas para os tempos atuais, encontrando o seu caminho nas novas microtransações e na velha repetição que promete dinheiro, mesmo que virtual.

Você pode estar pensando “mas Lucas é impossível que alguém com consciência de que o dinheiro não é real ainda sim fique deslumbrado com uma ilusão de pixels dourados”, então ... não. Durante algumas semanas eu, Catarina, Dany, Laura, Mauricio e Suzana¹⁷ mergulhamos nesse mar de moedas, e de repente ao jogar, você começa a compreender a frustração da Jennifer Lopez no comercial, quando sem motivo aparente aquele seu contato da rede social insiste dia após dia em impedir o seu progresso.

Essa repetição hipnotizante poderia ter me levado a gastar dinheiro real, se não fosse pelo fato das *microtransações*, em sua versão brasileira, custarem mais de 20 reais. O que não significa que eu não tivesse procurado por outros meios de ganhar energia - não era uma trapaça porque era oficial, mas também não era um meio conhecido por todos. Como jogamos juntos, atacando uns aos outros, confesso que inicialmente eu não dividi o meu achado com os demais, era a minha vantagem. Maurício foi um que confessou, depois de um tempo, ter gasto dinheiro com o jogo e pareceu ter um sentimento conflitante relacionado a sua decisão de compra na época. Mais recentemente menciona o ocorrido com “eu parei de jogar porque eu tava gastando demais já sabe? Eu já tava tão viciado que eu já não tava mais me importando em gastar com um jogo idiota”.

¹⁶ Disponível em: <https://sensortower.com/blog/coin-master-revenue-500-million>. Acesso em: 20 de janeiro de 2022.

¹⁷ Nomes fictícios.

Creio que esse seja o momento de apresentar propriamente um dos interlocutores. Nascido e criado em Pelotas, dois anos mais jovem que eu, Maurício era quase meu vizinho quando éramos crianças, e pensar nisso me faz lembrar de, pelo menos, três pontos-chaves. Nós éramos a companhia um do outro para ir no mercadinho da outra rua; as tardes que passamos brincando de boneca, enquanto não gostavam que ele brincasse, eu queria fazer modificações nas minhas bonecas para com que elas pudessem passar por bonecos; o laço que temos até hoje em sermos os *desviantes* na família, eu um homem trans e ele um homem gay.

Nunca tivemos em geral boas condições financeiras, mas em um momento crítico, Maurício, ainda novo, precisou se mudar para o outro lado do Rio Grande do Sul, voltando, anos depois, a morar em Pelotas para fazer a graduação na UFPEL. Atualmente ele é mestrando em um projeto que envolve plantas e tecnologia, e para isso foi morar sozinho no Paraná onde estuda, pesquisa e trabalha. Passamos por momentos de proximidade e distanciamento geográficos, mas esse não foi o ponto que definiu a frequência das interações, mas sim os jogos. Esse padrão das interações foi percebido a partir dos diversos intervalos de ausência que independe de onde nos localizamos, mas está vinculado a organização do tempo de cada um para compartilhar uma atividade virtual. Atualmente é como se fossemos vizinhos novamente.

Quando chegamos ao ponto de Laura e Dany pedirem para pararem de ser os alvos de ataques frequentes, resolvemos *assinar* um pacto social e direcionar o poder do grupo em direção aos *outros*, cessando a competição entre os círculos sociais próximos. Em seguida, ver que os níveis de dificuldade já altos só tendiam a crescer, não existindo nada mais além de tentar se tornar a Senhora ou o Senhor¹⁸ das moedas - que envolvia ficar no topo de um ranking até ser roubado de novo - nos fez abandonar, um a um, o jogo, ao perceber que não *valia a pena* continuar usando o pouco tempo de lazer nessa atividade. Estudos sobre a mercantilização dos sentimentos e uma Sociologia das emoções não são nenhuma novidade, porém o ponto que busco fazer aqui é o momento em que os jogadores perceberam a falta de retorno, paga em tempo e, em casos de dinheiro, coincide com a falta de interesse no mesmo.

Ainda na defesa da necessidade de um estudo da história das coisas, de olhar o passado para entender o presente e o futuro, Huhtamo (2005) traz o exemplo das próximas máquinas a tomarem lugar no lazer dos humanos, os esportes automatizados, no final do século XIX. Destes, quero chamar a atenção dos esportes de tiro, conteúdo recorrente na história dos jogos, como critica Anthropy (2012). Huhtamo (2005) afirma que o tiro ao alvo era uma atração de

¹⁸ Como a palavra do inglês *Master* remete aos senhores de escravos, preferi uma tradução não literal.

feiras e parques, antes mesmo das máquinas existirem. Caso você se pergunte porque os jogos são tão violentos e sempre envolvem tiros e armas, talvez seja mais interessante se questionar porque existe esse fetiche histórico na cultura daqueles que escolhem como os jogos serão feitos e o que o público que os joga gostaria de ver. Repito, tanto os jogos quanto as máquinas de tiro ao alvo são feitas para um público, feitas para engajar indivíduos em uma atividade.

Em termos comparativos, o Brasil não possui uma cultura de armas de fogo tão arraigada quanto os EUA. Ainda assim, me lembro de sempre ver em parques, aqui na cidade de Pelotas, mais de um tipo de estandes com a prática de tiro ao alvo. Em que pese ser este um traço aguçado da cultura do Sul do país, se tratando da região com o maior número de armas de fogo doméstica segundo LANGEANI (2021). E mesmo que não sejam armas, existem os desafios de mira como a própria pescaria na festa junina, ou as máquinas de pescar bichos de pelúcia. Todas têm uma lógica semelhante: localizar e agir. Isso sugere que algumas relações culturais que observamos hoje nos jogos digitais foram construídas antes mesmo que eles existissem, além da necessidade de levar em consideração a existência dos jogos eletrônicos nessa linha de acontecimentos.

Outra divisão para a qual Huhtamo (2005) chama atenção ao pensar nesse tema diz respeito à cisão entre jogos públicos e domésticos, já que mesmo um único jogo em plataformas diferentes apresenta experiências diversas devido a jogabilidade. Também quando a diferença está nos espaços que elas acontecem, e apresentam cada um, as suas configurações sociais, em partes semelhantes e outras divergentes.

2.2 Os jogos digitais em locais públicos

Ao longo do tempo, os locais destinados aos jogos mudaram, dependendo de processos históricos e culturais (HUHTAMO,2012). Em termos de acesso ao grande público, os jogos passaram pelos *arcades*, fliperamas, locadoras, *lan houses*, residências e por fim, virtualmente, em todos os lugares.

Durante toda a sua existência, os jogos de azar foram *vilanizados*, e por consequência também os *arcades*, o que viria a mudar era a intensidade. Sobre a composição de gênero dos frequentadores, Huhtamo (2005) diz que é um erro generalizar, ao afirmar que os *arcades*, da primeira metade do século XIX eram lugares somente para homens, já que havia uma grande diversidade de atrações para ambos os gêneros. Também não é possível afirmar que todas as mulheres eram estranhas à tecnologia, visto que de acordo com o mesmo autor, aquelas que

passaram pelas carreiras de datilografia e operadoras de telefonia tinham essa familiaridade, não sendo alheias às máquinas.

Ao mesmo tempo, no que diz respeito aos usos públicos dessas tecnologias para o lazer, não significa que as atrações fossem desenvolvidas tendo como meta a promoção da igualdade de gênero. Para Huhtamo (2005), ambas placas de atrações “somente para homens” e “somente para mulheres” eram atrativos para o gênero masculino por *default*. A carga moral atribuída a esses lugares, por parte da população, pode ter dificultado a presença de algumas mulheres nesses espaços visto que as pressões sociais e até mesmo os direitos são diferentes entre os gêneros, historicamente. Porém, isso não significa que as jovens trabalhadoras da época não desobedecessem às *proibições*, segundo o autor, e frequentassem esses locais mesmo assim.

Mais recentemente, no final da década de 1990 e início dos anos 2000, não existiam placas dizendo quais gêneros eram permitidos nas locadoras de jogos de Pelotas, nem nas *lan houses* que viriam logo depois. Isso não significa que esses locais fossem mais acolhedores ou que eu sentisse que aquele era um lugar para mim, resumindo a minha presença na ação de alugar a fita ou console e voltar para casa, vista como um lugar mais seguro.

Por volta de 1950, os *arcades* começaram a substituir os jogos de chance por jogos de habilidade como o *Pinball*. Segundo Huhtamo (2005), com isso, os jogos acabaram se convertendo num espaço para fugir da repressão das duas maiores instituições reguladoras: trabalho e família. Jogar foi o jeito de participar de um grupo e ser aceito por meio de suas habilidades, deslocando o sentido anterior dos *arcade* mediante um maior senso de comunidade. Durante os anos 1970, as máquinas digitais começaram a entrar nesses espaços fazendo uma transição gradativa enquanto misturavam o eletrônico e o digital.

Nessa mesma década de 1970, *Pong* se destacou pelo sucesso que fez em se enquadrar na lei de Bushnell¹⁹, segundo Varella (2020). Os controles eram simples e amigáveis, feitos para incluir o grande público gerando popularidade. E a existência de um placar para quantificar o progresso estimulando a competitividade foram as principais características, segundo o documentário High Score (2020), para o sucesso do jogo e obviamente o lucro. Conhecido até então como uma atividade de nicho, os jogos subiram no conceito do público como uma alternativa de lazer para uns e renda para outros (VARELLA, 2020). *Space Invaders*, jogo de 1978 - aquele em que a nave precisa atirar nos alvos enquanto desvia dos tiros deles - causou a

¹⁹ Nolan Bushnell é um dos cofundadores da empresa Atari, e um Deus antigo para essa seita de jogadores jurássicos.

primeira crise de moedas no Japão segundo High Score (2020), o que atesta tanto a sua popularidade quanto a sua rentabilidade.

A segunda crise de moedas viria com *Pac-man* de 1980 - o círculo amarelo que come pontos em um labirinto enquanto foge de fantasmas - ele não tem olhos, mas tem gênero. Novamente é creditada a popularidade do jogo à facilidade que novos jogadores tiveram de jogar e ao carisma visual do personagem segundo High Score (2020), indicando que não só de mecânicas é feito um jogo, a sua narrativa também é um fator cativante.

Em 1982 *Ms. Pac-man* é lançado, e entre muitas outras coisas, a personagem é mais uma bola amarela com gênero, mas dessa vez a característica que resume sua *feminilidade* é um laço na cabeça e alguns pixels de batom. Devo abrir um parêntese e explicar que o apontamento que estou tentando fazer aqui não é uma crítica aos *games* em si, uma vez que a limitação da tecnologia da época forçava a criatividade dos desenvolvedores e até certo ponto um produto de massa estava *preso* ao conjunto de símbolos utilizados por aqueles que iriam jogar, sua cultura. Um fato é que *Ms. Pac-man* representou a sequência e renovação de um título já conhecido além de ser uma tentativa de levar *as mulheres*²⁰ aos *arcades*, sendo uma estratégia que visava a ampliação do mercado, no caso das consumidoras, segundo High Score (2020),

Durante essa época o conceito de *high score* se consolidou dentro da lógica dos jogos, evoluindo para os *achievements*²¹ que temos hoje. Seja qual for o tipo, ambos servem para comprovar os seus feitos, sua habilidade, com o objetivo de serem validados pelo resto do grupo como aquela ou aquele que consegue, eles não são chamados *troféus* à toa. E como aqueles que ficam expostos nos lugares de maior circulação, em estantes de vidro, os troféus digitais só tem validade dentro de uma comunidade que compartilha dos mesmos significados.

Mesmo com o sucesso em massa desses e de diversos outros títulos, o efeito da *vilanização* das máquinas foi *hereditário* e os *arcades* continuaram figurando como uma preocupação moral para a família e as autoridades, um dos motivos que levou os jogos para dentro de casa, motivando os pais de classe média a comprarem videogames como estratégia para manter os filhos por perto (HUHTAMO, 2005).

²⁰ O que pode nos levar a pergunta, quais mulheres?

²¹ Troféus que ficam disponíveis quando o código do jogo percebe que você concluiu uma tarefa pré-programa pelos desenvolvedores.

2.3 Os jogos digitais domésticos

Os jogos digitais domésticos tiveram, ao longo do tempo, uma existência *segmentada*. A experiência depende do acesso, e o acesso pode depender do tempo, das condições sociais, geográficas, entre outros fatores. Varella (2020) chamou a atenção para algo que eu já havia percebido a partir da pesquisa: a significativa variedade de consoles e de gerações diferentes, eventos em locais específicos dos quais o jogador depende para poder jogar. Hoje é comum encontrar títulos presentes em diferentes plataformas, mas nos primórdios dos jogos domésticos, a lei que imperava era a dos exclusivos e a guerra das marcas existe desde a rivalidade entre *Mario* e *Sonic*.

Seguindo a onda dos *arcades*, na década de 1980 o *Space Invaders* levou o console da Atari para dentro das casas (VARELLA, 2020). De acordo com o autor supracitado e também segundo o High Score (2020), o bombardeio de jogos *mais do mesmo* saturou o mercado e provavelmente o jogo *ET* de 1983, inspirado na produção de Steven Spielberg, tenha sido a gota d'água para o desinteresse de uma grande parcela do público pelos jogos - o que mostra que jogos e cinema são mídias diferentes. Quem viria *dar um up* na situação é ele mesmo: o Mário. *Mario Bros* foi lançado em 1983 para *arcade*, mas o título queridinho que se espalhou pelo mundo foi o *Super Mario Bros* de 1985, do novíssimo console *Nintendo Entertainment System* (NES).

Esse sistema de entretenimento possibilitou que o jogador controlasse “um encanador enfezado, que resolvia tudo no tapa e pisava em todos pelo caminho”. Descrição apresentada em uma reportagem brasileira²², produzida pela Rede Globo de Televisão, em 1991, no programa Globo Repórter. O que exemplifica o fato de que uma análise sobre jogos não pode ser feita de maneira rasa e sem responsabilidade, o que se evidencia pela terminologia empregada na matéria, que buscava traçar associações entre a violência e os jogos, somente um dos vários exemplos da representação negativa dos jogos na mídia.

Um ponto importante de levar em consideração quando falamos desses jogos antigos é o que o Varella (2020) vai chamar de “estética da limitação” (2020, p. 50), segundo a qual é preciso pensar sobre se os conteúdos presentes nos jogos foram escolhas ou imposições da tecnologia da época. O que não depende da tecnologia, mas sim da cultura, é a construção de algumas narrativas como a existência da personagem *Peach* - do inglês pêssego - ser a

²² Disponível em: <https://dropsdejogos.uai.com.br/mediacast/videos/no-globo-reporter-de-1991-neide-duarte-chama-sonic-de-gato-e-apanha-de-super-mario-assista/> Acesso em: 01 de março de 2022

representação *perfeita* do padrão²³ de gênero feminino que qualquer um iria querer salvar. Longe de ter a pretensão de mudar o passado, ou mesmo de julgar produções de outros contextos com o olhar do conjunto de conhecimentos que temos atualmente. O que pretendo enfatizar é a necessidade de questionar as escolhas do conteúdo daquilo que é produzido hoje tendo como guia o que já foi feito no passado.

No ano do lançamento de *Super Mario Bros*, eu ainda não era nascido e iria demorar mais de dez anos para saber da sua existência, no entanto, quando conheci o Mário ele fez parte da minha história e da Catarina. Moradora de Pelotas desde que nasceu, trabalhou a maior parte da vida como dona de casa e atualmente trabalha em uma empresa terceirizada de limpeza. Mãe de quatro filhos, ela não deixa ninguém apagar os jogos sagrados da memória do celular. A despeito da atração por jogos desafiantes, um dos maiores desafios que superou foi o câncer de mama. Além de todas as conquistas e histórias que passamos sempre lembro de quando jogávamos *Super Mario Bros*. Mesmo há décadas atrás, para mim, essa é uma memória de uma atividade em família. Já no fim da década de 1990, eu lembro de andar pelos corredores dos camelôs²⁴ vendo os diferentes tipos de consoles a venda. Aquele que podia ser levado para casa era o *Polystation* - um dos muitos modelos de videogames clones que rodavam os jogos de *NES*, mas que se parecia externamente com um *PlayStation* (PS) da Sony. *Duck Hunt* de 1985, também era um exemplo de atividade em família, vinha com uma pistola de plástico e a jogabilidade se resumia em mirar na tela da televisão onde estavam os patos e atirar, enquanto um cachorro ria quando você errava.

Tratar da origem dos jogos em uma perspectiva global é importante aqui, mas igualmente essencial são os eventos que marcam a história desse tema no Brasil. Fragoso (2017) atenta para a crise econômica entre as décadas de 1980 e 1990 que distanciou o acesso dos jovens adultos ao lazer já que o foco das compras estava em itens de sobrevivência. A autora também informa que nesses primórdios os consoles eram proibidos de serem importados no país, o que somados a altas taxas tributárias, contribuíram para o distanciamento do público ao acesso dos jogos originais, o que pode, em tese, os levar à pirataria. O que explica a minha relação com os consoles citada acima.

²³ Uma princesa, branca, loira, magra, maquiada, com nome e voz que remete a doçura.

²⁴ Como era chamado o camelódromo da cidade.

A jogabilidade, tanto dos jogos de NES e de *Super Nintendo* (SNES), quando o assunto é *jogar de dois*²⁵ não era muito fluida, em comparação com o que temos hoje, já que na grande maioria das vezes os jogadores controlavam os personagens um de cada vez ao invés de ao mesmo tempo, coisa que seria encontrada com mais frequência nas gerações seguintes. O jogo dos personagens Pateta e Max chamado *Goof Troop* de 1993, era um título do SNES que permitia o controle simultâneo dos dois personagens, e a construção do jogo incentivava o trabalho em equipe, diferente do sistema “agora é a minha vez” quando somente um jogador tinha controle do que acontecia na tela.

Nos Estados Unidos, no início dos anos 1990, a Nintendo lançava no mercado um console portátil chamado *Game Boy* que foi um *estouro* de vendas lá fora. A caixa do produto, informava que um jogo viria junto, mas não era o Mario, nesse caso era o *Tetris*, título recém licenciado pela empresa. Aqui em Pelotas, o *Tetris* chegou comumente nos cartuchos de NES ou no velho conhecido do *camelô*, o *Brick Game* - mini game portátil que hoje tem sua versão 9999 jogos em 1, *qualidade pura*. Mas *Tetris* era simples e veio em um contrassenso relacionado aos outros jogos desenvolvidos em um sistema capitalista.

Varella (2020), afirma sobre seu sucesso - nesse caso o sucesso não é gerar lucro e sim ser adorado por uma massa de pessoas - é que “*Tetris* lida com o desejo humano de criar ordem diante do caos” (2020, p. 58). *Tetris* segue o mesmo modelo anterior e que volta muitas vezes a aparecer, a mecânica do jogo segue a mesma lógica da vida, do trabalho, a constante aparição de novas peças que precisam encontrar espaço junto com as já existentes para se encaixem em um ciclo que cada vez mais aumenta de ritmo, o nervosismo que gera o erro e a cascata de erros que aparecem depois do primeiro até o momento da satisfação quando você conserta o erro e volta a segurança para fazer tudo novamente.

Em 2018, foi lançado o último jogo da franquia, *Tetris Effect: Connected*, que traz novidades em relação às mecânicas, novas possibilidades e modos cooperativos e competitivos, tirando o jogo clássico do momento único de introspecção e ampliando os horizontes, mostrando as habilidades dos outros jogadores. Ao jogar em um ambiente *online*, agora, compartilhado com jogadores de todo o mundo, pude perceber que mesmo existindo um sistema de pontos no título clássico nunca encarei ou aprendi a jogar o jogo dessa maneira quantitativa, mas sim como uma jornada zen rumo a organização das peças para otimizar o uso do espaço.

²⁵ Como chamávamos os jogos *multiplayer*, nesse caso local, uma modalidade onde duas pessoas jogam o mesmo título, ao mesmo tempo e no mesmo aparelho.

Dentro do meu círculo social, enquanto crescia, os símbolos de maior ostentação dos jogos eram conhecidos por pessoas que tinham ou um *SNES* ou um *PlayOne*. Um gameboy nunca nem passou pelos meus olhos e fui ver um *Nintendo 64* depois de adulto. Essa é a soma de algumas limitações mencionadas anteriormente. O acesso que tive a esses títulos se deu através da emulação dos consoles pelo computador, a partir de 2008, anos depois do seu lançamento.

Ao falar em computadores, - um *ícone* dessa seleção, que rodava em qualquer computador *batata*, era o jogo *The Sims*. O primogênito dos simuladores de pessoas que te permite gerenciar famílias e vidas sociais - mesmo que você não entenda nada disso na sua própria vida. O jogador tem algumas opções, como passar o tempo aumentando as suas habilidades até a perfeição e trabalhando dia a dia sem poder ver seus amigos para comprar aquele item ou usar o código de trapaça conhecido de todos como *klapaucius* ou *motherlode* para receber dinheiro magicamente na sua conta.

As novas gerações trazem a evolução de gráficos, histórias, mecânicas, personagens e experiências que mostram a vastidão da sua produção. O objetivo da discussão deste capítulo, em concordância com Huhtamo (2005), é mostrar como, mesmo que os jogos digitais possam constituir um evento revolucionário no entretenimento de interação, eles não estão desconectados de uma história anterior que, assim como todos os aspectos da vida, abriu os caminhos e definiu as bases para o seu surgimento. Além disso, a importância para a pesquisa em geral se revela quando a história desvela os processos que se adaptaram ao longo do passar do tempo e sobreviveram até os dias de hoje dando indicações sobre o seu contexto.

3 As novidades e os desafios do isolamento

Este capítulo aborda a emergência de um meio de entretenimento que diminuía o peso da preocupação com a situação mundial em decorrência da COVID-19. O crescimento no número de novos jogadores que se formou ao meu alcance a partir de um grupo em uma rede social que servia para organizar partidas. A mudança nas regras, a cooperação nos desafios da vida e a competição nos desafios dos jogos.

3.1 A Covid-19 e o cotidiano em 2020

O ano de 2020 entrou em ritmo de fechamento com a esperança de novas aventuras e a minha inacreditável formatura estava marcada para fevereiro desse ano. Antes de ingressar no curso de Ciências Sociais passei por outras três Licenciaturas incompletas. Enquanto buscava *me encontrar*, minha avó, que me criou desde criança, me dizia que queria viver para ver a conclusão de minha formação. Infelizmente isso não foi possível, mas a sua lembrança esteve presente durante todo aquele dia. Os interlocutores estavam, em grande parte, presentes nessa celebração, e por mais que também houvesse um clima de despedida, entre aqueles que antes compartilhavam o dia a dia da universidade, não havia nenhum motivo para que não voltássemos a nos reencontrar alguns dias depois. Carregado de expectativas e emoções, o dia da formatura teve um peso de importância consciente no presente. O que não se sabia era que esse seria o último dia, até o momento em que escrevo²⁶, que algumas daquelas pessoas estariam no mesmo espaço físico novamente. Em um dos casos foi o último momento em definitivo.

As semanas restantes do mês de fevereiro passei em casa, na frente do computador, focado no projeto de pesquisa para a seleção do mestrado. No dia 16 de março, compareci à prova escrita da seleção do mestrado em Sociologia do PPGS-UFPeL, e as preocupações sobre distanciamento e limpeza das mãos já estavam presentes. Mais tarde, ainda no mesmo dia, foi lançado o primeiro boletim diário²⁷ do comitê Covid-19 da UFPeL, pedindo a atenção dos alunos às “ações preventivas para diminuição da exposição e do risco de transmissão do coronavírus” (CUC, 2020, p. 1). No dia seguinte recebi, do PPGS, um e-mail com diretrizes sobre a entrevista de arguição do projeto de pesquisa a ser realizada em uma chamada de vídeo, pelo *WhatsApp*, para garantir a segurança de todos os envolvidos. O desenrolar dos próximos acontecimentos foram observados através das *janelas* que a internet propiciou, recebendo e enviando informações, entre as orientações oficiais dos protocolos sanitários e as especulações internas que corriam entre os contatos das redes sociais.

Dessas orientações oficiais, o primeiro decreto²⁸ municipal definiu algumas medidas temporárias com o objetivo de prevenir o contágio e evitar aglomerações, o que incluía a definição de serviços essenciais onde os demais estariam suspensos pelo período de 30 dias.

²⁶ Reescrevo essas palavras em abril do ano de 2022, dois anos desde o início, o que hoje não parece muito tempo, mas que durante o desenrolar dos acontecimentos pareceu uma eternidade.

²⁷ Disponível em: <https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/wp-content/uploads/2020/03/Comite-Covid-19-BD-No-01-16-03-2020.pdf> Acesso em: 27 de janeiro de 2022.

²⁸ Decreto municipal da cidade de Pelotas nº 6.249, de 17 de março de 2020. Disponível em: <http://leismunicipa.is/qyhol> Acesso em: 27 de janeiro de 2022.

Isto implicou no fechamento de todo o comércio que não envolvia alimentação e saúde em Pelotas, que compreende a grande maioria dos estabelecimentos da cidade. O tempo dos decretos juntamente com a frequência do uso da palavra quarentena nas redes trazia a ideia, em algumas falas, de que o tempo de isolamento seria curto, onde no máximo de 30 a 40 dias as coisas voltariam ao *normal*.

Um constante estado de alerta diante da ameaça *invisível* do vírus foi sentido e compartilhado entre os círculos que compõem os interlocutores da pesquisa. Um misto de ansiedade, confusão e medo pairavam enquanto o cotidiano precisava ser adaptado às novas regras. Essa espera inicial, que envolveu *digerir* as notícias, despertou nos interlocutores a necessidade de se distrair. Através da internet foi possível ver a criatividade das pessoas para realizar atividades que pudessem ser feitas de casa, como por exemplo postagens sobre “Como distrair as crianças em casa” que o Gabriel compartilhava no grupo, já que tinha dois filhos pequenos e além de ajudar em casa eles haviam perdido os momentos de lazer sem poder sair. Assim como as escolas, as universidades também pararam - da maneira como funcionavam presencialmente - o que significa um prédio fechado para a vida que antes transitava nele.

Através dos corredores do Instituto de Filosofia, Sociologia e Política (IFISP) na UFPel, pude conhecer alguns sujeitos que, mais adiante, teriam um papel importante, nessa pesquisa, bem como na construção de quem eu sou hoje. Particularmente eu culpo a frequência com que ficamos trancados em salas minúsculas expostos a teorias de homens de séculos atrás, tentando compreender como viam o mundo e o que queriam dizer com todas aquelas palavras impressas em páginas - verdadeiros *desafios*, por assim dizer. Mas em alguns desses quadrados encontramos o afeto, o humor e a cooperação, o apoio mútuo a perseverar contra a *máquina* - não, eu ainda não estou falando dos jogos.

Uma dessas vidas foi perdida nesse intervalo de tempo que estávamos distantes fisicamente, e não é possível falar do cotidiano desse prédio e dessas pessoas sem pensar nele. Gabriel era alguns anos mais velho que eu, casado, nasceu fora do Rio Grande do Sul, mas veio morar em Pelotas para construir uma família, visto pelos interlocutores que o conheciam como um exemplo de alguém que cuida daqueles que vivem a sua volta. Acompanhamos a sua luta e aproveitamos a sua presença, sempre pronto para estender a mão inclusive aos desconhecidos. Ele sempre organizava os meus textos - inclusive amigo você fez muita falta nesse aqui - e juntos organizávamos os pensamentos um do outro. Entusiasta dos jogos, fugíamos da aula para estudar maneiras de usar o lúdico no ensino de Sociologia. Comer um salgado na esquina,

conversar na frente do prédio, correr para não perder o ônibus, são ambas lembranças saudosas do passado e oportunidades perdidas devido o isolamento.

Gabriel não foi um jogador muito frequente na prática dos jogos, muitas vezes pelos diversos papéis que exerceu durante o isolamento. O texto acima busca mostrar a relevância que os demais interlocutores atribuíam a ele, e a sua ausência pode ter sido mais um motivo para a dissolução do grupo no final do ano de 2020. Em uma troca de mensagens com Monica, Raquel e Daniela ficou nítida a sensação recíproca de que o distanciamento havia *roubado* as oportunidades que teríamos ao interferir com as mudanças no cotidiano da maneira que ocorreu. Como também o abalo sofrido pelo círculo com a sua saída forçada, visto a sua influência construída anteriormente, onde cada um que ainda pertencia lembrava aos demais sobre a sua falta.

O tipo de visão escolhida para olhar esse cotidiano é a sociologia formal de Simmel. Para me ajudar a explicar os processos de socialização *invoco* Do Carmo Miranda nesta missão. O autor nos explica que, de acordo com Simmel, a sociação é feita de interações, quando “a cultura se exteriorizava de maneira objetiva” (DO CARMO MIRANDA, 2017, p. 17). A evolução das interações é a sociabilidade “relações mais complexas dos conteúdos vitais desenvolvidos pelos sujeitos” (DO CARMO MIRANDA, 2017, p. 18). A próxima evolução é o desprendimento desse conteúdo da sua origem criadora “diante disto, a consolidação das chamadas formas, isto é, da cultura objetiva” (DO CARMO MIRANDA, 2017, p. 18). Em resumo, a sociação é “algo que os indivíduos fazem e sofrem ao mesmo tempo” (SIMMEL, 2006, p. 18), enquanto o papel da sociologia, segundo o autor, é a descrição dessas formas de interação, ao observar o cotidiano perguntar o quanto o seu conteúdo é social.

As relações face a face, presenciais, foram consolidadas nessa cultura objetiva, ou seja, na moral e nos costumes, a ponto de serem naturalizadas como se fossem a única modalidade de interação possível, as interações *de verdade*. Longe dessa discussão, quero afirmar a existência de um choque criado pelo impedimento desse tipo de interação fora de casa. Uma pandemia não é uma novidade para a humanidade, mas não é justo nem minimamente próximo da realidade dizer que estávamos preparados para esse evento. Ao mesmo tempo que, obviamente, essa forma de interação face a face não era única e exclusiva no repertório desses sujeitos. Podemos dizer que alguns menos rígidos, aqueles que já tinham proximidade com as ferramentas digitais, tiveram uma dificuldade menor de expandir os limites da *nova* forma. O digital, a partir desse ponto, acabou se convertendo em ferramenta essencial, por meio da qual

a interação entre os interlocutores se manteve ao longo dos dois anos de desenvolvimento da pesquisa.

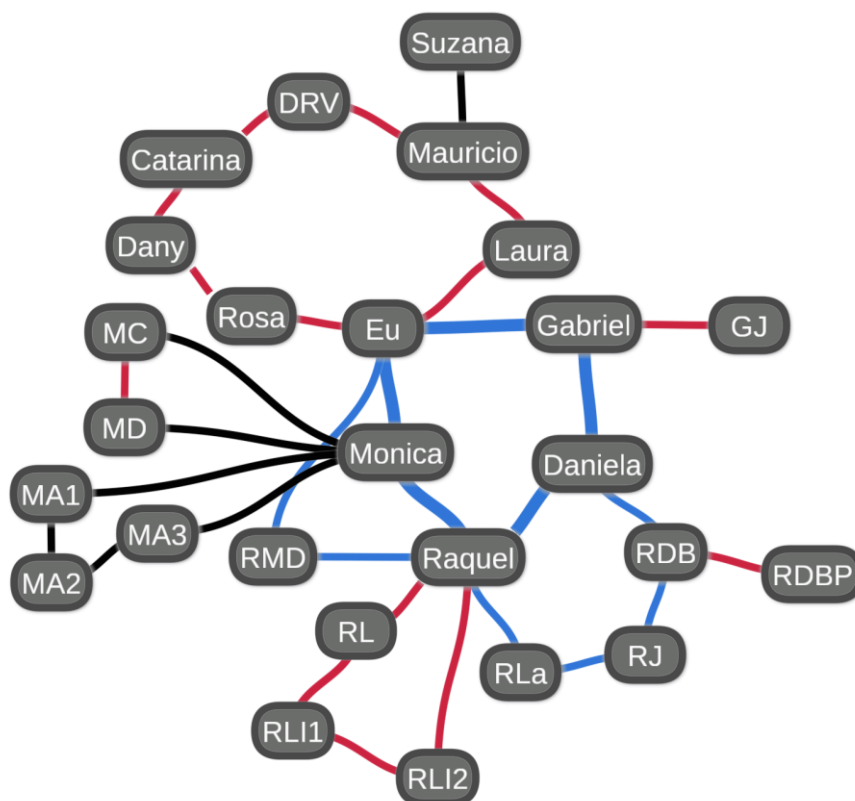


Figura 1: Mapa dos círculos sociais dos interlocutores antes do isolamento. Elaboração própria.

A figura acima apresenta as conexões formadoras dos círculos sociais dos interlocutores e como estavam dispostos antes do isolamento e da adesão à prática dos jogos digitais *online*, consequentemente anterior também ao rearranjo dessas conexões feitas pelos jogos. O azul corresponde aos círculos que foram formados a partir das interações promovidas pela universidade. Em vermelho estão os círculos formados a partir de relações de parentesco. Por último em preto são os círculos criados por relações de moradia. Um círculo em específico se destaca no centro e ali estão os sujeitos que mais desenvolveram atividades relacionadas aos jogos, anterior a pandemia, e que chamo de círculo original.

Entre essa *repetição* diária de convivência compartilhamos traumas, nos identificamos, nos conhecemos e nos encontramos em reuniões de estudos, de projetos, de aniversários, ou só para comer mesmo. Sempre que possível, esses encontros envolviam algum jogo casual, e quero destacar que esses não eram jogos digitais, mas analógicos de tabuleiro, de bebida, de cartas, de adivinhação, didáticos - sim alguns são professores - e *role-playing game* (RPG) de mesa. Experiências que ocorreram com o círculo original, devido ao fato de perceberem que os jogos

eram um meio de estreitar os laços anteriormente construídos pela convivência na Universidade. Anterior a isso, raros são os interlocutores que se identificavam com definições como *Gamer*, *Nerd* ou *Geek*. Esses jogos exigiam a presença de todos os envolvidos em um mesmo espaço físico, o que fez a necessidade do digital a partir do distanciamento físico.

Os desafios, nesse caso aqueles causados pelos estigmas sociais, anteriormente compartilhados entre esse círculo social original, serviram como pontos de intersecção dessas vidas. E os jogos, mesmo analógicos, que até esse ponto, já estavam presentes no repertório de alguns desses interlocutores. Agora sem o lugar de sempre para acontecerem os encontros, somando o silêncio do trabalho com as diversas vozes fazendo prognósticos do futuro, o que seria desses sujeitos?

O ponto a ser considerado a partir das informações postas até aqui é que a lógica de funcionamento do núcleo central dessa rede de interlocutores, funcionava de maneira muito semelhante a lógica dos jogos digitais que viria logo após, como se o conjunto de experiências adquiridas até então, nossa história, tivesse levado aos acontecimentos que se desenrolaram quando o isolamento físico começou.

3.2 O grupo e as interações

21/03/2020 16:41 - Raquel criou o grupo "Jogos da quarentena"

21/03/2020 16:41 - Raquel adicionou você

No dia 21 de março fui surpreendido pela criação de um grupo na rede do aplicativo *WhatsApp*, e para explicar propriamente o que isso significou, esse é o momento de apresentar essa interlocutora. Raquel tem alguns anos de idade a menos que eu. É natural de uma cidade pequena do litoral gaúcho, e se mudou para Pelotas sozinha para realizar a graduação. Pensando em retrospectiva, raros são os momentos em que ela não tem uma visão precisa sobre qualquer assunto, um misto de racionalidade e empatia. Nas discussões que tivemos sobre os primeiros memes ela revela que não cresceu com acesso à internet, vindo a ter contato com algumas tecnologias só recentemente.

Inclusive sua relação com os jogos também era nebulosa, em uma conversa em grupo, antes das medidas de isolamento, lembro dela dizendo “eu não sou contra jogos, só não consigo entender quem perde horas na frente de um videogame”. Uma mulher, bissexual - com orgulho - e muito fã da série *Friends*, Raquel também expressou em momentos anteriores que não

gostava de grupos de *WhatsApp*. Passou grande parte do isolamento ao redor dos jogos, nos poucos intervalos que tinha entre as suas atividades. Recém formada e a procura de um emprego, ela era a única pessoa a realizar as tarefas da casa para os demais membros do núcleo residencial da qual estava inserida. A combinação dos jogos não tinha sucesso dependendo do horário do dia que era proposta, e geralmente encontrava mais adeptos perto das 22 horas da noite já que a grande maioria tinha o serviço de casa que inclui o preparo das refeições e a limpeza da cozinha logo após, assim como todas as demais obrigações.

Raquel disse inclusive que foram os jogos que a salvaram durante esse período, já que sentiu dificuldade em manter a atenção em mídias como séries e filmes. A dificuldade de manter a atenção em uma atividade passiva a impediu de assistir esse tipo de mídia com a frequência que fazia antes, além de sair para se divertir, esse era um dos principais meios que tinha de lazer. Enquanto isso, os jogos foram uma alternativa mais atrativa, segundo ela, já que a interação é uma característica que *prende* a atenção, como Huhtamo mesmo aponta no primeiro capítulo. Liderando a organização das partidas que interseccionou os círculos sociais vistos aqui, Raquel é um dos exemplos de como a pandemia mudou a relação dos jogadores com os jogos.

Depois de criado o grupo “Jogos da quarentena”, os membros foram adicionados em dois momentos: primeiro foram os contatos diretos da Raquel, e logo em seguida os contatos dos seus contatos. No esquema abaixo vemos como se deu a dinâmica de convites para as partidas, onde os nomes em verde representam os interlocutores que foram adicionados ao grupo de *WhatsApp* e em laranja os jogadores convidados externos ao grupo.

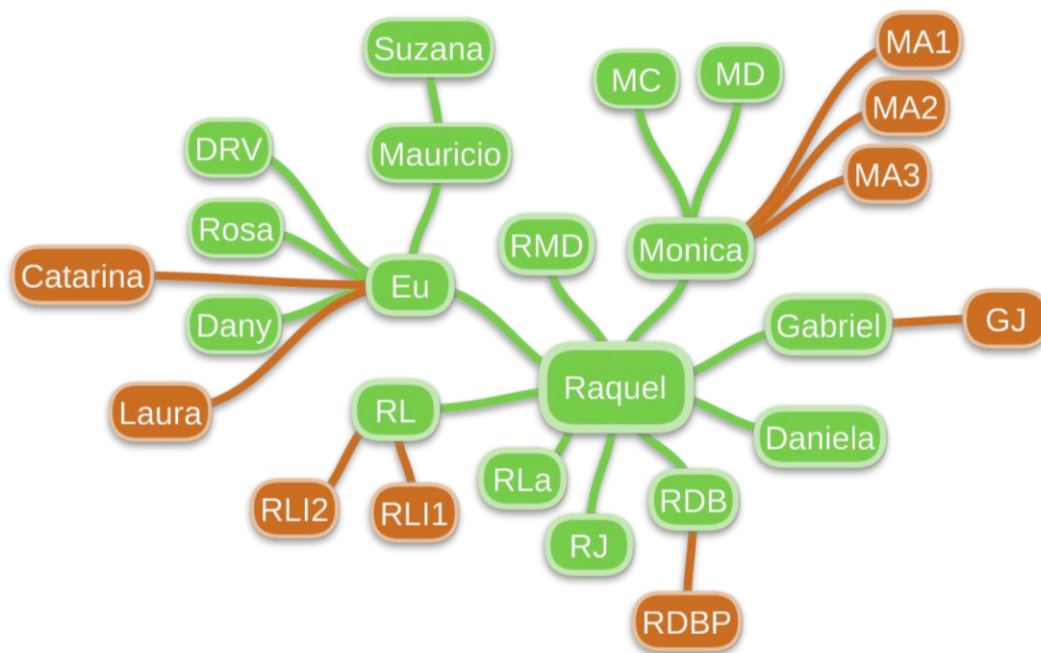


Figura 2: Caminho dos contatos na criação do grupo. Elaboração própria.

Observar os acontecimentos a partir de uma perspectiva que coloca a criação do grupo no seu centro, evidencia a troca de interação entre diferentes círculos sociais que anteriormente não tinham contato. O conteúdo das mensagens trocadas não se limitava aos jogos, mas incluía o compartilhamento dos sentimentos relacionados à pandemia e ao isolamento. As partidas também contavam com convites a jogadores externos ao grupo - na cor laranja - que tinham alguma relação com algum participante, mas não foram adicionados - em um primeiro momento - como membros do grupo na rede social.

Na leitura de Vandenberghe (2018), Simmel vê o mundo como uma rede de relações onde cada parte é conectada e leva ao todo. Para entender melhor as relações do grupo, o esquema a seguir apresenta as conexões existentes entre os interlocutores depois dos primeiros meses de isolamento em 2020. As linhas agora apontam o fluxo das interações recorrentes, onde a interconexão dos membros indicam o caminho necessário para que a comunicação aconteça. Algumas relações já consolidadas anteriormente, se conectaram a rede maior através do grupo e consequentemente das partidas. Esse foi o fator que me possibilitou o alcance para observar esses jogadores em ação.

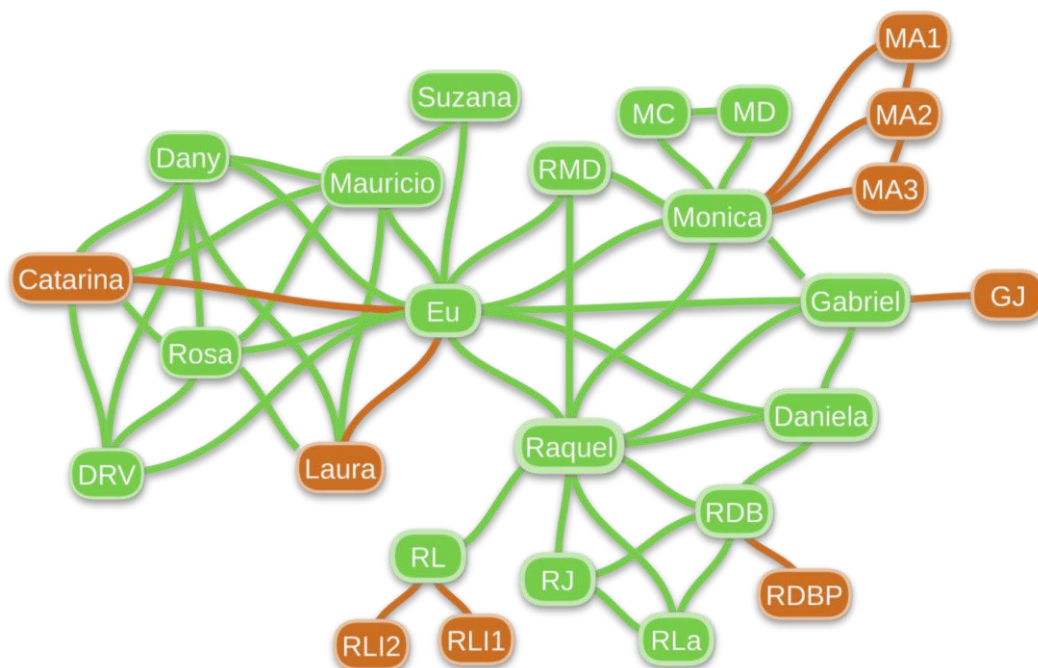


Figura 3: Mapa das interações entre os interlocutores em 2020. Elaboração própria.

Ao defender a existência da Sociologia como uma ciência que observa as interações humanas, Simmel nos recorda sobre a necessidade de “entender que o ser humano, em toda a sua essência e em todas as suas expressões, é determinado pelo fato de que vive interativamente com outros seres humanos” (SIMMEL, 2006, p. 20). Com isso acredito que do mesmo jeito, os jogos em toda a sua essência e em todas as suas expressões, são determinados pelo fato de que só existem como fruto das interações entre os seres humanos. Logo, os jogos são produto do social. Sendo assim, a seguir buscarei compreender as formas, as regras que regulam as interações, levando em consideração como o isolamento interferiu na relação que os sujeitos de pesquisa estabeleciam com os jogos.

As primeiras discussões do grupo foram ao redor de quais títulos jogar, a vontade estava lá, mas o conhecimento sobre o assunto ainda estava distante. A pandemia, o isolamento, os jogos digitais e os jogos *online* são quatro tipos de acontecimentos que demandam conhecimentos diferentes e alguns membros viram novidade em todos eles. Imediatamente, o que surgiu dessa chuva de ideias foi o jogo *Gartic*, uma espécie de *Imagem e ação*²⁹ digital, onde o jogo mostra uma palavra a um jogador que precisa desenhar a fim que os outros participantes escrevam a palavra revelada corretamente. Quem mais rápido adivinhar ou tiver a sua arte compreendida pelos outros, ganha mais pontos. Sucessivamente, cada um dos

²⁹ Imagem e ação 2 é um jogo de desenho e adivinhação da marca Grow.

jogadores, dentro de uma partida, passa pelo menos uma vez pelo papel de desenhista, e a atração principal de toda essa dinâmica é definitivamente ver seus amigos desenharem muito mal, a ponto de estourar o limite de tempo e ninguém fazer a menor ideia de que aquele monte de rabiscos era uma canoa, ou os constantes resultados de cachorros que na verdade eram para ser cavalos.

Nome fictício	Faixa de idade	Cor	Identidade de gênero	LGBTQ	Relação com Pelotas	Relação com os jogos digitais	Participação nas partidas
Raquel	20 - 24	Branca	Feminina	B	UFPel	Raríssima	Muito frequente
Catarina	55 - 59	Parda	Feminina	-	Nascimento	Eventual	Rara
Daniela	20 - 24	Branca	Feminina	B	UFPel	Raríssima	Frequente
Dany	15 - 19	Parda	Feminina	B	Nascimento	Frequente	Muito frequente
Gabriel	30 - 34	Branca	Masculina	-	UFPel	Rara	Eventual
Laura	30 - 34	Branca	Feminina	B	UFPel	Muito frequente	Frequente
Lucas	25 - 29	Branca	Masculina	T	Nascimento	Muito frequente	Muito frequente
Mauricio	25 - 29	Branca	Masculina	G	Nascimento	Rara	Muito frequente
Monica	20 - 24	Branca	Feminina	B	UFPel	Eventual	Frequente
Rosa	15 - 19	Parda	Feminina	B	Nascimento	Frequente	Muito frequente
Suzana	25 - 29	Preta	Feminina	B	UFPel	Raríssima	Muito frequente
DRV	20 - 24	Branca	Feminina	B	Nascimento	Rara	Eventual
RL	20 - 24	Branca	Masculina	-	Nascimento	Frequente	Frequente
RLI1	-	-	Masculina	-	-	-	Raríssima
RLI2	-	-	Masculina	-	-	-	Raríssima
RJ	20 - 24	Branca	Feminina	B	-	Rara	Eventual
RLa	20 - 24	Branca	Feminina	B	-	Rara	Eventual
RDB	25 - 29	Branca	Feminina	L	-	Raríssima	Eventual
RDBP	> 15	-	-	-	-	-	Raríssima
GJ	25 - 29	Branca	Feminina	-	Nascimento	Rara	Rara
MA1	-	-	Masculina	-	-	Frequente	Raríssima
MA2	-	-	Masculina	-	-	Frequente	Raríssima
MA3	-	-	Masculina	-	-	Frequente	Raríssima
MC	20 - 24	Parda	Feminina	B	UFPel	Rara	Eventual
MD	25 - 29	Parda	Masculina	-	UFPel	Rara	Eventual
RMD	20 - 24	Branca	Feminina	L	UFPel	Rara	Rara

Figura 4: Tabela dos dados dos interlocutores. Elaboração própria.

A tabela acima busca sistematizar os dados coletados dos interlocutores, afim de oferecer a quem lê um panorama geral da pesquisa. Informações que definem a faixa etária e cor estão em conformidade com as classificações do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e seguindo a autoidentificação dos indivíduos. A identidade de gênero e a letra da sigla LGBTQ+ com a qual cada um se identifica e pertence informa sobre a diversidade social que compõem grupo. A relação com Pelotas visa indicar se os interlocutores são naturais da cidade ou se foram educados sobre outro sistema cultural. A relação com os jogos digitais diz respeito sobre a experiência dos interlocutores com esse tipo de mídia anterior a criação do grupo e a organização das partidas. Por último, a participação nas partidas busca informar o nível de atividade que os interlocutores tiveram entre as partidas e as discussões nos grupos observados.

3.3 *Gartic* e o acesso

Mencionar o jogo *Gartic* é um convite para apresentar outra interlocutora, Monica, a mais nova dos jogadores universitários, nascida e criada em uma cidade pequena da serra gaúcha, foi morar em Pelotas sozinha por causa da graduação. Fã de *Friends*, adora uma organização e é perfeccionista com tudo o que faz. O que inclui as noções que tem sobre si mesma, não aceitando quando alguém expressa que ela é alguém agradável de se ter por perto, informações que coletei sobre sua pessoa ao longo dos anos de convivência.

Foi a vencedora de, pelo menos, 70% de todas as partidas de *Gartic* realizadas aqui, também é conhecedora e foi jogadora de vários títulos durante o isolamento. Atualmente possui aversão a qualquer coisa que remeta a algo considerado *gamer*, devido às experiências que teve com uma pessoa próxima. Em conversas sobre o assunto ela explica: “eu não odeio jogos, odeio as coisas que eu passei com uma pessoa viciada em jogos ... quando eu vejo alguém jogando é isso que eu sinto”. Uma jogadora *anti-gamers* - não é a primeira contradição vista nesse trabalho - foi quem apresentou ao grupo a ferramenta *Discord*, que utilizamos para as chamadas de áudio e vídeo.

A ausência da Monica, quando passou por três experiências de luto em um intervalo de poucos meses, disse muito sobre os momentos em que pôde estar presente nas partidas. Entre os diversos papéis que precisou exercer depois dos primeiros meses de isolamento, o que envolveu trabalhar fora diariamente, pouca energia sobrava, de acordo com ela, para realizar

qualquer atividade de lazer, buscando nos momentos livres somente descansar. Teoricamente, depois da sua ausência, seria mais fácil ganhar, porém é nesse momento que o uso do jogo se mostra no motivo de interagir diariamente novamente e ganhar não tinha tanto valor quanto se pensava.

Gartic está disponível a qualquer pessoa com acesso à internet por meio de um dispositivo, dado que funciona basicamente em um site, característica incomum em relação a grande maioria dos jogos em geral. Ao mesmo tempo que foi acessível ao maior número de jogadores interlocutores, deu a impressão àqueles menos familiarizados com a tecnologia de que haviam outros jogos com a mesma facilidade de acesso. No momento da seleção dos títulos diversos interlocutores declararam suas preocupações em falas como: “Se tem que baixar eu não quero”, “Esse não, porque é em inglês e eu não entendo”, “Esse tem que instalar e é difícil”, o que revelou uma barreira a grande maioria de títulos disponíveis no mercado.

Por esse motivo, devido à capacidade de acolher na mesma partida dez ou mais jogadores, além da sua jogabilidade fácil, *Gartic* foi a escolha de jogo segura por meses até esgotar aqueles que estavam frequentemente presentes nas partidas. Mas não se engane - você que lê e é um conhecedor dos jogos - com a capacidade das pessoas em não saberem o que fazer. E não estou falando de *idosos confusos com a tecnologia*, Daniela, por exemplo, demorou para criar coragem e entrar em uma partida de *Gartic* sob o pretexto de ser ruim e não saber como proceder. As instruções foram simples: veja o desenho e escreva o seu palpite na caixa de texto logo abaixo. O ritmo caótico e acelerado, é o que traz o desafio e consequentemente a diversão, mas isso é algo que é desenvolvido com a prática como podemos ver em um diálogo do dia 26 de março:

Daniela: Socorro, muita informação EU NÃO TO ENTENDENDO NADA KK

Lucas: é porque a monica é ruim

Monica: Eu sou a melhor

Daniela: Eu to tonta kkkk não sei nada, parece que nasci hoje

Monica: vai chutando

Daniela: Eu to rindo sozinha igual uma idiota então tá funcionando

Lucas: é uma análise simbólica

Daniela: Vocês têm um pensamento muito rápido

Monica: É que a gente joga faz tempo

Raquel: é treino

Daniela: Gente kkk eu não consigo raciocinar, é difícil de desenhar kkkk saiu tudo torto kkkk

Lucas: tava lindo amiga nota 1

Daniela: ACERTEI, nem acredito kkk fiquei muito feliz com esse jogo kkk quase morri de ansiedade e não sabia o que desenhar kkkk

Daniela, alguns anos mais jovem que eu, é natural de uma cidade vizinha e fazia viagens intermunicipais todos os dias para ir e voltar das aulas. Morar longe dificultava um pouco os encontros, mas alternativas nunca faltaram para garantir a sua presença. Nos identificamos, dentro do círculo que tinha a UFPel como ponto em comum, no momento que dividimos histórias sobre os traumas adquiridos nos tempos da escola, como o medo de passar por um corredor cheio de homens, gordofobia, LGBTQfobia e outras consequências do patriarcado. O medo frente ao desafio de voltar para o tão temido ambiente escolar agora em uma posição diferente, como professores, mas definitivamente uma posição de maior exposição. A diferença é que naquele momento não estávamos sozinhos e o desejo era de que a vida tivesse nos unido antes. A sensação era de que se no passado estivéssemos juntos, as situações teriam sido diferentes, hoje relaciono esse sentimento à necessidade de pertencimento a um grupo como os *outsiders* em Elias (2015).

Quando o grupo em geral cansou do jogo *Gartic*, outros jogos semelhantes entraram em ação para diversificar um pouco as coisas, nesse caso é mais um jogo *presencial* que tinha uma versão digital e *online*: *StopotS*. Atualizado para a versão digital, o antigo jogo *Stop* ou *Adedonha*, como é conhecido em alguns lugares, consiste no sorteio de uma letra do alfabeto, a partir da qual os participantes devem escrever palavras que comecem com a letra escolhida, enquadradas a partir de categorias específicas: carro; cor; fruta; entre outras. O número de partidas não foi tão expressivo e a jogabilidade não necessitava de uma comunicação tão síncrona como uma chamada de áudio, até porque os diálogos se resumiam a reclamar da Monica que terminava de responder antes de todos, na maior parte das vezes. Mas mesmo em uma dinâmica semelhante que envolve pensar e escrever rápido, onde o seu montante de conhecimentos gerais pode ser um bônus para a vitória, trouxemos, ao mesmo tempo, uma novidade e um meio de aprender mais coisas sobre os amigos e/ou rir das informações que já eram familiares como a minha insistência em colocar a palavra *Sanremo* na categoria de marcas - o que demonstrava o meu conhecimento em *tupperware*.

3.4 **Minecraft e a simulação**

Em 2020, jogos que não foram de fácil acesso causaram pouca comoção, com a grande maioria do grupo observado. Mas não significa que não tiveram aqueles poucos que continuassem tentando. Em uma tarde consegui convencer alguns a testarem o jogo *Minecraft*. Como o próprio nome já indica podemos minerar e construir em um mundo quase infinito gerado à medida que se avança na exploração. Com um gráfico *pixelado* e uma estrutura de

blocos, esse jogo é executado em máquinas relativamente modestas, aumentando a popularização e as possibilidades de sucesso. Disponível atualmente em várias plataformas, o jogo tem duas edições³⁰ base que não conversam uma com a outra. Para que os jogadores possam jogar no mesmo mapa, é preciso que todos estejam utilizando versões compatíveis. Inúmeros são os obstáculos nesse trajeto acidentado, mas vou tentar apresentar os fatos de uma maneira minimamente compreensível. Rosa preferia jogar pelo celular, pois seu notebook travava um pouco, mas isso não foi uma opção, já que para Monica poder participar a edição³¹ precisava ser compatível com o seu sistema operacional. Em resumo, precisei guiar a instalação e configuração passo a passo do jogo e do programa que permitia a todos jogarem em um mesmo mundo, de modo compartilhado *online*.

A grande maioria dos jogadores envolvidos não tinha condições de pagar pelo valor do jogo dentro das lojas oficiais, a solução foi utilizar uma versão pirata que gera mais camadas de complexidade e, conseqüentemente, representa mais dificuldade de acesso. Do outro lado do impedimento monetário, existe o obstáculo do conhecimento necessário para instalar esses programas, sem contar os erros que aparecem no caminho e a complicação, nesse caso, de lidar com falhas em máquinas alheias através de uma chamada de áudio recebendo poucas informações de volta - com respostas do tipo “Não deu certo, deu erro aqui”, sem informar nem mesmo o código de identificação ou mesmo a mensagem que estava exposta na tela.

Durante o ano de 2020 participei de aulas como aluno e professor, assim como reuniões de projetos e de socialização. Dentro dessas atividades adaptamos para o modelo remoto alguns pontos dessa realidade anteriormente experienciada quase exclusivamente de modo presencial. Os encontros físicos foram *simulados* através de plataformas de conferência que envolviam canais de áudio e vídeo, esses sinais oriundos dos microfones e *webcams* dos usuários eram transmitidos através da internet. No começo desse processo foi visível o choque daqueles indivíduos não acostumados com as tecnologias. Nas aulas e reuniões, por exemplo, às vezes com 40 participantes, não era possível manter todas as câmeras ligadas simultaneamente, em ocasiões nem mesmo mantendo apenas a imagem, da pessoa que falava, era capaz de sustentar a conexão, sem afetar a estabilidade do áudio.

Uma simulação *online* do contexto presencial envolve as regras de conduta que somos submetidos socialmente no cotidiano, só que agora em um ambiente virtual. Saber as regras

³⁰ Tradução minha, do Inglês *Edition*.

³¹ Nesse caso a *Java Edition*.

depende de ter informações suficientes sobre o ambiente e seu funcionamento. Como por exemplo, em um momento que demandar organização, quem tem a posição de fala transmite áudio e vídeo enquanto os demais mantêm os seus canais fechados. Para perceber essa limitação, depende de compreender minimamente que a tecnologia não funciona como mágica, não depende, somente, da fé ou da vontade, mas sim de condições materiais, por mais que não se entenda completamente o seu funcionamento. Olhando em retrospectiva, a precariedade dos equipamentos usados, que pude ter conhecimento, foi um fator decisivo na qualidade da troca de informações e consequentemente da comunicação. Mais um exemplo de uma situação que é percebida a partir da sua ausência.

Esse conhecimento sobre como funciona o digital não é uma tentativa de separar essas duas dimensões como se não fossem interrelacionadas, mas sim pensar quais as ferramentas utilizadas nessa comunicação e de que maneira impactamos aqueles que estão no mesmo ambiente que nós. Nesse sentido, tanto o digital quando os jogos tem um conjunto de conhecimentos ao redor do seu funcionamento que alguns tiveram a oportunidade de acumular mais do que outros. Dito isso, é possível afirmar que algumas pessoas estavam melhor preparadas para essa adaptação do que outras, tanto em um sentido de acúmulo de experiências, quanto na capacidade de adquirir o material que precisasse, emergindo duas dimensões a material e da experiência.

Muitas situações me impressionaram nessa pesquisa, mas uma das mais memoráveis aconteceu na tarde em que tentamos jogar *Minecraft*. Desde o início da pesquisa tomei ciência de que minhas expectativas fariam parte do processo e que aquilo que eu iria considerar estranho e chocante era o que contrastava da minha experiência. Foi preciso estar sempre alerta. Depois de horas de preparações estávamos ali, jogando com uma chamada de áudio aberta - eu, Monica, Mauricio e Rosa - e eu senti como se estivesse abrindo a porta para um mundo de aventuras e possibilidades.

Dentre nós quatro, ambos, Mauricio e Monica nunca haviam jogado esse título e inicialmente perguntaram “o que que é pra fazer aqui?”. Respondemos eu e Rosa que o objetivo do jogo era fazer o que quisessem, não havia aos nossos olhos um objetivo explícito, mas isso aconteceu porque as regras do jogo para nós já estavam naturalizadas. Não contentes com a nossa resposta seguida de uma explicação dos comandos básicos, Monica como a cientista que é por formação, foi explorar as possibilidades. Um *insight* sobre como os jogadores colocam suas experiências aprendidas no seu contexto nos usos das ferramentas *online*.

Enquanto eu respondia as várias perguntas que surgiam ao mesmo tempo, ouço Monica dizer “Lucas eu tô presa ... eu caí num buraco e não consigo sair”. A estrutura do jogo *Minecraft* é feita em blocos, um pulo pode sobrepor um bloco, o buraco que ela estava continha dois blocos de altura, a simples solução para o *problema* era remover o bloco de cima em qualquer direção que formaria uma escada, mas para isso é preciso compreender as regras do jogo, isto é, como funciona a lógica daquele espaço. Após aprender a remover e colocar os materiais no mundo - esse é um dos comandos básicos que eu já havia explicado anteriormente - Monica e Maurício continuaram confundindo os comandos e destruindo o que estávamos construindo invés de construir como era sua intenção. Enquanto eles pediam desculpas e eu e Rosa só ríamos da *confusão*.

A situação anteriormente descrita corrobora com algumas conclusões. Inicialmente, temos a ideia de que o objetivo de um jogo está limitado pelas suas regras, pelo conteúdo criado - o que em parte é verdade porque eu não posso dirigir um caminhão em um jogo que não me dá essa oportunidade - porém, o uso e o sentido também é dado por aquele que interage. Talvez seja essa parte da beleza em observar como humanos interagem em espaços digitais e, portanto, artificialmente produzidos. Além disso, algo recorrente neste campo é como os *erros* acabam se tornando as ações mais memoráveis. Nas tentativas seguintes de jogar o mesmo título, tivemos diversos obstáculos com servidores e travamentos, o que nos desestimulou e, conseqüentemente, acabou nos levando a tentar outros títulos. É importante destacar aqui que no primeiro ano da pesquisa eu não estava contemplado com a bolsa, e mesmo que estivesse não precisaria cobrir somente os meus gastos em adquirir os jogos, mas também os dos interlocutores.

Toda essa luta, antes mesmo de começar a jogar, nos deixou com a impressão de que esse era um desafio que não existiria se pudéssemos pagar pelo jogo. Em 2021, eu, Mauricio e Rosa, voltamos ao jogo em uma edição³² diferente - disponibilizada dentro de um serviço pago - que suporta a integração de diversos jogadores entre diferentes plataformas. Mais uma vez, a impressão de que tudo seria mais simples quando pago foi mais uma vez confirmada. Isto sugere que os títulos tem um perfil alvo de jogadores, ao mesmo tempo, que foi a certeza de que um jogo como esse não ia funcionar com a maioria dos interlocutores do grupo, tanto pelo caráter material, quanto pela quantidade de regras. Duas características de jogos que os interlocutores em sua maioria demonstraram diversas vezes não aceitar: jogos pagos e complexos.

³² Nesse caso a *Bedrock Edition*.

3.5 *Among Us* e a discórdia

A busca por jogos para jogar com o grupo estava só começando. Cada um contribuía com o conhecimento que tinha, mas como em qualquer outro tipo de comunicação, uma parte importante desse processo está relacionado à maneira como as informações são passadas para o outro - professores e alunos sabem do que estou falando. No dia 30 de março de 2020, por exemplo, eu comentei no grupo dos jogos da quarentena sobre a existência de *Among Us*, descrevendo o jogo como “tem que ir fazendo as tarefas e descobrir quem são os impostores”. Nesta ocasião não obtive nenhuma resposta, no entanto hoje consigo compreender que o erro tenha ocorrido na comunicação. A primeira partida de *Among Us* aconteceu em 28 de junho, quase três meses depois. A motivação foi o estouro de popularidade que o título recebeu em todos os cantos do país - nada relacionado às minhas habilidades de convencimento. Um indicativo da minha baixa influência nos processos decisórios.

O jogo funciona da seguinte maneira: um grupo de seis a dez pessoas compõem uma tripulação que está a bordo de uma nave. No início da partida, em segredo dos demais jogadores uma tela apresenta para cada um dos participantes a sua função. As duas funções, das regras normais, eram: o impostor vence se conseguir acabar com a missão, sabotando os equipamentos ou assassinando a maioria dos tripulantes; e o tripulante vence se conseguir completar a missão, realizando todas as mini- tarefas dentro da nave ou expulsando o impostor. Esse jogo encontra o seu ápice quando é realizado juntamente a uma chamada de áudio e com pessoas que você conhece. Vejamos, se eu sou o impostor meu objetivo é não deixar que ninguém perceba que sou eu, já que a qualquer momento os envolvidos podem votar para tirar qualquer um para fora da nave. Indo além, é interessante que o impostor se mova a fazer com que os demais suspeitem de um inocente para passar despercebido.

Com um poder de gerar intrigas maior do que o jogo de cartas *Uno*, *Among Us* conseguiu por meio de sua simplicidade e facilidade de acesso ser um sucesso de *downloads*. Sua progressão de jogabilidade depende de quem são os jogadores e quais as estratégias irão surgir da criatividade dos participantes. O grupo de jogadores interlocutores, assim como nos outros dois primeiros títulos, continha uma parte fixa, os confirmados, quem estava presente em quase todas as partidas, e a parte variável, aqueles que nem sempre participavam. Nas primeiras partidas, atuando no papel de impostor, ninguém conseguiu mentir direito, ou ria sem querer ou travava a voz na hora de se defender, porém a curva de experiência foi bem rápida.

Com a frequência das partidas entre os mesmos participantes, descobrimos verdadeiros atores e estrategistas *entre nós*, e juntamente com isso vieram as *ameaças* de “nunca mais volto

a acreditar em ti”, mas que se provaram ser somente mais uma parte do drama. Contudo, algo muito interessante é que as ações dos jogadores em jogo eram coletadas pelos demais participantes montando um perfil das capacidades de cada um, uma reputação que os perseguia nas próximas partidas. Ao constatar que um membro tinha habilidades de dissimulação e convencimento, este era desacreditado nas partidas subsequentes mesmo isso não fazendo o menor sentido nos termos do jogo, já que a probabilidade da mesma pessoa ser impostora duas vezes seguidas era baixa. Além do fato de que mentir era o objetivo, a regra e não a quebra da mesma, algo esperado e não uma surpresa, isso indica que mesmo o jogo demandando uma estratégia que use a lógica racional, o jogar também envolve as emoções dos participantes.

Com o passar dos meses, a novidade subiu ao pico, envolvendo a maior combinação de círculos sociais desse trabalho, mas, eventualmente também saturou, uma vez que os jogadores variáveis se dispersaram, o que fez com que ficasse cada vez mais difícil encontrar um número mínimo de pessoas para compor uma partida de maneira satisfatória.

3.6 A transição do grupo

Com o passar do tempo do fatídico março de 2020, a ideia inicial de que a pandemia duraria pelo tempo de uma quarentena e que logo voltaríamos ao *normal*, foi ficando para trás. As partidas dos jogos *online* continuavam servindo como uma ferramenta de socialização entre os interlocutores, já que um encontro presencial, entre aqueles que estavam geograficamente próximos, envolveria uma aglomeração e conseqüentemente, no mínimo, um risco a saúde dos envolvidos. Já estávamos chegando ao fim do ano, e como de praxe em todos os outros anos, em novembro já começa a mobilização para as festas de fim de ano, o que fez com que se encarasse a ideia de que a Covid-19 poderia estar longe de acabar.

As instituições já estavam utilizando os seus modelos de trabalho remoto, adaptadas ao que a imprensa passou a chamar de *novo normal*. A fadiga do trabalho *online* coincidiu com a diminuição progressiva da atividade no grupo, muitos membros simplesmente já não respondiam mais. E, quando respondiam, explicavam a sobrecarga que sentiam realizando quase todas as atividades cotidianas de modo remoto: trabalho, estudo e lazer, agora tudo reunido no mesmo ambiente digital. No fim do mês de novembro, recebemos a notícia de que Gabriel já não estava mais entre nós, e percebemos que a pandemia tinha nos tirado a oportunidade de estar com ele por todos esses meses. Os mais ligados a ele, o círculo primário

criador do grupo, não conseguiam entrar em contato, ouvir suas vozes era uma lembrança da ausência.

A essa altura alguns laços feitos estavam sendo desfeitos enquanto outros apertavam ainda mais o seu nó. Aqueles que se organizaram em um círculo menor, mais controlável e mais homogêneo relacionado às vontades de jogo, continuaram interagindo, porém, as negociações eram feitas por outros *chats*, e as poucas partidas que vinham ocorrendo precisavam de convites privados. Uma chamada geral no grupo já não alcançava mais ninguém diretamente, o que também cessou a comunicação sobre qualquer outro assunto. O ano de 2020 terminava, e o grupo com mais de sete meses de atividade, já praticamente não recebia mais mensagens.

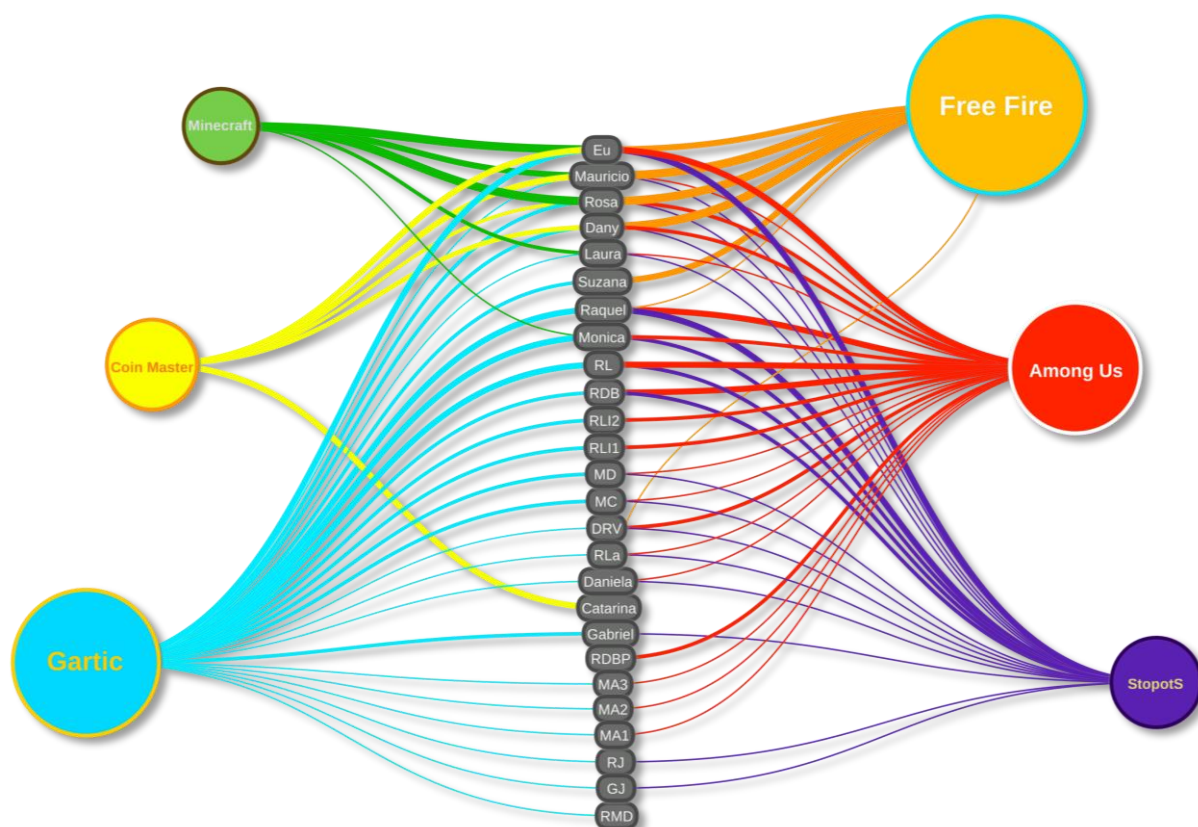


Figura 5: Conexões entre jogadores e os jogos em 2020. Elaboração própria.

O gráfico mostra uma relação dos interlocutores com os principais títulos jogados no ano de 2020. O tamanho das células dos jogos indica a quantidade de partidas proporcionais realizadas. *Gartic* mobilizou mais jogadores devido a sua acessibilidade, foi o segundo maior no número de partidas, mas nem sempre envolvia um engajamento de interações tão grande quanto outros. *StopotS* também movimentou muitas pessoas, porém sua interação e quantidade de partidas foram menores. *Among Us* teve a barreira da instalação, o que deixou de fora os jogadores do grupo que não tinham experiência prévia com os jogos. Mesmo assim foi o jogo

de maior capacidade em reunir jogadores simultaneamente e que mais estreitou laços, uma vez que demandava a interação direta entre os participantes, já que um maior aproveitamento da sua jogabilidade envolvia uma chamada de voz, recurso mais dinâmico que o chat por texto - impressões que vieram dos interlocutores.

Enquanto isso, o jogo *Free Fire* marcou a consolidação do grupo que permaneceu em 2021. Mesmo mobilizando no máximo quatro jogadores por partida, a jogabilidade que demanda um mínimo de trabalho em grupo e a repetição envolvida nas mais de 300 partidas nesse período de dois anos é o que configurou o título como o maior construtor de relações duradouras - entre os jogos aqui observados. O número menor de participantes também facilitou uma cobrança mais direta da presença de cada um nas partidas, já que a ausência é sentida com maior peso devido a uma certa dependência. *Coin Master* aparece desconexo dos demais títulos, porém sugere que mesmo interações assíncronas tem força para *girar* os círculos sociais, desde que representem algo aos envolvidos.

Com a criação do grupo no *WhatsApp* as primeiras mensagens deixaram nítida a vontade de todos jogarmos juntos. A partir dessa etapa *vamos jogar*, se percebeu que seria necessário avançar para uma nova etapa *o que vamos jogar*, já que a completa realização dessa prática não depende, somente, de um sentimento de um conjunto de pessoas. As negociações que se seguiram e os desdobramentos dessa organização revelam que existe um grande número de questões que envolvem o ato de jogar. O que inclui as opções de títulos disponíveis e quais tipos de públicos eles pretendem atingir.

Gartic, *StopotS* e *Among Us* foram opções acessíveis, com regras simples, no sentido de facilitar e introduzir novos jogadores à lógica dos jogos, além de terem a possibilidade de aceitar mais de cinco jogadores simultaneamente. Não é minha intenção tecer uma crítica à indústria ou analisar a viabilidade de produtos para os jogadores chamados *casuais* - pela própria indústria -, mas unicamente apresentar e discutir os dados coletados a partir da observação para compreender as suas dinâmicas. Inclusive, não pretendo classificar os jogadores em categorias, mas sim evidenciar a inclinação dos interlocutores aos jogos a partir da complexidade das suas regras.

Sobre a escolha do *que jogar*, alguns jogos simplesmente não moveram a atenção de grande parte do grupo, principalmente os novos jogadores e o motivo pode ser explicado pela Lei de Bushnell, onde Nolan Bushnell, fundador da Atari, diz que “um jogo precisa ser fácil de aprender, mas difícil de dominar” (VARELLA, 2020, p. 20). Os títulos da plataforma PC, por exemplo, ou envolviam a compra de jogos, instalações complexas através da pirataria, ou

configurações além das disponíveis pelas máquinas dos jogadores, já que a grande maioria não utilizava os computadores para esse propósito, não havendo possibilidade de *rodar* os jogos. Isso nos traz de volta a questão de que não basta *só jogar*, existem várias questões que passam por diversas categorias de análise social desde as condições materiais até o manejo do tempo para reunir todos os jogadores, a negociação entre o grupo de qual título escolher, um repertório de experiência nos jogos como um currículo *gamer*, informações que o método etnográfico e a observação participante pôde revelar.

É possível questionar em que medida as interdições desencadeadas pela pandemia incentivaram o aumento no número de jogadores, fazendo com que pessoas que não jogavam passassem a *desbravar* o universo dos jogos. Ao mesmo tempo, esse contexto parece ter alterado a relação com o jogo por parte daqueles que já jogavam, e pelo mesmo motivo, poderiam usar os jogos para a manutenção de parte das interações sociais. A palavra é realmente *poder*, já que o ato de jogar depende de dispor de diversos recursos. Neste caso, os indivíduos pertencentes aos círculos sociais do jogador, que possuem as condições materiais de participar da atividade em conjunto, também se configuram enquanto recurso.

Além dos jogos *online* houveram tentativas de interação através de outras mídias como salas de cinema e *playlists* compartilhadas, porém a grande maioria dos participantes do grupo não aderiu, não efetivando a prática da ideia. É possível perceber um dos motivos pelo qual essas mídias não movimentaram os interlocutores através de suas falas explicando que uma atividade passiva trazia muita ansiedade. Vejo nisso a característica principal dos jogos, ou melhor, sua *forma* em um geral que não somente incentiva a interação, como praticamente troca a participação por diversão, como vimos com a Daniela, e que se mostrou em demais exemplos. As regras que os jogos tem em comum são os desafios, sejam eles impostos pelos outros competidores ou pelas regras do próprio jogo.

Como o próprio título deste capítulo já sugere, parte desta pesquisa englobou as novidades e desafios das regras do isolamento e dos jogos. O número maior de participantes significou um gerenciamento das peculiaridades de cada um a fim de incluir o máximo de indivíduos de círculos sociais adjacentes nas partidas - como irmãos, primos, mães e amigos. Esse sentimento inicial levou a diversas vezes, escolhermos o título que *podia* ser jogado por todos os interessados em detrimento daquilo que tínhamos vontade. Por esse motivo, grande parte das discussões do grupo giravam em torno da organização das partidas, chegando às vezes, a despendar um número de horas maior na preparação do que no jogo propriamente. Um fator que levou os interlocutores a escolherem sempre a opção mais segura, já que decidir por um

jogo que deixasse algum dos membros de fora significava agir contra a sua participação, ou seja, uma exclusão, coisa que não poderia ser feita entre pessoas conhecidas, afinal há vida depois do jogo.

4 A consolidação do grupo e as lutas que marcaram 2021

Esse capítulo aborda o segundo estágio do grupo, quando o número de jogadores encolheu, se estabilizou e, finalmente, se consolidou. Ademais, o conteúdo desse capítulo, assim como os interlocutores, entram nos jogos mais complexos, tem interações mais densas, mais focadas em poucos membros, o que acarreta estar mais aberto aos jogadores aleatórios desconhecidos. Essas últimas trazem à tona alguns relatos de LGBTQfobia e machismo.

Simmel (2006), ao afirmar, de maneira livre, que aquele que joga, testa e se representa no jogo a partir da escolha ou criação de objetos, fazendo do jogo algo além de divertimento, algo com significado simbólico, nos brinda com seis características dos jogos: liberdade, teste, representação, escolhas, criação e significado, o que por si só revela a potencialidade do uso da Sociologia para o estudo dos jogos. Tanto os jogos quanto os usos que esses jogadores fazem dos jogos são múltiplos, sejam eles uma prioridade ou não em relação aos meios de entretenimento. O foco desses níveis de preferência pode estar diretamente ligado ao quanto os envolvidos buscam aquilo que o jogo oferece. Portanto, a formulação elaborada por Simmel (2006) leva a reflexão a respeito de como os processos de socialização são dinâmicos, da mesma maneira que os jogos também são. Outra característica compartilhada é a interação, o jogo digital é o tipo de mídia que mais se assemelha com a vida, mas será que isso não vem de um desejo de ação? Uma relação entre a vontade e a possibilidade.

Dessas características que Simmel (2006) aponta, Varela (2020) sublinha o escapismo como uma delas, afirmando que os jogos “são espaços nos quais as pessoas podem evadir-se das questões mundanas” (VARELLA, 2020, p. 11). Porém, em complementação, pretendo afirmar que jogos são espaços nos quais as pessoas podem evadir das *suas* questões sociais. No sentido de que não é possível separar os jogos das questões da vida, sendo ela Segundo Simmel (2006) essencialmente social. Podemos trocar os elementos da nossa vida - por qualquer motivo que seja - durante o jogo, por elementos que contém ou podem conter nele, mas seja qual for a sua lógica, é uma lógica que também existe na vida. Cada título tem o seu conjunto de similaridades com o mundo, mas, em geral, contém questões como: a própria existência de vida

ou os pontos de saúde (*Health Points* - HP), quem os perde não pode mais participar do jogo; uma moeda corrente, quantificável usada para compra e venda de produtos e serviços. Tarefas, objetivos, estratégias e consequências são todos elementos do jogo que foram transportados da vida, assim como Simmel (2006) menciona a arte como uma criação humana que projeta o todo.

4.1 A Covid-19 e o cotidiano em 2021

Ainda no ano de 2020, foi possível perceber que a partir de novembro o número de participantes nas partidas começou a diminuir. De acordo com o último boletim Epidemiológico do ano³³, no estado do Rio Grande do Sul, o número de casos teve um declínio entre as semanas 35 e 41, 1 de setembro e 14 de outubro, respectivamente. As regras rígidas desde março que envolviam além do uso de máscaras e limpeza das mãos, o cuidado com as roupas e os calçados em contato com qualquer ambiente externo, como também a necessidade de limpar qualquer item que fosse trazido para dentro de casa com álcool 70%. Em meio às conversas, o posicionamento unânime do grupo, sobretudo durante os primeiros meses era de total respeito às recomendações dos órgãos oficiais.

Com o passar do tempo, as empresas que puderam adaptaram o modelo de trabalho remoto e as escolas e universidades também adequaram o ensino a essa modalidade de caráter emergencial. As formaturas, aniversários, chás de bebe, eventos acadêmicos, entre outros, lançaram mão das ferramentas digitais para prosseguirem suas atividades. De acordo com a observação no campo, todas essas mudanças e restrições causaram um cansaço - físico e mental - que gradativamente teria contribuído para a flexibilização das regras aos poucos. Pelo relato dos meus interlocutores, e minha experiência, até mesmo o simples ato de sair de casa para buscar mantimentos havia ficado mais complexo. A *ameaça invisível* causava tensão em qualquer movimento, o que em algum momento faria alguém esquecer de alguma regra. Esses pequenos deslizes - sem consequências imediatamente visíveis - foram relativizados nos últimos meses, segundo a continuidade de relatos compartilhados entre os membros do grupo.

A queda do número de casos hospitalizados e graves, publicados nos meios de comunicação, pode ter contribuído para alimentar a sensação de que o problema estava se resolvendo, mesmo não havendo nenhuma garantia dessa conclusão. Ao contrário, os órgãos oficiais seguiram afirmando a importância do isolamento, do uso de máscaras em locais

³³ Disponível em: <https://coronavirus.rs.gov.br/upload/arquivos/202012/31114936-boletim-resumido-se-52.pdf>
Acesso em: 27 de janeiro de 2022.

públicos e da higienização das mãos e itens potencialmente contaminados. A questão é que os fatos foram interpretados de maneira distorcida a fim de acalmar o *espírito*. Obviamente, essas definições ocorreram de maneira diferente em cada caso, Catarina começou a trabalhar com limpeza de material hospitalar durante o período de pandemia e precisava sair todos os dias para o expediente, enquanto os universitários e secundaristas tinham uma experiência com o mundo exterior à casa muito mais esporádica, o que alterava a relação que cada caso um traçava com tais regras. Isso me lembra um exemplo dessa mudança de cotidiano, o dia que, depois de meses eu ouvi o *carro do ovo* passando na minha rua novamente, um sinal da *normalidade* que só se apresentou importante frente à sua ausência.

Uma faísca de esperança viria a aparecer no mês de dezembro, quando em diversas partes do mundo os países iniciaram a vacinação contra a Covid-19³⁴. No Brasil, em 17 de janeiro de 2021, a Anvisa aprovava o uso em caráter emergencial das vacinas³⁵, e Monica Callazans foi a primeira imunizada no país³⁶. Antes disso, após a queda do número de casos em outubro, o número voltou a aumentar progressivamente, atingindo uma máxima nas primeiras semanas de dezembro.

As flexibilizações do grupo, na qual um dia alguém esqueceu de tirar o sapato ao entrar em casa, não chegam perto dos demais acontecimentos na cidade, acompanhados pelas redes sociais e notícias. Comerciantes exigindo o direito de abrir suas lojas, população protestando pelo direito de ir e vir - inclusive uma parcela que não atendeu as regras de isolamento. Isso só foi possível dado que a obrigatoriedade se concentrava dentro dos estabelecimentos enquanto até mesmo dentro de restaurantes era permitida a retirada da máscara no momento de comer - em uma contradição com o vírus, que não necessariamente respeitaria o momento da refeição.

4.2 O grupo e as relações

A segunda fase do grupo aconteceu quando as mudanças do início do isolamento sofriam novas modificações. Enquanto o grande grupo dos jogadores diminuía em número, os laços entre aqueles que permaneceram se tornaram mais fortes, e as partidas mais frequentes.

³⁴ Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/saude/quais-os-paises-que-ja-comecaram-a-vacinacao-contr-a-covid-19/> Acesso em: 27 de janeiro de 2022.

³⁵ Disponível em: <https://www.gov.br/pt-br/noticias/saude-e-vigilancia-sanitaria/2021/01/anvisa-aprova-por-unanimidade-uso-emergencial-das-vacinas> Acesso em: 27 de janeiro de 2022.

³⁶ Disponível em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2021/01/17/enfermeira-de-54-anos-e-a-primeira-pessoa-a-receber-vacina-contr-a-covid-no-brasil.ghtml> Acesso em: 27 de janeiro de 2022.

As interações assim como as partidas se tornaram mais focadas em um pequeno grupo. A existência dos dois grupos ocorreu paralelamente por um breve período. A criação do novo grupo, agora no aplicativo *Messenger*, em 9 de agosto de 2020, marcou o início das organizações de partidas no jogo *Garena: Free Fire*. Assim como no grupo anterior, este também não resumiu seu conteúdo somente aos jogos, mas também a assuntos diversos.

A busca por jogos novos e mais complexos, levou a tentativas que não valem a descrição nesse texto. Nessa época, tanto Dany quanto Rosa já jogavam o título, e insistiam para que eu tentasse. O convite foi feito a todos do grupo do *WhatsApp*, mas por motivos de falta de acesso e complexidade, somente Maurício e Suzana inicialmente aceitaram, já que também sentiam a necessidade de jogar algo diferente.

O que nos leva a apresentação de duas interlocutoras, Dany, é estudante do terceiro ano do ensino médio, há pouco tempo realizou a prova do ENEM 2021, tendo frequentado os últimos dois anos da escola pública de forma remota. Atualmente, tem 18 anos de idade e se divide entre o que busca para o futuro e um emprego para ajudar com as contas da casa. É grande fã da série *Game of Thrones* e jogadora frequente de *Free Fire*. Dany é o exemplo do porquê uma divisão dos jogos entre casuais e *hardcore* é tão ampla e distante da realidade, ou porque não faz nenhum sentido desdenhar os jogos *mobile* como menos verdadeiros, já que o número de habilidades necessárias, a dedicação que aplica e a frequência com que acessa o jogo não é casual. Rosa tem 15 anos, recém ingressou no ensino médio e também passou os dois últimos anos do ensino fundamental, que cursou na escola pública, em regime remoto. Gosta de ler, de K-pop e já participou de uma guilda³⁷ profissional de *Free Fire*. Rosa é da mesma família de Dany, e dentro de suas características individuais distintas e semelhantes, também é o seu estilo de jogo.

Para Simmel “Os laços de associação entre os homens são incessantemente feitos e desfeitos, para que então sejam refeitos, constituindo uma fluidez e uma pulsação que atam os indivíduos mesmo quando não atingem a forma de verdadeiras organizações” (SIMMEL, 2006, p.17). Durante o ano de 2020, a impressão que ficou é que os jogos serviram como facilitadores na construção desses laços, um meio, um lugar para que pudessem acontecer. Com o desenrolar dos acontecimentos, a movimentação das interações diminuiu, afrouxando alguns laços,

³⁷ Guilda no sentido de jogo, podemos dizer que é um grupo organizado de jogadores que não está limitado ao momento da partida, e pode estender o planejamento envolvendo o jogo para períodos extensos.

desatando outros. Nem todas as distâncias foram relacionadas à falta de interação para a atualização das relações, mas a grande maioria sim.

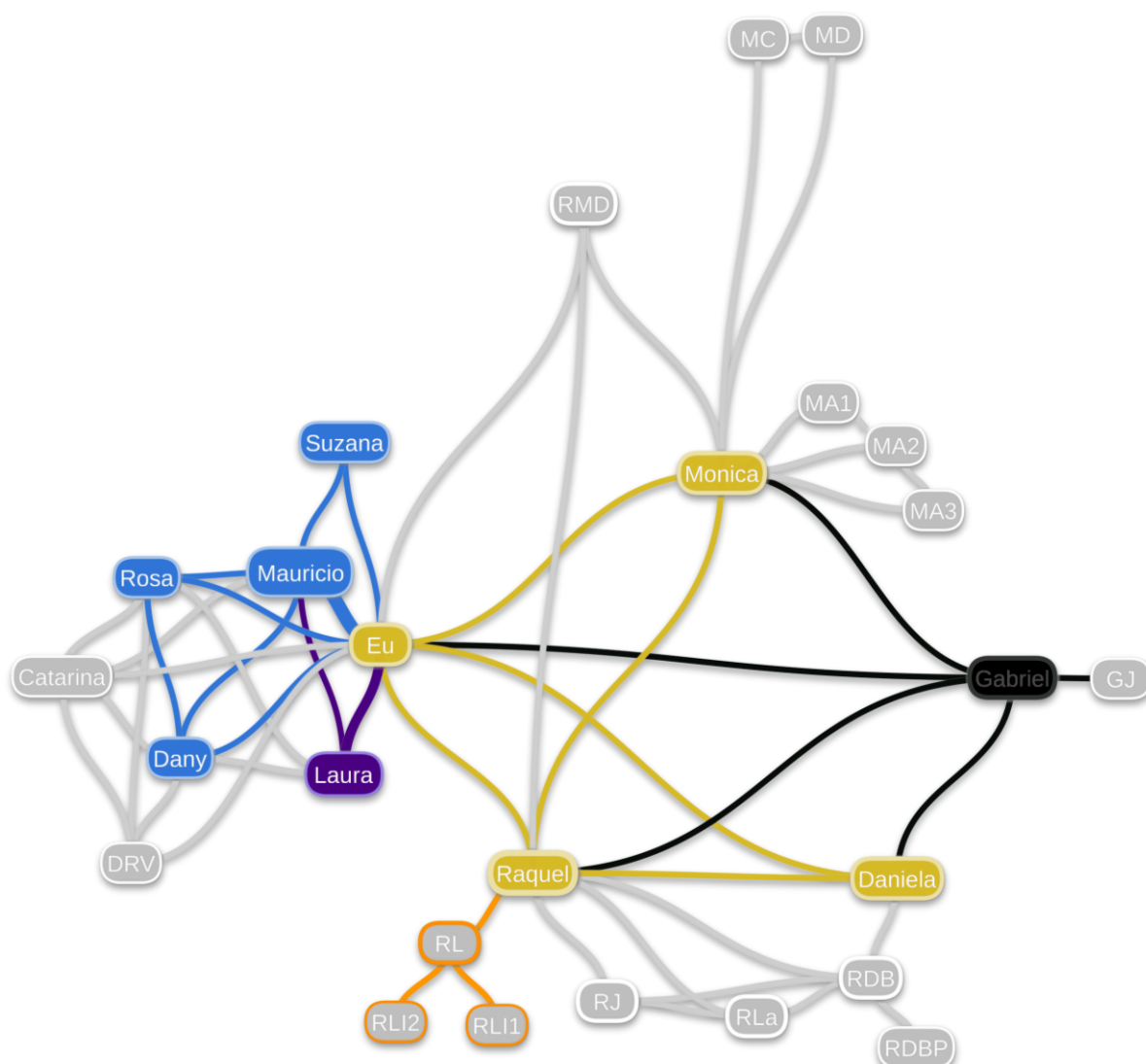


Figura 6: Mapa das interações entre os interlocutores em 2021. Elaboração própria

O resultado pode ser visto no gráfico acima. Em 2021, essa é a atualização do grupo inicial, que se manteve durante o ano. As células em amarelo representam os interlocutores que mantiveram contato esporádico por meio de outros grupos de redes sociais. Em azul, podemos ver o grupo que foi criado e mantido para combinar as partidas de *Free Fire*. As conexões da Raquel, em laranja, mostram o grupo no qual ela seguiu jogando, nesse caso, jogos mais complexos do que os iniciais de 2020. Em roxo, a conexão com a Laura não depende de grupos, mas segue a lógica dos convites privados para as partidas. Em preto, representa a conexão perdida com o Gabriel. A cor cinza aponta as interações esmaecidas pela falta de partidas em comum.

A nova forma dos jogos, nessa etapa, envolveu uma relação diferente com as máquinas, o dinheiro, o tempo e as pessoas. O aumento na quantidade de regras a ser gerenciada ao mesmo tempo gerou uma curva de aprendizagem maior, mais investimento, mas também mais retorno quando se alcança uma posição de prestígio, de diferenciação. Esses jogos também contam com o fator atualização, onde mudam alguns elementos conforme o tempo, trazendo uma sensação de novidade dentro do mesmo título. *Among Us*, por exemplo, demorou para atualizar, os jogadores é quem tiveram de criar novas regras para seguir aproveitando o título de uma maneira diferente. O que não foi o nosso caso, os demais dispersaram antes mesmo de podermos aderir.

Os interlocutores dessa etapa viram os jogos como o meio principal de entretenimento, e, em paralelo, investiram na compra ou manutenção de serviços para a execução de *games*, cada um dentro dos limites do que tinham disponível. Por motivos de incompatibilidade de plataformas, Raquel no *Playstation* e os demais no *Xbox* ou *mobile*, não tivemos uma criação de laços que gerasse um grupo. *Fortnite* foi um título jogado por ambos e tem a opção de *cruzar plataformas* (*Cross Platform*). Nesse sentido, as regras do jogo permitiam a interação, mas a limitação de times com quatro jogadores não possibilitou a integração dos grupos.

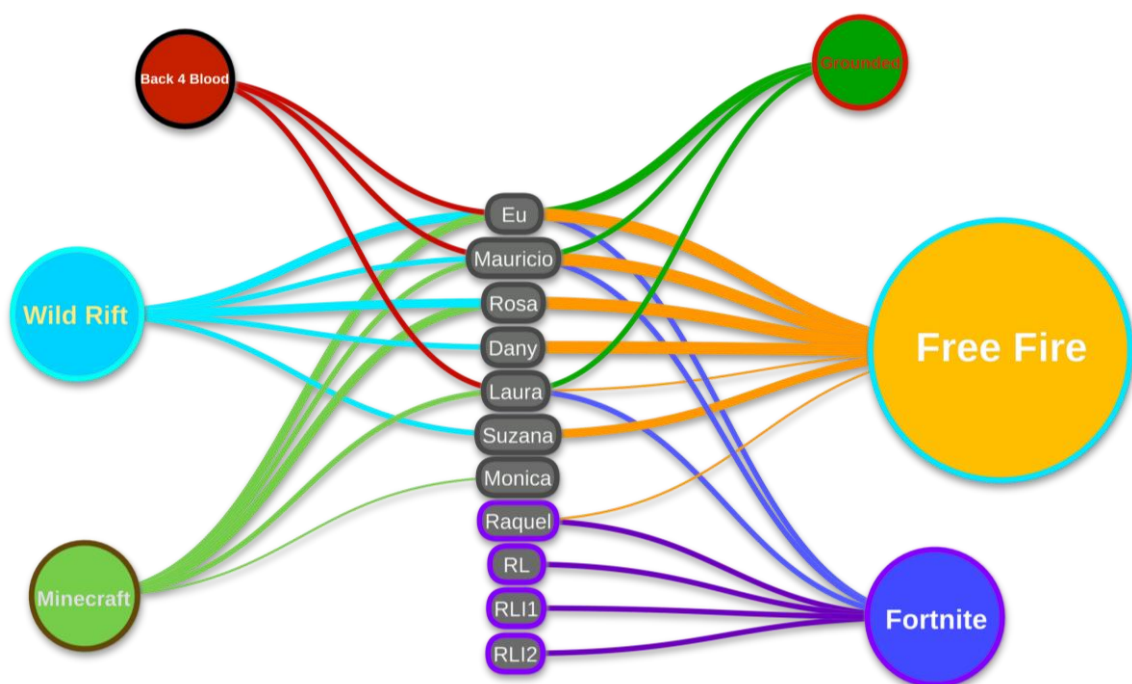


Figura 7: Conexões entre jogadores e os jogos em 2021. Elaboração própria

O esquema anterior apresenta a atividade dos jogos em 2021. *Wild Rift* e *Free Fire* movimentam mais jogadores, porque são jogos de celular, logo, mais acessíveis. Os demais são mais restritos, cada um com a sua peculiaridade, mas a sua combinação traz dados interessantes. Sobre a sua forma, o título *Back 4 Blood*, um jogo de tiro em que quatro jogadores *online* precisam lidar com hordas de diferentes tipos de zumbis, traz uma dinâmica um pouco diferente pois os inimigos não são outros humanos e sim a inteligência artificial do próprio jogo. Enquanto *Grounded*, mais semelhante ao *Minecraft*, sendo necessário sobreviver em um ambiente hostil enquanto cria ferramentas e mata insetos gigantes para concluir esse objetivo.

Esses dois jogos presentes no gráfico não foram explorados em detalhes nesse trabalho, mas não significa que não tenham estreitado os laços entre os participantes. Muito pelo contrário, revelam que quanto mais próximas são essas interações, mais desenvolvem relações de cooperação na vida. O enfoque dessa dissertação buscou explorar o movimento do grupo que se formou na necessidade de sociação durante os primeiros meses de isolamento físico, a existência desse desenrolar é uma consequência desse início.

A mudança de relações existentes antes do período pandêmico também é relevante e esse é o momento de apresentar mais uma interlocutora. Conheci Laura há mais de dez anos em uma festa para o público LGBTQ+ e, desde então os jogos revelaram um interesse comum e descrevem bem o que gostamos de compartilhar. Ao longo desse tempo, jogamos a massiva maioria dos títulos do tipo *coop-couch* do qual podemos jogar juntos cooperativamente no mesmo sofá. Nomeie um jogo e ela provavelmente já tenha jogado, mas apresenta uma preferência por jogos *offline*, ou melhor, jogos que ela não precise interagir com outras pessoas. Incontáveis foram as vezes que a vi reclamando de querer jogar um jogo, mas o título ser *online* era um problema, já que seria obrigada a interagir com outros jogadores. A mesma pessoa que, por onde vai, puxa conversa com qualquer estranho, mostrando não uma aversão pela sociabilidade em geral, mas sim pela digital, que se caracteriza pela não solução desses problemas.

Laura e Maurício são um elemento constante nesses títulos, como *Fortnite* e *Back 4 Blood*. A composição do nosso time ser menor do que quatro participantes, nos levou a entrar em contato com jogadores aleatórios e desconhecidos, o que oportunizou as situações de preconceito e discriminação. Ao mesmo tempo que combinações como *Minecraft* e *Grounded*, que não envolvem desconhecidos *online*, me confirmam fatos do seu perfil de jogadores como um grupo de controle, confirmando o que essa atividade significa para esses jogadores. Minha relação com Laura e a nossa com os jogos se alterou vista a mudança de títulos *offline* para

online devido o distanciamento, forçando um leque de opções que não eram cogitadas anteriormente. O grupo da Raquel, em roxo, é composto por relações afetivas e de parentesco, o que indica tanto a influência das interações sociais na prática dos jogos quanto o oposto também verdadeiro.

4.3 *Wild Rift* e o trabalho em grupo

O jogo *Wild Rift* é um título do gênero *MOBA* ou *Multiplayer Online Battle Arena* que como a própria tradução do nome já diz, é composto por múltiplos jogadores unidos em uma arena de batalha, através de uma conexão *online*. São dois times, com cinco integrantes em cada. Ao iniciar uma partida, a tela apresenta as opções de Campeões, que você pode escolher para controlar. Definidas as opções, o jogo carrega o mapa e a partida começa, você já estará controlando o campeão. O mapa é um quadrado composto por dois triângulos espelhados, cada triângulo é o território de um time. Na extremidade de cada canto estão os *nexus*, o objetivo final de cada time é destruir o *nexus* inimigo, mas para chegar até lá é preciso atravessar o mapa passando pelas torres, *minions*³⁸ e campeões dos inimigos. Os caminhos são separados em quatro rotas, *top* (de cima), *mid* (do meio), *bottom* (de baixo) e *jungle* (a selva entre os outros caminhos), e depende da estratégia de cada time, decidir qual campeão vai em cada rota.

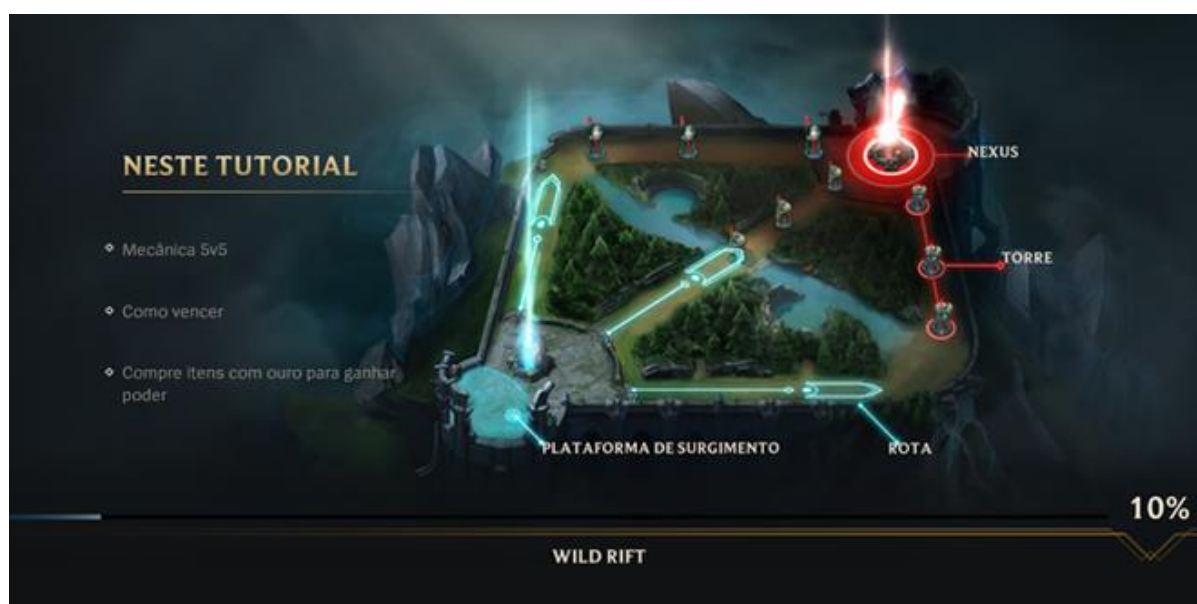


Figura 8: Print da tela de carregamento do jogo *Wild Rift*

³⁸ *Minions* são tropas de personagens controlados pelo jogo que carregam ouro e dão experiência quando derrotados.

Ao tocar na parte esquerda da tela, o jogador controla o movimento do personagem pelo mapa e na parte direita estão os botões de atacar e das habilidades do campeão. Cada habilidade tem um funcionamento diferente e um tempo distinto para um novo carregamento após ser usada. Com o ganho de Experiência (EXP) ao longo do jogo o nível do campeão aumenta e as suas habilidades também, alterando o tempo de carregamento e o poder. É possível jogar ignorando completamente o modo como funcionam as habilidades ou, para ser mais eficaz, se especializar em como cada uma funciona para saber o que fazer e quando fazer, ou seguir a minha estratégia, clicar em tudo o que é possível perto de um campeão adversário e esperar pelo melhor, o que nos mostra que a fé é um componente importante da jogabilidade.

É possível perceber alguns elementos relevantes nessa descrição, como, por exemplo, os caracteres cooperativos e competitivos. Ao mesmo tempo sou membro de um time e por esse motivo não sou membro do outro, me defino a partir dos pontos de referência da semelhança e da diferença, como Simmel (2006) acreditava serem as bases para o desenvolvimento humano. Contudo, como o autor afirma, mais importante do que o que me iguala, o que realmente me define é o que me difere, sou do meu time porque não sou do outro, cujo objetivo é a minha derrota, por esse motivo preciso trabalhar cooperativamente, para não ser derrotado.

Muitos jogos trabalham com essa dinâmica do duplo papel, e ela não serve apenas para contemplar a natureza humana da identificação, como também serve como uma divisão de tarefas, mas mais importante, de responsabilidades, ou seja, se eu perder sempre posso colocar a culpa no time. A escolha do campeão antes de jogar não é meramente estética, cada um tem um conjunto de habilidades que serve a uma função e essa diz por qual rota é melhor seguir. Consequentemente a função de um jogador está relacionada à função dos demais, e a potencialidade de poder de um time depende dessa combinação. Para Simmel, a sociedade é “um acontecer que tem uma função pela qual cada um recebe de outrem ou comunica a outrem um destino e uma forma” (SIMMEL, 2016, p. 18). Assim, as regras do jogo servem como uma reprodução da divisão do trabalho além de uma representação da sociedade, evidenciando que a fuga da realidade não é realmente uma fuga se o lugar onde você foge segue reproduzindo a mesma lógica do lugar de onde partiu.

Um ponto divergente da *realidade* são as condições de início. Todos os jogadores começam uma partida com a mesma quantia de experiência e ouro, que são adquiridos durante a partida e trazendo uma falsa sensação de democracia e igualdade. Uma quantia relevante não é quantificada na tela do jogo, é a experiência de quem está no controle. Com o tempo de jogo,

as repetidas partidas e escolhas de diversos campeões é possível aprender as funções e habilidades de cada um, daqueles que você escolhe, dos que são escolhidos pelo resto do time, para fazer melhores combinações. Ademais, há os que são escolhidos pelos inimigos para saber contra quem ir e como se defender, quais itens comprar e outras regras que dependem ou da prática com o jogo ou de ter buscado essa informação por outros meios na internet.

4.4 *Free Fire* e a falsa sensação de democracia

O jogo *Free Fire* é um título do gênero *Battle Royale*, que combina as características multijogador e *online* na plataforma *mobile*. Essa é uma descrição da dinâmica desse jogo nas partidas acompanhadas. O processo que leva ao jogo, nessa dinâmica do cotidiano, não começa quando eu abro o aplicativo, ele começa nas possibilidades de jogar. Em primeiro lugar, ter tempo para a atividade - pensando que os meios materiais iniciais já estão resolvidos. A segunda etapa é convidar alguém para acompanhar, quanto mais amigos preenchem as três vagas restantes da equipe melhor - partindo obviamente do meu conjunto de experiências e preferências.

Feitas as negociações é hora de *entrar* no jogo, ou como muitas vezes acontece, deixar os companheiros esperando enquanto você faz alguma outra coisa correndo, frequentemente envolve fones de ouvido, carregador, necessidades fisiológicas, higiênicas ou espaciais “só vou fazer isso rapidinho e já entro”. Ao comentar com o Mauricio sobre o trecho acima, ele me alertou sobre outra categoria de acontecimentos, que ele chamou de questões *espirituais*, explicando que por diversas vezes nos deparamos com erros tão sem explicação que só podem ser de outro mundo. No outro lado fica o seu time comentando “Fulano não vai entrar?”, “disse no grupo/disse pra mim que sim”, “vou mandar mensagem”. As mensagens contêm uma ou duas palavras “vem?”, “tá vindo?”, “vai jogar?”, “tô lá”, “tu vai?”. Terminadas as preparações, podemos começar.

A tela se apaga, aparecem alguns logos que não ficam na memória e depois uma tela de login, é aqui que se seleciona uma conta para entrar no jogo, se for a primeira vez que você entra nesse aplicativo ele vai pedir que crie uma conta, vinculada a uma rede social ou não. Toda a conta é identificada com um nome exclusivo. Após encontrar um conjunto de caracteres que faça algum sentido, jamais cadastrado por outro jogador naquele aplicativo e preencher mais algumas informações, sua conta estará pronta para continuar.

Depois do *login*, o jogo é carregado e alguns anúncios de eventos do próprio jogo preenchem a tela, mas o mais importante nesse momento é o *X* no canto superior direito que fecha esses anúncios, na grande maioria das vezes eles são fechados antes mesmo de terem tempo de serem carregados na tela. Esses eventos quase sempre estão relacionados a usar *Dimas*³⁹, e isso não é uma preocupação nesse início, mas sim aproveitar a curta janela de tempo em que todos os envolvidos estão disponíveis para jogar.



Figura 9: Menu do jogo Free Fire

Chegamos ao menu principal. O seu personagem preenche o centro da tela cercado de opções por todos os cantos, o que inclui pequenos prêmios que você pode resgatar caso cumpra com a tarefa equivalente. O exemplo mais básico destas mini recompensas é o trocado de moedas que você ganha ao simplesmente entrar na sua conta, o que vale pela sensação de ganhar algo somente. Também personalização, escolha e compra de personagens e *pets*, e outros itens que podem ser usados dentro do jogo. É possível ignorar todas as opções, chamar os jogadores da lista de amigos e clicar para começar a partida, nesse caso no modo *clássico*. Importante dizer que a comunicação entre os membros da equipe pode ser feita através da voz, desde o momento que entram no *squad*, no menu principal, se for da escolha de cada um abrir os seus canais de áudio, tanto para ouvir quanto para escutar os demais.

³⁹ *Dima* é a unidade de moeda, representada por um diamante, comprada com Real e usada para transações dentro do jogo.



Figura 10: Squad e lista de amigos no menu do jogo Free Fire

Em seguida, todos os jogadores aparecem no *Lobby*, um mapa que funciona como uma sala de espera, onde todos os cinquenta participantes aguardam a partida começar. Aqui já é possível controlar seu personagem e testar os controles. A partida ainda não começou, mas uma disputa já está em curso. Outras ações também estão disponíveis no *lobby*, como os *emotes*, ou gestos, que são movimentos do personagem para passar alguma comunicação aos demais. Assim como também a aparência do avatar de cada um, ou seja, as opções de personalização estão presentes para transmitir uma informação.

Quando o carregamento⁴⁰ termina, a partida começa. O avião cruza toda a extensão da ilha enquanto cada um escolhe em qual região descer a partir da sua forma de jogar. Um mini mapa no canto superior esquerdo da tela indica a localização. Esperar para descer em um lugar remoto era a nossa estratégia inicial, pois há menos chance de cair com outros jogadores, principalmente com os mais experientes, e morrer antes mesmo de encontrar *loot*⁴¹. Durante a evolução das partidas e a repetição da espera, essa forma mudou, já que não tínhamos mais paciência de cair no fim do mapa. A busca por sobrevivência e o medo de uma derrota *feia* foram substituídos pela vontade de ação, pela busca de sobrepor os demais. Ao chegar no chão seu objetivo é igual ao de todos participantes: sobreviver até ser o último time vivo.

⁴⁰ Tradução de *Loading*.

⁴¹ Coleta de itens como armas, coletes, capacetes, mochilas, kits médicos entre outros.



Figura 11: Salto de paraquedas no mapa no jogo *Free Fire*

Nesse momento é que ocorre a verdadeira luta de todos contra todos, e você disputa até mesmo com os seus aliados pelo *loot* disponível no mapa. Em momentos críticos, há a possibilidade de deixar seu companheiro sem ter como se defender. O limitador dessa ganância é o fato de que um amigo bem equipado pode salvar você, além de continuar te chamando para jogar, já que há vida depois do jogo ou, pelo menos, outras partidas. Mas na hora que os acontecimentos se desenrolam, os impulsos nem sempre são seguidos de uma lógica racional.

A maioria dos itens existem em três níveis, sendo o mais poderoso em sua forma três, a mochila por exemplo define a quantidade de coisas que você pode carregar. As armas podem ser categorizadas em um espectro entre quatro pólos sendo ele armas a distância para longe, para perto, intermediárias e corpo a corpo. No jogo, é possível carregar simultaneamente, no máximo, duas armas à distância primárias, uma arma à distância secundária, uma arma corpo a corpo e partes de peças que as melhoram como um pente de munição estendido e miras 2x, 4x e térmicas que ajudam a enxergar à distância.

A partir da lógica de armas reais, mas mais provavelmente do que você aprendeu com outros jogos de tiro, é possível ter uma ideia de como elas funcionam. Eu tinha a ideia de que escopetas são armas onde o tiro dispersa e não são indicadas para tentar acertar um alvo a longa distância, mas nesse jogo, dentre essas armas que usam munição de cartucho, existem seis tipos diferentes, onde cada uma funciona distintamente. Alguns exemplos são a M1887, com o maior

dano delas, mas a MAG7 tem a maior cadência, ou seja, velocidade de disparo. A minha experiência com outros títulos ajudou a ter uma noção geral de como funcionam as regras, mas as especificidades importam e vieram deste título. O que mostra que compreender a lógica dos jogos não significa conhecer o seu conteúdo, embora importantes são informações diferentes que aparecem quando entro em contato direto com os títulos.

Todos esses detalhes podem fazer a diferença se o embate é travado entre dois jogadores com conhecimentos e habilidades semelhantes, mas ter uma mira térmica não faz muita diferença se o inimigo aparece de surpresa na sua frente e você só consegue mirar no pé dele enquanto é atingido por dois tiros de escopeta. É preciso saber, além de itens, a lógica do jogo para bem os utilizar - que não difere de um raciocínio utilitarista. Por exemplo, se você só tem uma *sniper*, onde o tiro é potente, mas é necessário tempo para mirar, atirar e recarregar, você não pode correr em direção ao inimigo e fazer esse processo a poucos metros de distância, do mesmo jeito que não adianta nada tentar acertar um alvo que está longe com uma arma de cartucho que espalha o tiro poucos metros à frente.

O mapa do jogo é dividido em regiões onde cada aglomeração de elementos tem um nome. Inicialmente você pode estar muito perdido, principalmente se começou jogando com pessoas que já estavam familiarizadas com os lugares, a sensação que se tem é que seus colegas estão falando outra língua. Eu lembro de, no início, ter achado impressionante conhecer tantos lugares e itens pelo nome. Mais tarde, notei que a experiência é adquirida com a familiaridade, com a prática e a repetição do jogo, de maneira que hoje parece natural ter o conhecimento dessas dinâmicas.

Boa parte desse cenário - especialmente no mapa chamado *Bermuda* - que não são construções, como prédios, casas, pontes; são compostos por campos abertos ou com algumas árvores. Explorar esses lugares leva a encontrar os itens que auxiliam você com o seu objetivo. Mas não pense que pode explorar livremente qualquer lugar a qualquer momento pois existe a limitação progressiva do mapa jogável. Um gás se alastra ao longo da partida forçando os jogadores a se aproximarem cada vez mais, representado como um círculo que começa nas extremidades do mapa e se fecha de acordo com um padrão de tempo, diminuindo a área de circulação possível, já que estar fora da zona segura retira vida do personagem.

Aqui temos mais um exemplo da ilusão de um início democrático, onde todos os personagens começam uma partida com as mesmas condições, porém, o conhecimento do jogador, acumulado através de partidas anteriores ou adquirido por meio da internet, podem determinar a diferença entre vencer ou perder. Essa característica se assemelha ao sistema em

estamos inseridos, como por exemplo, o mercado de trabalho, onde é preciso colocar à prova suas habilidades concorrendo com mais 49 candidatos, e o que define seu sucesso ou fracasso - ou pelo menos deveria - é o conjunto de experiências acumuladas com processos anteriores - ter alguém que explique como chegar ao objetivo mais facilmente, ou alguém que te *carregue*, também são questões similares.

Simmel (2006) menciona que para existir liberdade é preciso partir da igualdade, e isso pode ser relacionado com a escolha de quais personagens usar, em títulos como *Free Fire* onde cada um tem habilidades diferentes e consideradas umas melhores do que outras. Quando dizemos que as melhores habilidades são pagas, isso revela uma falsa sensação de igualdade, onde o fator liberdade não é cogitado por aquele que joga. No caso de jogos gratuitos a liberdade depende de possuir itens e esses são adquiridos através da compra, no caso dos jogos pagos você nem começa a jogar se não o comprou, a menos que quebre as regras com a pirataria. Dentro de um jogo que tem um modelo de funcionamento que força um jogador a gastar dinheiro para comprar um item que é conhecido por ter poder superior nas decisões de quem vive ou não, e o que interfere diretamente em quem ganha, não tem igualdade aqui, o que limita essa liberdade. Desconstruindo a ideia comum de que os jogos simulam um ambiente de igualdade de oportunidades, característica máxima da vida.

Não obstante, uma diferença notável é a possibilidade de se esconder em algum lugar pela maior parte da partida esperando que seus adversários eliminem uns aos outros, colocando você em um ranking mais perto do primeiro lugar. Essa prática chamada *camperagem*, considerada por muitos uma forma de *jogar sujo*, pode ser interpretada como uma fuga às regras do jogo *justo* sem sair dos limites da sua programação. O que não foge da similaridade com a vida é a questão de se utilizar de estratégias indiretas em disputas onde o poder do outro é infinitamente maior em um confronto direto, existindo uma certa moralidade na definição entre quais estratégias são aceitáveis.

Inicialmente, a nossa estratégia em partidas do modo clássico foi evasiva ou, tal como o próprio jogo rotula, *pacifista*. A repetição, e a sensação de que *não matamos ninguém*, demonstrada durante as partidas pelos interlocutores, aos poucos foi o motivo da mudança no modo de jogar para ações cada vez mais combativas. O que mostra que o poder, compreendido por esses jogadores, está na capacidade de lidar com o desafio do confronto direto, o que envolve tanto a emoção do risco quanto o nível de habilidade.

O Gás, é um dispositivo do jogo que existe para manter o ritmo da partida e impedir, até certo ponto, que um jogador *ganhe* recompensas sem ter feito nenhum esforço. Essa prática,

por um lado, evidencia que existe uma diferença entre o que o jogo, ou seja, os desenvolvedores propõem que seja feito, e o que é realmente possível ser feito dentro dos seus limites de programação e *bugs*. Por outro lado, mostra que mesmo em um jogo feito com o objetivo principal, inicial, de atirar na cabeça do adversário, como crítica Anthropy (2012), os usos dados pelos jogadores podem ser múltiplos.



Figura 12: Squad fazendo emote de dança no meio da partida de Free Fire

Usos esses, limitados sim pelas regras do jogo, mas ao mesmo tempo também definidos por quem joga. Muitas vezes o que fazemos é correr no campo com os amigos, procurar itens melhores, se esconder em algum lugar esperando os demais jogadores eliminarem uns aos outros e falhar na tentativa de realizar qualquer tarefa, tudo isso enquanto tentamos explicar para o outro em que parte do mapa está o inimigo, sem nenhum senso de direção. O que não indica que nessa forma pacifista de jogar também não envolva conhecimento do jogo e habilidade.

Em relação ao controle, é preciso depender das tecnologias disponíveis na plataforma *mobile*, o que significa basicamente o toque em regiões da tela onde estão os *botões*, que são vários. Um fator de complexidade que os jogos 3D tem dos demais é a rotação da câmera. É preciso deslizar o dedo nas quatro direções (esquerda, direita, cima e baixo) para definir a movimentação dos eixos, x e y, do ambiente 3D que vai aparecer na tela. Basicamente, é a diferença de uma dimensão inteira onde aqueles que não estão acostumados a essas regras passam boa parte da partida olhando para o chão.

Os gráficos do jogo tem opções de configurações, quanto mais chamativos e definidos, mais pesado e menos fluido os acontecimentos são mostrados na tela. Além disso, também depende da capacidade do aparelho e da internet usados para executar o aplicativo. O que não seria um problema, se não fosse por uma coisa, você precisa ver os inimigos para saber da sua existência, antes que eles saibam da sua, para assim poder engajar um ataque. Essa seria a situação ideal. Pelo menos comigo isso raramente acontece. Raquel é uma que tentou jogar *Free Fire* e desistiu, disse que não conseguiu distinguir em uma tela pequena, como a do celular, onde estão os elementos. Respondi para ela que a distinção que eu consigo fazer é a de que se aqueles *pixels* se mexem eles são outros jogadores, para confirmar é só mirar nessa direção, se a marcação da mira ficar vermelha é porque é um alvo. Essa é uma estratégia que usa a lógica de como os jogos em geral são construídos.

Nesse caso, existe uma configuração do jogo que ajuda a encontrar inimigos, que é a assistência de mira. Quando você mira na direção do inimigo, o jogo *ajuda* travando o marcador na direção do mesmo. Isso permite encontrar inimigos escondidos, mas dificulta quando o objetivo é mirar em lugares específicos que causem mais dano. Uma facilidade para uns, que é equilibrada com uma dificuldade. A escolha pelo seu uso depende do tipo de jogador e do tipo de forma de jogo que ele pretende realizar. Revelando a potencialidade em encontrar nos detalhes informações pertinentes sobre o seu funcionamento.

Os gráficos realizam o importante papel de transmitir para o jogador as informações necessárias para a ação. Gráficos pequenos como no *Free Fire*, e ainda pior quando estão indefinidos, causam uma tensão constante, desde o momento que você põe o pé no chão e se pergunta o tempo todo onde está o perigo. Ou seja, quanto melhores as suas condições materiais, melhor é a experiência de jogo.

Em resumo, você vai se jogar de paraquedas de um avião para batalhar ao lado de três companheiros e contra todos os outros quarenta e seis participantes, boa sorte. No desenrolar das partidas a forma muda com o tempo, mas muito mais lento do que a variedade do conteúdo. Ao chegar no chão, o time vai procurar *loot*, em primeiro lugar uma arma, já que é preciso estar preparado para qualquer coisa, o segundo item mais procurado é a mochila. Quando é a primeira vez que alguém do time encontra o item pega para si, quando encontra um segundo marca no mapa e avisa por voz “tem mochila dois aqui”.

O *loot* das armas sofreu mudanças ao longo da nossa evolução, no início qualquer nova arma encontrada, gerava uma pergunta sobre se era melhor que a que já estava equipada, ou seja, Rosa e Dany ao mesmo tempo que jogavam também ensinavam de maneira atropelada no

meio da dinâmica de ação. Mais recentemente aprendemos não somente as características do jogo, mas também as preferências de uso dos companheiros. Mauricio, por exemplo, ao ver uma arma de plasma, avisa o grupo todo. No entanto, essa é considerada por todos nós como o pior item, inútil até mesmo nos momentos de maior necessidade, inclusive apelidada pelos interlocutores de arma de *plasta*. O que não necessariamente ajuda, não no sentido objetivo de uma vitória, mas quem disse que ganhar é a melhor parte do jogo? Esse é mais um exemplo da variedade de usos que os jogadores podem dar para um mesmo conjunto de regras.

Em uma das primeiras partidas, enquanto estávamos nesse processo de busca, ouvimos um barulho de tiro e em seguida Suzana diz “iiii me deitou”. Quando alguém cai a zero pontos de vida não morre automaticamente, mas fica em um estado em que somente pode se rastejar devagar, sem ação, à espera da salvação por um dos seus amigos. Uma segunda vida cai aos poucos até que chegue a zero novamente ou até que outro membro do grupo possa ir em sua direção e o salvar, mas, para isso, ficará sem ação por alguns segundos até que levante o companheiro caído.

Em sequência, Rosa avisa “se escondam que é tiro de AWM”, naquele momento fiquei chocado me perguntando como seria possível alguém conhecer a arma pelo som do disparo. Hoje não é surpresa nenhuma reconhecer as armas pelo seu som. O nervosismo toma conta pois o inimigo está em um lugar que não sabemos qual é, o mini mapa sinaliza a região do barulho do tiro e é nesse momento que as aulas de geografia viriam bem a calhar. Com um diálogo semelhante a “to vendo o cara” “tá aqui” “onde?” “aqui” “em cima da casa” “mas que casa?” “a casa azul” nos arredores havia mais de uma casa com a cor ou “está atrás da árvore” e no mapa estamos numa floresta com várias árvores. Essa comunicação confusa e engraçada é o que resume e *desorienta* a jogabilidade. Depois de jogar algumas partidas é possível perceber que há uma bússola no topo da tela informando a direção que você está olhando, o que deixa a identificação dos inimigos muito mais fácil, porém até hoje, no meio do nervosismo nenhum de nós usa propriamente esse recurso.

Esse relato apresenta que muitas regras, elementos e recursos existem no jogo, e mesmo algo visível escapa da percepção. Inicialmente, mesmo pessoas acostumadas a jogar não só jogos em geral, ou jogos de tiro, ou até mesmo outros títulos do gênero *Battle Royale*, vão apreender as mecânicas específicas desse jogo ou mesmo aquelas que são semelhantes em outros títulos, são apresentadas entre eles de maneiras diferentes. Mas muito provavelmente o que nubla essa visão ou percepção desses detalhes é a preocupação constante em localizar os

inimigos. Para tanto, é preciso primeiro encontrá-los antes que seja avistado ou então um único tiro poderia pôr fim à participação na partida.

Atualmente, o fim não é tão definitivo, desde que você tenha amigos dispostos a te reviverem. Assim que um membro do time morre, ele pode continuar a acompanhar a partida através da visão dos seus companheiros. Até certo momento do andamento da partida, ainda é possível reviver esses jogadores de duas maneiras: reunindo moedas e comprando um cartão na máquina que apelidamos de mercadinho, revivendo um aliado por cartão; ou como acontece na maioria dos casos, é preciso que uma pessoa sobrevivente traga de volta todo o resto do time, indo até uma das várias áreas específicas no mapa que chamamos de coração, assim os companheiros podem descer novamente de paraquedas do céu para voltar a jogar, mas precisando coletar todos os itens novamente.

Viver ou morrer acaba por corresponder a jogar ou assistir enquanto jogar *bem* ou *mal*, em uma partida em grupo, corresponde a ajudar ou depender, contribuir ou desamparar, facilitar ou dificultar. É ter o poder de conseguir fazer o que quer, acima do querer dos demais, tanto aliados quanto inimigos. E mesmo quem não fica no topo, pode ter êxito em tarefas menores, que revelam sua habilidade em contato direto ou indireto com outros jogadores, sempre através do posicionamento em uma grande rede de interações.

Simmel (2006) entende que todas as relações são pontos no caminho da constante construção do eu, na relação com o outro posso o ver como uma fonte que reforce o que sou ou definir a minha diferença. Waizbort (2013), em sua leitura de Simmel, define dois tipos de individualismo, o quantitativo, que veio primeiro no século XVIII, definindo a igualdade entre os sujeitos a partir do ponto de que são todos indivíduos, todos livres e iguais porque possuem dinheiro. E o segundo, o individualismo qualitativo no século XIX, que só pôde existir partir do primeiro, e ao invés da igualdade os sujeitos se definem por aquilo que são diferentes “Agora o indivíduo que se tornou autônomo também quer se diferenciar dos outros: não se trata mais de ser um indivíduo livre, e sim que esse indivíduo seja específico e insubstituível” (SIMMEL, 2006, p. 111). Tanto o individualismo quanto a necessidade de diferenciação se mostram conceitos relevantes ao analisar os dados extraídos do campo, como por exemplo no uso das skins.

Quando estamos conectados, os conteúdos que consumimos não são apenas o resultado de nossas escolhas individuais racionalmente guiadas, mas também resultam da nossa presença ativa na rede. A conexão nos insere em um contexto de mercado digitalmente mediado e direcionado para extrair lucro tanto das relações de produção, quanto das relações de consumo gerando dividendos a partir do gerenciamento de

dados e metadados capitalizados na arena da publicidade.” (FACIOLI E PADILHA, 2019, p. 238)

Estar presente em um contexto de mercado conectado, como mencionam os autores, pode ser percebido, por exemplo, através do *lobby*. Através das primeiras partidas, tivemos contato com a aparência dos demais jogadores e tempo para compreender como funcionava as opções de personalização. Mas, além desse momento de espera que serve como uma vitrine - veja a coleção que eu montei a partir da minha aparência. Existe também o momento da sua derrota, onde alguém superou o seu poder. Tamanha foi a frequência de vezes que fomos tirados do jogo por um inimigo vestido sem camisa, de bermuda e chinelo que criamos uma falsa hipótese, Mauricio e eu, de que a *skin*⁴² do personagem estava ligada ao desempenho dos jogadores na partida. O que isso revela é que a aparência tem valor - não apenas monetário porque algumas *skins* são pagas - mas dão a impressão de se a pessoa é nova ou experiente no jogo.

Ademais, esse valor tem sua lógica somente entre os outros jogadores desse mesmo jogo, pois contrasta com a lógica de outros jogos onde o estar sem camisa, por exemplo, demonstra a falta de roupas. Dessa forma, se evidencia uma falta de itens, e a falta nunca é um bom sinal nessa nossa cultura construída dentro de um sistema capitalista - o que lembra minha avó dizendo que eu precisava levar um casaco ao sair para rua ou as pessoas podiam pensar que eu não tinha roupas.



⁴² *Skin* do inglês “pele” é o nome dado a aparência de um personagem, como roupas, cabelos e acessórios ou de um item qualquer.

Figura 13: As *skins* do *Squad* na tela de vitória no *Free Fire*

O que acontece no *Free Fire* é uma licença poética, para qual o estilo fala mais alto do que a necessidade de parecer realista. A questão é que, neste jogo, a ausência de roupas é algo que precisa ser conquistada. Quanto menos dinheiro você quiser investir, mais difícil é conseguir os itens e, mais tarde do que os demais, vai ter acesso a eles. O fato de o acesso à personalização depender das tendências e de um mercado, se resume a uma discussão cosmética, sem entrar no mérito de que, também, alguns itens comprados com Reais podem trazer vantagens no jogo. O personagem CR7, por exemplo, possui habilidade de produzir um domo, do qual os tiros podem sair, mas não podem entrar. Desse modo, o personagem cria uma barreira que permite acertar, sem o risco de ser alvejado durante os segundos em que o escudo permanece ativo. Atualmente a atualização do jogo diminuiu o poder dessa habilidade.

Não é possível dizer que o jogo depende de dinheiro para ganhar, ou *pay to win*, como chamam, mas existe uma frustração relacionada a essa *desigualdade*, principalmente, quando as habilidades são acionadas em momentos críticos da partida, mas nada capaz de levar o grupo de interlocutores a desistir do jogo. Um ponto relevante é que o personagem permaneceu com tal habilidade durante o período em que o preço estava mais elevado, mas, logo após ser popularizado, sofreu alterações que impediam os tiros de atravessarem a bolha em ambas direções. Não foi checada a intencionalidade dos desenvolvedores na relação entre esses dois fatos, mas a sua existência e consequências existem por si só.

Eventos de promoções de itens acontecem, fazendo com que seja mais acessível adquirir as *skins*, mas isso só acontece quando ele já não é mais novidade, muito semelhante ao que acontece com a moda, quando as peças são utilizadas como um mecanismo de distinção entre quem tem e quem não tem. A necessidade de participar de um grupo ao mesmo tempo que precisa se destacar, também está relacionado a moda e as *skins*. Isso inclui a comparação das conquistas - pois nem sempre a questão é sobre quantidade, mas também qualidade - com outros participantes do mesmo espaço, já que o valor só é definido no momento da comparação.

4.5 Os estabelecidos e os *outsiders*

Durante a primeira etapa do estudo, as observações giraram em torno de jogos em que os participantes eram membros do grupo ou convidados dos mesmos, o que servia como uma garantia de moralidade, de segurança, de que não eram *desconhecidos*. Na segunda etapa, como

o número de jogadores diminuiu, não eram todas as partidas que fechavam os quatro lugares de *squad*. Para preencher esses espaços o jogo une jogadores aleatórios, desconhecidos ao nosso time e a interação ocorre por meio da chamada de áudio entre todos.

O resultado dessa interação apresentou uma categoria de eventos que não havia ficado nítida até esse momento. Simplesmente por existir da maneira que somos, as represálias começaram a acontecer. Mauricio, por exemplo, é falante e gosta de conversar com os demais jogadores, pergunta a idade e de onde são as pessoas que estão ali compartilhando aquele momento. Na fala é possível perceber características fora do padrão, o que vem seguido de risadas e falas como “olha só o viado”, como se essa existência fosse um evento *anormal*.



Figura 14: Mauricio fazendo *emote* jogando dinheiro para o ar na tela da vitória

Juntamente, a partir dessa constatação, surgem hipóteses sobre os demais membros do grupo o qual me incluo. Ao perguntar para os jogadores aleatórios “você nunca viram um viado na vida?”, recebo por associação a mesma titulação definida por eles. Revelando a falta de um pensamento racional ao se referir a esse grupo de pessoas. Enquanto homem trans tenho a preocupação de não ser identificado no gênero masculino por causa do único artefato que pode ser indicativo do meu gênero, a voz. A partir da forma como os jogos funcionam é possível perceber que algumas características sociais são mais ou menos percebidas, questão a ser desenvolvida mais profundamente em outro momento.

A utilização de termos pejorativos, e da valoração de jogadores melhores e piores abre caminho para pensar numa relação *outsider* x estabelecidos. Os conceitos sobre essa questão

são múltiplos e distintos, mas escolhi a perspectiva de Elias (2015) para esse diálogo. Ao descrever o campo de sua obra, o autor afirma a existência de dois grupos onde, os estabelecidos possuem uma característica de já serem do local, estarem presentes no território antes dos quais eles mesmos irão julgar como *outsiders*, numa postura que parece afirmar “cheguei primeiro é meu”.

As semelhanças dessa separação se aproximam do campo, em que alguns jogadores enquadrados dentro de um perfil hegemônico se auto intitulam donos dos jogos com a sensação de que *chegaram primeiro*. Historicamente, a mídia divulgou os *games* como para meninos, vide inclusive o nome do console *GameBoy* e a breve história das máquinas que sucederam os fliperamas, apresentadas por Huhtamo (2005:2012), são localizadas em bares e *ambientes masculinos* como também apresenta Varella (2020).

Os estabelecidos então, definem *os de fora* a partir da ideia de que não fazem parte do seu grupo, e é fácil para os jogadores estabelecidos fazerem essa diferenciação. Se voltarmos nos resultados da Pesquisa Game Brasil (2021), é possível observar que as características desse tipo de jogador se concentram mais na plataforma dos computadores (PC), que significa atualmente alto poder aquisitivo, vide o consórcio *gamer* do Banco do Brasil⁴³. Na definição de quem é *gamer de verdade*, os estabelecidos expressam frases como “joguinho de celular não vale”. Excluir essa via inteira da definição é excluir uma parcela onde se encontram a maior concentração de minorias sociais, principalmente das classes sociais mais baixas, como já indicaram as pesquisas de mercado trazidas anteriormente.

As relações sociais de produção dos jogos são importantes de serem observadas pois em alguns momentos se mostram iguais, e em outros diferentes dos tipos de sociação que o pessoal demonstrou em Elias (2015). Nesta obra, os estabelecidos podiam reservar posições de poder para aqueles pertencentes ao seu grupo, o que não deveria fazer sentido com o tema abordado aqui, já que estamos todos na mesma posição hierárquica de jogadores, certo?

Enquanto consumidores de uma indústria, não se ver no produto que acreditam ser feito só para eles, como se a cultura não fosse Eurocentrada também, fere essa homogeneidade e essa hegemonia. Se o público se diversifica, o conteúdo também se diversifica e “eu não sou mais o centro dessa atenção”. Ou seja, o único meio de poder para garantir a sua relevância é através dessa exclusão de *novos membros*, o pensamento desses jogadores estabelecidos pode ir para o

⁴³Disponível em: [7](https://www.bb.com.br/pbb/pagina-inicial/voce/produtos-e-servicos/consorcios/consorcio-gamer#/ Acesso em: 01 de março de 2022.</p></div><div data-bbox=)

lado de que se os jogos são uma ferramenta de identificação, eles não podem deixar os *viados* nesse espaço havendo uma implicação de serem associados a eles. Essa ideia vem em conformidade com o entendimento de que os jogadores pertencentes a esse perfil padrão seriam os donos dos jogos.

Já um exemplo de semelhança ocorreu no grupo do *Facebook* da UFPel, no qual um grupo auto-organizado de E-Sports fez uma publicação recrutando membros para jogadores de três títulos: *League Of Legends* (PC), *CS:GO* (PC) e *Call of Duty* (Mobile). É preciso dizer que esses jogos da plataforma PC são *leves* e não demandam computadores fora das condições mínimas de mercado da atualidade. Por sua vez, jogos da plataforma *mobile* parecem ser mais inclusivos dentro do que já apresentei aqui. No entanto, esse jogo em específico já requer um aparelho com capacidade intermediária, seguindo as nomenclaturas do mercado. O título *League of Legends* recebeu uma versão para *mobile*, mencionada anteriormente, mas ao serem questionados se esta estaria incluída, a resposta foi negativa. Fica a reflexão sobre as escolhas que podem parecer individuais, mas na verdade carregam significados socialmente construídos através do tempo na cultura e sobre quais grupos estão em posição de escolher.

Ainda no que se refere à exclusão dos outros para preservar a identidade do grupo estabelecido reafirmando a sua própria superioridade, o primeiro passo necessário é a produção de distâncias entre os grupos: os recém-chegados são uma ameaça a um estilo de vida já estabelecido. A coesão entre o grupo ajuda a ocupar posições melhores e isso gera mais coesão. A homogeneidade dos estabelecidos somada à falta de coesão dos *outsiders* é o que sustenta a prática da exclusão, já que não estão organizados para revidar. Talvez por esse motivo não seja incomum encontrar mulheres e LGBTQ's procurando outros semelhantes nas redes sociais para jogar junto. Eu, por exemplo, pude perceber meu receio em usar a voz em todas as partidas, quando não estou organizado com os meus.

De acordo com Elias (2015), uma das ferramentas de poder dos estabelecidos sobre os *outsiders* é a estigmatização, que se dá através de termos, com significados simbólicos pejorativos, definidos pelos estabelecidos e de conhecimento de ambos os grupos, que causam vergonha aos *outsiders* por não seguirem a regra que faz o primeiro grupo melhor e a estratégia é tão eficaz porque o segundo grupo não tem termos que façam a contrapartida.

A regra é um estigma criado em cima de valorações já existentes historicamente. Também existe uma autodefinição desses estabelecidos como corretos pelo fato de serem quem são, tornam por consequência outras formas de viver como erradas, criando as definições de exclusão nessa disputa de poder sobre o que é ou não *gamer* ou o que é *jogo de verdade*. O

quanto essa definição dos jogos circula pelo senso comum de maneira equivocada, é vista na própria ideia de Marge, apresentada na epígrafe desta dissertação, a respeito do que é um videogame. A definição de que “se você pode morrer isso é um *game*” ignora jogos como *Gartic* e *Coin master*, por exemplo.

A partir da ideia de que os jogos são uma produção da cultura e de que a mesma é consolidada pela sociação humana, estou destacando “o papel protagonista da vida dos indivíduos para a renovação das formas” (DO CARMO MIRANDA, 2017, p. 19), onde o sentido dado aos jogos é o que os constitui. Se esperamos títulos criativos, fora dessa lógica capitalista, é preciso rever a visão superficial do seu funcionamento.

Dentro de um ambiente como o *Free Fire*, as interações são rápidas e possuem alta rotatividade. As definições entre estabelecidos e *outsiders* dependem dos fatores presentes no jogo. Por exemplo, Suzana é uma jogadora mulher, bissexual, negra, estudante universitária e trabalha com limpeza nas horas vagas para juntar dinheiro para a sua pós graduação. No entanto, uma vez que muitos nomes usados por jogadores não são definidos pelo gênero, no jogo, só é possível perceber que se trata de uma mulher quando ela fala durante a partida, o que raramente acontece. Pode parecer que as relações de estabelecidos e *outsiders* nesse contexto são mais fracas ou artificiais, mas a questão é que ainda existem regras sociais valorativas do que é certo e bom versus o resto, e a busca por preencher os requisitos dessas regras e ser considerado melhor ainda sim existe mesmo em uma dinâmica com uma interação tão breve.

Não é possível falar de *outsiders* sem mencionar as mulheres e as questões de gênero, inclusive porque a maioria numérica de jogadores mundiais e nacionais é composto por elas. Por mais que sejam a maioria, definitivamente não correspondem à parcela auto intitulada dona dos jogos, nem mesmo tem poder organizado para excluir os demais participantes dos espaços. Fragoso et al (2017), em sua pesquisa sobre a violência de gênero procura em grupos de denúncias do Facebook relatos de violências sofridas por mulheres, a fim de confirmar a existência desses fatos. Em conclusão, encontrou uma valoração diferente sobre as mulheres em relação aos homens referente à infantilização do primeiro grupo pelo termo recorrente “meninas”.

A autora afirma que os resultados não foram satisfatórios quantitativamente nem refletem a realidade, e também apresenta brevemente a hipótese de que existe a possibilidade de que essas violências não sejam denunciadas. O caráter lúdico dos jogos talvez atrapalhe levar a sério uma violência sofrida em seus limites, mesmo percebendo um avanço ao longo do tempo enquanto jogador sobre essa discussão. Os exemplos de violências de gênero dos interlocutores

ocorrem quando a Laura é perseguida em partidas *multiplayer* sendo impedida de jogar tamanho o assédio. Dany também é frequentemente importunada com ofensas quando percebem que ela está usando a conta do namorado, apresentando um personagem e nome masculino que acaba por ter uma mulher no seu controle.

As questões aqui, em concordância com Fragoso et al (2017), são primeiro a ausência de denúncias, o que revelou uma naturalização e banalização do acontecimento ou mesmo a visão de que, também ressaltado pela autora, uma denúncia pode levar a mais atenção negativa. O uso de uma abordagem próxima dos interlocutores busca exatamente pela confiança e o acesso a essas informações, já que de todas as reclamações de violências das quais tenho acesso, nenhuma dessas foi denunciada em grupos de redes sociais, ou por qualquer outro meio. Com frequência, sobretudo em grupos abertos formados em torno de jogos, são compostos majoritariamente por esse perfil de jogadores estabelecidos e qualquer reclamação, denúncia ou até mesmo organização entre minorias já são vistas na forma de chacota como na representação de falas “não entendo porque vocês só podem jogar entre vocês”.

A história dos jogos, apresentada no primeiro capítulo, busca traçar uma linha do tempo que se desenrola até o momento presente, um apanhado dos homens auto intitulados donos dos jogos - e da vida - para a partir disso explicar o que significa se colocar enquanto *outsider* na vida e nos jogos. Lutar por esse lugar virtual, essa *praça* que também é minha, é ressignificar esse espaço. Não querer jogar *online* é não querer interação com esse perfil estabelecido, não querer a opressão que comumente acontece, que foi experienciada em diversos títulos, não vem da forma dos jogos, mas da forma da vida.

5 Conclusão

Essa dissertação é um esforço que reúne em uma forma de texto um pouco de mim, e concomitantemente uma análise sociológica dos aspectos da vida que nutro um grande afeto. Quando falamos de Sociologia não podemos deixar de pensar nas pessoas em seu convívio social, o que inclui as instituições que nos organizam e as atividades, que compartilhadas, fomentam o desenvolvimento de habilidades de convivência em grupo. A família, a universidade, a cidade, um aniversário ou somente uma reunião de pessoas, me faz pensar sobre os encontros que acontecem esporadicamente, e que se tornam recorrentes.

Ao aliar as sociologias de Simmel ao método etnográfico, é possível ver através dessas formas de sociação informações para compreender os indivíduos e a sociação em si. Os jogadores interagiram através do jogo e por causa dele, como também da pandemia ao forçar o isolamento físico entre os indivíduos. Em conclusão as sociologias de Simmel auxiliam na compreensão da forma, do que podemos extrair desse cotidiano que é em todas as suas formas social. Além de uma sociologia compreensiva, Simmel também opta por um tipo de olhar, uma microsociologia que busca uma análise próxima das interações entre os atores, para por fim, expandir as perspectivas e identificar onde se localizam no plano macrossocial.

Desde os primórdios a tecnologia alterou as relações de trabalho e lazer, modificando e sendo modificadas pela cultura. Um olhar histórico não está distante de Simmel, pois se a cultura objetiva é originada pelo processo de evolução da interação e relação até se desprender em forma social, podemos buscar as origens dessas formas fazendo o trajeto inverso, olhando a história dos processos que em sequência resultaram o conjunto de produtos que temos hoje.

O medo das máquinas segue a mesma lógica do medo do desconhecido, das fábricas na revolução industrial até o ensino remoto. A interação também seguem a mesma lógica de atenção, onde o toque é parte obrigatória dessa dinâmica, para com que ela exista, para com que para que a história se desenvolva é preciso haver alguém constantemente interagindo com ela. A repetição traz a prática mais próxima do trabalho e do cotidiano, com a diferença de que não importam quais desafios eu enfrente, o jogo é composto por problemas solucionáveis, tudo o que é preciso para resolve-los está ao meu alcance.

A naturalização do conteúdo através da repetição precisa ser levada em conta, e observado atentamente quais elementos da vida estão sendo introjetados dentro deste processo. Uma produção cultural dentro de um sistema capitalista que usa a educação para preparar os indivíduos para o mercado de trabalho também pode usar o lazer para o mesmo fim. O individualismo, segundo Simmel (2006), é um tipo de pensamento que vem atrelado a modernidade, ao mesmo tempo que a existência humana só é possível em grupo. É o que vemos nos casos de jogos que são cooperativos e competitivos ao mesmo tempo, as regras que me permitem ser eu e ao mesmo tempo ser parte de um grupo. O digital muda a forma como essa lógica é aplicada.

A influência do digital também é vista quando a tecnologia se torna, nesse panorama, obrigatória para a existência da interação dentro dos limites do jogo, e além disso as condições materiais definem a qualidade da experiência realizada. O choque da mudança de forma, do presencial para o puramente *online*, da mudança de regras, muda as relações existentes

anteriormente. Porque não é só uma questão de uso, uma questão de escolha, nesse contexto existe uma dependência das máquinas para acessar o humano. A interação na rede dos interlocutores também foi alterada pelo intermédio do digital, abrindo o leque de possibilidades. O digital enquanto ferramenta proporcionou a presença de indivíduos de diversos lugares em um mesmo espaço virtual. Já que anterior ao isolamento, o compartilhamento dos encontros dependia de momentos muito pontuais como uma formatura, dependia de um lugar físico e do deslocamento.

O medo do desconhecido, visto as experiências anteriores, também ocorre quando estamos falando dos *outsiders*. Seja nas relações face a face, seja nos jogos digitais *online*. A forma como esse grupo de interlocutores escolheu se organizar, e por consequência as suas partidas, revela a busca pelo poder de se defender através da união dos seus iguais. O enfrentamento dos desafios que levam a somar forças para conseguir lidar com algo que sozinhos seria mais difícil, é uma similaridade dos jogos com o cotidiano desses indivíduos.

A mulheres não são externas a história dos jogos, mas devido as relações de gênero históricas, elas não foram os alvos desse mercado e quando foram, isso só reforçou os estereótipos de gênero da cultura na época e com objetivos que visam o lucro. A valoração negativa do gênero feminino nos jogos visto nos *arcades* muda através do tempo, atualmente se tornando mais velada. O grupo de jogadores estabelecidos que define quem são os *gamers* e quais são os jogos *de verdade*, o fazem a partir das plataformas e títulos mais excludentes aos *outsiders*. Acontece que os valores são definidos dentro da crença de um grupo, e aceitar nesse círculo pessoas com outras crenças pode levar a perda do valor que os estabelecidos tinham, nesse caso a sua própria auto-valorização.

Ao acompanhar os interlocutores que continuaram jogando em 2021, foi possível perceber que os jogos com regras mais complexas, com um número maior de funções e fatores para levar em conta, tem uma dinâmica que aumenta a interdependência entre os jogadores. No contexto desta pesquisa, ambos os jogos mais simples e mais complexos, dependem da presença dos amigos para que as partidas existam, para serem divertidas e dão espaço a diferentes usos que incluem a sociabilidade e a palhaçada. A diferença entre esses títulos, como *Gartic* e *Free Fire* por exemplo, é o elemento do corpo, é o existir, ser representado em uma espacialidade que permite a pergunta “aonde tu tá” e a resposta “to aqui”, característica presente nos jogos preferidos de 2021. A necessidade da cooperação traz o entendimento de que se um falhar o outro está presente para cobrir as lacunas. Um grupo menor ser mais homogêneo em relação as

condições e aos gostos auxilia a não necessidade de fazer tantas concepções na hora do decidir o que jogar.

Os jogos podem parecer fazer um papel secundário nessas interações, mas na verdade eles são a corda que mantém unidos esses indivíduos. Talvez pelo mesmo sentido dos desafios do cotidiano social que os uniram, os desafios dos jogos nos deram propósito e diversão. Uma correlação entre as partidas e as interações extra jogo pode ser evidenciada quando a movimentação dos jogos pararam e o resto da comunicação frequente também. Esse padrão na relação entre interação e participação esteve presente em todos os períodos de ausência, entre as diferentes configurações do grupo ao longo dos dois anos da pesquisa. Essa rede de relações que menciona Simmel (2006) é vista tanto em 2020, quando as conexões permitiram que eu tivesse acesso aos indivíduos que eu não teria não fosse aquele ponto de interseção. E em 2021 quando em falta desse indivíduo que serviu de ponte, a conexão com seu círculo cessa.

Não seria justo separar os interlocutores dessa pesquisa somente em dois ou mais tipos de jogadores. Uma classificação dicotômica, que considera jogadores casuais e jogadores *de verdade*, ou até mesmo *hardcore*, por exemplo, não parece representar os resultados obtidos. Definir quem tem o direito a se considerar *gamer* também não é a minha intenção em relação a essa pesquisa. Em uma relação de classificação por tempo de uso é importante levar em consideração a quantidade de tempo que os interlocutores tem disponível para atividades de lazer. Essa lógica se estende para todas as outras características relacionadas ao ato de jogar. Ao mesmo tempo uma relação de complexidade das regras, depende da quantidade de conhecimento acumulada pelos jogadores sobre a lógica dos jogos ao jogar outros títulos.

Sobre o deslance de alguns membros, creio que isso tenha relação com a situação da Covid-19. A relativização da pandemia que foi levando os indivíduos cada vez mais para as ruas. Alguns dos interlocutores que estavam geograficamente mais próximos, conseguiram se encontrar, o que tirou a obrigatoriedade do digital como único meio para se estar no mesmo ambiente. Outro fator relevante para manter as partidas como eram no início de 2020, se refere ao fator da disponibilidade de tempo, já que ambas, Raquel e Monica, trabalhando em tempo integral e Daniela trabalhando na sua dissertação fez com que se fechasse, além delas, também os caminhos que dava acesso aos integrantes dos seus círculos sociais.

Em relação à permanência dos demais jogadores, formando o segundo grupo que deu continuidade as partidas em outros títulos, estes continuaram jogando também como um meio de compartilhar momentos juntos. Isso se dá pelos motivos da distância física que Mauricio e Suzana estão, pelo hábito que eu e Laura já havíamos desenvolvido anteriormente em jogar

juntos e pelo costume criado por Dany e Rosa durante o isolamento. Mas não podemos esquecer que isso só foi possível, e foi limitado, pelas condições materiais necessárias para jogar. Os usos que demos aos jogos no nosso cotidiano foram o principal meio de entretenimento e convívio social desse grupo.

A pergunta que possa ter ficado, sobre o termo vinculado na mídia de *isolamento social*, seria mesmo o fato que distanciou os indivíduos ter distanciado também a sociabilidade? Durante o isolamento físico o que não faltou foram tentativas de simulação da vida, das dinâmicas sociais. Os jogos foram um meio, um lugar, uma ferramenta e uma forma onde foi possível essa simulação. Compartilhar esse espaço virtual com os interlocutores simulou as situações de normalidade, por mais que o meio e a forma fossem diferentes, causando estranhamento, que pelo menos o conteúdo, as ações realizadas no jogo, fossem semelhantes. O que me leva a crer que a capacidade simulacional dos jogos precisa ser melhor analisada em futuras pesquisas, e que os jogos observados no contexto desses interlocutores é intrinsecamente social.

6 Referências

AMARAL, Adriana. Autonetnografia e inserção online: o papel do pesquisador-insider nas práticas comunicacionais das subculturas da Web. *Fronteiras-estudos midiáticos*, v. 11, n. 1, p. 14-24, 2009.

ANTHROPY, Anna. *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. Seven Stories Press, 2012.

BARROS, Carla. Tecnologias digitais, sociabilidade e “território”: um estudo entre jovens pertencentes às camadas populares no Brasil. *Avatares de la Comunicación y la Cultura*, n. 4, 2012.

BEAUD, Stéphane; WEBER, Florence. *Guia para a pesquisa de campo: produzir e analisar dados etnográficos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

CASILLI, Antonio A. Waiting for robots: the ever-elusive myth of automation and the global exploitation of digital labor. *Sociologias*, v. 23, p. 112-133, 2021.

COMITE UFPEL COVID-19. Boletim diário nº 01. Pelotas, 16 de março de 2020. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/wp-content/uploads/2020/03/Comite-Covid-19-BD-No-01-16-03-2020.pdf>> Acesso em: 27 de janeiro de 2022.

DA SILVA SANTOS, Romario. Cultura Geek em jogos on-line: Compreensões preliminares de uma sociabilidade juvenil. *Composição Revista de Ciências Sociais da UFMS*, v. 1, n. 23, p. 48-58, 2020.

DO CARMO MIRANDA, Gustavo Martins. Simmel e os Caminhos para o desenvolvimento de uma sociologia vitalista. *Norus: Novos Rumos Sociológicos*, v. 5, n. 7, p. 40-64, 2017.

ELIAS, Norbert. *Os estabelecidos e os outsiders*. Zahar, 2015.

FACIOLI, Lara; PADILHA, Felipe. Ética e pesquisa em ciências sociais: reflexões sobre um campo conectado. *Mediações-Revista de Ciências Sociais*, v. 24, n. 1, p. 228-258, 2019.

FALCÃO, Thiago. Camadas Relacionais de Prescrição: Alicerces para uma Metodologia de Análise dos Jogos Eletrônicos. *Anais do XX Encontro Anual da Compós*, 2011.

FREITAS, Gabriela Ramão de. Jogadoras e jogadores de videogame: do consumo do jogo aos avatares entre gêneros. 2017.

FRAGOSO, Suely. Desafios da pesquisa em games no Brasil. In *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil*. São Paulo: Intercom, p. 15-41, 2017.

CORNEJO, Giancarlo. A guerra declarada contra o menino afeminado. In: *Teoria Queer: um aprendizado pelas diferenças*. Autêntica, 2012.

PESQUISA GAME BRASIL. SX Group. 8. ed. Report Gratuito. São Paulo, 2021.

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

HIGH SCORE. Criação: France Costrel. Produção de Great Big Story. Estados Unidos: Netflix, 2020.

HUHTAMO, Erkki. Slots of fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming. In: *Handbook of computer game studies*. The MIT Press, 2005.

HUHTAMO, Erkki. What's Victoria Got To Do with It? Toward an Archaeology of Domestic Video Gaming. In: *Before the crash: early video game history*. Wayne State University Press, 2012.

JUNIOR, Gilson Cruz. Gaming, cultura e ciberespaço: sobre o “mimimi” em torno de mass effect 3 e a compreensão “crítica” dos jogos digitais. *LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, v. 17, n. 4, p. 61-84, 2014.

LAGO, Jean Matheo Piccini. *A excitação no século XXI: jogos eletrônicos em perspectiva sociológica*. 2019.

LANGEANI, Bruno. *Arma de fogo no Brasil: gatilho da violência*. Editora Telha, 2021.

MAZUREK, Mike; POLIVANOV, Beatriz. Consumo de Bens Virtuais em Jogos Online—Status, Diferenciação e Sociabilidade em League of Legends. *Dados*, 2012.

NEMER, Bruno; INOCÊNCIO, Luana. Uma poc Gaymer arrasando os héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do YouTube Samira Close. 2019.

PARREIRAS, Carolina; LINS, Beatriz Accioly; DE FREITAS, Eliane Tânia. Estratégias para pensar o digital. Cadernos de Campo (São Paulo-1991), v. 29, n. 2, p. e181821-e181821, 2020.

PEIRANO, Mariza. A alteridade em contexto: a antropologia como ciência social no Brasil. Universidade de Brasília Departamento de Antropologia, 1999.

PEREIRA, Vanessa Andrade. O fascinante mundo do game Tibia: um estudo sobre sociabilidade jovem. Teoria e Cultura, v. 8, n. 1, 2013.

PINK, Sarah et al. Digital ethnography: Principles and practice. SAGE, 2016.

SILVA, Aristófanex Alexandre da et al. Dormir não dá XP: formação identitária e sociabilidade no Ragnarök online. 2016.

SIMMEL, Georg. Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

SUPERDATA. SuperData, a Nielsen Company, c2019. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/reports/p/2019-year-in-review>>. Acesso em: 10 de mar. de 2020.

SUPERDATA. SuperData, a Nielsen Company, c2020. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/reports/p/2020-year-in-review>>. Acesso em: 03 de dez. de 2020.

VALERIANO, Paulo Eduardo Fernandes; MENDES, Barbara Gonçalves. O dilema da sociabilidade em jogos virtuais. Revista Brasileira de Ciências da Vida, v. 5, n. 3, 2017.

VANDENBERGHE, Frédéric. As sociologias de Georg Simmel. Editora Vozes Limitada, 2018.

VARELLA, João. Videogame, a Evolução da Arte. São Paulo: Lote 42, 2020.

WAIZBORT, Leopoldo. As aventuras de Georg Simmel. Editora 34, 2013.

WALL, Sarah. An autoethnography on learning about autoethnography. International journal of qualitative methods, v. 5, n. 2, p. 146-160, 2006.