



MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

Select Player: Uma Análise Acerca dos Jogadores de Free Fire do Norte e Nordeste¹

Ana Luiza PALMEIRA²

José MESSIAS³

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz (MA)

RESUMO

Este trabalho diz respeito a uma pesquisa sobre o perfil dos jogadores do jogo para dispositivos móveis Free Fire (Garena, 2017) e suas manifestações dentro de comunidades. O propósito central é analisar os resultados obtidos por meio de formulário no Google Forms, que foi distribuído por meio de redes sociais, como Instagram e Whatsapp, para entender as dinâmicas presentes na formação de comunidades criadas pelos jogadores, considerando suas particularidades diante do cenário no qual vivem e assim entender o perfil dos usuários desse jogo. Ademais, esta pesquisa busca refletir como esse jogo tornou-se um fenômeno social na vida desses jovens, e também perseguir a hipótese de que houve um declínio do jogo nos últimos anos, principalmente em participantes da chamada matriz bricolada (Macedo, 2023), partidas amistosas e informais.

PALAVRAS-CHAVE: Free Fire; Esports; Inclusão Digital; Cena Gamer; Sul Global.

1. INTRODUÇÃO

O universo dos *esports* e jogos eletrônicos evoluiu de forma surpreendente nos últimos anos, deixando de ser um ambiente nichado e se tornando uma cultura cada vez mais presente na vida das pessoas. Em parte, isso aconteceu por conta de alternativas como jogos *mobile*, que tornam esse acesso mais viável aumentando a inclusão de pessoas de variadas realidades socioeconômicas nesse espaço. Com isso, as comunidades virtuais que são criadas têm se fortalecido.

¹Trabalho apresentado no 18º SIMCOM - 18º Simpósio de Comunicação da Região Tocantina.

²Estudante de graduação do 6º período no Curso de Jornalismo da UFMA-Imperatriz. E-mail: ana.lsp@discente.ufma.br

³Professor Adjunto do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e professor permanente do PPGCOM/UFF e do PPGCOM/UFMA, Campus Imperatriz. Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarra e Mediações em Rede (GamerLab/UFMA). E-mail: jose.cmsf@ufma.br



MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

Free Fire (FF) se tornou um jogo cativante nesse sentido, pois, por meio dele, diversas comunidades foram criadas e passaram a se fortalecer e ganhar espaço na sociedade. Lançado no dia 4 de dezembro de 2017, *Free Fire* é um jogo do gênero Battle Royale 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. Um dos motivos para essa popularidade foi o fato dele ser acessível a diversas regiões, incluindo as periféricas.

Entretanto, é necessário dispor que mesmo com essa acessibilidade inicial, existem elementos que dificultam e até mesmo restringem o acesso de jovens que vivem em áreas marginalizadas aos jogos *mobile*. Essa inclusão digital é necessária tanto para o desenvolvimento econômico quanto para o crescimento sustentável, além de estar entre os parâmetros para qualidade de vida, educação e acesso à informação.

Por conta disso, após observarmos as comunidades locais que se formam ao redor desses empreendimentos e a importância que elas trazem para o universo dos esports, decidimos traçar um perfil das pessoas que jogam ou jogavam Garena *Free Fire* (2017) no Brasil, especificamente no Maranhão e nos estados adjacentes da região Norte e Nordeste e analisar os dados obtidos. Para captar esses dados, a bolsista integrante do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarra e Mediações em Rede (GamerLab) elaborou um questionário distribuído entre jogadores com ênfase nessas regiões.

Apesar do alto pico de jogadores relatados em 2021, buscamos por meio desta pesquisa entender se há, como aponta Macedo (2023), um possível desinteresse em relação ao jogo, e quais os motivos do mesmo. Com esse questionário, eles poderiam relatar suas dificuldades e eventuais motivos para deixarem de lado o jogo. A hipótese principal é a constante evolução do jogo em relação a comunidade internacional em termos de dispositivos eletrônicos e conexão banda larga, e a



dificuldade dos jogadores brasileiros, longe dos centros econômicos e comerciais do país, acompanharem essas mudanças.

2. METODOLOGIA

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 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 em jornalismo especializado feita entre 2022 e 2023 foram identificados atores-chave provenientes da região Norte e Nordeste dentro do cenário competitivo (esports) ligados ao *Free Fire*, e foi feito um primeiro levantamento da cena *gamer* na cidade de Imperatriz. Com o fim deste mapeamento, passou-se a observação das 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 à 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 relacionadas 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 buscamos compreender a importância da democratização do acesso a estas



MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

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. Depois dessa fase que foi mapear e observar essas comunidades, decidimos traçar um perfil da população que se forma por meio desse jogo e exemplificar a hipótese criada que fala sobre o “declínio” do jogo, com ênfase nas regiões pesquisadas. Por conta disso, passamos a utilizar 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:

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).

Ele foi desenvolvido com perguntas que despertam o interesse do recebedor, no sentido de que ele preencha e devolva o questionário dentro de um prazo razoável, e o fato de ser on-line facilita a distribuição.

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.

Em nosso estudo, decidimos utilizar perguntas abertas e fechadas, 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.

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, foram feitas postagens nas redes sociais do grupo de pesquisa GamerLab para aumentar o alcance do questionário. A partir das respostas obtidas foi feita a análise presente neste trabalho. Para que esses estudos fossem realizados, foi necessária a cooperação do orientador e dos outros integrantes do grupo de pesquisa.

3. RESULTADOS

Por meio dessa pesquisa foi possível explorar não apenas a diversão e o entretenimento, mas também as dinâmicas sociais e as experiências de pertencimento dentro das comunidades *gamers*. 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.

Utilizamos o questionário como 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 23 respostas obtidas, 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 devem explicitar as hipóteses criadas ao longo do estudo, bem como seus resultados.



MOSTRA CIENTÍFICA

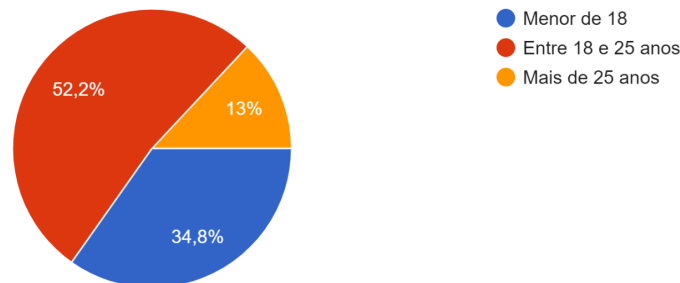
18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

Conseguimos respostas de jogadores dos estados do Maranhão, Piauí, Paraíba, Pará, Ceará, Tocantins, Pernambuco, dentre outros. Entretanto, a maior parte das respostas são do Maranhão, o que explica esse fato é Imperatriz (MA) ser a cidade onde o grupo de pesquisa reside, facilitando que os conteúdos on-line cheguem às pessoas dessa localidade por conta dos diversos filtros dos algoritmos.

Como exposto, uma das perguntas é em relação à idade, pois esse tipo de dado permite entender o segmento de público desse jogo. Dos respondentes, 52,2% são pessoas entre a faixa etária dos 18 e 25 anos, o que demonstra que nesta amostra as pessoas que tiveram ou ainda tem contato com o Free Fire e suas comunidades derivadas são maiores de idade. Em seguida, a faixa etária predominante é a de adolescentes.

Gráfico 1: Idade



Fonte: Pesquisa de Campo, 2024

Sobre escolaridade, obtivemos respostas mais diversas, pois uma parte já concluiu o ensino médio e outra ainda está cursando, alguns já até concluíram o ensino superior. Isso demonstra que pessoas com diversos níveis de formação e alfabetização são atraídas pela dinâmica do jogo.

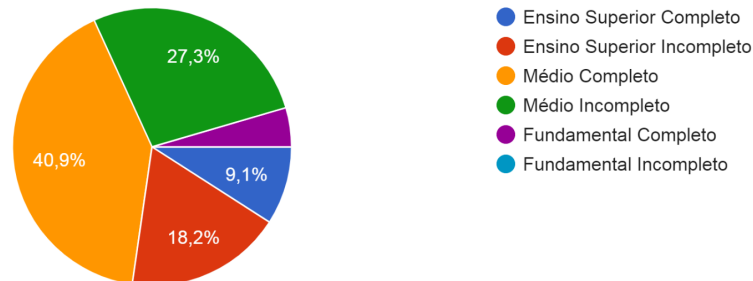
Gráfico 2: Escolaridade



MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA



Fonte: Pesquisa de Campo, 2024

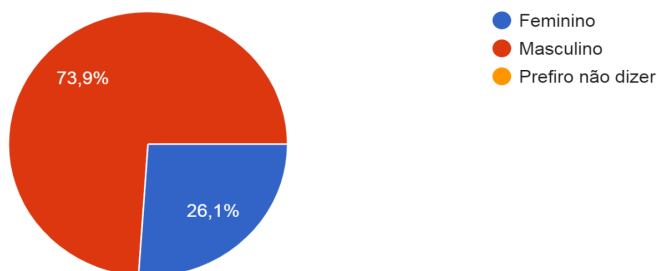
73,9% dos respondentes se identificam como pertencentes ao gênero masculino, esse dado não é uma surpresa, pois a maior parte dos jogos de *battle royale* tem um público majoritariamente composto por homens. Segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB) feita em 2021, 53,5% dos entrevistados curtem mais jogos pertencentes a categoria *battle royale* e na mesma pesquisa quando fizeram o perfil dos jogadores de Esports expressa que 57,4% do público é de homens. Isso também é um reflexo de uma comunidade dos jogos onde as mulheres não se reconhecem e nem são reconhecidas. Uma das colaboradoras da pesquisa que se reconhece como do gênero feminino falou em uma das questões sobre ser recorrente o preconceito que sofria dentro do jogo e ainda exemplificou que “algumas são acusadas de *hacker* por jogarem bem, como se não fôssemos capazes de ter boa jogabilidade, além de ouvir o típico "lugar de mulher é na cozinha" e etc.” Mostrando que na indústria dos games a participação feminina é quase sempre menosprezada, esse cenário é um reflexo comportamental da sociedade. Martins e Sérvio (2012, p. 255) ao falar dos meios de comunicação, invoca uma questão que pode ser relacionada a esse reflexo.

No mundo contemporâneo, os meios de comunicação de massa ganham cada vez mais importância como agentes que propõem, transmitem e disseminam valores, padrões e comportamentos. As mídias como “produtoras de uma nova forma de fazer cultura”(SETTON, 2010, p. 9), contribuem para configurar visões de mundo influenciando pessoas e seus modos de vida, ajudando-as a mapear e até mesmo a se posicionar em relação a ideias, fatos, eventos que, em alguma medida formam opiniões sobre questões políticas, econômicas, religiosas e sociais que passam a funcionar com referência identitária. Mensagens e imagens midiáticas se apresentam



como atraentes possibilidades de troca, instigando diálogos e práticas que demandam algum tipo de negociação, ajudando os indivíduos a construir maneiras de compreender, interagir e se adaptar ao mundo.

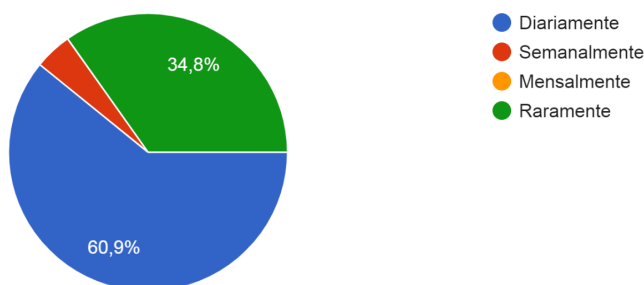
Gráfico 3: Gênero



Fonte: Pesquisa de Campo, 2024

Outra questão que decidimos expor foi a frequência com que esses usuários têm contato com o jogo. A maior parte explicita que utiliza diariamente, mas seguido disso temos uma parcela de 34,8% que raramente joga *Free Fire*, nos levando ao ponto central dessa última etapa da pesquisa que é entender o desinteresse dos jogadores pelo Battle Royale da Garena.

Gráfico 4: Frequência no jogo



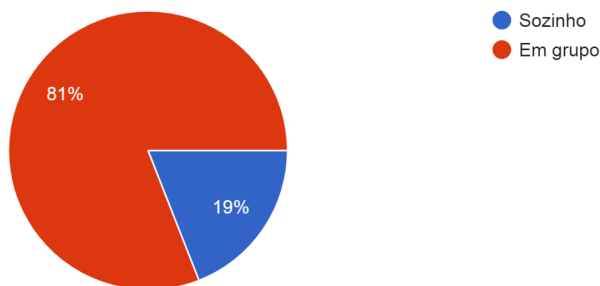
Fonte: Pesquisa de Campo, 2024

No próximo gráfico já voltamos à questão da magnitude da criação de comunidades, quando questionados sobre se jogavam sozinhos ou em grupo, a maioria respondeu que jogam em grupo. A alta porcentagem de jogadores que prefere 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 5: Preferência de jogo

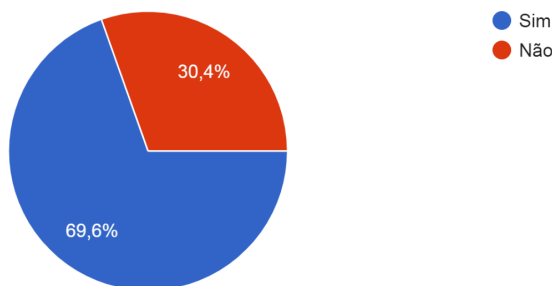


Fonte: Pesquisa de Campo, 2024

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 esportes, 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.

Gráfico 6: Participação em torneios



Fonte: Pesquisa de Campo, 2024



MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

Macedo (2023) usa as quatro configurações cunhadas por Damo (2005) ao falar de futebol para explicar a diversidade configuracional que existem nos esports, são elas

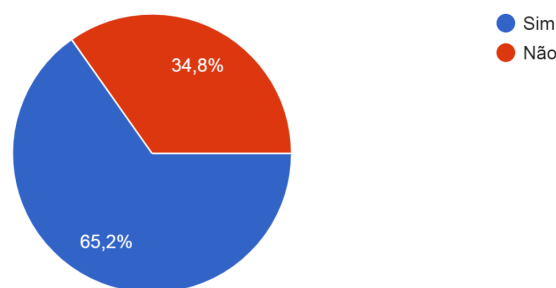
o

“profissional (também denominado como pro gaming); esport de bricolagem (isto é, o jogo de improviso, recreativo, informal, casual, um duelo — x1 —, uma partida qualquer de um jogo digital voltado para a prática esportiva); esport comunitário (o esporte de várzea, entusiasta, de certa cidade ou semiprofissional); e esport escolar/universitário (vinculado à instituição escolar, como dispositivo pedagógico e disciplinar)” (Macedo, 2023, p. 7-8).

No geral, os que responderam a pesquisa tiveram contato com esses torneios. Em outra pergunta, questionamos como funcionam e alguns comentaram que chegaram a participar de torneios formais que eram organizados pela Liga Brasileira de Free Fire (LBFF). Contudo, a maioria dos que já participaram de torneios informou que participou de campeonatos informais.

Eles explicam que esses campeonatos valiam desde premiações em dinheiro a elementos dentro do próprio jogo, como diamantes. Alguns relatam ter participado de torneios organizados por páginas no instagram, pelos amigos na cidade em que residem e tivemos até mesmo um relato de um torneio que foi organizado pela escola do participante, onde a premiação era um kit e uma medalha para o vencedor.

Gráfico 7: Participação em guildas ou clãs



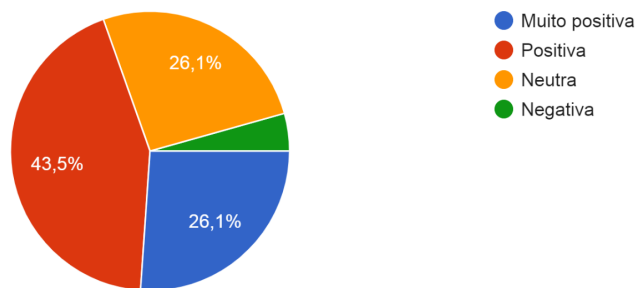
Fonte: Pesquisa de Campo, 2024

A participação em guildas ou clãs é uma parte crucial da experiência de jogo do FF, visto que é um jogo em que pensar estrategicamente é essencial, e estar em grupos ajuda para que vençam e subam de categoria no game. Por isso, 65,2% já fizeram ou ainda fazem parte dessas comunidades. O que nos leva novamente a questão de



socialização a qual prezamos durante toda essa pesquisa, devido a isso, pedimos para esses jogadores avaliarem as experiências que já tiveram por meio dos clãs, por meio do gráfico observamos que as vivências foram positivas e alguns relatam até mesmo terem sido muito positivas.

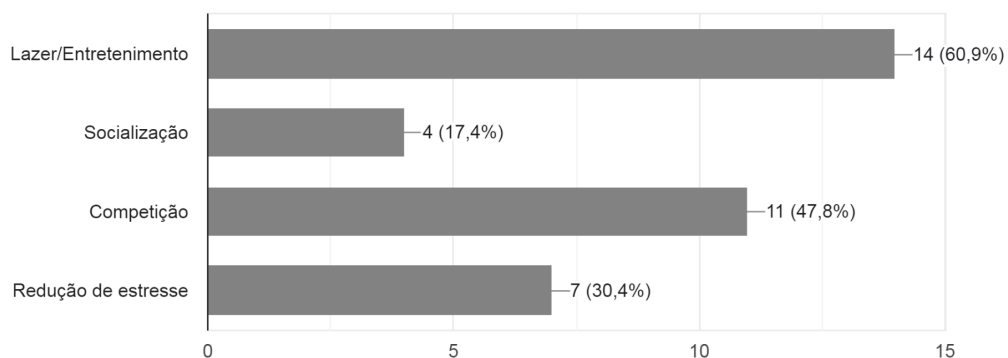
Gráfico 8: Avaliação de experiência de socialização



Fonte: Pesquisa de Campo, 2024

Outro ponto que decidimos levantar, foi acerca das motivações que levam essas pessoas a jogarem, pois sabe-se que atualmente há uma vasta gama de jogos móveis que encantam muitas pessoas, então buscamos saber qual o diferencial desse jogo para eles. Nessa temática, poderiam elencar mais de um motivo devido a nem sempre ser o único motivo que nos prende a um jogo, muitas vezes é um conjunto de razões que nos levam a escolher certa plataforma, jogo ou até mesmo comunidade.

Gráfico 9: Motivos que os levam a jogar Free Fire



Fonte: Pesquisa de Campo, 2024



MOSTRA CIENTÍFICA

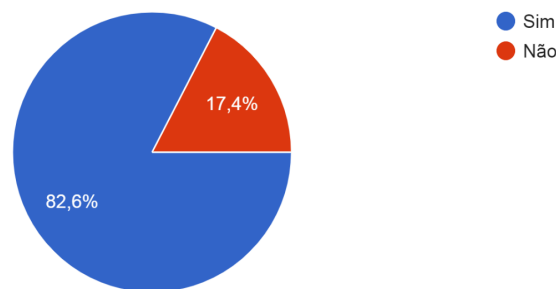
18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

As principais justificativas para jogarem Garena é devido ao senso de entretenimento e competitividade que sentem no jogo. Fabiano Rocha (2022) indica em sua pesquisa que o esporte eletrônico além de se destacar por conta de seu público legítimo e diversificado, também tem como característica crucial a competitividade e esse seria o segundo motivo mais elencado pelos nossos participantes comprovando essa realidade proposta pelo autor. Ademais, ele também esclarece que os videogames não são meras devaneios, pois nessas regiões periféricas os jogos são um meio pelo qual os jogadores podem realizar seus sonhos.

“As características de competitividade e sociabilidade presentes no esporte tradicional também se encontram nesses jogos” (PEREIRA, 2014). Esse processo de sociabilidade presente nas mais diversas formas de jogos é visível também nos jogos eletrônicos, justamente esse um dos fatores para que o senso de pertencimento seja tão grande entre os participantes dessa comunidade, como explicitado pelo gráfico.

Gráfico 10: Senso de pertencimento nas comunidades

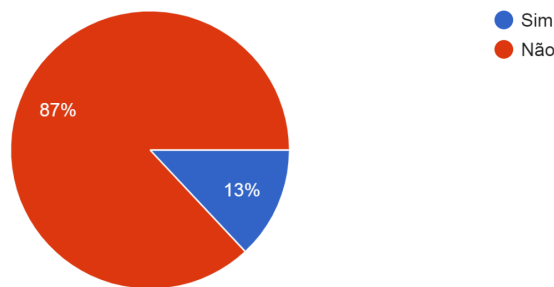


Fonte: Pesquisa de Campo, 2024

Um dos objetos elementares dessa pesquisa é a regionalidade, em virtude de estarmos localizados no nordeste do país e compreendermos que algumas localidades dessa região trazem particularidades para o *game studies*. Entretanto, não são todos os jogadores que veem essas particularidades da cultura dos jogos nesta região. Apesar disso, outra parte aponta que existem diferenças, e a que mais foi apontada pelos colaboradores da pesquisa é justamente a falta de mais oportunidades para entrar no cenário competitivo.



Gráfico 11: Particularidades culturais ou regionais

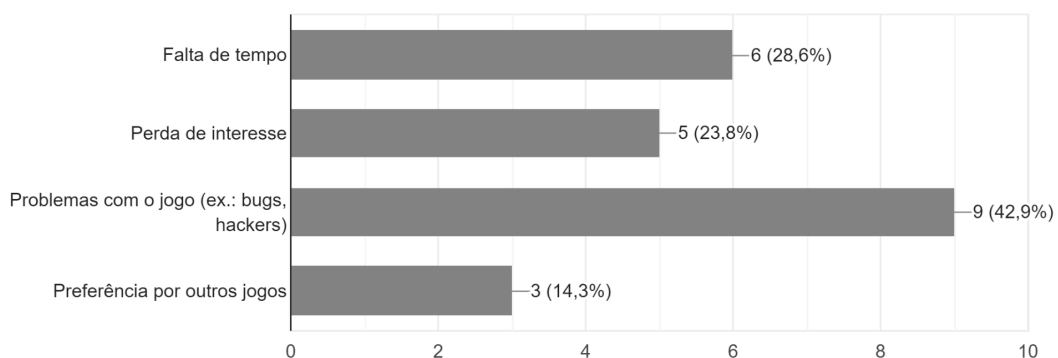


Fonte: Pesquisa de Campo, 2024

Com o passar dos anos, o jogo se tornou menos popular (e menos acessível), 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 12: 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),



MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

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 dos dados, é possível observar que, com o passar dos anos desde o seu lançamento, *Free Fire* tem mostrado sinais de enfraquecimento frente ao público mais vulnerável socioeconomicamente, mas que ainda deseja participar da cultura dos videogames. 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.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da pesquisa documental em jornalismo especializado, identificamos atores-chave provenientes da região Norte e Nordeste dentro do cenário competitivo (e-sports) ligados aos jogos mobile, em especial *Free Fire*. Por meio do mapeamento feito pelos pesquisadores, tornou-se possível estudar mais a fundo as comunidades que se criam por meio desse jogo e também dar início a pesquisa de campo detalhada neste trabalho.

Utilizamos esse questionário como uma forma de reunir referências para futuras pesquisas sobre esse fenômeno. Capacitando novas pessoas que queiram estudar sobre a temática e ajudando também a difundir a importância dos *gamestudies* no processo comunicacional. Por conta dessa pesquisa, observamos o declínio que esse jogo vem sofrendo durante os últimos anos, deixando de ser a principal referência no universo dos *battle royales* por conta de problemas relacionados ao aplicativo/jogo.

REFERÊNCIAS

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



MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

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.

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> .

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

MARTINS, R. SÉRVIO. P. P. (2012). **Distendendo relações entre imagens, mídia, espetáculo e educação para pensar a cultura visual**. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (orgs.). *Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação*. Santa Maria: Ed. UFSM, p.255-281

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

Pesquisa Game Brasil aponta que Free Fire é o jogo mais conhecido. GE. Rio de Janeiro, 21 de junho de 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/pesquisa-game-brasil-aponta-que-free-fire-e-jogo-mais-conhecido.ghtml>>. Acesso em: 21 de setembro de 2024.

ROCHA, Fabiano Valdeck 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