

## **Feuer Frei!: resultados preliminares de um estudo empírico sobre Free Fire<sup>1</sup>**

Ana Luiza PALMEIRA<sup>2</sup>

Gustavo VIANA<sup>3</sup>

Marcos FEITOSA<sup>4</sup>

Maria Luiza ALVES<sup>5</sup>

José MESSIAS<sup>6</sup>

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, MA

### **INTRODUÇÃO**

Com o avanço da tecnologia, a relação entre jogos e as plataformas mobiles começaram a se desenvolver. De acordo com Silva et al. (2016), os primeiros jogos para plataformas móveis apareceram em 1990, em calculadoras gráficas programáveis. Contudo, a era dos jogos móveis realmente começou em 1997 com o game Snake, conhecido popularmente no Brasil como o jogo da Serpente (cobrinha), pré-instalados nos celulares da Nokia, marcando o início da expansão e intersecção entre dispositivos móveis e jogos. Diante da evolução crescente dos softwares e hardwares, os jogos para celulares ficaram cada vez mais elaborados se aproximando dos consoles em termos de complexidade e qualidade.

Atualmente, há uma vasta gama de jogos móveis que encantam muitas pessoas, transformando-as em jogadores ativos. Neste contexto, este artigo visa criar um perfil das pessoas que jogam ou jogavam Garena Free Fire (2017) com ênfase nas regiões Norte e Nordeste do Brasil a fim de entender se há, como aponta Macedo (2023), um declínio ou possível desinteresse em relação ao jogo, e quais os motivos do mesmo. Lançado no dia 4 de dezembro de 2017, Free Fire é um jogo do gênero Battle Royale

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA. Bolsista PIBIC UFMA. Email: [ana.lsp@discente.ufma.br](mailto:ana.lsp@discente.ufma.br)

<sup>3</sup> Mestrando do PPGCOM/UFMA com bolsa Capes. Graduado em Comunicação Social/Jornalismo pela UFMA. Ex-bolsista PIBIC CNPq. Email: [gusvianaufma@gmail.com](mailto:gusvianaufma@gmail.com)

<sup>4</sup> Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA. Bolsista de extensão PROEC/UFMA. Email: [marcos.feitosa@discente.ufma.br](mailto:marcos.feitosa@discente.ufma.br)

<sup>5</sup> Mestranda em Comunicação pela UFF. Graduanda em Estudos de Mídia e Antropóloga formada pela UFF. Email: [ma\\_luiza@id.uff.br](mailto:ma_luiza@id.uff.br)

<sup>6</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do curso de Jornalismo da UFMA e pesquisador do PPGCOM/UFF. Coordenador do GamerLab/UFMA. email: [jose.cmsf@ufma.br](mailto:jose.cmsf@ufma.br)

desenvolvido pela empresa vietnamita 111dots Studio e distribuído pela singapurense Garena, o game mobile conquistou um grande público devido ao seu formato acessível e baixos requisitos técnicos, ou seja, não era necessário ter um celular de última geração ou de alto custo para jogar. O jogo rapidamente se tornou popular no mundo, tendo 150 milhões de jogadores ativos diários em 2021, segundo dados divulgados pela Garena<sup>7</sup>. O cenário do jogo Free Fire se introduziu de forma acelerada no contexto competitivo global desde o primeiro campeonato mundial do jogo, a Free Fire World Cup, sediado na Tailândia em 2019. O que acendeu uma busca crescente pela profissionalização através dos esports (Macedo, Fragoso, 2019; Macedo, Falcão, 2019).

Em novembro de 2024, o Brasil sediará a final global da 5ª edição do Free Fire World Series (FFWS). Apesar desse alto pico de jogadores em 2021, autores como Macedo (2023) têm apontado que existe um possível abandono dos jogadores do Free Fire ao longo dos últimos anos. Diante disso, o Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarra e Mediações em Rede (GamerLab) elaborou um questionário distribuído entre jogadores das regiões Norte e Nordeste para que eles relatassem suas dificuldades e eventuais motivos para deixarem de lado o jogo. O recorte regional tem como objetivo mapear as especificidades das cenas gamers (Grimes, 2015; Ferreira, Moritzen, 2022) locais, além de apresentar as possíveis soluções/apropriações/resultados encontradas para os desafios de infraestrutura e acesso.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A pesquisa de Macedo (2023), que tem como objeto o jogo Free Fire e o cenário competitivo em torno do jogo, aponta que existe uma diversidade de situações de jogo para os esports. Ele elenca quatro tipos: profissional, de bricolagem, comunitário e escolar. Segundo o autor:

[...] as quatro configurações devem ser lidas como uma opção a outros modos de gradação dos e-sports e, em geral, dos esportes, o que também inclui aquela que determina a cisão entre o amadorismo de um lado e o profissionalismo de um outro. O e-sport profissional seria, desse ponto de vista, apenas mais uma modalidade dentro da multiplicidade configuracional da prática que coexistiria com outras, e cuja matriz topológica pode ser concebida por meio de variadas configurações espaciais e materiais. (MACEDO, 2023, pg. 9)

---

<sup>7</sup> Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-atingiu-150-milhoes-de-jogadores-diarios-em-2021.ghtml>

Macedo usa da pesquisa de Damo (2005) para exemplificar essas categorias usando o futebol como referência. O e-sports profissional remete a uma partida com jogadores que são pagos para exercer sua função por organizações (times) e jogam seguindo as regras tanto impostas no próprio jogo, como as regras da liga na qual eles participam. Os e-sports de bricolagem seriam o que no futebol se chama de “pelada”, um jogo improvisado, informal, podendo ser em times, em duplas ou o X1(partidas de um jogador contra o outro).

O autor também cita o esport comunitário usando termos de futebol, o jogo de várzea, times e campeonatos de bairro, no qual alguns desses times até possuem uma certa infraestrutura para oferecer aos seus jogadores. Por último, há o esport escolar, vinculado a instituições de ensino, feito de forma pedagógica e disciplinar. Macedo (2023) ressalta que essas comparações e apontamentos são necessários para uma melhor compreensão das atividades esportivas em torno dos videogames.

## **O CENÁRIO COMPETITIVO NACIONAL E REGIONAL**

Bastante popular no cenário de Esports, o jogo multiplayer Free Fire, publicado pela Garena em 2017, conquistou um grande público e se desenvolveu rapidamente no cenário competitivo, estimulando o desenvolvimento de diversas equipes e promoção de vários campeonatos pelo mundo. As principais competições na América Latina são a Free Fire World Series LATAM e a Free Fire World Series Brasil. Desde 2020, a Liga Brasileira de Free Fire já teve nove edições, tendo a equipe Loud como a última campeã. A LBFF 2 não aconteceu devido a Pandemia de Covid-19 e a Garena passou para a edição seguinte<sup>8</sup>.

Nos dias 24 e 25 de fevereiro de 2024, 12 equipes da América Latina se reuniram em São Paulo para participar do Garena Free Fire Mobile Challenge, competição promovida pela liga Snapdragon Pro Series Powered by Samsung Galaxy<sup>9</sup>, que atualmente é a maior competição de jogos mobile do mundo. A Snapdragon Pro Series abrange competições dos jogos: Mobile Legends (Moonton, 2016), Call of Duty, Brawl Stars, Free Fire, Clash of Clans, BGMI Krafton e Asphalt Legend; e na América

---

<sup>8</sup> Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/free-fire/lista/2023/08/08/c-lbff-times-e-jogadores-campeoes-da-liga-de-free-fire.ghtml>

<sup>9</sup> Disponível em:<https://snapdragonproseries.com/pt/>

---

Latina somente BGMI Krafton não participa. Há uma série da competição que é a Snapdragon Mobile Masters que envolve os melhores jogadores do mundo.

O Brasil possui a sua própria arena de competições, diferentemente de outros países da América Latina, e a Garena, para o ano de 2024, anunciou a segunda renomeação da Liga Brasileira de Free Fire (LBFF) para Free Fire World Series (FFWS) Brasil. A primeira etapa, de abril a junho de 2024 e com premiação de 700 mil reais, contou com a participação de 18 times que disputaram três vagas para a Esports World Cup (EWC)<sup>10</sup>. A segunda etapa da competição está prevista para ter início em 27 de julho e a grande final acontecerá em 28 de setembro. A empresa também anunciou que a competição também terá duas edições por ano. A primeira edição do EWC 2024 acontecerá entre julho e agosto de 2024, na Arábia Saudita, e reunirá as melhores equipes de diversos jogos online. A competição promete reunir mais de 1.500 jogadores de elite, 500 equipes e oferecerá uma premiação de US\$60.000.000.

A FFWS LATAM, atual substituta da antiga Free Fire League latinoamericana, é uma competição que reúne as melhores equipes da América Latina e teve seu início em 2024, oferecendo uma premiação de US\$100.000. A competição que teve início em março, contou com 18 equipes que passaram pelas fases de definição (22 de março a 7 de abril) e grupos (27 de abril a 19 de maio) e a grande final em 1º de junho. A final contou com oito partidas entre 12 equipes. Com essas mudanças, os campeonatos mundiais foram divididos em quatro regiões: Brasil, LATAM, Ásia e MEA (Oriente Médio, Europa e África). A quinta edição da Free Fire World Series Final Global acontecerá em novembro de 2024, no Rio de Janeiro<sup>11</sup>. A última equipe a ganhar um campeonato mundial de Free Fire foi a brasileira Magic Squad.

## **METODOLOGIA**

Utiliza-se a pesquisa de campo, por meio da distribuição de um questionário, para coletar dados da comunidade estudada. A professora e pesquisadora Eva Maria Lakatos afirma que esse tipo de pesquisa é fundamental, pois visa compreender vários aspectos da sociedade, explica ainda que:

---

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.esportsworldcup.com/en/about>

<sup>11</sup> Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/games/final-do-mundial-de-free-fire-2024-no-brasil-em-novembro>

---

Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. (...) Consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presume relevantes, para analisá-los. (LAKATOS, 2003, p. 186).

A autora esclarece que as vantagens do uso da pesquisa de campo são o acúmulo de informações sobre determinado fenômeno e a facilidade na obtenção de uma amostragem de indivíduos sobre determinada população ou classe de fenômenos. Como dito, utilizamos um questionário para realizar essa pesquisa, ele é um instrumento de coleta de dados que não precisa da presença do entrevistador, ele foi desenvolvido com perguntas que despertam o interesse do receptor, no sentido de que ele preencha e devolva o questionário dentro de um prazo razoável, além de ser on-line faz com que se atinja um maior número de pessoas e facilita a distribuição. O objetivo dele foi criar um perfil das pessoas que jogam ou jogavam Garena Free Fire (2017) e comprovar a veracidade da hipótese criada que fala sobre o declínio do jogo, com ênfase nas regiões Norte e Nordeste do Brasil.

Para elaboração das perguntas foi necessária a leitura dos artigos de autores como Tarcízio Macedo (2023) ao falar das diversidades configuracionais dos *esports*, termo “usado para considerar e definir um conjunto de situações de jogo que compõe as atividades e experiências esportivas voltadas para videogames” (MACEDO, 2023, p. 3). Além de Falcão et al. (2020) ao ressaltar que o cenário brasileiro de *esports* vai além de equipes, jogadores ou oportunidades de marketing, pois envolve também a compreensão de questões sociais e problemas estruturais do Brasil.

O questionário pode ser composto de perguntas abertas e/ou fechadas. A distinção entre esses dois tipos reside na forma como o entrevistado responde às questões. De acordo com a autora Ana Lucia Novelli (2005), ambas as formas possuem vantagens e desvantagens que devem ser cuidadosamente analisadas na fase de elaboração das perguntas. Em nosso estudo, decidimos utilizar ambos os tipos de perguntas, pois as perguntas fechadas facilitam a obtenção de dados quantitativos, enquanto as perguntas abertas proporcionam uma compreensão mais profunda sobre o funcionamento das comunidades e dos torneios informais de Free Fire, bem como sobre a experiência dos jogadores com o Free Fire.

---

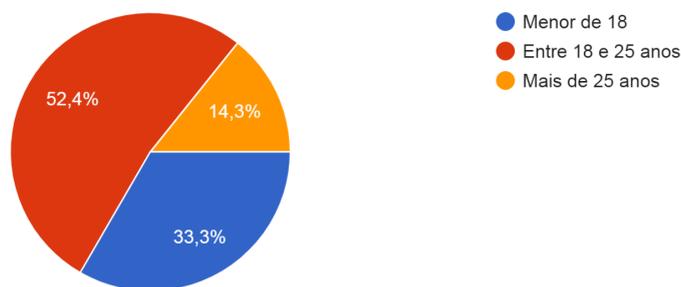
Distribuímos o questionário por meio da rede social Instagram, nas contas das guildas que encontramos nas pesquisas anteriores (MESSIAS et al, 2023), e no serviço de mensagens instantâneas WhatsApp por meio do link para um “grupos de recrutamento”, uma espécie de “antessala” da guilda, que algumas delas deixam no perfil. Além disso, foi feita uma postagem nas redes sociais do grupo de pesquisa GamerLab para aumentar o alcance do questionário. A partir das respostas obtidas foi feita uma filtragem para a análise realizada neste trabalho.

## **RESULTADOS**

O questionário foi uma forma de encontrar novos dados e ter contato com os jogadores das regiões estudadas, a participação deles é fundamental para entender como essas comunidades se relacionam com o universo dos jogos mobile e as implicações desse fenômeno em um contexto regional. Para isso, foram feitas dezenove perguntas que questionavam sobre particularidades do jogo no recorte das regiões Norte e Nordeste, questões socioeconômicas para entender o perfil desses indivíduos e as comunidades derivadas dele. A partir da compilação dos dados das 21 respostas obtidas até o momento, foi possível gerar gráficos para a análise, para tornar a pesquisa mais visual. Os dados que obtivemos como idade, escolaridade, frequência de acesso e características do jogo são o produto final deste processo e deve explicitar as hipóteses criadas ao longo do estudo, bem como seus resultados.

Até o momento conseguimos respostas de jogadores dos estados do Maranhão, Piauí, Paraíba, Pará, Ceará, Tocantins, Pernambuco, dentre outros. A maior parte das respostas são do Maranhão, e em relação à idade, 52,4% são de pessoas que estão entre os 18 e 25 anos, logo são maiores de idade que tiveram contato com o jogo e suas comunidades.

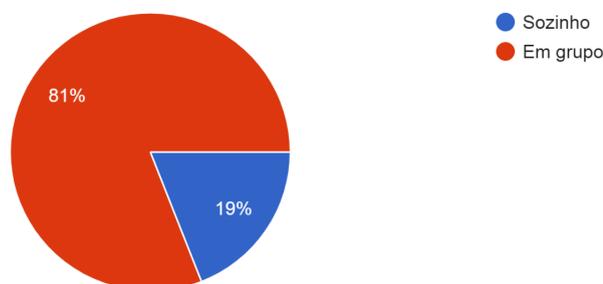
### **Gráfico 1: Idade**



**Fonte: Pesquisa de Campo, 2024**

Quando questionados sobre se jogavam sozinhos ou em grupo, a maioria respondeu que jogam em grupo. A alta porcentagem de jogadores que preferem jogar em grupo sugere que Free Fire facilita a criação de comunidades virtuais. Os jogadores se reúnem, formam times, e frequentemente interagem entre si, o que fortalece laços sociais e a sensação de pertencimento a um grupo, como aponta Macedo (2023).

**Gráfico 2: Preferência de jogo**



**Fonte: Pesquisa de Campo, 2024**

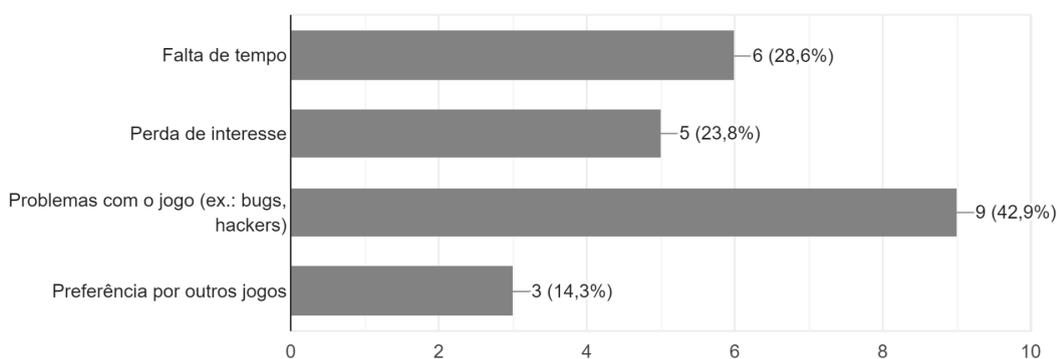
A cooperação e a comunicação necessárias para alcançar objetivos comuns no jogo incentivam a interação social, o que pode levar a amizades feitas fora do ambiente do jogo. Em uma das perguntas abertas, um dos colaboradores do questionário contou que apesar de nunca ter visto sua equipe pessoalmente os vê como amigos, chegando a usar o termo “família”, pois acabam convivendo diariamente.

A preferência por jogar em grupo também se alinha com a crescente cultura dos esports, nas quais equipes competem em torneios e campeonatos. Isso pode incentivar os jogadores a participar de competições mais formais, aumentando a popularidade e a legitimidade do jogo como um esporte.

Com o passar dos anos, o jogo se tornou menos popular, fazendo com que ocorresse um declínio do número de jogadores. Para entender se e como se dá esse fenômeno, perguntamos no questionário se essas pessoas ainda jogavam Free Fire e o que obtivemos foi que 33,3% dos respondentes deixaram de jogar.

Ao perguntar os motivos dessas pessoas deixarem o jogo, conseguimos elencar essas motivações:

**Gráfico 3: Motivos pelo quais deixou de jogar**



**Fonte: Pesquisa de Campo, 2024**

Os participantes tiveram a possibilidade de elencar mais de um motivo, visto que geralmente é um conjunto de fatores que motiva essa decisão. Segundo as respostas obtidas, um dos fatores decisivos para esse “abandono” está relacionado aos problemas que surgiram no jogo ao longo das atualizações. De acordo com Macedo (2023), inicialmente, o jogo era facilmente acessível por ser um aplicativo leve, demandando pouco espaço no dispositivo móvel, o que permitia que usuários com aparelhos menos avançados pudessem jogá-lo. Entretanto, com o passar das atualizações, o jogo foi ficando cada vez mais pesado, o que reduziu o número de acessos e levou pessoas, semelhantes às participantes da pesquisa, a desistirem de continuar jogando.

Com base nos resultados apresentados nesta exposição preliminar dos dados, é possível observar que o Free Fire tem mostrado sinais de enfraquecimento com o passar dos anos desde o seu lançamento. As mudanças no aplicativo afetaram a sua funcionalidade, o que resultou em uma redução no número de jogadores, modificando as formas e frequência de campeonatos informais que eram realizados nas regiões estudadas e são frequentemente citados pelos contribuintes do questionário. O

---

questionário ainda está em circulação e esperamos com essa pesquisa reunir referências para futuras pesquisas sobre esse fenômeno.

**PALAVRAS-CHAVE:** Free Fire; Esports; diversidade configuracional; questionário.

## REFERÊNCIAS

DUARTE, J.; BARROS, A. et al. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2003.

FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I.; MACEDO, T. At the edge of utopia. Esports, neo-liberalism and the gamer culture's descent into madness. *Journal Gamevironments*, Bremen, v. 13, n. 2, p. 382-419, 2020.

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> .

MACEDO, Tarcízio. Quem não sonhou em ser jogador de videogame? Free Fire, movimento e as mediações do esporte no Brasil. 2023. 430 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2023.

SILVA, Leonardo Ferreira et al. O crescimento dos jogos no mercado mobile e suas acessibilidades. *Revista Caribena de Ciências Sociais*, (2016)