

Free fire e a diversidade configuracional dos esportes: jogo comunitário e ideal de profissionalização em guildas do Maranhão¹

Karina Santiago RODRIGUES²
Jhonnatan Oliveira dos SANTOS³
Diego AMARAL⁴
Luiz PEREIRA⁵
Catherine MOURA⁶
Lorrany LOPES⁷
Ayrton ARAÚJO⁸
Kennedy MENDES⁹
José MESSIAS¹⁰

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, MA

RESUMO: O presente artigo consiste em um esforço inicial de pesquisa a respeito da cena de Free Fire no Norte e Nordeste. Para tanto, acionamos noções como diversidade configuracional dos e-sports (Macedo, 2023), cena gamer (Moritzen e Ferreira, 2022) e discutimos a influência do neoliberalismo no processo de sociabilidade em jogos digitais (Falcão, Marques e Mussa, 2020). Por fim, apresentamos uma seleção preliminar de dez contas de Instagram de guildas que buscam a inserção no cenário nacional de Free Fire com o objetivo de ilustrar alguns elementos relativos a essas dinâmicas no contexto do Norte e do Nordeste do Brasil.

PALAVRAS-CHAVE: Free Fire; esports; guildas; sociabilidade.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Estudante de Graduação do Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFMA, campus Imperatriz. Bolsista FAPEMA do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GamerLab/UFMA) email: karina.sr@discente.ufma.br

³ Mestrando em comunicação - PPGCOM/UFMA. Pesquisador do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GamerLab/UFMA) e-mail: jhonnatan.oliveira@discente.ufma.br

⁴ Pesquisador de pós-doutorado no Programa de Pós-graduação em Comunicação na Universidade Federal de Sergipe e integrante do GamerLab/UFMA. Dr Phil. em Estudos do Sul Global pela Universidade de Tübingen e doutor em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense, email diegoamaral000@gmail.com

⁵ Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz, email: bil_pereira@hotmail.com

⁶ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz. Bolsista FAPEMA, e-mail: catherine.nataliamourafferreira@gmail.com

⁷ Graduanda em Comunicação Social - Jornalismo, bolsista PIBIC-CNPq Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz, e-mail: lourdes.lorrany@discente.ufma.br

⁸ Graduando em Comunicação Social - Jornalismo, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz, e-mail: ayrton.as@discente.ufma.br

⁹ Graduando em Comunicação Social - Jornalismo, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz, e-mail: kennedy.mendes2015@gmail.com

¹⁰ Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do curso de Jornalismo da UFMA, campus Imperatriz. Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GamerLab/UFMA). e-mail: jose.cmsf@ufma.br

Introdução

Neste artigo discutiremos a dimensão da sociabilidade e a lógica neoliberal a partir das guildas do jogo para dispositivos móveis Free Fire. Free Fire (Garena, 2017) é um jogo do gênero Battle Royale desenvolvido pela Garena e, em virtude de seu formato e requisitos técnicos acessíveis, conquistou rapidamente um grande público, sobretudo em países como Brasil e Índia.

Não por acaso, o cenário do jogo Free Fire vem sendo introduzido de forma acelerada no contexto competitivo global desde o primeiro campeonato mundial do jogo, a Free Fire World Cup em 2019. Dessa forma, como pilar atual central no mundo dos jogos existe a busca crescente pela profissionalização através dos esports (Macedo, Fragoso, 2019; Macedo, Falcão, 2019).

Para o presente estudo, compreende-se que as guildas - grupos originalmente criados dentro de Free Fire com o objetivo de reunir os jogadores em função de cumprir missões e subir seus níveis - têm papel chave na organização de disputas dentro e fora do jogo. Com o aumento da profissionalização de campeonatos, as guildas que antes eram um espaço que se limitava aos modos de gameplay (Fragoso, Amaro, 2018), agora expandiram sua atuação para fora do jogo. Elas passam a se organizar em plataformas externas ao Free Fire como embriões de times competitivos, fazem divulgação em redes sociais, organizam treinamentos e até seus próprios torneios.

A migração para plataformas (d'Andréa, 2020) como o Discord e Instagram facilitou sua comunicação e ampliou seu alcance. A presença no Discord possibilitou a entrada de novos membros, uma vez que antes ela era limitada a vinte jogadores dentro do Free Fire. Com centenas e até milhares de integrantes, nota-se que as guildas passaram a criar perfis no Instagram para divulgar a abertura de recrutamentos, campeonatos independentes com direito a premiação e treinos realizados entre elas.

É precisamente nessas contas de Instagram das guildas que focaremos nossa análise. A partir de um mapeamento preliminar, pretendemos identificar as principais guildas do Maranhão e região Nordeste, bem como as principais características desses grupos.

Notas sobre método

Ao longo desta pesquisa, inclusive no recorte feito para o presente texto, fizemos a opção por métodos e princípios da etnografia digital e multissituada na condução (Horst; Miller, 2012; Marcus, 1995). Nesta etapa articulamos alguns aspectos da pesquisa mais abrangente, ainda em andamento.

A pesquisa adota a observação participante e as entrevistas como procedimentos metodológicos em busca de uma cartografia dos usos e apropriações das tecnologias digitais por essas guildas. Será investigada a maneira como elas expandem o que seria a sua forma de atuação originária por múltiplas plataformas para se profissionalizar e participar da cena competitiva. Esses esforços por parte de guildas de localidades tidas como “periféricas” no cenário global e nacional de Free Fire representaria o que Macedo (2023) denominou de diversidade configuracional dos esports.

Tendo em vista as discussões apresentadas e o posicionamento estratégico da cidade de Imperatriz, no Maranhão, parte do Nordeste, mas com uma proximidade cultural com a região Norte, pretende-se responder a presente problemática: a partir do jogo Free Fire, quais são as táticas e apropriações das comunidades (guildas) de jogadores das regiões Norte e Nordeste, consideradas periféricas do ponto de vista da infraestrutura digital, em relação ao acesso ao jogo em sua modalidade competitiva? Para dar conta do questionamento anterior elencou-se como os objetivos específicos: (1) Descrever e mapear as principais comunidades de jogadores de Free Fire nas regiões Norte e Nordeste do Brasil no Instagram; (2) Analisar quais são as características comportamentais sobre a criação e manutenção de uma comunidade de jogadores de Free Fire a partir dos perfis do Instagram e servidores no Discord; (3) Compreender como ocorre a procura dos jogadores comunitários de Free Fire em prol de se profissionalizar e alcançar campeonatos oficiais.

Por jogadores comunitários entende-se, a partir do conceito de Macedo (2023), um esport amador, semiprofissional ou que está fixo em uma só cidade. Ele mantém-se a partir da realização de campeonatos independentes que possuem somente patrocínio e apoio da própria comunidade, sendo um fator que o diferencia do esport profissional.

Como procedimento inicial de coleta de dados, será realizado o levantamento de dez perfis de guildas de jogadores criadas na plataforma do Instagram. Esse levantamento tem como base uma pesquisa inicial realizada através de palavras-chave como "guildas

free fire". Essa seleção vai ter como objetivo filtrar as comunidades com maior número de seguidores com alguma indicação geográfica relacionada especificamente ao Maranhão, em primeiro lugar, mas também a outras localidades da região Nordeste e da Norte em um raio de 600 km da cidade de Imperatriz.

Para construir um melhor entendimento sobre o objeto, foi escolhida para uma pesquisa qualitativa a guilda RC Esport Oficial¹² que, de acordo com as informações disponíveis na rede social Instagram, tem sua base de operações na cidade de Aldeias Altas, no Maranhão, mas possui integrantes em outros estados, incluindo um jogador e streamer “oficial” que segundo seu perfil pessoal está radicado no Pará. Daí, nossa proposta de aferir o caráter periférico/local e como ele faz parte das comunidades *gamers* no Maranhão e estados adjacentes, até por conta das distâncias entre esses indivíduos. Aldeias Altas, por exemplo, fica próximo da fronteira do estado com o Piauí, mas tem integrantes-chave residindo em estados da região Norte, como Pará, na outra ponta.

Sociabilidade, neoliberalismo e cena gamer

Ao tratar das guildas de Free Fire no Nordeste, um primeiro elemento que gostaríamos de destacar é a dimensão da sociabilidade nesses espaços. Ness sentido, partimos da noção de cena gamer, conforme Moritzen e Ferreira (2022) para entender elementos específicos da socialização no contexto da cultura gamer. Nesse sentido, alguns elementos devem ser sublinhados. Por exemplo, um jogo como Free Fire há a necessidade de falar de uma estrutura local, em espaços geográficos ou aparatos técnicos, como uma boa conexão de internet ou smartphones de alto padrão, que são aspectos técnicos costumeiramente exigidos para uma competição mobile profissional ou semiprofissional. Já aqui destacamos a influência de elementos sociotécnicos como região, classe, renda, qualidade do acesso à Internet como condicionantes da experiência de jogo e dos processos de socialização. Isto não significa, contudo, que restrições materiais sejam proibitivas, antes, entendemos esses aspectos como variáveis na relação entre os jogadores entre si e com o jogo.

Além disto, e retomando a noção de cena gamer (Moritzen e Ferreira, 2022; Grimes, 2014), vale destacar que no caso da cena gamer a sociabilidade se organiza não apenas em razão de um objeto de interesse comum (e.g. música). No caso da cena gamer,

o próprio jogo tende a ser o elemento responsável pela modulação dos processos de socialização. Dito de outra forma, se em um show musical há um conjunto de pessoas reunidas com o objetivo de apreciar a música e os artistas, no jogo a reunião se dá em torno da própria ação de jogar.

Essa distinção é especialmente relevante quando pensamos a dimensão da sociabilidade no âmbito dos jogos. Afinal, se no caso da música, ou do teatro e do cinema, a cena, ou mais amplamente, a sociabilidade, está vinculada à fruição de um objeto (filme, música etc), no jogo coletivo sociabilidade e fruição são elementos indissociáveis do mesmo processo. Dito de outra forma, nos jogos multi-jogador a experiência de jogo depende diretamente da interação social. Uma consequência possível, embora não inevitável, é justamente a organização de grupos de interesse a partir do objetivo estabelecido pelo jogo.

Logo, uma questão ganha maior importância: se a sociabilidade condiciona o desempenho coletivo, e o desempenho possui impacto direto na fruição, é razoável supor que a performance impacta também na sociabilidade. Isto é, melhores jogadores possuem maior capital social, em oposição àqueles menos capazes. Igualmente, jogadores com melhor infra-estrutura técnica possuem uma vantagem competitiva, e conseqüentemente, social, em relação àqueles que não a possuem.

Nesse sentido, em uma cultura marcada pela influência do neoliberalismo econômico no plano da cultura e da sociabilidade, noções como performance, desempenho, metas, premiação, mérito, aproximem o universo do jogo do universo empresarial. Não por acaso, Ehrenberg (2010) irá reconhecer a incorporação da lógica do esporte à vida cotidiana como um traço distintivo da cultura contemporânea.

No caso das guildas de Free Fire, observaremos que a incorporação da lógica dos esportes à cultura retorna como uma adoção de uma terminologia, e uma lógica, empresarial à própria sociabilidade. Conforme observamos anteriormente, as guildas de Free Fire surgem como um elemento próprio da jogabilidade, ou seja, como times que disputavam competições internas ao jogo. Esse modo de organização social (guilda), contudo, passa a extrapolar os limites dos ambientes digitais e configurar interações fora de jogo.

Aqui se completa o ciclo a que nos referimos anteriormente. Se em algum momento o desempenho em jogo favorece a acumulação de capital simbólico no próprio game,

agora esse desempenho permite também a transposição desse capital em relações fora do jogo. Em última instância, e num plano ideal, esse capital social seria traduzido em vantagens econômicas pela associação de indivíduos capazes de formar equipes vencedoras. Esta, contudo, não é a realidade da maior parte dos jogadores, conforme discutiremos a seguir.

Cenas periféricas e capitalismo neoliberal

Conforme pontuamos na abertura deste texto, o cenário de Free Fire no Brasil apresenta diversas nuances, muitas das quais refletem as desigualdades sociais e regionais do país. Disto decorre também o interesse em falar das “pequenas” comunidades gamers que se organizam em torno do jogo *Free Fire* (Garena, 2017), muitas vezes às margens da indústria e da organização institucional dos esports, para realizar campeonatos amadores e outros modos apropriação do jogo (Macedo, 2023). Nelas, identificamos uma precariedade latente nos artefatos tecnológicos necessários para uma boa fruição do jogo e para realização dessas competições, o que ecoa as considerações de Messias (2020; 2021) sobre gambiarra.

Aqui ganha importância a noção já mencionada de diversidade configuracional. Concordando com a proposta de Macedo (2023), a partir de Damo (2005), entendemos que a expressão guarda-chuva “e-sports” abriga uma vasta gama de processos de sociabilidade, e arranjos sociotécnicos. Uma breve comparação entre os campeonatos amadores e profissionais, por exemplo, dá a ver diferenças significativas nas diversas instâncias do processo, como por exemplo, equipamentos, velocidade de conexão, resolução dos computadores, e sobretudo, relações entre os jogadores. Ou seja, se por um lado a noção de e-sport, e especificamente de guilda de Free Fire, funciona como um dispositivo de aproximação de jogadores profissionais patrocinados por grandes marcas e indivíduos periféricos que buscam o sonho de se profissionalizar, é na fricção entre suas diferenças que encontramos um campo produtivo para investigação.

Isto não significa, contudo, que as diferenças, ou fricções entre essas realidades signifique um afastamento ou divisa entre os dois casos. Antes, há uma relação em que o primeiro caso, o universo do esporte profissionalizado, funciona como um modelo, um dispositivo que estabelece a referência e o horizonte para os grupos minoritários (periféricos).

Aqui, vale notar que, embora ainda pequenas em escala, essas guildas se tornaram empreendimentos complexos, organizando suas próprias ligas com premiação em dinheiro e buscando se profissionalizar para participar de campeonatos da Liga Brasileira de Free Fire (LBFF). Nesse sentido, no caso das guildas em questão a LBFF é, antes de ser uma realidade, uma aspiração. A realidade desses grupos, portanto, é a de torneios locais e regionais, onde grupos econômica e geograficamente periféricos se organizam com o objetivo de alcançar os espaços de legitimidade e lucratividade de grandes equipes que participam do cenário nacional em âmbito profissional.

Não por acaso, esses coletivos reproduzem a lógica neoliberal (Falcão, Marques e Mussa, 2020) com o líder tendo a posição de CEO (do inglês, chief executive officer), uma estrutura voltada a profissionalização, e um discurso nas redes de ascensão social por meio do videogame (Macedo; Kurtz, 2021). Note-se que aqui não há uma semelhança em relação a outros modelos, como por exemplo, o futebol de várzea e o futebol profissional. Contudo, no caso dos esports, a inserção na cultura digital, e mais especificamente na cena gamer, favorecem a incorporação de elementos ideológicos ligados à ética neoliberal. Como sugerem Falcão, Marques e Mussa (2020), no caso dos eSports, há um ecossistema organizado em torno de grandes estrelas ocupando o topo da cadeia que, por sua vez, “é majoritariamente povoada pelo que os autores descrevem como um exército de aspirantes, organizadores de torneios, produtores de conteúdo, entre outros”. Os autores irão destacar ainda a importância da centralidade das plataformas digitais na vida social, e mais especificamente a emergência da plataforma Twitch, nesse processo.

O destaque para as plataformas digitais é especialmente relevante se observarmos nossa analogia com o universo do futebol. No primeiro caso, futebol, estamos tratando de um esporte que embora seja dominado por grandes estrelas e clubes bilionários, possui uma penetração profunda e antiga no tecido cultural. Além disto, o esporte pode ser praticado em diversas condições, sem necessária vinculação com uma plataforma empresarial. No caso dos esports, contudo, estamos tratando de uma prática esportiva mediada por uma empresa que possui os direitos sobre o jogo, e um conto de plataformas digitais, como Twitch, Discord e Youtube, por exemplo, responsáveis por mediar e regular esse mercado. Não por acaso, este trabalho se interessa pela comunicação dos grupos de jogadores de Free Fire (guildas) na plataforma Instagram, do grupo Meta.

Ou seja, neste caso, não só o processo de sociabilidade no sentido de relação interpessoal, mas o próprio horizonte de carreira dos jogadores é regulado por meio da lógica do capitalismo neoliberal plataformizado. São medidores como número de seguidores, views, ranking, entre outros. Igualmente, é notável que a estrutura de guildas, originariamente ligada à dinâmica de jogo (jogabilidade), portanto ao prazer, passa a servir a uma lógica empresarial. Esse dado parece corroborar com a proposta de Falcão, Marques e Mussa (2020), no que diz respeito a uma cooptação do lazer, e do jogo, por parte da lógica neoliberal. Nesse sentido, é possível observar que o caso das guildas parece indicar a permeabilidade dos esportes à cooptação empresarial que, por sua vez, conforme argumentamos neste trabalho, ocorre com diferentes modulações a depender de elementos geográficos, sociais e econômicos. É, pois, à dimensão geográfica dessa questão que trataremos brevemente na próxima seção, com o intuito de ilustrar alguns temas abordados ao longo de nosso argumento.

Mapeamento de guildas no Nordeste

As guildas tiveram sua origem como coletivos formados dentro do universo do Free Fire, com o propósito inicial de reunir jogadores para completar missões e progredir em seus níveis. Essas guildas podem ter diferentes objetivos e níveis de competição, variando desde jogadores casuais que buscam companhia para missões até equipes altamente competitivas que participam de torneios e ligas profissionais.

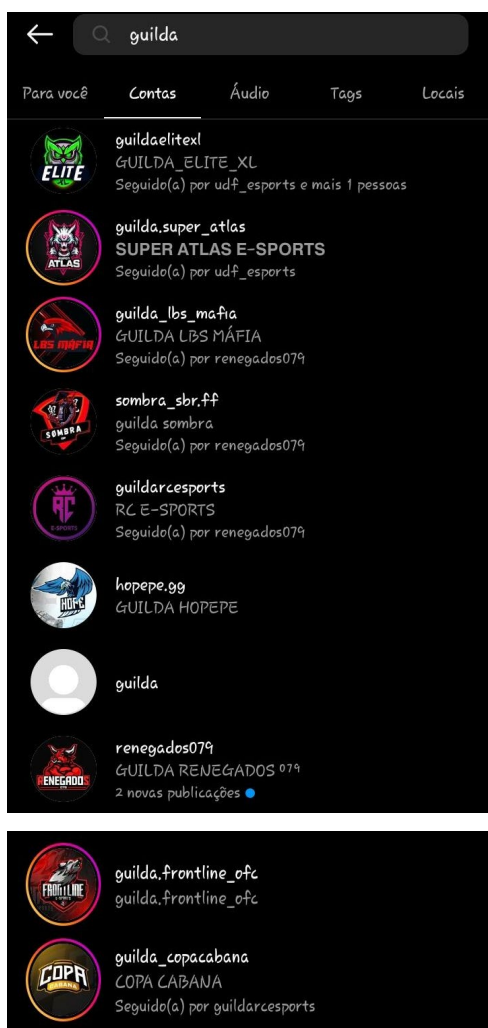
No plano das guildas formadas com finalidade competitiva, é possível observar que à medida que elas aumentam sua base de membros amplia-se a quantidade de atividades desenvolvidas por elas. Isso inclui a organização de treinamentos e competições independentes, que são coroadas com premiações, tudo isso realizado de forma autônoma, sem depender de apoio financeiro externo. Ou seja, o que era originalmente uma formação com caráter lúdico interno ao ambiente de jogo, se tornou uma forma de organização social que extrapola o ambiente digital e, muitas vezes, organiza-se como negócio.

Por outro lado, apesar do crescimento, o cenário competitivo de Free Fire enfrenta diversos desafios estruturais, como a falta de apoio financeiro e infraestrutura para as equipes. Não é incomum que os jogadores tenham que lidar com dificuldades para financiar treinamentos, viagens e equipamentos. Além disso, apesar de a comunidade de

jogadores tenha crescido significativamente, a cena de Free Fire ainda luta por reconhecimento e legitimidade do cenário competitivo fora dos circuitos gamers.

Com isto em mente, esta pesquisa empreendeu um esforço de investigação de dez perfis de guildas na plataforma do Instagram. Nesse conjunto, sobressai-se uma concentração geográfica, com quatro dessas guildas, estabelecendo-se nas regiões do Norte e Nordeste do Brasil. Tendo como característica central: a figura criadora, responsável pela concepção dessas guildas, cuja residência se encontra baseada em uma destas áreas geográficas, assumindo uma posição de liderança e desempenhando um papel chave na orientação e gestão destes coletivos organizacionais.

IMAGEM 1 e 2: 10 perfis de guildas encontrados de acordo com a pesquisa na plataforma Instagram com a palavra chave “guilda”



Entre os quatro perfis que foram identificados, os três que estão afiliados à Associação Brasileira de Free Fire ABFF, adotam um padrão distinto de postagens fornecendo informações sobre suas origens e o propósito da sua criação. Estes três perfis, de forma recorrente, promovem e comunicam a realização de competições e sessões de aprimoramento, referidas como X-treino¹¹, que atraem a participação não somente de seus próprios membros, mas também de outras guildas de diferentes localidades do Brasil. Nota-se portanto, um maior grau de profissionalização e padronização nos perfis com vínculos institucionais mais fortes.

Considerando o panorama do cenário competitivo do jogo Free Fire nas regiões Norte e Nordeste do Brasil, destacamos a RC E-sports Oficial, um dos principais focos de interesse desta pesquisa. Esta equipe, situada no município de Aldeias Altas, localizado no leste do estado do Maranhão, próximo a Caxias, foi selecionada como foco devido à sua relevância e representatividade no referido cenário.

Na equipe, destaca-se, inicialmente, a presença de um streamer residente no estado do Pará, o que atesta o alcance inter-regional das operações da RC E-sports Oficial, ampliando sua esfera de influência para além das fronteiras maranhenses. Além disso, a configuração diretiva da organização é dada pela liderança de um indivíduo que ocupa a posição de "CEO" (Chief Executive Officer), cujos desejos são direcionados ao objetivo de conquistar a categorização na Série A da Liga Brasileira de Free Fire (LBFF), juntamente com os membros que compõem o grupo.

A relevância dessa seleção deriva da amplitude das implicações socioculturais e esportivas que envolvem as atividades da RC E-sports Oficial, originando-se do âmbito local de Aldeias Altas e estendendo-se para abarcar aspectos regionais e nacionais, refletindo os desafios e oportunidades pertencentes ao contexto competitivo do Free Fire nas regiões mencionadas.

¹¹ Competitivo na modalidade em SQUAD cujo não haverá divisões das equipes por grupos. Ou seja, será apenas um Grupo, com premiação para os Primeiros e Segundos colocados. Serão divididas em duas quedas, as equipes que fizerem pontos leva a premiação de 1º e 2º Lugar.

IMAGEM 3: Guilda RC E-SPORTS

IMAGEM 4: Guilda LBS MÁFIA

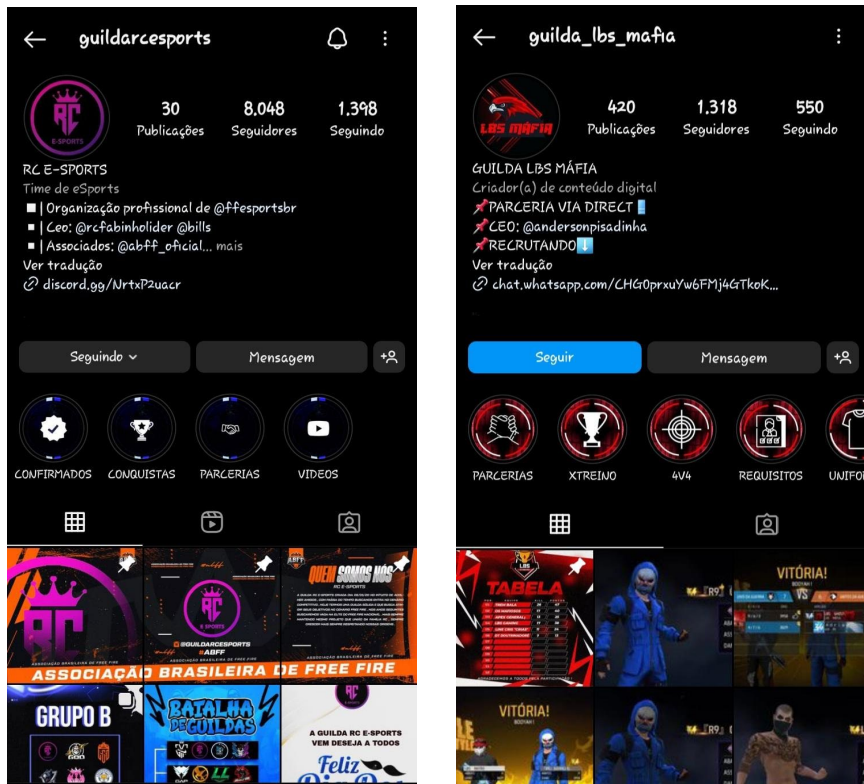
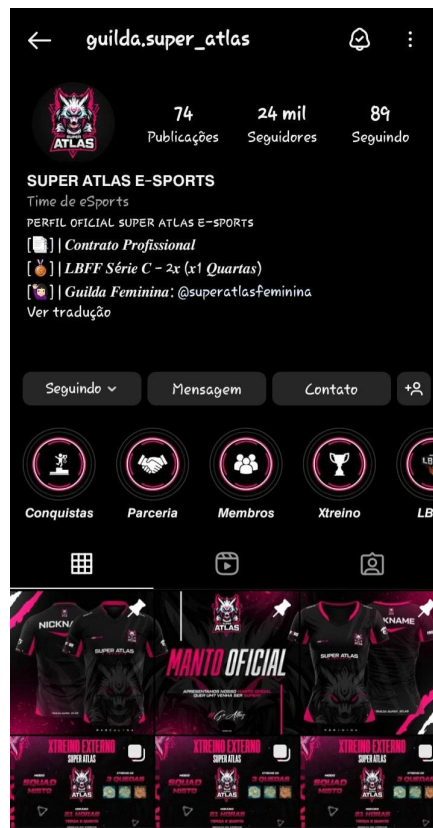
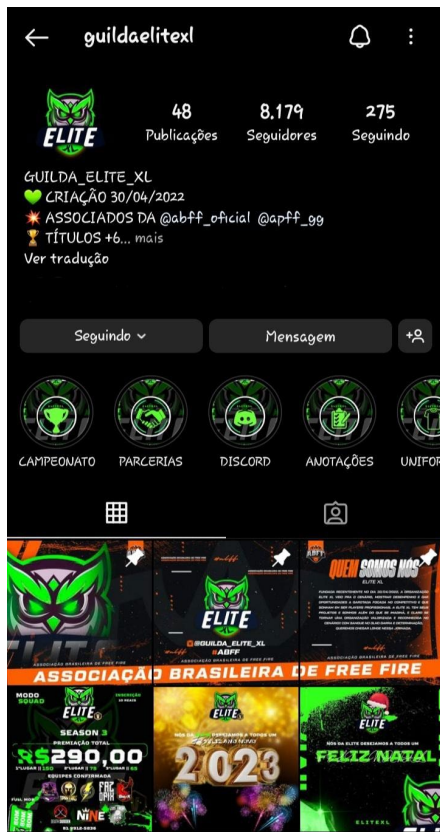


IMAGEM 5: Guilda ELITE XL localizada em Limoeiro no estado de Pernambuco

IMAGEM 6: Guilda SUPER ATLAS E-SPORTS originalmente foi fundada no estado do Ceará mas atualmente está dividida entre o Pará e o Ceará.



Nas imagens abaixo, destacamos um aspecto relevante da organização do mercado de esports em sua periferia do capitalismo. Na primeira imagem, destacamos a Participação da Guilda RC E-SPORTS no campeonato Escanor-Cup. Como indicam os gráficos, o torneio oferece uma premiação máxima de R\$120,00. De forma mais sintomática, o torneio cobra o valor de R\$1,50 pela inscrição. Na imagem número 8 temos a copa realizada pela RC E-SPORTS em Julho/2023. Ali, a premiação chega a R\$300,00 e as inscrições custam R\$5,00. Embora aparentemente trivial, essas imagens são ilustrativas do mercado de aspirações mobilizado pelos esports.

Mirando nos astros milionários dos esports e do streaming, jovens de diversas regiões do país, muitos deles de baixa renda, se inscrevem em torneios que oferecem uma premiação baixíssima, mas com a capacidade de oferecer legitimidade e alguma notoriedade nos círculos periféricos do jogo. Também relevante é o fato de que, ao cobrarem inscrição, esses torneios se configuram em um negócio potencialmente lucrativo, e certamente mais previsível do que a carreira de jogador. Aqui destacamos o elemento da plataformização do trabalho (Grohman, 2020) e mais especificamente a

estrutura de produção e lazer organizada em torno das plataformas digitais observada por Falcão, Macedo e Mussa (2020). Em termos mais diretos, esses torneios são uma ilustração de uma cadeia organizada em torno de grandes plataformas digitais em que os atores centrais, plataformas como Twitch, Discord, Youtube, e a própria Garena, se situam no centro do capitalismo mundial e mobilizam valores milionários, ao passo em que jogadores aspirantes a profissionais investem tempo e dinheiro participando de campeonatos e torneios semi-amadores com baixa perspectiva de sucesso financeiro. Entre os grandes atores globais e os jogadores, vale observar figuras como os CEOs das equipes e organizadores de eventos, que se valem desse mercado de aspirações articulando eventos potencialmente lucrativos e de baixíssimo custo mediados pelas mesmas plataformas digitais (Twitch, Instagram, Garena, etc.).

IMAGEM 7: Campeonato Escanor-Cup.

IMAGEM 8: Copa realizada pela RC E-SPORTS em Julho/2023



Além do mercado de torneios, que mobilizam valores em prêmios, patrocínios e inscrições, o mercado periférico de Free Fire, assim como os grandes jogos, alimenta uma

ampla gama de influenciadores. Na imagem abaixo destacamos a chamada para uma Live da batalha das guildas. A imagem ilustra uma das práticas mais populares no cenário de esports, a midiaticização do evento. Novamente, se no caso de esportes não digitais, como o futebol, a transmissão exige uma ampla gama de equipamentos, e um elevado investimento, os esports favorecem a comodificação da experiência de jogo através do streaming. Nesse sentido, é possível assumir que



Considerações finais

As guildas de Free Fire revelam a influência do neoliberalismo na sociabilidade gamer em um processo que mobiliza modelos do centro do capital internacional às periferias. Esse processo, contudo, está enredado em diversas formas de apropriação, técnica, estética, social, de modo que as tentativas de espelhamento de um modelo global em cenários periféricos constituem novas configurações e constituição de cenas diversas em cada região.

A despeito dessa diversidade, é possível reconhecer marcas de um modo de vida neoliberal, marcado pela relação entre performance individual, conectividade e uma lógica empresarial.

Neste trabalho pretendemos delinear alguns aspectos teóricos e uma breve ilustração do cenário das guildas de Free Fire no Norte e Nordeste do Brasil. No futuro, pretendemos aprofundar a coleta e análise de dados a partir da etnografia digital e multissituada, e acompanhamento das guildas destacadas neste trabalho.

Referências

AMARO, Mariana; FRAGOSO, Suely. **Introdução aos Estudos de Jogos**. Salvador: Edufba, 2018.

d'ANDRÉA, CARLOS d'. **Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos**. Salvador: EDUFBA, 2020.; –(Coleção Cibercultura). Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/32043/4/PlataformasPDF.pdf> acesso 05, maio de 2023

EHRENBERG, Alain et al. **O culto da performance: da aventura empreendedora à depressão nervosa**. Aparecida: Ideias e Letras, 2010.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. **BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo**. *Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, abr./jul. 2020

GROHMANN, Rafael. “Plataformização do trabalho: entre a dataficação, a financeirização e a racionalidade neoliberal”. **Revista Eptic Online**, v. 22, n. 1, 2020.

HORST, H.; MILLER, D. (ed.). **Digital Anthropology**. London/New York: Berg, 2012.

MACEDO, Tarcízio. **Querelas esquecidas dos game studies: monopólio e diversidade configuracional nos esports**. *Galáxia* (São Paulo), [S.L.], v. 48, p. 1-23, 2023. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2553202358769>.

Disponível em:
<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/58769/41725>. Acesso em: 07 jul. 2023.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. “E-Sports, herdeiros de uma tradição”. **InTexto**, v. 45, p. 246- 267, 2019.

MACEDO, Tarcízio; FRAGOSO, Suely. “Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia”. In **Logos** (Uerj), 2019: DOI: <https://doi.org/10.12957/logos.2019.45603>

MACEDO, Tarcízio; KURTZ, Gabriela. **Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em Free Fire.** *Contracampo*, Niterói, v. 40, n. 3, p. 01-23, set./dez. 2021.

MARCUS, G. E. “Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography”. IN: **Annual Review of Anthropology**, Vol. 24, 95-117, 1995.

MESSIAS, José. **Gambiarras nos videogames: conhecimento e técnica nas ruínas do projeto colonial/moderno.** In: Sabrina Paixão; Jaderson Souza; Tainá Felix. (Org.). *Dossiê Lugar de Jogo II*. 1ed. Guarulhos: Game e Arte Ensino de Arte e Cultura: Centro de Ensino e Formação/SESC, 2021, v. 1, p. 40-47.

MESSIAS, José. “Gambiarra como mediação”. **E-COMPÓS (BRASÍLIA)**, v. 23, p. 1-15, 2020.

MORITZEN, K.; FERREIRA, E. “Salve o Teu Carnaval”: Cena Gamer, GTA Roleplay e o Carnaval do Cidade Alta. **Revista Eco-Pós**, [S. l.], v. 25, n. 1, p. 198–222, 2022.