
Apostando alto: *esports*, *Free Fire* e as múltiplas mediações de um movimento (in)visível no Brasil¹

Tarcízio Macedo²

Universidade Federal Fluminense – UFF
Fundação Oswaldo Cruz – Fiocruz

Resumo

Este artigo investiga como múltiplas mediações moldam as trajetórias e o sucesso de jogadores brasileiros de *Free Fire* rumo à profissionalização. A partir de uma etnografia multissituada com 42 jogadores de nove cidades do Brasil, entre 2020 e 2023, a pesquisa descreve os elementos que favorecem a visibilidade e o reconhecimento de dez jogadores em um cenário marcado por desigualdades estruturais. Com base na teoria latino-americana das mediações e em contribuições dos *game studies* e da economia política do jogo, a análise de conteúdo categorial e etnográfico mostra que as trajetórias de destaque dependem de um ecossistema desigual e altamente mediado, em contraponto ao discurso de meritocracia neoliberal predominante. O estudo identificou cinco mediações que operam de forma imbricada, impactando a visibilidade, oportunidades e continuidade nas competições, com destaque para as mediações institucionais e individuais. Os resultados também mostram que o sucesso competitivo depende da articulação entre agência individual e condições materiais (econômicas, infraestruturais e geográficas) e simbólicas (de classistas e socioculturais).

Palavra-chave: *esports*; *game studies*; mediação; etnografia; *Free Fire*.

Introdução

Os esportes eletrônicos, popularmente conhecidos como *esports*, são um fenômeno sociotécnico, cultural e midiático que integra de forma crescente a paisagem contemporânea da comunicação e do entretenimento digital. Caracterizam-se por práticas competitivas organizadas em torno de *videogames* que envolvem diferentes plataformas, gêneros e modalidades, articulando-se com transformações tecnológicas, comportamentais e mercadológicas. A atividade de jogo é mediada por dispositivos específicos – computadores pessoais, consoles domésticos e dispositivos móveis – e passível de ser assistida por públicos de diferentes tamanhos, de forma presencial ou *on-line*.

Embora nem todos os jogos digitais sejam projetados para a competição, as ligas e campeonatos de *esports* influenciam fortemente o mercado e moldam a experiência

¹ Trabalho apresentado no GP 30 – Tecnologias e Culturas Digitais do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com período sanduíche na Espanha. Pesquisador associado e professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM, UFF), em regime de pós-doutorado financiado pelo CNPq. E-mail: tarciziomacedo@gmail.com.

contemporânea do jogo (Falcão *et al.*, 2023; Wardaszko *et al.*, 2019). Isso contribui para que este fenômeno se configure não apenas como um campo de disputa entre diferentes *stakeholders* e setores sociais (jogadores, desenvolvedoras de jogos, governos, espectadores, fãs, equipes, patrocinadores, empresas de mídia etc.), mas como um vetor de inovação e mudança que reconfigura continuamente o ecossistema dos *videogames* no mundo.

A popularização deste fenômeno estimulou uma proliferação de equipes aspirantes, semiprofissionais, universitárias e profissionais de jogadores que se dedicam à prática esportiva voltada aos jogos digitais em diferentes partes do mundo, inclusive no Brasil. No ecossistema de *esports*, sob a camada inferior de *pro-players* bem-sucedidos, nome pelo qual são conhecidos os jogadores profissionais de *videogames*, ainda existe uma multidão de entusiastas praticando suas habilidades em casa ou em ambientes comunitários (*lan houses*, por exemplo). Eles facilmente acumulam longas jornadas de trabalho e recebem quantias irrisórias ou nenhuma remuneração enquanto são mobilizados por diversão, amor e desafio (Bulut, 2020; Falcão; Marques; Mussa, 2020; Johnson; Woodcock, 2017; Woodcock; Johnson, 2019), na esperança de se posicionarem melhor para futuras oportunidades de emprego (Macedo; Kurtz, 2021).

A literatura recente no campo dos *game studies* destaca que é um discurso antiético, enganoso e excludente afirmar que qualquer pessoa está a poucos passos de se tornar um dos principais *streamers*³ ou *pro-players* de um cenário competitivo. Aponta ainda que a trajetória de ascensão dos jogadores é profundamente condicionada e moldada por uma série de mediações e circunstâncias — de classe social, gênero, raça/etnia, além de fatores materiais, socioculturais, econômicos, históricos e geográficos — que, quando não favorecem diretamente, ao menos não impõem barreiras adicionais na caminhada rumo ao topo (Falcão *et al.*, 2020; Falcão; Marques; Mussa, 2020; Johnson; Woodcock, 2017; Macedo; Fragoso, 2020; Macedo; Kurtz, 2021; Taylor, 2012; Witkowski, 2012; Woodcock; Johnson, 2019).

Se o sucesso profissional também está ligado a mediações que atravessam as práticas dos jogadores, surgem algumas questões: quais mediações, afinal, são essas? Como elas se relacionam? O que elas conferem a eles? Quais são os seus efeitos? Inserido neste contexto e a partir desses questionamentos, este trabalho investiga as múltiplas

³ Indivíduo que transmite conteúdo ao vivo pela internet.

mediações que moldam as experiências e trajetórias de jogadores brasileiros de *Free Fire* (FF), jogo para dispositivos móveis publicado pela desenvolvedora Garena, de Singapura, desde 2017.

O objetivo é descrever alguns dos elementos (aqui chamados de mediações) que contribuem e influenciam para que um jogador de *videogame* tenha êxito em um país de dimensões continentais como o Brasil, em termos de visibilidade, repercussão e reconhecimento de suas atividades. Esse sucesso adiciona força às carreiras dos jogadores que, por sua vez, se acopla às práticas por eles lançadas, fortalecendo-as. Considerando que *pro-players* se destacam mediante a visibilidade de suas atividades competitivas, mostrarei como a noção de mediação no cenário brasileiro de FF só pode ser abordada dentro do interior de suas dinâmicas e, portanto, de suas comunidades.

Fundamentação teórica

O artigo fundamenta-se na teoria das mediações latino-americana, a partir das contribuições de Jesús Martín-Barbero (2001, 2002, 2004) e Guillermo Orozco (1994, 2000, 2005), e em adaptações oferecidas por pesquisadores brasileiros de jogos (Fragoso, 2017; Amaro; Fragoso; Seula, 2021). Articulado a esse referencial, mobilizo conceitos e abordagens dos *game studies* e da economia política do jogo (Bulut, 2020; Falcão *et al.*, 2020; Falcão; Marques; Mussa, 2020; Johnson; Woodcock, 2017; Macedo; Fragoso, 2020; Macedo; Kurtz, 2021; Taylor, 2009, 2012, 2022; Woodcock; Johnson, 2019) para reforçar a análise. Martín-Barbero (2001, 2002, 2004) foi um precursor que defendeu a investigação das mediações, buscando entender onde os sentidos são produzidos e valorizando as lógicas plurais ativadas nos usos dos meios, indo além do midiacentrismo.

Para este autor, mediação não possui uma única definição, mas se constitui de forma plural como o “lugar” de construção de sentido no processo de comunicação e interação entre produção e recepção – trata-se, portanto, de “mediações”. Devido à complexidade e dificuldade de aplicação empírica das formulações de Martín-Barbero, Guillermo Orozco (1994, 2000, 2005) revisitou o conceito, propondo uma reorganização baseada em cinco tipos de múltiplas mediações para tornar a teorização mais acessível ao nível prático. Com base em seus escritos (Orozco, 1994, 2000, 2005), elas são divididas da seguinte forma:

- **Mediações individuais:** ligadas à individualidade dos sujeitos, habilidades cognitivas, crenças, esquemas mentais e repertórios que medeiam a criação de significado.

- **Mediações referenciais:** características estruturais de um contexto, como classe social, gênero, idade, etnia, valores familiares, nível educacional e origem socio-geográfica.
- **Mediações institucionais:** fatores de pertencimento social de média escala, como família, escola, igreja, trabalho e grupos de pares, onde os sujeitos integram e dão sentido à produção de sentidos.
- **Mediações tecnológicas (ou ludo-tecnológicas):** influências dos aparelhos e formatações técnicas dos meios. Adaptada aos *game studies*, esta mediação é referenciada como “ludo-tecnológica” para atividades de jogo, infraestruturas e equipamentos (Fragoso, 2017; Amaro; Fragoso; Seula, 2021).
- **Mediações situacionais:** contexto imediato da recepção (ambiente físico, individual/coletivo) e estado de ânimo dos sujeitos.

O modelo de Orozco, embora originalmente focado na recepção televisiva, é adaptável a diferentes experiências empíricas. Pesquisadores brasileiros, por exemplo, aplicaram essa abordagem aos *game studies*, notadamente Suely Fragoso (2017) e Mariana Amaro, Suely Fragoso e Roger Seula (2021), ajustando e acrescentando mediações às peculiaridades da comunicação e dos jogos digitais. Essa construção teórica, pensada a partir do contexto regional latino-americano, aproxima-se da ideia de *assemblage* (associação/montagem/composição) defendida por T. Taylor (2009, 2022) no campo dos *game studies*. Nela, a autora sugere que a experiência de jogar, em qualquer um dos seus momentos, é resultado de uma combinação complexa de diversos atores e locais interconectados de forma situada, incluindo artefatos materiais, locais, redes, políticas, governanças e leis que influenciam cada experiência de jogo (Taylor, T., 2009, 2022) – em outros termos, isso significa que a experiência de jogo pode ser entendida a partir de mediações em diferentes níveis e escalas.

Procedimentos metodológicos

Em termos metodológicos, a pesquisa foi conduzida por meio de uma etnografia multissituada (Marcus, 1995) de junho de 2020 a janeiro de 2023, iniciada na comunidade de FF em Belém (PA) e expandida a partir da trajetória de jogadores da Taça das Favelas *Free Fire* (TFFF), campeonato organizado pela Central Única das Favelas (CUFA) durante a vigência da pandemia de covid-19 e das políticas de controle da crise sanitária. O acesso inicial aos interlocutores ocorreu a partir de uma etnografia pelos espaços

digitais nos quais as comunidades do Pará e de Belém se construíam, principalmente em páginas no *Instagram*, a plataforma mais usada pelos jogadores no país.

A pandemia e a ausência de competições presenciais me levaram a rastrear grupos e perfis *on-line*, o que me conduziu ao torneio da CUFA. A pesquisa seguiu as conexões dos jogadores da TFFF por diferentes cidades brasileiras, promovendo diferentes níveis de diálogos com 42 jogadores de periferias brasileiras, todos eles campeões estaduais e nacionais da competição por diferentes estados. Esse trabalho de campo envolveu notas detalhadas, conversas regulares com diferentes atores do cenário comunitário (*coachs*, organizadores de eventos, jogadores e organizadores de equipes), recursos comunitários em rede, além da participação em partidas, eventos *on-line* e canais de comunicação desses coletivos.

Desse total de interlocutores, houve o aprofundamento com dez jogadores, dois de cada região do país, respectivamente das cidades de Belém (PA), Porto Alegre (RS), Pendências (RN), Campo Grande (MS), Paranaguá (PR), Aracaju (SE), Rio de Janeiro (RJ), São Paulo (SP) e Boa Vista (RR). Com eles joguei e conversei via *Discord*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Zoom* e pelo *chat* do jogo durante todo o período da pesquisa. Os diálogos apresentados aqui, no entanto, não representam a totalidade dos 42 jogadores com os quais conversei ao longo do trabalho de campo – uma vez que muitos deles abandonaram o jogo em diferentes momentos da pesquisa –, mas sim aqueles que se envolveram em discussões comigo até o final do estudo. Para interpretar os materiais etnográficos, mobilizo a análise de conteúdo categorial (Sampaio; Lycarião, 2021) e análise de conteúdo etnográfico (Altheide, 1987; Espírito Santo; Soares, 2015), com a organização dos conteúdos em categorias e códigos interpretativos.

Essa análise convergiu com cinco mediações propostas por Orozco (1994, 2000, 2005), cuja definição e identificação de códigos foram construídas a partir do que emanou do campo dos próprios jogadores, priorizando a epistemologia e cosmopercepção (Oyěwùmí, 2002) do movimento comunitário. As mediações são individuais, referenciais, institucionais, situacionais e tecnológicas – esta última adaptada por Amaro, Fragoso e Seula (2021) ao contexto dos *game studies* como “ludo-tecnológica”. As cinco mediações foram adotadas de forma imbrincada, com 52 códigos temáticos (descendentes do campo e ascendentes dos diálogos) para detalhar cada mediação. Um Livro de Códigos (LdC) e um Formulário de Codificação (FdC) foram utilizados para sistematizar a

codificação, permitindo que um mesmo turno de fala fosse categorizado em mais de uma unidade de registro para captar a intersecção das mediações.

Para descrevê-las, parto das referências que são feitas a essas mediações durante a condução dos encontros e da escuta das histórias e memórias dos jogadores para, posteriormente, conectá-las ao modelo analítico construído a partir da cosmopercepção (Oyěwùmí, 2002) do movimento comunitário. A análise de conteúdo seguiu critérios específicos, definindo as unidades amostrais ou de conteúdo como os próprios encontros epistêmicos com os dez interlocutores que permaneceram até o final da pesquisa (especificamente interações registradas em áudio ou texto), enquanto as unidades de análise ou de codificação consistiram em cada turno de fala dos jogadores (um total de 3.315 turnos transcritos, que correspondem a 681.929 mil caracteres e 133.848 palavras). Por fim, as unidades de contexto foram delimitadas em macro (referencial teórico e configurações sociais dos *esports*) e micro (perfil sociodemográfico e histórico competitivo dos jogadores, a partir de relatos etnográficos de cada um dos dez principais interlocutores).

Considerações finais

Os resultados revelaram o predomínio das mediações institucionais (41%, 1.774 turnos de fala), que abrangem fatores de pertencimento social e sociabilidade que vão além da interação jogo-jogador, incluindo família, escola, igreja, trabalho, grupos de amigos, amizade, visibilidade, reconhecimento, influenciadores, mídia, decisões da CUFA/TFFF e Garena, companheiros de equipe, patrocinadores e federações. A segunda mediação mais frequente, com 29% das falas (1.253 turnos), engloba características pessoais, habilidades cognitivas, crenças, metas, questões psicológicas, estilo e tempo de jogo, táticas, domínio do *metagame*, “gambiarra” (improviso frente à precariedade) e a visão de *FF* como trabalho ou oportunidade.

Destaca-se ainda a influência da origem geográfica e da infraestrutura (mediações referencial e ludo-tecnológica) nas possibilidades de participação e ascensão no cenário competitivo. A terceira mediação mais proeminente, a referencial (13%, 552 turnos), relaciona-se a fatores estruturais como classe social, geografia/espço e pandemia. A geografia impacta diretamente a qualidade da conexão, acesso a equipamentos e participação em torneios, já que a maioria das competições oficiais e a infraestrutura de jogos e *hardwares* estão concentradas no Sudeste.

A quarta mediação mais significativa foi a ludo-tecnológica, com 11% das falas (492 turnos). Ela diz respeito à conexão, qualidade de dispositivos, servidores, atualizações e limitações técnicas. As dificuldades com *hardwares* desatualizados e conexão instável são mais acentuadas em áreas periféricas. Essas limitações, por outro lado, exigem maior habilidade individual e estratégias de improviso dos jogadores, discutidas em trabalho recente (Macedo, 2025). Entre todos os jogadores, a mediação situacional foi a menos frequente, referindo-se ao ambiente imediato do jogo e ao estado emocional dos jogadores durante as partidas. A análise mostra que essas mediações são interdependentes e operam de forma imbricada, desafiando a noção meritocrática amplamente difundida nos discursos sobre os *esports*.

Na carreira de *pro-player*, geralmente se coloca sob os holofotes os jogadores – tanto profissionais quanto amadores – e o esforço individual que eles empenham (sua agência) como uma condição definidora do sucesso que podem alcançar em um jogo. As práticas esportivas, de consumo e de trabalho que surgem nos *esports*, e a partir deles, certamente são moldadas pelas habilidades e criatividade dos jogadores (suas capacidades agências), mas não se limitam a esses aspectos. Esse tipo de enquadramento, porém, faz com que muitos deles vejam que a busca por uma carreira é dada como certa a partir da premissa de que seus esforços, enquanto forma de trabalho, serão recompensados pelo mérito individual. Em outro trabalho (Macedo; Kurtz, 2021), discuti o quanto essa assimilação, baseada na ideologia e racionalidade neoliberal, mascara e mantém as relações de poder assimétricas do capitalismo digital.

O artigo conclui que o sucesso nas carreiras dos jogadores de *esports*, especialmente em *FF*, é profundamente influenciado e condicionado por múltiplas mediações materiais (socioeconômicas, infraestruturais e geográficas) e simbólicas (classistas e socioculturais) que excedem o esforço e o mérito individual, sendo moldado por desigualdades estruturais e formas de agência situadas. Os jogadores do movimento comunitário de *FF* no Brasil, porém, estão conscientes de muitas dessas mediações e as utilizam para dar sentido às suas experiências, apesar da predominância de discursos neoliberais que mascaram as desigualdades estruturais do cenário competitivo (Macedo; Kurtz, 2021).

Além disso, as mediações estão em permanente fluxo, agindo como centros de forças em disputa que fornecem ou limitam a direção e características dos movimentos comunitários. A permanência de um jogador está condicionada à sua capacidade de obter

repercussão/visibilidade e de se manter em movimento, navegando pelas circunstâncias específicas que as mediações impõem e empreendendo estratégias variadas (cf. Macedo, 2025). A pesquisa sublinha, portanto, a importância de reconhecer a complexidade do cenário competitivo de *esports* e as diversas dimensões que o atravessam, desafiando a visão simplista do mérito individual e da ideologia neoliberal como único fator de sucesso (ou fracasso) de jogadores profissionais em *videogames*. Ao mapear essas mediações, o estudo contribui para repensar os *esports* como fenômeno sociocultural complexo marcado por disputas estruturais.

Referências

- ALTHEIDE, David. Ethnographic Content Analysis. **Qualitative Sociology**, Cham, v. 10, n. 1, p. 65-77, 1987.
- AMARO, Mariana; FRAGOSO, Suely; SEULA, Roger. Mediações nos e-sports e streaming de jogos: uma exemplificação a partir da performance do pro-player BrTT. **Animus**, Santa Maria, v. 20, n. 43, p. 246-268, 2021.
- BULUT, Ergin. **A Precarious Game**: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry. Ithaca: ILR Press, 2020.
- ESPÍRITO SANTO, Paula; SOARES, Isabel. Meeting the loose ends with ethnographic content analysis. **Revista Debates**, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 25-48, 2015.
- FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. #BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, 2020.
- FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan; MACEDO, Tarcízio. At the Edge of Utopia. Esports, Neoliberalism and the Gamer Culture's Descent into Madness. **Journal Gamevironments**, Bremen, v. 13, n. 2, p. 382-419, 2020.
- FRAGOSO, Suely. **Materialidades do Gameplay**: uma abordagem comunicacional de situações de jogo. 2017. 47 f. Projeto de Pesquisa apresentado para a Chamada CNPq 12/2017 – Bolsas de Produtividade em Pesquisa – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.
- JOHNSON, Mark; WOODCOCK, Jamie. 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. **Information, Communication and Society**, London, v. 22, n. 3, p. 336-351, 2017.
- MACEDO, Tarcízio. A batalha de muitos, o glamour de poucos: *esports*, materialidades e gambiarra em *Free Fire*. **Cuadernos de Antropología Social**, Buenos Aires, v. 61, p. 47-7, 2025.

MACEDO, Tarcízio; FRAGOSO, Suely. Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 2, p. 106-123, 2019.

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. 1-23, 2021.

MARCUS, George. Ethnography In/Of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. **Annual Review of Anthropology**, [s.l.], v. 24, p. 95-117, 1995.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**. Comunicação, cultura e hegemonia. 2. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001 [1987]. (Obra com a primeira introdução)

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Pistas para entre-ver medios y mediaciones. **Signo y Pensamiento**, Bogotá, v. 21, n. 41, p. 13-20, 2002. (Segunda introdução da 5ª. edição)

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo**: travessias latino-americanas da comunicação na cultura. São Paulo: Ed. Loyola, 2004.

OROZCO, Guillermo. Recepción televisiva y mediaciones: La construcción de estrategias por la audiencia. **Cuadernos de Comunicación y prácticas sociales**, México, n. 6, p. 69-88, 1994.

OROZCO, Guillermo. **La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa**. Guadalajara: Universidad Nacional de La Plata/Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, 2000.

OROZCO, Guillermo. O telespectador frente à televisão. Uma exploração do processo de recepção televisiva. **Communicare**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 27-42, 2005.

OYĚWŪMÍ, Oyèrónké. Visualizing the Body: Western Theories and African Subjects. In: COETZEE, Pieter; ROUX, Abraham (Ed.). **The African Philosophy Reader**. New York: Routledge, 2002, p. 391-415.

SAMPAIO, Rafael; LYCARIÃO, Diógenes. **Análise de conteúdo categorial**: manual de aplicação. Brasília: Enap, 2021.

TAYLOR, T. The Assemblage of Play. **Games and Culture**, London, v. 4, n. 4, p. 331-339, 2009.

TAYLOR, T. **Raising the Stakes**: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: MIT Press, 2012.

TAYLOR, T. Ethnography as Play. **American Journal of Play**, New York, v. 14, n. 1, p. 33-57, 2022.

WARDASZKO, Marcin; DĄBROWSKI, Kajetan; ĆWIL, Małgorzata; CHOJECKI, Przemysław. Analysis of Matchmaking Optimization Systems Potential in Mobile

Esports. *In*: THE 52ND HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM SCIENCES, 52., 2019. **Proceedings...** [s.l.]: 2019, p. 2468-2475.

WITKOWSKI, Emma. **Inside the Huddle**: The Phenomenology and Sociology of Team Play in Networked Computer Games. 2012. 249 f. Dissertation (Doctor of Philosophy) – IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2012.

WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark. The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. **Television & New Media**, London, v. 20, n. 8, p. 813-823, 2019.