

# OLHAR SOBRE AS INTERAÇÕES SOCIAIS EM UMA COMUNIDADE VIRTUAL DO GAME *FREE FIRE*, EM TEMPOS DE PANDEMIA

Ana Idalina Carvalho Nunes\*

## 1. Introdução

O presente estudo lança um olhar sobre os jogadores da guilda<sup>1</sup> Supra, uma comunidade virtual do game *Free Fire*, com o objetivo de observar a influência do isolamento social sobre as relações cotidianas entre seus membros, relações estas que envolvem, além da diversão, o cumprimento de normas e horários rígidos de atividades. Como é um jogo que pode ser baixado gratuitamente e funciona bem até mesmo em celulares mais básicos, o *Free Fire* permite o acesso a jogadores de diversas camadas da sociedade. Dessa forma, as comunidades virtuais formadas no jogo são heterogêneas, marcadas pela diversidade, consistindo em um campo de pesquisa rico para a busca de entendimento das significações construídas nas interações sociais entre os jogadores.

As observações aqui apresentadas são resultantes da incursão etnográfica em curso na referida guilda, parte inicial da pesquisa de doutorado no Programa de Pós Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Juiz de Fora (MG), que tem como tema as interações sociais *online* nos *games* do gênero *Battle Royale*. Fui admitida na guilda Supra em dezembro de 2019 e assumi o *nickname* Lua. No jogo, mantenho relações mais próximas com os personagens Medusa, Deusa, Ryan e Arkan, que são os meus principais informantes e facilitadores no contato com os outros membros. Esta fase inicial da incursão etnográfica tem o propósito maior de buscar compreender o que sentem os que se iniciam no jogo e como é o aprendizado em seus primeiros passos: movimentação no campo de batalha, recolhimento e uso de armas e equipamentos, apropriação da linguagem do jogo, entre outros passos essenciais para que o iniciante possa chegar a ser um bom jogador.

---

\* Doutoranda em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Bolsista FAPEMIG. idalinadecarvalho@gmail.com

<sup>1</sup> Guilda é uma espécie de clã (família), comunidade que reúne jogadores, comandados por um líder, com o propósito de juntar players para que eles possam jogar juntos, aumentando sua eficácia e ampliando suas chances de conseguir mais vitórias e pontos. Disp. em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/02/guilda-no-free-fire-entenda-como-funciona-e-veja-como-criar-a-sua.ghhtml>. Acesso em: 19 mai. 2020.

Diante de diferentes propostas metodológicas possíveis para a realização da pesquisa, optou-se pela fundamentação nas teorias da antropologia clássica e antropologia dos jogos que, em diálogo com a antropologia digital, podem conferir maior cientificidade ao estudo. Assim, tendo como campo de pesquisa a guilda Supra do *Free Fire* e como sujeitos da pesquisa os seus membros, a questão a que se busca responder é: durante o período de isolamento social em decorrência da pandemia, está em curso uma reconfiguração das relações sociais dentro da Supra? De que forma as relações do mundo atual são ressignificadas dentro do ambiente virtual do jogo?

## **2. Fundamentação teórica e discussão da bibliografia de referência**

Inserida dentro do campo da antropologia cultural, a antropologia do jogo teve como pioneiro o britânico Edward Burnett Tylor (1832-1917), o primeiro a desenvolver o conceito de cultura, para identificar a totalidade completa e meta biológica criada pelos seres humanos. De acordo com Tylor, em sua obra “Primitive Culture” (1871), a cultura consiste em práticas e ações sociais que respeitam um certo padrão específico, determinado dentro de um grupo, de um espaço. Envolve tanto crenças como comportamentos, valores, leis e normas morais que possam identificar uma sociedade. A cultura, segundo ele, é o que dá identidade para um determinado grupo humano em um território, num período específico. Os estudos de Tylor foram muito significativos, especialmente no que se refere à compreensão da dinâmica de jogos na formação da cultura. Foi a partir desses estudos que surgiram outros significativos trabalhos como, por exemplo, o de James Mooney (1861-1921), etnógrafo americano que viveu por vários anos entre os Cherokee, desenvolvendo estudos sobre um jogo específico que era desenvolvido naquela cultura, publicados em suas obras “As Fórmulas Sagradas dos Cherokees” (1891), e *Myths of the Cherokee* (1900).

Outro referencial importante nos estudos sobre os jogos é a obra de Stewart Culin (1858–1929), que exerceu um relevante papel no desenvolvimento da etnografia pelos seus estudos sobre trabalhadores asiáticos atuando na Filadélfia. Segundo Culin, havia uma semelhança entre jogos que demonstravam o contato entre as culturas de diversas partes do mundo. Publicou várias obras sobre o assunto, entre elas, *Korean Games with Notes on the Corresponding Games of China and Japan* (1895) e *Chinese Games With Dice* (1899).

Por fim, é importante referenciar os estudos de Johan Huizinga (1872-1945), historiador e linguista inglês, conhecido pelos estudos que desenvolveu em três campos de estudo: história cultural, teoria da história e crítica da cultura. Sua obra “Homo Ludens: o jogo como

elemento da cultura” (1938) se configura como pioneira na proposta de formular uma teoria social do jogo. Como resposta à teoria formulada por Huizinga, surgiram trabalhos relevantes, como “Os jogos e os homens”, publicado em 1959 pelo sociólogo, crítico literário e ensaísta francês Roger Caillois (1913-1978), além do artigo escrito por John M. Roberts, Malcolm J. Arth e Robert R. Bush Roberts, publicado no mesmo ano no *American Anthropologist*, sob o título *Games in Culture*, que trazia a proposta de se usar o método comparativo nos estudos que buscavam compreender as relações existentes entre os jogos e a cultura. Nesse artigo, os autores apresentavam uma definição de jogo como atividade de recreação marcada por características como organização, competição, formação de grupos com existência de regras a serem aceitas pelos jogadores e estipulação de critérios para definir a vitória de um jogador ou de um grupo de jogadores.

Ou seja, em vez de pensar o jogo como uma manifestação cultural, Huizinga veio apresentar a própria cultura como um jogo, tese que buscar-se-á, neste breve estudo, aplicar a um contexto diferenciado, ligado ao universo online, um espaço acerca do qual só é possível construir algum entendimento, todavia, sob a luz das teorias de Gilles Deleuze e Pierre Lévy sobre o conceito de “virtual e atual”.

Deleuze coloca o par “virtual e atual” no mesmo nível do conceito aristotélico “potência e ato”. De acordo com a visão medieval, o termo “virtual” significa o que está em potência, algo que ainda não está atualizado, ou seja, o virtual necessita de uma passagem onde, simultaneamente, vai se completar e desaparecer. Nesse processo, a partir do momento em que o virtual (que se equipara ao potencial) é atualizado, ele já não é mais o que era antes. Ele deixa de ser o que era para se tornar outra coisa, muda a sua natureza; o que era virtual se perde com o aparecimento do atual. A partir de então, as informações sobre o que era virtual são transferidas imediatamente ao ser atual, o que nos leva a constatar que a virtualidade é o núcleo de toda e qualquer atualidade. Esta compreensão deleuziana de virtualidade vem mostrar que a chave para a leitura da natureza do virtual é a sua raiz aristotélica, a identificação do virtual com a ideia de “potência”. O virtual não é irreal, não é uma mera abstração, não é parte de uma evolução que busca o atual, o virtual existe junto com o atual e, até mesmo quando é atualizado, ele não desaparece, conforme explicita Deleuze em “O atual e o virtual” (1996).

O virtual nunca é independente das singularidades que o recortam e dividem-no no plano de imanência, a força é um virtual em curso de atualização, tanto quanto o espaço no qual ela se desloca. O plano divide-se então numa multiplicidade de planos, segundo os cortes do continuum e as divisões do impulso que marcam uma atualização dos virtuais. Mas todos os planos formam apenas um único, segundo a via que leva ao virtual. [...]. O atual é o complemen-

to ou o produto, o objeto da atualização, mas esta não tem por sujeito senão o virtual. A atualização pertence ao virtual. (DELEUZE, 1996, p. 51).

Pierre Lévy, da mesma forma que Deleuze, conceitua o virtual como aquilo que existe em potência, mas que não existe em ato. De acordo com ele, o virtual traz a tendência de se atualizar. Para explicar seu pensamento, Lévy apresenta o exemplo de uma árvore, apontando a semente como a árvore em potência, como sendo virtualmente uma árvore. E a árvore, por outro lado, seria a semente em ato. De acordo com ele, "o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes" (LÉVY, 2011, p. 15).

Especialmente neste período em que o mundo vive uma pandemia, quando o isolamento social passa a ser uma estratégia de sobrevivência coletiva, a virtualização do mundo se potencializa e, conseqüentemente, as interações entre os dois mundos promovem uma reconfiguração das relações sociais. Ao lançar um olhar sobre as significações construídas dentro de uma comunidade virtual que reúne dezenas de jogadores por até oito horas diariamente, este estudo pode trazer uma visão parcial dessa nova forma de existir socialmente que emerge da necessidade de isolamento no mundo atual.

### 3. O gênero *Battle Royale*

O game *Free Fire* pertence ao gênero *Battle Royale*, que teve origem no best-seller japonês que tem o mesmo título. A síntese da história é apresentada na primeira orelha do livro, que teve sua primeira edição brasileira publicada pela Editora Globo, em 2014,

Em um país totalitário, o governo cria um programa anual em que uma turma do ensino fundamental é escolhida para participar de um jogo. Os estudantes são levados para uma área isolada, onde recebem um kit de sobrevivência com uma arma para se proteger e matar os concorrentes. Uma coleira rastreadora é presa no pescoço de cada um deles. O jogo só termina quando apenas um estudante restar vivo. Ao final do Programa, o vencedor é anunciado nos telejornais para todo o país. As regras do jogo foram criadas de maneira que não haja uma forma de escapar. E a justificativa da matança é mostrar para a população como o ser humano pode ser cruel e como não podemos confiar em ninguém – nem mesmo no nosso melhor amigo da escola. (TAKAMI, 2014)

A obra, que participou do Grande Prêmio Japonês de Histórias de Terror, estabelecido em 1994 pela editora *Kabushiki-gaisha Kadokawa Shoten* e pela rede de televisão Fuji TV, premia todos os anos autores talentosos de histórias de horror. De acordo com organizadores e avaliadores das obras, *Battle Royale* merecia ser o vencedor em 1998, pela qualidade literária

da obra. Entretanto, a história parecia real e assustadora demais, primeiramente, por trazer o fascismo japonês do período da guerra para uma história atual; em segundo lugar, por trazer à tona um tema emergente naquela época: a indisciplina entre os jovens, ilustrada pelo jovem que havia promovido uma matança de adolescentes na escola onde estudava. Por se tratar de uma história extremamente incômoda para os leitores, o livro não foi premiado, mas foi publicado em 1999 e entrou para a lista de *best-sellers*, vindo a ser adaptado para uma série de 15 mangás, publicados entre 2000 e 2005 e para filme, sob o mesmo título, em 2008.

Dentro do gênero *Battle Royale*, este breve estudo elege como campo de pesquisa o *Free Fire*, um jogo eletrônico de ação-aventura criado exclusivamente para dispositivos móveis (celulares). O jogo foi desenvolvido pela *111dots Studio* e publicado pela Garena.<sup>2</sup> De acordo com matéria publicada no site Tech Tudo em abril de 2019,

A história de *Free Fire* no Brasil começou com o início do beta aberto, em novembro de 2017. Após o término dos testes, o game começou a operar oficialmente em solo brasileiro no dia 4 de dezembro do mesmo ano. Fora do país, o jogo entrou em operação em 4 de março de 2017 com seus servidores internacionais. Pouco tempo depois de ser lançado no Brasil, o *Battle Royale* se tornou o jogo mais baixado na Google Play e, desde então, lidera a lista com mais de 100 milhões de downloads e mais de 21 milhões de resenhas na plataforma<sup>3</sup>.

A fórmula no sucesso do jogo se deve, em parte, a dois fatores: o download gratuito e o fato de ser produzido exclusivamente para dispositivos móveis. Esse formato permite que pessoas de todas as classes sociais possam acessar o jogo, o que populariza o jogo e justifica o crescimento do número de usuários que, segundo estatística divulgada pelo Globo Esporte<sup>4</sup> no dia 18 de maio, atingiu uma média diária de 80 milhões de jogadores *online* no mundo no primeiro trimestre de 2020.

A dinâmica do jogo reproduz, em parte, o roteiro da história original: são lançados, de paraquedas, uma média de cinquenta jogadores em uma ilha. Ao chegar em terra firme, eles têm que procurar armas para eliminar outros jogadores e equipamentos que possam garantir um maior tempo de vida e, conseqüentemente, a vitória. Quando o jogador salta de paraquedas, ele tem na tela um mapa que permite que ele marque o ponto exato aonde quer cair e, após pousar,

---

<sup>2</sup> A Garena é a empresa desenvolvedora do *Free Fire*. Disp. em: <https://globoesporte.globo.com/e-sportv/noticia/garena-conheca-a-historia-da-desenvolvedora-do-free-fire.ghtml> Acesso em 22 mai. 2020

<sup>3</sup> ANDREOZZI, Patrick. Quando Free Fire foi lançado? Veja cinco dúvidas sobre o Battle Royale Disp. em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/04/quando-free-fire-foi-lancado-veja-cinco-duvidas-sobre-o-battle-royale.ghtml> Acesso em 30 jul. 2020.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/e-sportv/free-fire/noticia/free-fire-atinge-80-milhoes-de-jogadores-ativos-diariamente-em-2020.ghtml> Acesso em 30 mai. 2020

ele passa a buscar os itens de que precisará: armas de médio e grande porte, granadas, colete à prova de balas, capacete de proteção, mochila, facção, equipamento médico e vários outros itens que ficam espalhados por vários pontos da ilha, dentro de casas ou determinados espaços.

Quem entra no jogo pode optar por jogar sozinho ou integrar-se a uma guilda (comunidade), onde é possível interagir com outros jogadores, formar laços de amizade, usufruir de maiores benefícios no jogo e fazer parte de treinos que criam a oportunidade de vir a se tornar um *pro player*<sup>5</sup>.

#### 4. A guilda Supra

Liderada por Arkan, 33 anos, professor mineiro graduado em Letras, especialista em Estudos Literários e Literatura afro-brasileira, mestre em Ciências da Religião pela Universidade Federal de Juiz de Fora (MG), a Supra reunia 90 membros de diferentes estados brasileiros, no período em que foram feitas as entrevistas, dentre os quais, 46 responderam ao formulário Google “Perfil dos membros da Supra”, divulgado pelo líder nos dois grupos que a guilda mantém no WhatsApp: Supra1 e Supra2.

Trata-se de uma comunidade formada, majoritariamente, por adolescentes com idade entre 13 e 16 anos, faixa etária que soma 80,4% dos entrevistados, divididos da seguinte forma, por idade: 13 anos (19,6%), 14 anos (28,3%), 15 anos (19,5%) e 16 anos (13%). A predominância dessa faixa etária na Supra pode apontar para a maior motivação dos adolescentes em participar da pesquisa, já que apenas 51% dos membros preencheram o formulário. Os 19,6% dos respondentes que não estão incluídos na faixa etária predominante incluem jogadores de 10 anos (01), 11 anos (01), 12 anos (02), 17 anos (02), 19 anos (02) e 21 anos (01). Entretanto, a faixa etária entre os que não participaram da pesquisa se amplia: a vice-líder da Supra que, no jogo, usa o *nickname* de Deusa, é uma microempresária de Belo Horizonte, casada, 5 filhos, 37 anos. A noiva do líder Arkan tem, no jogo, o *nickname* de Medusa, tem 24 anos, é graduada em Educação Física com duas pós-graduações em Pilates e atua em uma das academias mais bem conceituadas da cidade de Cataguases (MG). Morena é o *nickname* escolhido por uma jogadora de 40 anos residente em São Bernardo do Campo (SP) Além dessas jogadoras, existem outros membros com idade superior a 18 anos que se sentem mais confortáveis em manter o anonimato total.

---

<sup>5</sup> Jogadores profissionais de jogos eletrônicos, denominados atualmente como *eSports* ou ciberesportes.

Dentre todos os entrevistados, 58,7% cursam o ensino fundamental II (6º ao 9º ano) e 30,4% cursa o ensino médio. Entre os 10,9% restantes, há dois jogadores que cursam modalidade EJA (Ensino de Jovens e Adultos), um frequenta curso técnico profissionalizante, um não estuda atualmente e, por fim, há o jogador Ryan, de 10 anos, que cursa o ensino fundamental I. Membro mais jovem da Supra, Ryan reside em São João de Meriti (RJ) e tem o sonho de se profissionalizar, projeto incentivado pela mãe, que mantém um contato mais direto com líderes e membros da Supra, demonstrando seu apoio para que o filho consiga crescer como *e-atleta* do *Free Fire*. Em contato através do *WhatsApp*, Arkan falou sobre o perfil de Ryan:

Nosso mascote! Conheci o Ryan quando ele entrou na *HS Anarchy*. A líder aceitou e expulsou ele dois dias depois, só porque ele não sabia jogar, todo mundo zoava ele na guilda. Ele chorou bastante quando saiu. Ele nem sabia o que era arma de longa e de curta, acho que começou a jogar naquela época. Um dia ele me procurou querendo vaga e como já tinha acontecido isso com ele, dei a vaga na Supra pra ensinar pra ele o que precisava. Agora tá jogando muito bem!

Arkan relata que atuava como vice-líder da *HS Anarchy* (guilda que hoje tem o nome de HOT) quando ocorreu o fato e que, por não concordar com algumas regras, decidiu criar sua própria guilda. Ryan foi admitido na Supra no dia 20 de janeiro e hoje, segundo o líder, é um bom jogador. Em entrevista por *WhatsApp*, a mãe de Ryan, destaca que ela vê no *Free Fire* uma oportunidade de o filho desenvolver a “capacidade de acreditar no potencial dele e ser mais competitivo” e que, em especial, “a participação dele na Supra é bom pra ele saber ter responsabilidade na hora dos seus compromissos”, ou seja, de acordo com as expectativas da mãe, a disciplina e cumprimento de tarefas dentro da comunidade virtual do jogo podem preparar o filho para que seja disciplinado e responsável com os compromissos da sua vida no mundo atual. Ryan tem projetos de ajudar sua família através da profissionalização como *e-atleta* e, complementando a mensagem enviada pela mãe ele declara: “Eu me enxergo no futuro em uma cadeira sentado. em um campeonato grande e conseguindo ganhar títulos com a guilda”, sonho amparado pela mãe, que finaliza dizendo que, através do jogo, ela espera que ele (o filho) fique conhecido no meio do *Free Fire*.

Mas este não é um sonho apenas do Ryan: treinar e chegar a ser um jogador profissional é o objetivo de 95,7% dos membros da Supra que responderam à pesquisa. Essa busca massiva pela carreira de *e-atleta* se deve, provavelmente, à emergência dos *eSports*.<sup>6</sup> no cenário atual.

---

<sup>6</sup> São competições disputadas em *games* eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas online. Disp. em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/> Acesso em 30 jul. 2020.

E a Supra, conforme apontam os seus membros entrevistados, é uma guilda competitiva, que prepara seus jogadores para a profissionalização, através de treinos diários e atividades que exigem de seus membros muita responsabilidade, sob o risco de perderem sua vaga e serem expulsos. Disciplina é a palavra de ordem para os jogadores. Mas não é apenas isso: perguntados sobre “como você é tratado(a) na Supra, como se sente?”, grande parte dos entrevistados comparou a Supra a uma família, onde se sentem acolhidos, respeitados, ouvidos.

Talvez o fato de haver um código de ética regulamentando normas de conduta na guilda favoreça a criação de um ambiente onde as relações sociais sejam um ponto de maior importância, promovendo um clima de acolhimento, tolerância e colaboração mútua para a obtenção de bons resultados. O “Código de Ética Supra” normatiza, tanto as atividades relativas a treinos e competições, através do estabelecimento de uma rígida disciplina no cumprimento de horários e responsabilidades, como também a conduta individual nas interações entre os membros, seja no campo de batalha ou nos chats e grupos de *WhatsApp*. No que se refere às atividades em treinos e competições, o código de conduta estabelece as regras que, se descumpridas, podem gerar advertência e expulsão:

- Receberão advertência os jogadores que estiverem jogando ou montando grupo durante o horário de treinamento interno da guilda;
- Receberão 1 ponto de advertência os jogadores que não enviarem o *print* (ou justificativa) comprovando ter atingido a meta pessoal de 100 *dogtags*<sup>7</sup> no torneio da guilda;
- O uso de armas proibidas no treinamento interno acarretará em 1 ponto de advertência. Caso o uso de uma arma proibida resulte na morte de outro jogador, receberá um ponto a mais como agravante, totalizando dois pontos;
- Prática de conluio ou utilização de recursos que venham a prejudicar outros jogadores ou *lines* resultarão em advertência e, em casos específicos, expulsão;
- Jogador que inserir nome na lista de treinamento e não comparecer e também não sem apresentar justificativa plausível até uma hora antes do treinamento, receberá 1 ponto de advertência;
- Serão expulsos os membros que não se comprometerem e/ou contribuírem com os propósitos da guilda;

Quanto às interações entre membros da Supra, o código de conduta estabelece deveres que, se desrespeitados, também podem levar da simples advertência até à expulsão do membro. Aqui estão destacados alguns desses deveres e proibições:

É dever de todo membro da Supra:

- Respeitar todos os membros, independentemente de suas patentes, nível ou tempo na guilda;
- Ter comportamento ético com a guilda e companheiros;

---

<sup>7</sup> *Dog Tags* são plaquinhas que servem para resgatar prêmios da Guilda e recompensas pessoais.

- Contribuir para a melhoria de jogabilidade dos demais colegas: nosso intuito é fazer com que todos estejam aptos, com jogabilidade compatível para representar a guilda em campeonatos de referência.

São proibidas as seguintes mensagens no grupo:

- Que apresentem conteúdo pornográfico ou que induzam à pornografia;
- Relativas à política, futebol ou religião;

Notas sobre advertência e expulsão:

- Serão expulsos os membros que desrespeitarem qualquer integrante da guilda;
- Serão expulsos os membros que colocarem *nicknames* ofensivos, imorais ou que causam constrangimento e não fizerem a alteração no prazo máximo de 15 dias.

É importante ressaltar que não é comum, na maioria das guildas, essa preocupação com a questão ética. No caso da Supra, talvez a atividade profissional do Arkan influencie a sua atuação enquanto líder, levando-o a manter um olhar atento sobre o bem estar dos seus membros e a educação do grupo para a vida em sociedade. Ou seja, dentro do ambiente virtual, Arkan reproduz a sala de aula do mundo atual, buscando punir, até mesmo com a expulsão, se for preciso, aqueles que não respeitam as regras de convivência no grupo.

Cabe aqui fundamentar o que se mostra como uma ilustração clara das teorias do interacionismo simbólico pois, ao levar sua experiência de professor para a liderança da guilda, Arkan também ressignifica sua atuação profissional e tem a oportunidade de se questionar e também se atualizar. Segundo ele, “na liderança da guilda eu percebi que não posso ser bom o tempo todo, que a única forma de ser respeitado é sendo firme, até expulsando um jogador se for preciso, porque quando eu faço isso eu educo os que ficaram”. Ele ressalta que aprendeu, com o jogo, a delegar responsabilidades, pois percebeu que tomava todas as responsabilidades pra si e por conta disso deixou até mesmo de ter vida pessoal. Então percebeu que teria que delegar tarefas e ser menos perfeccionista. Ou seja, os dois mundos vão se atualizando o tempo todo, a partir da interação nos dois mundos: atual e virtual. O interacionismo simbólico, nesse contexto virtual, favorece a busca de compreensão dessas trocas que ocorrem nas relações sociais que os jogadores mantêm dentro e fora do jogo. Herbert Blumer (1980) fundamenta o interacionismo sobre três premissas:

A primeira estabelece que os seres humanos agem em relação ao mundo fundamentando-se nos significados que este lhes oferece. [...]. A segunda premissa consiste no fato de os significados de tais elementos serem provenientes da ou provocados pela interação social que se mantém com as demais pessoas. A terceira premissa reza que tais significados são manipulados por um processo interpretativo (e por este modificados) utilizado pela pessoa ao se relacionar com os elementos com que entra em contato. (BLUMER, 1980, p. 119)

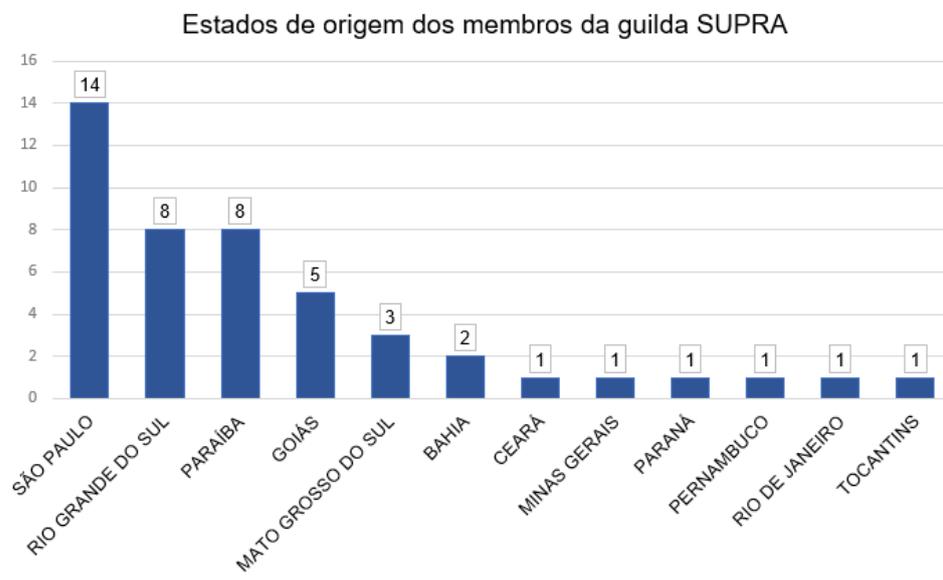
A partir das premissas, pode-se compreender um quadro onde a ação dos atores tem origem na significação, que essa significação tem origem na interação social e que, a partir do momento em que os atores empregam as significações em suas interações sociais, as significações são transformadas. O significado consiste, dessa forma, em um produto social, um tipo de criação que provém das ações das pessoas enquanto elas interagem. (Idem, p. 120). Se considerarmos que as interações aqui analisadas se dão em dois formatos de mundo diferentes, o atual e o virtual, e que este segundo é desterritorializado, isto é, reúne atores de diferentes regiões, culturas, até de diferentes línguas, fica claro que a compreensão de todo o processo depende do entendimento sobre o que é o virtual.

De acordo com Gilles Deleuze (1996), o virtual não é irreal, não é uma mera abstração, não é parte de uma evolução que busca o atual, o virtual existe junto com o atual e, até mesmo quando é atualizado, não desaparece, ou seja, “o atual é o complemento ou o produto, o objeto da atualização, mas esta não tem por sujeito senão o virtual. A atualização pertence ao virtual”. (Deleuze, 1996, p. 51).

Assim como Deleuze, Pierre Lévy (2011) defende a ideia de que "o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes" (Lévy, 2011, p. 15). E esse processo de atualização, segundo ele, consiste em “criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades" (Idem, p. 16). Assim, o virtual é compreendido por Lévy como “entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular" (Ibidem, p. 49).

Dentro desse conceito de desterritorialização, é importante destacar que as seis regiões brasileiras estão representadas dentro dos 51% de membros da Supra que foram entrevistados. Considerando o multiculturalismo brasileiro, isso quer dizer que estão sendo levadas para aquela comunidade virtual costumes, linguagens e visões de mundo diferentes, o que leva à suposição de que a dinâmica das interações sociais naquele ambiente promova uma ressignificação permanente de si mesmo e do mundo, já que estão em contato grupos sociais cujas diferenças estão fundadas em um contexto social de onde provêm. Assim, fica ampliada a distância entre o que é dito e o que é ouvido, já que, entre o lugar de fala e o de escuta existe uma distância não apenas geográfica, mas principalmente cultural, o que exige uma ressignificação contínua de situações e discursos para tentar compreender o que o outro quer dizer quando ele diz dentro da linguagem regional.

**Figura 1. Estados de origem dos membros da guilda Supra**



Fonte: a autora

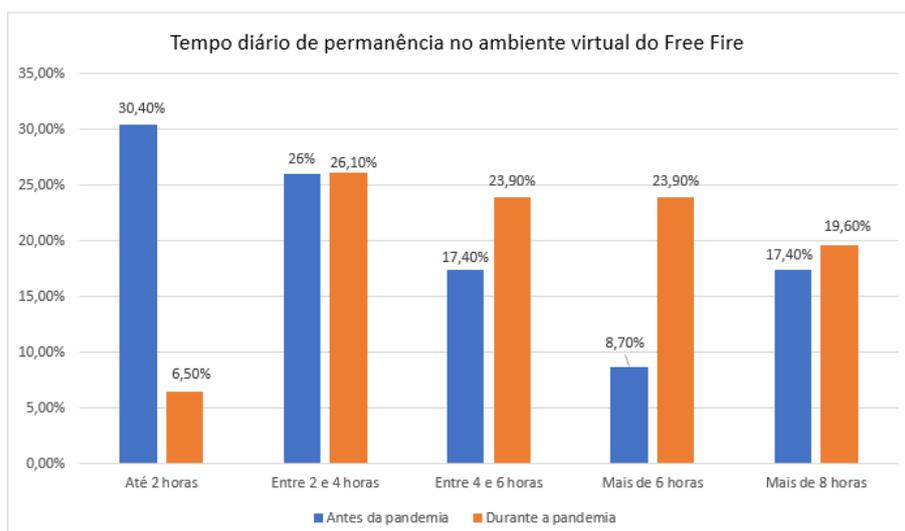
A partir do gráfico acima, percebe-se que a região Sudeste é a que tem o maior número de representantes entre os membros da Supra, com 34,8% dos membros que participaram da pesquisa. Em segundo lugar, a região Nordeste representa 26% dos membros, acompanhada da região Sul, que está representada por 19,6% dos jogadores e da região Centro Oeste, que tem 17,4%. A região com menor representatividade é a região Norte, que tem apenas 2,2% de representação, com um membro do estado do Tocantins.

Talvez num estudo mais aprofundado, pudesse se buscar alguma regularidade que explicasse o maior número de jogadores em um estado e menor em outro; ou ainda que explorasse a fatores econômicos e sociais dos respondentes da pesquisa. Entretanto, esses aspectos não serão aqui abordados, as observações vão se ater ao aspecto das características das relações sociais entre os membros no período da pandemia e, para isso, saber a sua localização geográfica contribui para a compreensão do funcionamento da comunidade virtual.

De acordo com Malinowski (1978), o ambiente social e cultural em que uma pessoa ou um grupo está inserido interfere no pensamento e na forma de sentir de todo o grupo que vive naquele ambiente (Malinowski, 1978, p. 35). Assim, sabendo que os membros da Supra são provenientes de ambientes sociais e culturais diversos, é possível supor que, ao se reunirem na comunidade virtual do jogo, constroem significados que serão apropriados de diferentes formas, já que a dinâmica envolve muitos grupos. A partir da teoria de Malinowski, é provável que esteja em curso uma alteração na significação das relações sociais que, partindo do virtual, esteja também reconfigurando as interações sociais dos jogadores na sua vida familiar e suas

relações do mundo atual. E nesse período de isolamento social em decorrência da pandemia mundial de Corona vírus, é possível que essa dinâmica tenha sido potencializada e acelerada, diante da ampliação do tempo que os jogadores permanecem *online*.

**Figura 2. Tempo diário de permanência no ambiente virtual do *Free Fire***



Fonte: a autora

Conforme o quadro acima, é possível perceber que, em comparação ao período anterior à pandemia, 23,8% dos membros da Supra que jogavam menos de duas horas diárias passaram a jogar mais de quatro horas diárias, o que traz um total de 67,4% de jogadores online na Supra nesse horário mais estendido. Assim, no período de pandemia, o maior crescimento no número de usuários online entre os entrevistados se deu no período que compreende de 6 a 8 horas diárias: uma elevação de 15,2%.

Diante da impossibilidade de interação no mundo atual, em decorrência da pandemia, o mundo virtual dos *games* se apresenta como uma alternativa que passa a atrair um número maior de adeptos no mundo inteiro. De acordo com a *App Annie*, empresa que analisa o mercado *mobile* (de dispositivos móveis) no mundo, a China teve, apenas no mês de fevereiro de 2020, um número aproximado de 63 milhões de downloads de *games* por semana, uma média 80% maior que a do ano de 2019 inteiro. No Brasil, o mercado de jogos eletrônicos movimenta uma média de 1,5 bilhão de dólares ao ano, o que situa o país na 13ª posição do ranking mundial. Em entrevista concedida ao site Observatório dos Games (2020), a especialista em Sensorialidade e *Games* da Escola Superior de Propaganda e Marketing do Rio de Janeiro, Ana Erthal declara que “Os games são muito importantes para o período de confinamento, pois alteram a percepção de tempo, pois jogando o tempo passa mais depressa”. Além disso, ela ressalta que

o jogo nos desconecta “da enxurrada de informações que recebemos em outras mídias”, promovendo a conexão com pessoas que estão distantes fisicamente.<sup>8</sup>

Mas, o que leva esses adolescentes e jovens a migrarem massivamente do mundo atual para o ambiente virtual do jogo, que lhes exige disciplina, cumprimento de horários e regras de convivência? Que tipo de cultura está sendo construída a partir dessas interações? Johan Huizinga (2000) contribui para a compreensão desse processo, apresentando a própria cultura como um jogo. Em seu livro “Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura”, publicado originalmente em 1938, Huizinga caracteriza o jogo como

[...]uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos jogo. (Huizinga, 2000, p.24).

A partir do momento em que o cotidiano se mostra caótico, especialmente no Brasil, onde, aliada à pandemia, existe uma crise política que gera uma insegurança extrema, o jogo pode representar uma oportunidade de fazer os dias serem diferentes da “vida cotidiana”, conforme explicita Huizinga (2000) em sua definição de jogo. Fato é que, dentro dessa vida diferente do cotidiano atual, há uma construção em curso, a uma ressignificação incessante do mundo e das formas de estar no mundo. Embora a rotina de atividades e de treinos da Supra exijam muita disciplina e disponibilidade de tempo dos seus membros, esse “sentimento de tensão e alegria” promove um fluxo muito grande de novos candidatos a membros da Supra, guilda que, segundo seus membros, é voltada para o competitivo e trabalha com seriedade na formação profissional dos jogadores.

## **5. Considerações finais**

Para finalizar este estudo, serão relatadas a partir de agora situações que, somadas a tudo o que foi apresentado anteriormente, pode responder, ainda que de forma pouco profunda, à questão proposta: está em curso uma reconfiguração das relações sociais dentro da Supra? De que forma as relações do mundo atual estão sendo ressignificadas entre os seus membros?

---

<sup>8</sup> UEMURA, Alan. Confinamento favorece indústria de games. Observatório dos Games, 20 mar. 2020. Disp. em: <https://observatoriodogames.uol.com.br/noticias/2020/03/confinamento-favorece-industria-de-games> Acesso em: 22 mai. 2020

Duas dessas situações dizem respeito ao líder da Supra, o Arkan, que fez aniversário em julho. Em situação de isolamento social, não era possível reunir amigos, fazer uma festa. Medusa encontrou, então uma saída: uma festa de aniversário virtual. Encomendou um pequeno bolo, montou grupos no WhatsApp com os membros da Supra e, dessa forma, a festa se estendeu pela noite, num clima de muita descontração. Foi um momento muito interessante pois, embora todos se conhecessem como personagens, através de seus *nicknames* do jogo, nunca antes havíamos tido a oportunidade de um contato enquanto habitantes do mundo atual. A personagem Deusa colocou seu filho diante da câmera para que pudéssemos conhecê-lo. Kassick, um dos membros mais divertidos e atuantes no jogo, estava presente virtualmente. Negrito nos apresentou sua namorada. Enfim, naquele momento, os dois mundos se fundiram e estávamos todos juntos, embora separados. Yasmin, que contraíra Covid-19 e vivenciava o processo de recuperação, estava ali, junto com o grupo. Nevaska, que, tímida, deslocara a câmera para não aparecer totalmente, ainda que calada, estava presente, interagindo à sua maneira. Ryan, o mascote, embora mais conhecido pelos vídeos que posta nas redes sociais, também cantou junto o “parabéns pra você”.

Não há como negar que houve uma ressignificação do conceito de “presença” pois, embora não estivéssemos no mesmo ambiente físico, estávamos reunidos, nos falamos, nos vimos, era uma festa de aniversário. O tom festivo virtual preencheu o espaço vazio do atual.

Uma outra situação interessante que ocorre na Supra se refere a amizade que surge do jogo e penetra na vida da família dos jogadores. As reuniões entre casais de amigos ou familiares deixaram de existir em razão do isolamento social. Entretanto, a amizade entre dois casais se construiu dentro da Supra: Deusa e o marido (Belo Horizonte - MG) com Arkan e Medusa (Cataguases-MG). Os dois casais se reúnem e combinam pratos e comem petiscos enquanto conversam virtualmente. Segundo Medusa, os assuntos entre ela e Deusa são amplos: relacionamentos, culinária, moda, beleza, saúde, profissão. Outros membros da Supra se juntam ao grupo para ouvir a rádio Supra, criada a partir de um aplicativo para reunir o grupo e pedir música.

No que se refere à ressignificação de papéis entre jogadores da Supra, Arkan relatou, em uma das últimas conversas pelo *WhatsApp*, que os responsáveis pelas *lines* da Supra (grupos de quatro membros que treinam juntos para competições) estão criando códigos de conduta que estabelecem regras próprias de cada equipe. Tomando o cuidado de não contrariar as normas gerais da guilda, a criação de regras mais particulares envolve questões que são vivenciadas dentro de cada uma dessas *lines* e, segundo alguns desses jogadores, visam cobrar mais disciplina para conseguir melhor rendimento nos treinos diários. São meninos de 13, 14 e 15

anos que, inspirados pela liderança da Supra, passam a se desenvolver em sua atuação enquanto líderes de equipe, aprendendo a administrar os conflitos e elegendo como fator de fortalecimento do grupo a conduta ética e a disciplina no cumprimento de responsabilidades.

Vale observar que, enquanto uma pandemia se abate sobre o mundo, de dentro da Supra, meninos e meninas constroem novos padrões de pensamento, projetos de vida que envolvem a profissionalização; mas não é um projeto para o futuro, é a profissionalização no momento presente. E são inúmeras as novas profissões que emergem em meio a essa virtualização do mundo: *e-atleta*, *streamer gamer* (jogador que transmite seu jogo ao vivo, pela internet, com narração), produtor de conteúdo, *game designer*, são algumas dessas profissões. Trata-se de uma reconfiguração do mercado de trabalho, a partir da virtualização da vida.

Por fim, fica o meu relato de experiência enquanto jogadora e pesquisadora. Não foi através de leituras, nem de terapias ou de palestras – mas dentro do campo de batalha do *Free Fire*, no corpo virtual da Lua, que eu cheguei à descoberta da razão pela qual a vida sempre parecera tão pesada para mim. Na primeira vez que eu desci de paraquedas na ilha do *Free Fire*, eu escondi dentro de uma casa, fiquei deitada atrás de uma cama, acreditando que, por estar em um local mais isolado do mapa, eu conseguiria chegar ao final do jogo sem enfrentar os outros jogadores. Contudo, eu não sabia que existe uma zona de segurança que vai reduzindo no jogo e que leva à morte por asfixia os que não buscam se manter em movimento. Então comecei a descer de paraquedas em lugares mais isolados e a me manter em movimento, mas sem armas: para recolher armas eu precisaria entrar em locais movimentados, com outros jogadores armados. Usando o belo corpo da Lua, eu corria pelos campos desertos. Cheguei a ficar viva até o final, mas no confronto com o outro jogador, eu não tinha armas para lutar. Nas vezes seguintes, passei a recolher armas, mas mantive a postura de evitar confrontos e, assim, quando conseguia chegar viva ao final do jogo, mesmo tendo as armas, eu morria, pois não sabia como usá-las.

Apreendi com minha personagem, a Lua, algumas lições que trouxe para a vida atual. A primeira delas é que no jogo, assim como na vida, é preciso manter-se em movimento; quem se nega a seguir, morre asfixiado, literalmente. A segunda lição me ensinou que fugir é muito mais estressante do que enfrentar – passei a cair em locais de mais movimento, assumindo uma outra postura: se vou morrer, prefiro morrer lutando do que fugindo. A terceira e última lição é: eu posso ter todas as armas, mas se não treinar, elas de nada servirão.

Assim, trouxe o aprendizado da Lua para a vida atual e compreendi o que uma aluna adolescente de 12 anos havia me dito em 2019: “Tia, quando eu mato no *Free Fire*, eu não tô eliminando um outro jogador, eu tô matando o meu medo”. Através da Lua, eu ressignifiquei

minha postura no mundo e, especialmente no momento atual, quando enfrentamos a pandemia e uma grave crise política no Brasil, eu compreendi que enfrentar é melhor do que temer.

Assim, fica claro que as interações sociais dentro do jogo não ocorrem apenas entre os jogadores, mas também entre eles e os diversos nativos digitais presentes no espaço virtual dos games: desde os personagens por eles criados, até produtores de conteúdos, ídolos eleitos como referência, entre outros. Está em curso uma reconfiguração das relações sociais que envolve o pessoal e o coletivo, que altera o rumo dos projetos de vida, especialmente dos adolescentes que significam o jogo como trabalho profissional - os membros da Supra apontaram para essa tendência. Dentro desse contexto, os treinos que ocorrem diariamente não apenas preparam para a competição virtual, mas para a realidade que surgirá após a pandemia mundial.

## 6. Referências bibliográficas

BLUMER, Herbert. **A natureza do interacionismo simbólico**. In: Teoria da comunicação: textos básicos. MORTENSEN, C. D. (Org). São Paulo: Mosaico, 1980

CARDOSO, Ruth C. L. **Aventuras de antropólogos em campo ou como escapar das armadilhas do método**. In: CARDOSO, Ruth (Org.). 4ª ed. A aventura antropológica: teoria e pesquisa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

DELEUZE, Gilles. 1996. **O atual e o virtual**. In: Éric Alliez. Deleuze Filosofia Virtual. (trad. Heloísa B.S. Rocha) São Paulo: Ed.34, pp.47-57.

GEERTZ, Clifford. **Do ponto de vista de nativo**: a natureza do pensamento antropológico. In: O saber local: novos ensaios de antropologia interpretativa. Petrópolis, Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2001.

\_\_\_\_\_. **Uma Descrição Densa**: Por uma Teoria Interpretativa da Cultura. In: A Interpretação das Culturas. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.

GUIMARÃES JÚNIOR, Mário J. L. (2013). **O ciberespaço como cenário para as Ciências Sociais**. IX Congresso Brasileiro de Sociologia, Porto Alegre, setembro 1999. Disponível em: < [http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/ciber\\_cenario.html](http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/ciber_cenario.html)>. Acesso em 30 ago. 2019

\_\_\_\_\_. **De pés descalços no ciberespaço**: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. In: Horizontes Antropológicos. Ano 10, n. 21. Porto Alegre, jan. /jun, 2004.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.

JOAS, Hans. **Interacionismo simbólico**. In: Anthony Giddens; Jonathan Turner (orgs.). Teoria Social Hoje. Trad. Gilson C. Cardoso de Sousa. São Paulo: Editora Unesp, 1987.

KOZINETS, Robert. V. **Netnografia**: Realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.

LÈVY, Pierre. **O que é o virtual?** Lisboa, Quarteto Editora, 2011.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010

.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonautas do Pacífico Ocidental**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.