

Projetos globais e histórias locais em Free Fire: apontamentos sobre a cena gamer de Imperatriz, no Maranhão¹

José MESSIAS²

Catherine MOURA³

Jorge SOUSA⁴

Luiz PEREIRA⁵

Gustavo VIANA⁶

Anna Luiza BARROS⁷

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, MA

RESUMO

A partir do usos e apropriações populares do jogo mobile Garena Free Fire (2017) na cidade de Imperatriz, Maranhão, sobretudo no âmbito competitivo, busca-se fazer uma discussão sobre o conceito de cena gamer (Grimes, 2015; Moritzen; Ferreira; 2022) sob a perspectiva da localidade. Ainda que se entenda que este jogo, assim como a maioria das produções culturais do ecossistema midiático contemporâneo como filmes, livros, música etc., esteja inserido em uma lógica/regime totalizante de subjugação planetária chamada capitalismo de plataforma, o texto cogita as possibilidades de fugas e/ou desvios nessa trajetória. Defende-se que essa complexa associação entre agências algorítmicas, flexibilização legislativa/financeira e trabalho imaterial que convencionou-se chamar de plataformização passa também por mediações locais e intervenções desviantes que a noção de cena gamer local pode ajudar a desvendar.

PALAVRAS-CHAVE: Free Fire; Cena Gamer; esports; localidade.

INTRODUÇÃO

Os videogames enquanto objeto de pesquisa se mostram cada vez mais presentes nas diversas áreas das ciências sociais e humanas e uma abordagem que as insere no crescente consumo de smartphones apresenta uma série de caminhos que exploram seu

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do curso de Jornalismo da UFMA, campus Imperatriz. Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarra e Mediações em Rede (GamerLab/UFMA). e-mail: jose.cmsf@ufma.br

³ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz. Bolsista FAPEMA, e-mail: catherine.nataliamourafereira@gmail.com

⁴ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz, e-mail: leandro.jorge@discente.ufma.br

⁵ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz, email: bil_pereira@hotmail.com

⁶ Graduando em Comunicação Social - Jornalismo, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz. Bolsista de Iniciação Científica PIBIC-CNPq, e-mail gustavovianaufma@gmail.com

⁷ Graduanda em Jornalismo pela UFMA, Campus Imperatriz. Bolsista de Iniciação Científica PIBIC-FAPEMA. Email: aninhaluiza012@gmail.com

potencial educacional e crítico. Há bastante espaço para investigar o impacto deste dispositivo nos âmbitos profissional e acadêmico, sobretudo na contemporaneidade em que a produção de conteúdo *mobile* tem potencial para desbravar ou até criar novos mercados de trabalho, hábitos de consumo e estilo de vida. A pandemia de Covid-19 reforçou sua relevância seja como fonte de informação, método de conexão e ensino e também como passatempo somando aos esforços de isolamento e distanciamento social.

Como afirma Lawrence Liang (2014), o entretenimento pode ter um impacto sem precedentes como elemento catalisador para a aquisição e circulação de produtos culturais e até na popularização de métodos de ensino que podem levar a um processo de letramento (Gee, 2015; Regis, 2020) midiático e digital. Esse vínculo afetivo promovido pelos produtos culturais pode ser particularmente útil em países emergentes que não possuem qualificações ideais em alfabetização, renda per capita e Índice de Desenvolvimento Humano (IDH). Nas últimas décadas, a luta contra a exclusão digital se tornou uma questão de política pública incluída na agenda da maioria dos países do mundo, ainda mais nos ditos subdesenvolvidos e emergentes. A inclusão digital é central 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.

A preocupação deste estudo, no entanto, é menos com a inclusão digital quantitativa, em termos de aparelhos por pessoa ou em domicílio, e mais com uma apropriação tecnológica qualitativa, um "verdadeiro" letramento digital e tecnológico, no qual os *games* podem ter um papel axial. Neste contexto, o projeto de pesquisa do qual este artigo deriva investiga o consumo do jogo Free Fire (Garena, 2017) por populações ditas periféricas, especialmente em territórios urbanos considerados marginalizados socioeconômica ou geograficamente.

No game do gênero "battle royale", no máximo 50 jogadores se enfrentam em arenas de batalhas (no caso, uma ilha) procurando por itens e armamentos espalhados por ela até que reste apenas um indivíduo (ou time). Diferente de muitos lançamentos atuais, Free Fire não exige um aparelho celular com capacidade alta de processamento e ou de memória. Essa tendência de consoles e PCs mais avançados, pelo menos para jogadores mais experientes que demandam gráficos de última geração, criou um mercado excludente para a maioria da população do planeta, sobretudo em países em

desenvolvimento ou considerados subdesenvolvidos, cujo índices econômicos, de desenvolvimento humano e de industrialização ficaram sujeitos aos interesses do Norte Global.

Em se tratando de um jogo produzido por desenvolvedores do Sudeste Asiático - produtora vietnamita e aporte bilionário de empresário de Singapura, a segunda maior renda per capita do planeta - Free Fire busca atingir uma outra faixa do público consumidor de videogames, presente na região que possui histórico de exploração colonial e, especificamente no Vietnã, conflitos armados. O jogo é mais acessível em diversos níveis, primeiro por ser gratuito para jogar (mas com possibilidade de compras de itens e acessórios dentro do aplicativo), mas também por funcionar bem em smartphones de diferentes valores/preços. Por conta desses e de outros fatores, no Brasil, o jogo conquistou um público cativo nas camadas socioeconômicas de baixa renda. Dois exemplos que nos chamam atenção foi o reconhecimento da própria empresa desenvolvedora do jogo ao fazer uma campanha publicitária ambientada numa favela, fazendo um paralelo com meninos e meninas que sonham em serem jogadores de futebol (a classificação etária do jogo é para adolescentes a partir dos 12 ou 14 anos) (Kurtz, Macedo, 2021). Outro fator seria a entrada de Free Fire no campo dos e-sports, modalidade competitiva organizada pelas empresas internacional ou nacionalmente, e que conta com uma competição dentro da chamada Taça das Favelas, da Central Única das Favelas (CUFA). Ou seja, o jogo é tão disseminado dentro deste segmento que já foi institucionalizado como prática e público consumidor e com direito a competição oficial em parceria com a Garena (Macedo, 2022).

Assim, nesta pesquisa, será investigada a presença desses jogadores e streamers de Free Fire ou outros jogos de celular nas regiões Norte e Nordeste, a começar pela cidade de Imperatriz, no Maranhão. Tratando dos jogos em si, quais elementos de sociabilidade, competências cognitivas e letramento midiático digital são mobilizados para jogar, transmitir e competir no jogo Free Fire em contextos periféricos. Pretende-se averiguar como esses jogadores se capacitam neste processo, os tipos de ações que são empregadas, e se algo como um discernimento crítico sobre o jogo, a indústria e as tecnologias digitais se desenvolve por conta dessas práticas.

A PLATAFORMIZAÇÃO DOS JOGOS COMO PROJETO GLOBAL

A chamada plataformização dos jogos digitais traz discussões sobre os aspectos tanto de jogabilidade como também assuntos ligados ao meio político, social, cultural e socioeconômico. Na era da convergência, os arranjos midiáticos que ocasionam fenômenos como o streaming que:

impulsionou plataformas como Twitch, YouTube e Mixer a se tornarem agentes relevantes no campo dos games, uma vez que estas organizam o relacionamento entre streamers, audiências, desenvolvedores e patrocinadores, se consolidando como essenciais para a manutenção do espetáculo dos eSports. Esses últimos passam a desenvolver jogos cada vez mais adequados para o stream, implicando em um processo de game design orientado à plataformização" (FALCÃO; MARQUES; MUSSA, 2020, p. 64-65).

Levando em consideração o crescimento dos ambientes de jogos digitais principalmente na tendência de se jogar no modo on-line, percebe-se uma estruturação em nível global e regional para viabilizar mercados consumidores cada vez mais abrangentes. Essas plataformas estão ganhando cada vez mais espaço no âmbito tecnológico e discursivo, mas também legislativo, trabalhista, passando a "a atuar em prol da organização e gerenciamento das interações culturais, políticas e socioeconômicas em busca de agendas específicas" (Falcão; Marques; Mussa, 2020, p. 65).

Falcão, Marques e Mussa (2020) qualificam que as plataformas atuam majoritariamente como organizadoras dos modelos de produção e consumo presentes nos objetos digitais contemporâneos, buscando desapropriar e colonizar aspectos da vida social antes intocados pelas mídias digitais. Desse modo:

o crescimento das plataformas digitais e sua consolidação enquanto mediadoras da experiência social contemporânea, promovem uma virada - platform turn- não só nos media studies, mas também dos game studies, sobretudo ao investigar ambientes competitivos e/ou profissionais (Falcão; Marques; Mussa, 2020 p. 62).

Sendo assim, podemos verificar que essa plataformização se encontra como responsável em fazer com que os jogadores se coloquem a mercê dessas empresas, com tecnologias/algoritmos, finanças e regulamentação legal integradas e fechadas como caixas-pretas. Os jogadores entregam seus dados, identidades e hábitos para um ecossistema midiático capitalista alimentar sistemas de informação que, de forma praticamente autônoma, os transformam em metadados a serem computados e explorados para gerar valor, visibilidade e/ou lucro entre si. Essas empresas "atraem usuários umas para as outras, numa retroalimentação que intensifica a capacidade de

governança de ambas, resultando em cenários de monopolização” (Falcão; Marques; Mussa, 2020, p.g 64).

CENA GAMER LOCAL E SUAS ESPECIFICIDADES

O cenário de competições em esportes eletrônicos ou *e-sports* (esports), como são tradicionalmente chamados, já se tornou recorrente no Brasil, junto de eventos diretamente ligados a grandes canais esportivos dos meios de comunicação com divulgação nacional e internacional⁸. Assim, com sua rápida disseminação e popularização, os esports formam um novo produto midiático com milhares de espectadores e jogadores. Dessa forma, requerem profissionalização e, a partir disso, surgem novas profissões que necessitam de todo um aparato financeiro/midiático para a manutenção dessa indústria (DALLEGRAVE, 2020). Portanto, o sport “pode ser compreendido como uma nova entidade social híbrida: uma que se compõe de forma interdisciplinar entre esporte, tecnologia, jogo digital, mídia e entretenimento” (MACEDO; FALCÃO, 2019, p. 264).

Cada jogo tem seu segmento e práticas que decorrem das relações entre os jogadores, tanto no espaço virtual como no espaço físico. São essas mediações que originam as comunidades gamers de acordo com o gênero do jogo, jogadores e os elementos técnicos básicos para a *gameplay*. Dentre essas grandes comunidades estão as de *League Of Legends* (Riot Games, 2009); *Counter Strike: Global Offensive- CS GO* (Valve Corporation, 2012); *Fortnite* (Epic Games, 2017) e mais recentemente as de *Apex Legends* (Respawn Entertainment, 2019) e *Valorant* (Riot Games, 2020) com a ressalva que todos os mencionados são jogados em plataformas como PC e Consoles.

Tendo isso em vista, passa-se a refletir sobre o conceito de cena gamer a partir de jogos *mobile*. Estes são games desenvolvidos para smartphones e facilmente jogados em qualquer dispositivo móvel com requisitos mínimos exigidos. Um dos principais jogos no mercado atualmente é *Free Fire* (Garena, 2017), do gênero *Battle Royale*, desenvolvido pela empresa baseada em Singapura Garena, que alcançou uma rápida adesão do público gamer no Brasil e está na lista de jogos mais baixados e jogados pelo público brasileiro (MACEDO; KURTZ, 2021). É dentro desse contexto que surgem os

⁸ Para uma visão mais aprofundada desse cenário brasileiro/global de esports, recomenda-se a leitura do texto “E-Sports, herdeiros de uma tradição” (MACEDO; FALCÃO, 2019).

campeonatos amadores e outras iniciativas e apropriações populares/periféricas que vamos chamar de *cenas gamers* locais e/ou periféricas com intuito de abordar algumas dessas relações entre espaço/espacialidade, “regionalidade”, jogo e campeonatos amadores. Neste caso, especificamente na cidade de Imperatriz, no Maranhão.

A ideia de cena já é discutida por outras ciências com estudos alinhados à teoria dos Estudos Culturais. A pesquisadora Sara Grimes explica que “o termo não apenas descreve a fusão de produção e consumo, mas também busca entender como essa fusão ocorre dentro de espaços e atividades que, por sua vez, criam uma ponte entre práticas” (GRIMES, 2014, p. 385, tradução nossa⁹). Sendo assim, partindo dessa premissa, usaremos o termo associado aos *Games Studies* para exemplificar a ideia de cena gamer dentro das atividades e práticas encontrados por vínculos sociais nos games *mobile* e campeonatos amadores.

Essa referência nos estudos culturais se mostra bastante oportuna, pois sua vertente mais crítica como a conhecida escola latino-americana, de autores como Canclini e Martín-Barbero, e os chamados estudos subalternos que deram origem aos estudos pós-coloniais, de autores como Spivak e Bhabha, apontam caminhos para se pensar (e sobretudo, identificar) as mediações locais e interferências desviantes dentro do próprio sistema colonial/moderno capitalista.

Comentadores desses trabalhos como Walter D. Mignolo (2003) e Yuk Hui (2016), cada um a sua maneira, encontraram formas de caracterizar as possibilidades de dissenso em meio a amplitude desse sistema que abarca os modos de vida, lazer, estética, política, economia, entre outros. Segundo Mignolo, “estou dizendo que a produção do conhecimento é inseparável das sensibilidades do local geohistórico e que os locais históricos, no mundo colonial/moderno, foram moldados pela colonialidade do poder” (2003, p. 256). Por isso, uma cena gamer periférica ou local reflete essa subalternidade como uma produção de uma cultura gamer hegemônica que não privilegia apenas economicamente e geograficamente os sujeitos do Norte Global, mas que inscreve essas hierarquias na base do que se entende como a cultura, o território, linguagem etc., inclusive em termos de raça (Richard; Gray, 2018), gênero, e sexualidade (Goulart, 2017).

⁹ Do original: The term not only describes the conflation of production and consumption but also seeks to understand how this conflation occurs within spaces and activities that in turn create a bridge between practices.

Nesse sentido, Mignolo e Hui se voltam para a questão da localidade/espacialidade como forma de buscar os diferentes foras (Deleuze, 2005) que são costumeiramente invisibilizados e/ou inviabilizados pela colonialidade (Quijano, 2003) enquanto produção dessa precariedade/subalternidade sistêmica. Do mesmo modo que a leitura deuleziana sobre a biopolítica de Foucault, esses foras, na forma de recusas e resistências ao poder, ainda que dentro da modernidade colonial, dialogam também com cosmologias outras que não as hegemônicas. Tomando o próprio marxismo como parte, ainda que crítica, do mesmo sistema de pensamento ocidental, Mignolo exalta o intelectual peruano José Carlos Mariátegui, pois “seu pensamento passou das histórias locais aos projetos globais (como o marxismo) e não o contrário. Ao fazê-lo, ele encontrou (como Fanón, em *Pean noir, masque blancs*, 1952) os limites do marxismo no domínio do colonialismo e do racismo” (Mignolo, 2003, p. 198). Um dos influenciadores de Quijano, segundo Mignolo:

Mariátegui deu o primeiro passo para um diálogo que o Subcomandante Marcos (e outros intelectuais urbanos) interpretaram como tradução: o “zapatismo” como tal emergiu no momento em que a cosmología marxista se transforma em tradução da cosmología indígena, e a cosmología indígena é transformada em tradução de categorias marxistas (2003, p. 198)

Por conta dessa amplitude/abrangência, as relações de poder em meio a cena gamer local e/ou periférica se transformam assim em disputas pela produção de conhecimento, entendida aqui da mesma forma que Mignolo, não apenas como um determinado “conteúdo”, mas como esse conjunto de saberes, modos de vida e subjetividade. Por isso, ao observar as formas como alguns coletivos humanos jogam e os objetos mobilizados neste processo, adentramos o âmbito das cosmologias ou cosmopolíticas, uma reunião entre conhecimento e espacialidade/localidade.

Em sua crítica aos estudos pós-coloniais, contudo, Hui deixa claro que não se trata apenas de uma embate entre narrativas ou ideologias, o que, para o autor, ignoraria a questão da técnica, a agências de entidades não humanas como as caracterizados pela Virada Ontológica da Antropologia. Da mesma forma que Mignolo, Hui chama atenção para as cosmopolíticas divergentes, em seu caso a cosmotécnica chinesa, que estão em constante interação ou até imersas no sistema capitalista, mas que nos enlaces da localidade fazem vislumbrar, o que Mignolo chamou de “construir opções decolonial

nas ruínas do conhecimento imperial”. Essa questão, na terminologia de Hui, significa que "uma alteridade radical vai precisar ser afirmada para deixar espaço para a heterogeneidade, e assim, desenvolver diferentes *epistemes* baseadas em categorias metafísicas tradicionais, uma tarefa que abre caminho para verdadeira questão da localidade¹⁰". (HUI, 2016, p. 30).

Por isso, ao tratar de uma cena gamer de um jogo como Free Fire há a necessidade de falar de uma estrutura local, em espaços geográficos ou aparatos técnicos, como uma boa conexão de internet ou smartphones de alto padrão, que são aspectos técnicos costumeiramente exigidos para uma competição mobile profissional. , Daí, em contrapartida, o interesse em falar das “pequenas” comunidades gamers que se organizam em torno do jogo *Free Fire* (Garena, 2017), muitas vezes às margens da indústria e da organização institucional dos esports, para realizar campeonatos amadores e outros modos apropriação do jogo (Macedo, 2022). Nelas, identificamos uma precariedade latente nos artefatos tecnológicos necessários para uma boa fruição do jogo e para realização dessas competições, o que ecoa as considerações de Messias (2020; 2021) sobre gambiarra.

Outro conceito que está estritamente ligado com a ideia de cena gamer e suas especificidades, no sentido de agrupamentos de jogadores, apreciadores dessas competições e as relações estabelecidas através do jogo e do ato de jogar, é o conceito abordado por Pearce (2009) sobre “fluxo intersubjetivo”:

Os jogadores estão sempre impulsionando um ao outro para um estado avançado de equilíbrio entre desafio e nível de habilidade, e portanto, fluxo. Em tal estado, os jogadores sentem ao mesmo tempo uma sensação positiva de sua própria individualidade, enquanto ainda se sentem conectados ao grupo. O fluxo intersubjetivo serve para acelerar uma forma de intimidade que é única ao ato de jogar. Nesse contexto, um grupo completo de estranhos pode formar um senso de coesão grupal em um período de tempo relativamente curto. (PEARCE, 2009, p. 132-133).

Ainda nessa perspectiva de conceituar o que seria cena gamer, trazemos a contribuição dos pesquisadores Emmanoel Ferreira e Karina Moritzen. Segundo os autores:

¹⁰ Do original: Do original: a radical alterity will have to be asserted in order to leave room for heterogeneity, and thereby to develop different *epistemes* based on traditional metaphysical categories, a task which opens the way to the veritable question of locality.

As atividades lúdicas, quando construídas em equipe, abrem as portas para uma interação que pode resultar na construção de vínculos sociais. O jogo atua, portanto, como um acelerador de proximidade nas relações sociais construídas dentro dele e ao seu entorno, fornecendo o espaço e as dinâmicas necessárias para que esses laços sejam intensificados. (MORITZEN; FERREIRA, 2022, p. 203).

O ponto principal para entender essa cena gamer está justamente nos encontros realizados, com certa periodicidade, por jogadores amadores que, mesmo com dispositivos que não são de alto padrão, sem grandes patrocinadores ou com espaços físicos inapropriados, realizam eventos e promovem a integração entre equipes e grupos de pessoas “à brinca”. Para além de intenções ou agendas políticas declaradamente antissistêmicas, o estudo busca trazer bases para uma discussão sobre o jogo enquanto forma de organização, promoção de identidades e sociabilidades, e mobilização de afetos e objetos técnicos em estratégias de apropriação tecnológica e modos de letramento. O próximo passo para aprofundarmos a ideia de cena gamer local e/ou periférica está na pesquisa exploratória que faremos em seguida sobre os usos e apropriações de *Free Fire* (Garena, 2017) na cidade de Imperatriz, no Maranhão. Nela, serão observados os aspectos tecnológicos e suas implicações de sociabilidade que decorrem das interações mediadas pelo jogo *mobile*.

COMBUSTÃO ESPONTÂNEA SEM VALOR COMERCIAL (FREE FIRE), EM IMPERATRIZ

O cenário imperatrizense de Garena Free Fire, criado em dezembro de 2017, espelha algumas das características de sucesso que fazem o jogo ser popular no mundo, a principal delas sendo os requisitos técnicos mínimos para sua fruição serem acessíveis. Ou seja, não é necessário um aparelho celular de última geração/modelo ou com preços muito elevados. Para celulares com sistema operacional Android, os pré-requisitos mínimos são: Android 4.4, dual core 1.2 GHz, e memória RAM de 1 Gb. Já nos celulares da Apple, com sistema operacional IOS, todos os aparelhos a partir do Iphone 5s, possuem os pré-requisitos mínimos para o jogo.

Os baixos pré-requisitos para o jogo ser executado fazem com que pessoas com menor poder aquisitivo possam usufruir do jogo, não com a mesma fluidez e números de Frame Por Segundo (FPS) - quantidade de imagens que aparecem na tela a cada

segundo, quanto maior a taxa, melhor a qualidade da imagem - , que alguém que joga nos celulares mais novos, mas ainda sim, usando um termo regional, “se garantem”.

Antes de falar diretamente do cenário competitivo da cidade, é importante ressaltar que o jogo afeta outras áreas, como as lojas virtuais que vendem a pronta-entrega acessórios para os mesmos. Um exemplo seriam os “gatilhos” (em inglês, *triggers*), pequenas peças de plástico para serem acopladas ao celular, criando uma espécie de botão similar aos encontrados nos joysticks de consoles da Sony ou Xbox, respectivamente, R1 + L1 e LB + RB. Além desse tipo de mercado, é comum encontrar no centro comercial de Imperatriz lojas de roupas com a logo do jogo, armas, ou a expressão BOOYAH - termo usado no jogo para quando se mata o último adversário vivo e vence o jogo - estampados em camisas e shorts.

Na cidade, também é normal encontrar jovens sentados em círculo nas calçadas jogando em *squad* (do inglês, esquadrão ou time). Nesse modo de jogo, quatro jogadores podem compor uma equipe visando apenas se divertirem ou treinando para campeonatos amadores, muito dos quais acontecem nos shoppings da cidade.

Por meio de pesquisa no Youtube, apenas um canal parece documentar os campeonatos de Free Fire em Imperatriz. O canal NEY ROCHA INDICACRED¹¹ posta vídeos sobre finanças intercalando-os com *lives* de Free Fire. Na página, estão documentados apenas dois torneios em Imperatriz, só que com os nomes, respectivamente, quarto e quinto campeonato. Isso leva a crer que houve três competições anteriores, mas que não estão documentadas. O dono do canal já realizou outros torneios de Free Fire em algumas cidades do Estado do Pará. A competição mais recente está datada em março de 2020, semanas antes do primeiro decreto de *lockdown* (fechamento) na cidade por conta da pandemia da Covid-19.

Com um valor de inscrição de R\$10 reais para competição solo, (somente um jogador), R\$20 reais para duo (dois jogadores), o Quinto Torneio de Free Fire Imperatriz, ofereceu prêmios de cem reais em dinheiro para as categorias: solo, duo, e o já mencionado *squad*. Durante o dia, várias partidas foram realizadas, tendo assim vários vencedores durante o dia.

Durante as partidas, os jogadores sentam em cadeiras ao redor de mesas de plástico, tendo contato visual direto com seus oponentes, podendo ouvir sua

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/c/NEYROCHAINDICACRED>

comunicação, estratégias, entre outros aspectos. A organização do evento não oferece suporte técnico como fones e carregadores, os jogadores devem chegar no local usando os seus próprios. Além disso, jogadores que não possuem rede de internet móvel podem se conectar na rede do próprio shopping, a qual pode sofrer lentidão e quedas, uma vez que a rede é aberta para todas as pessoas que estão presentes.

Nos comentários dos vídeos de divulgação do torneio, existem reclamações sobre a conexão de internet fornecida para o campeonato. Além de sofrer com lentidão, ela exige uma série de etapas para fazer login, como número válido de telefone e a criação de uma conta no site de uma provedora de internet que disponibiliza a rede para o estabelecimento.

Nos vídeos dos campeonatos, é perceptível que a maioria do público presente é constituída de crianças e adolescentes. Os adultos, em geral, são da organização do evento, de lojas patrocinadoras ou da família dos jogadores, que torcem pelos seus favoritos.

O sexto Campeonato Imperatrizense de Free Fire estava marcado para acontecer em abril de 2020, mas com o lockdown decretado por conta da pandemia de covid-19, o campeonato foi adiado e até a presente data de julho de 2022 ainda não foi realizado. É possível que, com o relaxamento das restrições sanitárias, os campeonatos voltem a ser realizados na cidade.

Além dos campeonatos, o canal NEY ROCHA INDICACRED também faz *lives* que são nomeadas de Treino Nacional players de Free Fire de vários estados do Brasil, no qual ele convida jogadores por meio da live, monta uma partida com os jogadores que aparecerem, e oferece R\$10 para cada BOOYAH realizado pelo jogador.

Existem também outros canais no Youtube de imperatrizenses que fazem lives no YouTube, como o canal ITZfreefire¹², que fazia lives de Free Fire durante o período de quarentena, no qual escolas e faculdades adotaram o método de ensino a distância, e alguns serviços adotaram o método de Home Office. O canal teve seu último vídeo postado há 11 meses atrás, o que indica que o player não faz mais lives. O canal mais recente encontrado nas buscas, foi o canal luan yt 444, no qual o jogador vem postando vídeos sem um período definido entre um e outro, e com dicas de sensibilidade de jogo, e de como subir mais rápido de ranking (o jogo possui partidas casuais e ranqueadas, os

¹² Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC4g2EnN6KwDkBhPMVtwIRQw>. Acesso em 20/07/2022.

rankings são divididos em modos de patentes: Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Elite e Desafiante, quanto mais partidas ranqueadas ganhar, mais a patente irá subir).

No Instagram, alguns perfis de campeonato foram encontrados, como o perfil da Liga Imperatrizense de Free Fire, que publicou o sorteio dos times, entre outras informações, entretanto a falta de publicações levam a crer que o campeonato não foi realizado, já que não possui registros no perfil, e nem nas buscas no YouTube.

No Facebook, existe um grupo inativo chamado Vendas e Trocas de conta no Free Fire em Imperatriz, com intuito autoexplicativo. O grupo, embora tenha sido criado em 2020, até 2022 não possui publicações.

Já na plataforma Booyah, que faz serviços de *live*, semelhante a Twitch, que foi criada pela Garena para ser a plataforma principal de streamers de Free Fire, o jogador imperatrizense El Barbo faz lives explicando estratégias de jogo, e colocando em prática durante a gameplay, na plataforma, El Barbo possui 4.300 seguidores.

REFERÊNCIAS

- DALLEGRAVE, Letícia. **A participação de mulheres nos eSports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLOL e LBFF**. In: SBGAMES 2020, 2020, Recife. Proceedings of SBGames 2020, 2020. p. 423-429.
- FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. **BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo**. *Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, abr./jul. 2020.
- MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. **E-Sports, herdeiros de uma tradição**. *InTexto*, v. 45, p. 246-267, 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. 01-23, set./dez. 2021.
- GRIMES, Sara M. (2015) **Little Big Scene**, *Cultural Studies*, 29:3, 379-400
- PEARCE, C. **Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2009.
- MORITZEN, K.; FERREIRA, E. **“Salve o Teu Carnaval”: Cena Gamer, GTA Roleplay e o Carnaval do Cidade Alta**. *Revista Eco-Pós*, v. 25, n.1, p. 198 - 222, 2022. DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27863.
- RICHARD, Gabriela; GRAY, Kishonna. *Gendered Play, Racialized Reality: Black Cyberfeminism, Inclusive Communities of Practice, and the Intersections of Learning, Socialization, and Resilience in Online Gaming*. In **Frontiers: A Journal of Women Studies**, V. 39, N. 1, p. 112-148, 2018.
- DELEUZE, Gilles. Foucault. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2005. 5ª Reimp
- MACEDO, Tarcízio; FRAGOSO, Suely. **Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia**. In *Logos (Uerj)*, 2019: DOI: <https://doi.org/10.12957/logos.2019.45603>

-
- MACEDO, Tarcizio. “Quem não sonhou em ser um jogador de *videogame*? Taça das Favelas *Free Fire* e as materialidades do *esport* comunitário no Brasil”. Qualificação de tese de doutorado. UFRGS. No prelo.
- HUI, Yuk. *On the existence of digital objects*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2016, p. 30.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia Da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Sinergia/Relume Dumara, 2009.
- GEE, James Paul. **Literacy And Education**. New York: Routledge, 2015.
- 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.
- MIGNOLO, Walter. *The Darker Side of Western Modernity: Global Futures, Decolonial Options*. Duke University Press, Durham 2011
- QUIJANO, Anibal. "Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina". IN *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005. Disponível: http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/sur-sur/20100624103322/12_QUIJANO.pdf
- REGIS, Fátima. "Textos, texturas e intertextos: apontamentos sobre aprendizado e competência na comunicação digital". In: **Intexto**. Porto Alegre: UFRGS, n. 33, p. 209-224, maio/ago, 2015.
- REGIS, Fátima. *Letramentos e mídias: sintonizando com corpo, tecnologia e afetos. Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 2, p. 147-163, ago./nov. 2020.