

Além do Jogo: Socialização e Pertencimento nas Comunidades de Free Fire no Norte e Nordeste do Brasil¹

Ana Luiza PALMEIRA²
Karina SANTIAGO³
José MESSIAS⁴

Universidade Federal do Maranhão, MA

RESUMO

Este trabalho diz respeito às cenas regionais do jogo para dispositivos móveis Free Fire (Garena, 2017), bem como as manifestações dentro de comunidades de jogadores em localidades ditas periféricas, concentrando-se nas regiões Norte e Nordeste do Brasil. O esport, além de se apresentar como uma das principais formas de lazer e entretenimento dessa geração, é um meio de socialização por conseguir atingir valores como coletivismo. Através desta pesquisa busca-se entender como esse jogo se torna um fenômeno social na vida desses jovens. Com os dados coletados, podemos entender as dinâmicas sociais e as experiências de pertencimento dentro dessas comunidades.

PALAVRAS-CHAVE: Free fire; esports; inclusão digital; comunicação.

INTRODUÇÃO

O ambiente dos games tem observado uma significativa evolução nas últimas décadas, migrando de uma área de interesse limitado para uma cultura universalmente adotada. Nesse ambiente em transformação, os jogos para smartphones têm se apresentado como alternativas mais viáveis em contraste com a elitista indústria dos consoles de videogames e *PC gamer*, facilitando a inclusão de pessoas de variadas realidades socioeconômicas nesse espaço digital.

O Free Fire, em particular, ganhou notoriedade não só pela sua dinâmica de jogo cativante, mas também pela facilidade de acesso, seja em termos de requisitos técnicos ou de investimento financeiro. Alexandre “Gaulés” Borba (2020), streamer e youtuber de jogos, faz uma comparação entre o Garena Free Fire e o futebol ao dizer que o Brasil é o país desses esportes, pelo fato de ambos serem acessíveis a diversas comunidades, incluindo as periféricas. Essas populações, muitas vezes deixadas à margem em termos

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho: Narrativas Contra-hegemônicas associadas às materialidades digitais, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA. Bolsista PIBIC UFMA. Email: ana.lsp@discente.ufma.br

³ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA, Bolsista PIBIC CNPq, email: karina.sr@discente.ufma.br

⁴ Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do curso de Jornalismo da UFMA, email: jose.cmsf@ufma.br

de acesso à tecnologia e oportunidades, descobriram nos jogos *mobile* uma maneira de se engajar tanto tecnologicamente quanto socialmente. Por meio de dispositivos móveis de baixo custo, essas comunidades têm descoberto formas de se integrar não somente ao entretenimento digital, mas também a uma comunidade virtual mais ampla.

Conforme destacado por Falcão et al. (2021), é crucial 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. Devido a isso, compreende-se que a democratização do acesso a tecnologias desempenha um papel essencial na sociedade. Logo, é imprescindível atentar-se para a condição social dos jovens que vivem em áreas marginalizadas, onde diversos elementos restringem o acesso a oportunidades, em áreas e temas vitais, como a tecnologia, evidenciando assim a dificuldade de acesso a recursos e equipamentos.

METODOLOGIA E JUSTIFICATIVA

A inclusão digital é um desafio global que visa garantir que todas as camadas da sociedade tenham acesso e tirem proveito das tecnologias digitais. No contexto dos jogos móveis, como o Free Fire, surgem oportunidades para analisar como as populações periféricas se envolvem com essas plataformas, explorando seus usos e adaptações. Portanto, este estudo tem como foco as interações entre essas populações e o jogo, justificado pela necessidade de compreender as dimensões culturais e sociais desse fenômeno. Esta justificativa ressalta a importância de explorar os jogos *mobile* como ferramentas de expressão, integração e capacitação em comunidades muitas vezes negligenciadas em relação ao consumo de jogos digitais, contribuindo assim para um entendimento mais amplo das relações entre tecnologia, cultura e sociedade.

A partir da pesquisa documental no jornalismo especializado, foram identificados atores-chave provenientes da região Norte e Nordeste dentro do cenário competitivo (e-sports) ligados aos jogos *mobile*, em especial Free Fire, e foi feito um primeiro levantamento da cena gamer (Ferreira, Moritzen, 2022) na cidade de Imperatriz. Com o fim deste mapeamento inicial, passou-se a observação participante nas redes sociais e comunidades virtuais ligadas ao jogo nas localidades pesquisadas, aproveitando a posição estratégica da cidade de Imperatriz, parte do estado Maranhão, no Nordeste, mas culturalmente e geograficamente ligada a região Norte e parte da Amazônia Legal. Essa pesquisa se caracteriza pelo pensamento de Fabiano Rocha

(2022, p. 21), ao dizer que “torna-se essencial analisar e pesquisar sobre este fenômeno a partir da perspectiva das classes que mais sofrem com esses problemas sociais, visto a importância e a influência dos esportes para esta população”. Assim, esta pesquisa investigou manifestações nas comunidades virtuais em diferentes plataformas, relacionados ao jogo Free Fire.

Foram encontrados dentro das plataformas Facebook, Instagram e Youtube comunidades virtuais de jogadores de Free Fire que vivem nessas regiões, e utilizam dessa rede para interagir com o público e mostrar suas habilidades. Através da observação desses jogadores e comunidades, buscamos compreender a importância da democratização do acesso a estas tecnologias, para que haja um desenvolvimento das habilidades de jovens que vivem em uma realidade social onde diversas nuances dificultam o acesso a oportunidades, a produtos e equipamentos para que possam crescer dentro dessa comunidade.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É válido ressaltar que apesar da profissionalização de jogos mobile, como o Free Fire, serem fatores relevantes para que jovens busquem acesso a estes jogos e plataformas, como Facebook Gaming, Twitch, Youtube, etc, essa não é a única configuração para qual as utilizam. Macedo (2023) em sua pesquisa destaca que a busca pelo status profissional é apenas parte da ideia de esportificação dos jogos digitais, e não sua questão principal. A partir deste pensamento, o autor cunha com o termo *diversidade configuracional dos esports*, que é “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).

Os estudos de Tarcízio Macedo vão contra a lógica de T. L. Taylor (2012, 2018) que define que o uso da expressão *esport* deva ser voltada para designar a profissionalização dos jogos digitais. Entretanto, a ideia de profissionalizar um esporte não deve limitar aquela prática, pois isso cria um vácuo que suprime as diversas configurações sociais que circundam a experiência de jogar ou participar de uma comunidade.

Para este estudo, optamos pela utilização da matriz de *esports* bricolada, a qual se mostra mais adequada ao modo pelo qual os jovens dos locais examinados se engajam nos jogos. A bricolagem, neste âmbito, refere-se a uma abordagem informal de

jogar, na qual os participantes utilizam os recursos disponíveis, empregando ferramentas ao seu alcance e estabelecendo ou adaptando regras conforme a realidade imposta pelos materiais a que têm acesso.

Macedo (2023) frisa que “o que melhor caracteriza esta configuração de *esport* é a sujeição do sistema de regras aos contornos locais, temporais, materiais, espaciais, enfim, aos circuitos psíquicos, sociais e físicos dos praticantes.” (MACEDO, 2023, p. 13). Falcão et al. (2020) ainda reitera que o local das partidas, a duração, etc, dependem do ânimo dos jogadores, do acesso a internet e de outros fatores externos, que podem ser econômicos, socioculturais, materiais, entre outros, estão estritamente ligados à bricolagem. O pesquisador Lawrence Liang (2014) expõe como o entretenimento tem impacto na vida das pessoas e como pode servir como um elemento crucial na aquisição e circulação de produtos culturais, e o Free Fire é um jogo que permite essa circulação.

Outra questão reside no fato da mídia focar exclusivamente nos aspectos tidos como profissionais dos *esports*, negligenciando outras formas de jogabilidade. Observa-se que o Free Fire é mencionado nos veículos de comunicação somente quando trata-se de seus campeonatos, apesar de um dos principais atrativos do jogo ser sua acessibilidade e sua presença marcante entre uma ampla audiência, abrangendo também aqueles em regiões tidas como marginalizadas.

RESULTADOS

É possível explorar não apenas a diversão e o entretenimento, mas também as dinâmicas sociais e as experiências de pertencimento dentro dessas comunidades. Estes resultados refletem não apenas a crescente influência da tecnologia e dos jogos mobile na vida cotidiana das comunidades periféricas, mas também oferecem *insights* sobre como essas populações se adaptam e incorporam a cultura dos jogos digitais em seu contexto regional.

Os prints a seguir servem como exemplo de como os jogadores utilizam de diversos meios para se integrar a uma comunidade virtual, no caso em questão, os vínculos são criados por meio do Free Fire, mas se estendem para locais como comunidades no Facebook.

Figura 1 e 2 Print de interação dos jogadores em grupo no Facebook.



Crédito: Captura de tela, site *FACEBOOK* (2023)

Além disso, também foram encontrados perfis em outras redes sociais, como o Instagram e o Youtube. No instagram achamos 5 perfis dedicados a guildas⁵ na região Norte e Nordeste, são eles:

NOME DA GUILDA	LINK PARA O INSTAGRAM	NÚMERO DE SEGUIDORES	INFORMAÇÕES DA BIO
ELITE XL / PERNAMBUCO	https://www.instagram.com/guildaelitexl/	11.100	Data de Criação Associação ABFF Títulos CEO
LBS MÁFIA / JUREMA, PERNAMBUCO	https://www.instagram.com/guilda_lbs_mafia/	1.405	CEO Link para o Whatsapp
RC E-SPORTS / ALDEIAS ALTAS, MARANHÃO	https://www.instagram.com/guildarcesports/	12.800	CEO Associação ABFF Afilados Sede Link para o Discord
SUPER ATLAS E-SPORTS / PARÁ E CEARÁ	https://www.instagram.com/guilda_super_atlas/	24.100	Contrato Profissional Link para um semanal Link para o Whatsapp
RENEGADOS 079 / SERGIPE	https://www.instagram.com/renegados_079?igsh=aWRncXNpaXBjaDZo	6.854	CEO Administradores Ano de criação

Já por meio de pesquisa no Youtube foram encontrados 3 canais que produzem vídeos e lives relacionados ao Free Fire no Maranhão, são eles, o Luan YT 444, sua publicação mais recente sobre o jogo é de dezembro de 2023, em seu canal tem um link que leva para o seu instagram onde também faz postagens sobre o jogo. O outro canal é o NEY ROCHA INDICACRED11, que em meio a vídeos sobre finanças, faz lives jogando Free Fire, a mais recente é de 3 meses atrás e na descrição de seu canal diz que ele foi feito para ajudar a crescer as guildas de players do Free Fire, patrocinar e realizar campeonatos e assim reunir pessoas de vários estados em competições de todas as

⁵ 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.

categorias do jogo. E o último canal, é o ITZfreefire que há dois anos fazia vídeos sobre Free Fire, porém, agora suas publicações são sobre GTA.

Com isso, é possível compreender a maneira como um jogo eletrônico pode transformar-se em um fenômeno social na vida das pessoas. Através destes jogos, novas dinâmicas sociais emergem, sejam de forma presencial ou online e percebe-se que mesmo diante de desafios frequentemente associados a elementos externos, tais como localização, acesso à internet e disponibilidade de ferramentas de qualidade, os jovens são capazes de forjar experiências de pertença em comunidades de jogos como o Free Fire.

REFERÊNCIAS

CORREA, Juliano. **Quem criou o Free Fire? Curiosidades e a história do jogo**. E-Sportv [online], [S.l.], 2010.

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.

LIANG, Lawrence. **Beyond Representation: The Figure of the Pirate**. In: ECKSTEIN, Lars; SCHWARZ, Anja (Eds). *Postcolonial Piracy: Media Distribution and Cultural Production in the Global South*. New York/USA: Bloomsbury, 2014.

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>.

PORTO, Victor Hugo. **Gaules sobre Nobru: “O que você fez nos esports brasileiro, nenhuma outra pessoa vai fazer”**. <https://maisesports.com.br/gaules-nobru-esports-brasileiro/>. 10 dez. 2020.

ROCHA, Fabiano Valderck Marques. **O esporte eletrônico como fenômeno social: sua influência e perspectiva de ascensão social para jovens de baixa renda**. São Luís: Centro Universitário UNDB, 2022.

SILVA, Alessandra Bandeira da. **Lazer e trabalho no Capitalismo de Plataforma fronteiras das diferentes relações sociais vividas por jogadores de Free Fire**. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2022.

TAYLOR, T. **Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012

TAYLOR, T. **Watch me play: twitch and the rise of game live streaming**. Princeton: Princeton University Press, 2018.